



**Universidad
Israel**

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”

MAESTRÍA EN MENCIÓN: GESTIÓN DEL DISEÑO

Resolución: RPC-SO-21-No.449-2020

PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER

Título del proyecto:
PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE UN ESTUDIO – TALLER DE DISEÑO CULTURAL EN EL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CUENCA
Línea de Investigación:
LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN DE LAS ARTES Y HUMANIDADES QUE BUSCA UNA SOCIEDAD SOSTENIBLE. Y COMPRENDE LAS INVESTIGACIONES RELACIONADAS CON EL ÁREA DEL DISEÑO FRENTE A LA IDENTIDAD, LA CULTURA, Y LA SOCIEDAD, PARA EL EMPRENDIMIENTO Y LA INNOVACIÓN.
Campo amplio de conocimiento:
DISEÑO
Autor/a:
DIS. MARÍA CRISTINA CARPIO GUERRERO
Tutor/a:
MG. JOSÉ VERGELÍN

Quito – Ecuador

2023

APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, José Alejandro Vergelin Almeida con C.I: 1709834483 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE UN ESTUDIO – TALLER DE DISEÑO CULTURAL EN EL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CUENCA.

Elaborado por: MARÍA CRISTINA CARPIO GUERRERO, de C.I: 0103327268, estudiante de la Maestría: Gestión del Diseño de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., septiembre de 2023



Firma

DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Yo, María Cristina Carpio Guerrero con C.I: 0103327268, autor/a del proyecto de titulación denominado: **PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE UN ESTUDIO – TALLER DE DISEÑO CULTURAL EN EL CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD CUENCA**. Previo a la obtención del título de Magister en Gestión del Diseño.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
3. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M., 26 de Agosto de 2021

0103327268

TABLA DE CONTENIDOS

1.	INFORMACIÓN GENERAL	1
1.1.	CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA	1
1.2.	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.3.	OBJETIVO GENERAL	3
1.4.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	3
1.5.	VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD Y BENEFICIARIOS DIRECTOS:	4
2.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	5
2.1.	GESTIÓN DEL DISEÑO. LA GESTIÓN, EL DISEÑO Y SU RELACIÓN:	5
2.2.	MODELO DE GESTIÓN, Y LA TRIPLE VOCACIÓN DE LA GESTIÓN CULTURAL	7
2.3.	DISEÑO CULTURAL, IMPORTANCIA DEL DISEÑO EN EL ÁMBITO CULTURAL	7
2.3.1.	Análisis arquitectónico del Centro Histórico de Cuenca y sus cambios en la actualidad	8
2.4.	ESTUDIO – TALLER - COMO ESPACIOS	9
2.4.1.	Funcionalidad de cada espacio	10
3.	PROCESO INVESTIGATIVO METODOLÓGICO	11
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	11
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.	12
3.3.	MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.	12
3.4.	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	13
3.5.	ANÁLISIS DE RESULTADOS	14
4.	PROPUESTA	15
4.1.	FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLICADOS	15
4.2.	DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	17
4.2.1.	Estructura general	17
4.2.2.	Modelo de Gestión	18
5.	CONCLUSIONES	24

6. RECOMENDACIONES	-----25
7. BIBLIOGRAFÍA	26
8. ANEXOS	27

Índice de tablas

<i>Tabla 1. Detalle del proceso de investigación</i>	12
--	----

Índice de Ilustraciones

<i>Ilustración 1. Globo de conceptos y categorías.</i>	5
<i>Ilustración 2. Flujograma del plan de investigación para definir un modelo de gestión</i>	13
<i>Ilustración 3. Resultados de la búsqueda de espacios que brindan servicios de diseño</i>	13
<i>Ilustración 4. Aporte cultural en los proyectos de diseño</i>	14
<i>Ilustración 5. Diagrama de Ishikawa.</i>	15
<i>Ilustración 6. La triple vocación del diseño cultural que menciona Mariscal Orozco (2015)</i>	16
<i>Ilustración 7. Conceptos que convergen en un punto central</i>	16
<i>Ilustración 8. La interdisciplinariedad como concepto general</i>	17
<i>Ilustración 9. Estructura general de la propuesta</i>	17
<i>Ilustración 10. Lienzo que presenta el modelo de gestión del estudio - taller</i>	19
<i>Ilustración 11. Propuesta de imagen corporativa</i>	22
<i>Ilustración 12. Montaje de producto promocional</i>	23
<i>Ilustración 13. Captura de pantalla de la animación del video promocional</i>	23

1. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA

“El nivel de profesionales del diseño que requiere la sociedad para los próximos años, sugieren cambios evidentes en el ámbito social, tecnológico, y cultural que afectarán todas las aristas de nuestra vida cotidiana, deberá ser un profesional con conocimientos actualizados, habilidades y capacidades multifactoriales, listo para responder a las necesidades que esta sociedad del momento lo demanda” (Fabela & Flores, 2018).

En primera instancia, deberán ser profesionales preparados para adaptarse a los rápidos cambios de la tecnología, a través de las alianzas estratégicas entre sí mismos. Formadores de espacios multidisciplinarios que fomenten sus servicios e impulsen el desarrollo cultural, académico y de crecimiento de las ciudades.

El avance tecnológico y el desarrollo científico en el mundo post pandemia ha sido evidente estos últimos 2 años, con grandes cambios en todas las industrias, no obstante, el efecto de reinventarse ha sido un objetivo para la mayoría de las ramas del conocimiento al rededor del mundo entero.

Este cambio ha sido notorio también en la ciudad de Cuenca, desde donde se realiza este análisis ya que a pesar de los obstáculos y dificultades que han enfrentado nuestras comunidades; es un punto de referencia de prosperidad y desarrollo dentro del Ecuador.

Estamos conscientes que hoy en día la Ciudad de Cuenca, nos muestra una excelente variedad de opciones en el ámbito del diseño de espacios y de la restauración de las hermosas casas del centro histórico brindándonos en cada esquina un nuevo y llamativo hotel, restaurante o cafetería que embellecen nuestra ciudad y la han convertido en un atractivo turístico por excelencia.

A pesar de esta amplia gama de opciones en la gastronomía y el hotelería, y que estos espacios lucen y se muestran muy bien diseñados, no se siente que los diseñadores en general tengan una oferta global de servicios de profesionales en el área del diseño, es decir los diseñadores existen de manera unilateral en el medio pero no coexisten como una comunidad dentro del mismo y esto se refleja de manera evidente.

“La profesión del diseño es hoy en día un fenómeno sociocultural y tecnológico de gran impacto en la vida cotidiana de los individuos y el desarrollo de todas las naciones. Surgida como profesión internacional con el advenimiento del desarrollo industrial, en el siglo XX, la profesión

del diseño se ha convertido en un baluarte cultural y una herramienta imprescindible en la generación e implementación de estrategias de crecimiento mundial. Impacta no sólo en el estado de la cultura material, el estado del arte de los objetos y el uso de los mismos y de su manera de producirlos, sino de igual forma en la economía, en los modos de distribución, venta y consumo. Impacta al propio ser humano. Los diseñadores, son en unión con los usuarios y los clientes co-creadores y co-propulsores de nuevas experiencias” (Fabela & Flores, 2018).

Esta propuesta pretende incluir una nueva visión del diseño que engloba todos los servicios que un diseñador puede brindar y desde una nueva perspectiva podremos entender al diseño con un enfoque de investigación, proyección, práctica y ejecución.

1.2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Cuenca existe la carrera de diseño desde hace más de 25 años y con un promedio de graduados de aproximadamente 20 profesionales por año, pero a pesar de existir este banco de profesionales, no existe conocimiento en la sociedad de todos los servicios que pueden brindar los diseñadores en la ejecución de obras arquitectónicas, de creación de proyectos comerciales, o de desarrollo de colecciones de autor y muchas otras funciones que están implícitas en los proyectos creativos y de gestión del diseño en general.

Cabe recalcar que en los últimos 2 años el emprendimiento en pequeña y mediana escala se ha evidenciado de gran manera dentro de la Ciudad de Cuenca, especialmente en el centro histórico. Entre los proyectos más llamativos que se han emplazado con mucho éxito tenemos, cafeterías, restaurantes y hoteles, los mismos que fusionando estos mencionados servicios en una sola edificación han conseguido compilar e integrar espacios de esparcimiento gastronómico y de hospedaje. Ejemplo de estos proyectos podemos mencionar La Casa Matilde, La Casa Firenza, o el Hotel Cruz del Vado.

Se puede evidenciar la presencia de ciertos Estudios de Diseño que trabajan de manera independiente en el sector de la arquitectura o de las artes plásticas, pero son muy pocos espacios para la integración y desarrollo de eventos académicos y de desarrollo profesional. Además, los espacios para la exhibición de las propuestas de emprendedores y de diseñadores de autor son casi nulas. Únicamente las entidades gubernamentales disponen de ciertos espacios enfocados a la cultura y desarrollo de artesanías. Sin embargo, en el ámbito privado, no existe el afán de integración de comunidad de profesionales del diseño, lo cual resulta un desconocimiento total de las ventajas y bondades de dicha profesión por parte de la sociedad o de los futuros beneficiarios o clientes.

“Diseñador, empresa y sociedad civil forman el círculo virtuoso donde nace y crece la práctica del diseño compartido. Una sociedad se mueve y avanza sólo cuando es compartida. (Miranda, 2009)

Dentro de este marco hoy en día en otros países se consideran imprescindible el aporte de los diseñadores para la elaboración de proyectos en las primeras instancias de las obras. No sucede de la misma manera en nuestra sociedad donde únicamente se considera el aporte de los profesionales de diseño en las etapas finales con criterios de decoración y asesorías superficiales estilistas.

El problema detectado es la escasa vinculación de los profesionales del área del diseño entre el resto de las disciplinas de los saberes del conocimiento.

Frente a la situación planteada se traza el siguiente cuestionamiento de investigación.

¿Cómo aportar para el gremio de diseñadores y fomentar su integración y su vinculación con el desarrollo de la sociedad dentro de la ciudad de Cuenca desde la propuesta de implementación de un estudio taller a través de un modelo de servicios desde un enfoque social?

1.3. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una propuesta la implementación de un estudio – taller de diseño cultural en el centro histórico de la ciudad cuenca a través un modelo de servicios para fortalecer al gremio de diseñadores de la región.

1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1.- Contextualizar los fundamentos teóricos sobre relación de la gestión del diseño y el diseño cultural y cómo el gremio de diseñadores refuerza este concepto en la ciudad de Cuenca.
- 2.- Diagnosticar la existencia de espacios físicos, espacios académicos y la vinculación de los diseñadores con el ámbito cultural a través de investigación de campo basado en encuestas y entrevistas.
- 3.- Desarrollar la propuesta del modelo de servicios para la de implementación del estudio - taller basado en los resultados en la investigación de campo con enfoque cultural de diseño.
- 4.- Valorar a través del criterio de especialistas la propuesta de la implementación del estudio-taller en el centro histórico de la Ciudad Cuenca.

1.5. VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD Y BENEFICIARIOS DIRECTOS:

Conectaremos el diseño y la cultura a través de diversas experiencias sensoriales de una manera teórica, práctica y educativa, intercambiando información entre profesionales relacionados, diseñadores especializados y vinculados en el ámbito del diseño. Con la intención de aportar al gremio de diseñadores para su crecimiento y fortalecimiento entre este grupo de profesionales. Hay que mencionar que la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay hasta la fecha dispone de 450 profesionales graduados desde el año 2000, esta cifra incluye a todos los profesionales de las 4 ramas del diseño que son: Gráficos, de Objetos, Textiles y de Interiores.

Adicional la facultad de Diseño de Interiores de la Universidad de Estatal de Cuenca dispone de una cifra de 135 graduados de en esta rama. De aquí que el compromiso de fortalecer este grupo de aproximadamente 700 profesionales de la rama del Diseño es de gran responsabilidad para cada uno de los que formamos parte del mismo.

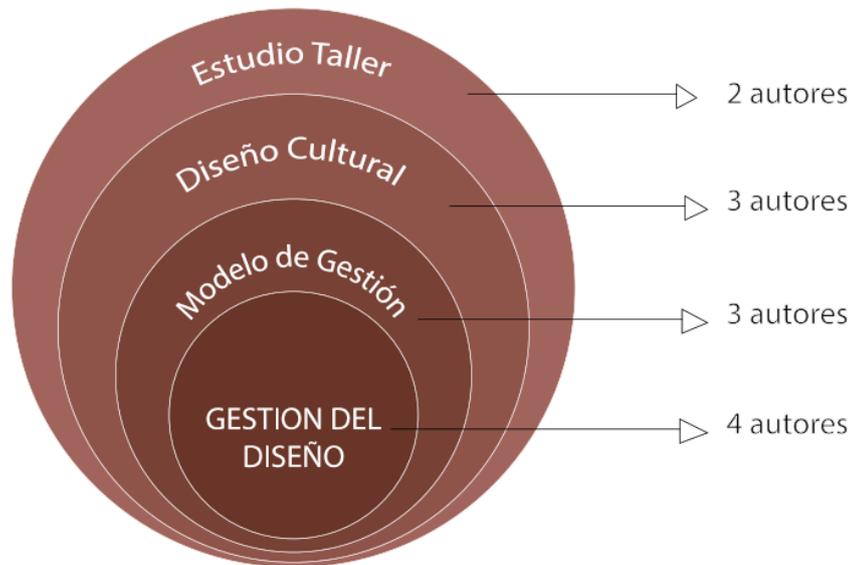
Este material de estudio favorecerá a los diseñadores para proyectar sus ideas o emprendimientos desde un enfoque integral-interdisciplinario basados en la importancia de la gestión del diseño y el aporte cultural dentro de la sociedad.

Además, otro gran grupo beneficiario de este proyecto será una población de entre 12 a 75 años de edad hombres y mujeres visitantes turistas o residentes en la ciudad de Cuenca amantes del diseño y/o que tengan habilidades manuales o que deseen aprender.

Este segmento es mucho más amplio ya que el tema de las artes, de la cultura y el diseño como tal, son temas que cada día han ido ganando interés de índole general, en otras palabras, como temas de "cultura general".

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Ilustración 1. Globo de conceptos y categorías.



2.1. GESTIÓN DEL DISEÑO. LA GESTIÓN, EL DISEÑO Y SU RELACIÓN:

Me propongo explicar de una manera clara y sencilla la funcionalidad con respecto a la disciplina que trata la gestión del diseño. Pudiendo entender como una manera del saber o de la práctica que nos facilita entender al diseño desde una perspectiva epistemológica para mejorar la capacidad de las instituciones o de las empresas.

“El término gestión, cuyo origen data de 1884, viene de la raíz etimológica gesto, que procede del latín gestus, definido como actitud o movimiento del cuerpo, el cual a su vez se deriva de genere, que significa ejecutar, conducir, llevar a cabo (gestiones) y tiene como sinónimos las palabras: gestionar, gestor y administrador” (Corominas, 1984) .

De manera semejante existen varios conceptos del término diseño que con el transcurso de los años han ido tomando diferente forma según varios autores.

Según (Bürdek, 1999)(citado en (Manrique López, 2016), “El diseño es una disciplina, un conjunto de prácticas y discursos específicos identificados por un corpus sistematizado de conocimientos, que adopta técnicas derivadas de la teoría científica para asumir procesos proyectuales de forma racional a través del pensamiento lógico y sistemático, teniendo un

control de todas las variables (aspectos de uso, formales, simbólicos, especificaciones y restricciones de procesos, materiales, medioambientales, etc.)”

El Diseño tradicional enmarcaba conceptos muy relacionados y apegados a la forma, función y tecnología de los productos por ende al sistema productivo, de distribución y consumo, luego con el tiempo y acorde con las condiciones de las épocas y sus desafíos, el producto como tal trascendió de lo físico a lo intangible, es decir, a la innovación de experiencias y servicios que lo posicionaron en un producto más integral y avanzado. Con esta perspectiva de avance y crecimiento el diseño se puede entender como una práctica interdisciplinar que tiene la capacidad de manejarse en escenarios complejos de una manera sistémica y adaptarse en cualquier organización en la cual se requiera de su ejercicio.

Al revisar la literatura nos encontramos con la realidad de la escasez bibliográfica referente al concepto de la Gestión del Diseño y basando en una apreciación personal a catalogar como una rama completamente nueva que está por incursionarse y debido a esto y con mayor justificación amerita la pertinencia de este estudio.

A pesar de lo antes mencionado, existen algunos conceptos que hacen referencia al tema como lo señala (Best, 2007) (Manrique López, 2016), que en esta área:

“(…) Existen múltiples perspectivas que reflejan la extraordinaria variedad de personas, profesiones y situaciones implicadas en este ámbito, tales como el mundo académico, los sectores público y privado, el mundo de los negocios y la industria, la profesión del diseño o los organismos públicos y gubernamentales. La falta de consenso en lo que respecta al alcance y el contenido de esta disciplina ha dificultado la creación de materiales de consulta, pero sí que se han realizado diversos esfuerzos por crear unas definiciones consensuadas sobre aspectos específicos del diseño y su gestión. (p. 12)”

Un análisis muy interesante lo realiza (Manrique López, 2016) con respecto a los conceptos de Gestión del Diseño y los mismos que en resumen los analiza según: diseño-empresa, diseño-estrategia y diseño-mercado y concluye definiéndola como una disciplina que permite el paso del diseño como una herramienta instrumental a un componente estratégico...

Asumiendo estos conceptos modernos sobre la gestión del diseño podemos posesionarlo con enfoque interdisciplinaria e integradora, que se enfoca más en el estudio basado en criterios de las dificultades por resolver, que en las propiedades o el diseño en sí mismo, acorde con el constante cambio que enfrenta el contexto mundial y plantear nuevos valores, sentidos, necesidades, tendencias y comportamientos.

2.2. MODELO DE GESTIÓN, Y LA TRIPLE VOCACIÓN DE LA GESTIÓN CULTURAL

“Es evidente que, se ha venido dando un proceso de formalización de la gestión cultural en América Latina a través de una serie de acciones realizadas por los agentes del campo cultural: Instituciones gubernamentales, organismos internacionales, gestores, universidades y organizaciones gremiales formales y no formales”(Mariscal Orozco 2015) .

Usando los principios de Orozco, este proyecto, parte de un modelo de gestión que articulará de forma coordinada tres aspectos vocacionales de la gestión Cultural y estos son: el encargo social, como profesión y como campo académico, tal como los propone Mariscal en su publicación.

La gestión cultural en el ámbito social:

La inspiración inicial responde al entorno social de la gestión cultural como un encargo dentro del ámbito social. Es decir que en el ámbito del trabajo existen un sin número de encargos en los que el diseño, implementación y evaluación de actividades culturales se vinculan y aporte a grupos en beneficio de la sociedad.

La gestión cultural en el ámbito profesión:

Esta inspiración se relaciona con la reconstrucción social de la gestión cultural como carrera o labor, que hace referencia a una actividad productiva, ejecutada por un grupo de profesionales usando competencias técnicas dentro de un grupo de conocimiento y destrezas obtenidas y registradas por medio de un sistema de formación educativa de alto nivel.

La gestión cultural como campo académico:

Y por último, como toda área del saber en continua formación, la gestión cultural debe tener áreas de socialización de vivencias y problemáticas por medio de reuniones, eventos, encuentros, expediciones etc., los mismos que con el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación pueden ser locales, regionales, nacionales o incluso internacionales. De una manera epistemológica e innovativa.

2.3. DISEÑO CULTURAL, IMPORTANCIA DEL DISEÑO EN EL ÁMBITO CULTURAL

“Las vertiginosas y profundas innovaciones que los cambios tecnológicos impusieron al diseño como práctica profesional las dos últimas décadas del siglo XX, han motivado numerosas formulaciones teóricas en el intento de pensar qué implicancias o consecuencias tienen estos

cambios en la transformación de los saberes constitutivos del diseño como disciplina académica” (Filpe & Guitelman, 2014)

Concuerdo con Filpe & Di Paola cuando mencionan que actualmente el diseño se muestra como una disciplina en la que el conocimiento cultural es uno de sus focos constructivos.

Comprender e identificar los enfoques culturales del diseño dentro de una propuesta proyectual involucra un posicionamiento teórico/metodológico que intenta desmerecer la perspectiva sobre diseñar, y ha sido gradual y profundamente apañada por la superioridad de su consideración como un conocimiento técnico.

“Diseñar es ponerse en lugar del otro, porque proyectar (diseñar) es un acto de prefiguración del mundo en pos de transformarlo, de hacerlo mejor. Nada más social que este postulado modernista” (Filpe & Di Paola, 2014)

2.3.1. Análisis arquitectónico del Centro Histórico de Cuenca y sus cambios en la actualidad

La ciudad de Cuenca, la Santa Ana de los 4 Ríos, se le conoce como la 3ra ciudad más significativa del Ecuador, y desde el año de 1999 cuenta con la nominación de ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad por la UNESCO.

“Su centro histórico es único, está repleto de elementos coloniales como los balcones de madera tallada y hierro forjado adornados con hermosas flores, los adoquines de piedra que forman parte de sus calles y una arquitectura colonial con toques europeos y detalles autóctonos, que definitivamente enamoran a todos y hacen que esta bella ciudad sea uno de los puntos turísticos más visitados del país. Su arquitectura es imponente con valiosos detalles hechos en madera, bareque, mármol y oro” (Ministerio de Turismo, 2019) .

Como en la mayoría de las ciudades con rasgos coloniales, una variedad de inmuebles envuelve el parque central donde ahora se encuentre el hermoso y llamativo Parque Abdón Calderón. Entre estos, se destacan la Casa Amarilla, la Corte de Justicia y la antigua catedral del siglo XVIII con estilo neoclásico.

Existen 213 edificaciones inventariadas, sus llamativas, tiendas, plazas y mercados, son rasgos típicos de la Ciudad.

“El Centro Histórico, no ha sufrido cambios en su tejido urbano original; durante 400 años la ciudad se desarrolló siguiendo las características principales de la “cuadrícula” fundacional. Mantiene un parque arqueológico en donde se hallan los vestigios de la organización espacial prehispánica de la ciudad inca de Tomebamba, segunda en importancia en el Tahuantinsuyo,

que por su magnificencia llegó a competir con el Cusco, capital del imperio. Desde un inicio estuvo íntimamente ligada al río que fue el gran vivificador de las tres ciudades, la cañarí, la inca y la española” (Ministerio de Cultura, 2022)

Después de un extenso análisis de las características físicas y la imperiosa importancia de mantener la imagen y los rasgos del casco histórico de la Ciudad de Cuenca, hacemos un análisis de cómo en la actualidad se está utilizando y sacado provecho de todo este importante bagaje histórico para darle un nuevo look a la ciudad, haciéndole partícipe de proyectos, emprendimientos y remodelaciones.

Existen varios emprendimientos en los cuales han fusionado distintas industrias, como la gastronomía, con el comercio, y la hotelería. Los mismos que son un claro ejemplo en donde se puede realzar la belleza de la ciudad antigua y generar espacios multidisciplinarios y de varias actividades en una misma edificación.

Siguiendo esta dinámica, este proyecto se basa en este criterio y se emplazará en una de las hermosas casas del Centro Histórico para remodelarla y restaurarla, fusionando varias actividades que permita fomentar los servicios del gremio de diseñadores y de cierta manera genere una comunidad de profesionales de esta rama y de gente que sea amante del diseño para que encuentren un lugar en donde se pueda aprender, compartir criterios, vincular estratégicamente con nuevas ideas, socializar entre los integrantes del gremio con distintos eventos creativos, trabajar, exhibir sus proyectos y degustar de un delicioso café.

2.4. ESTUDIO – TALLER - COMO ESPACIOS

La principal diferencia entre taller y estudio, es que el primero es el lugar en donde se ejecuta un trabajo manual y la segunda es el sitio en donde los autores analizan de manera profesional un proyecto. Dentro de este marco conceptual entenderemos a un estudio-taller como un espacio que maneja la estrategia, la creatividad y la destreza para regularizar un evento educativo, fusionando la teoría y la práctica a través la obtención de los conceptos y el avance práctico imaginación.

Un taller, desde un punto de vista pedagógico permite la construcción de conocimientos no solo de manera colectiva sino, también de una forma individual. Adaptándose a la perfección a las características del objeto de estudio.

“El taller es una estrategia didáctica que se usa tradicionalmente, en la formación de diseñadores se concibe como un espacio donde se aprende haciendo, el taller es objeto de estudio en sí mismo desde sus componentes fundamentales: teoría y práctica. La primera

conduce al saber mediante la reflexión sobre el acto mismo de diseñar y la segunda desde las acciones guiadas en el proceso de diseñar, así, cuando están presentes ambas condiciones, se desemboca en la manifestación de la creatividad, esencia del saber hacer del diseñador.” (Meneses Urbina, 2009)

Fomentar la dualidad del trabajo experimental y práctico en un taller con el trabajo de análisis conceptual profesional en un estudio, es la misión que se manifiesta como esencia en este proyecto en el cual se implementará estos espacios con el afán de promover las actividades experimentales y los saberes de cada profesional que forme parte de estas instalaciones, pensando que en ambas tareas predominará un proceso epistemológico, proyectual y de análisis.

2.4.1. Funcionalidad de cada espacio

Vinculando estos conceptos sobre las características y funcionalidades de un estudio – taller este proyecto pretende plantear una estrategia pedagógica, es decir sistematizar la experiencia en estos espacios desde una perspectiva novedosa.

Adicional del conocimiento, un taller contribuye vivencias que demandan la dependencia de lo sabio con lo apasionado. Se junta lo individual y colectivo al momento de tratar corregir proyectos y actividades existentes.

“El taller de diseño es un espacio académico que privilegia, entre profesionales, el ejercicio del pensamiento, la investigación y el desarrollo de la creatividad. Por esta razón, es necesario articular a esta estrategia las demás prácticas educativas y didácticas aplicadas en la formación de los diseñadores”. (Filpe & Di Paola, 2014)

En analogía con esta materia, se plantea la necesidad que los expertos del taller de diseño tengan una visión en la que se evidencia claramente los conceptos de sociedad, de individuo y de conocimiento, procurando que estos conceptos se acomoden a las experiencias de educación y enseñanzas en esta área educativa y contribuyan con la educación de una comunidad capaz de validar conceptos socioculturales y económicos de los cuales forman parte y en los que va a practicar la carrera profesional y brindar los servicios.

La transdisciplinariedad en los espacios de diseño debe entenderse como una forma de proceder, es decir, como la actitud de pensar hacia todas las conexiones, canales y articulaciones que enfrentan un mundo moderno, y como un plan, dicho de otra manera, como la unión de diferentes variedades de conocimientos para la agrupación de varios actores que pretendan construir el conocimiento.

3. PROCESO INVESTIGATIVO METODOLÓGICO

Este proceso de investigación parte de la premisa básica de seguir un método de estudio coherente que sustentará sus resultados en base a la comprobación de los mismos; usando un lenguaje preciso y especializado para responder al cómo y al porqué de la problemática planteada.

Dentro de este marco es necesario enfatizar que el juicio en búsqueda se presenta como un conocimiento científico. El mismo que estará inmerso dentro de las líneas de investigación de las Artes y humanidades que busca una sociedad sostenible. Y comprende las investigaciones relacionadas con el área del diseño frente a la identidad, la cultura, y la sociedad, para el emprendimiento y la innovación.

El enfoque de la Investigación se define mediante la conciliación de los dos criterios más comunes que hoy en día se utilizan, que son el enfoque cualitativo y el cuantitativo. Los mismos que en partes iguales ayudarán a determinar la viabilidad de la creación de este estudio-taller de diseño.

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Puntualmente se profundizará los aspectos físicos, culturales y conceptuales para la propuesta de implementación del estudio - taller basándonos en los resultados en la investigación de campo. Para así interpretar a través del criterio de especialistas la propuesta de la implementación del estudio-taller en el centro histórico de la Ciudad Cuenca.

A continuación, cuantificaremos la existencia de los espacios físicos y desarrollo académico del grupo en estudio a través de encuestas y de una investigación de campo, para verificar los fundamentos teóricos sobre la situación actual laboral de la intervención de los diseñadores de la ciudad de Cuenca.

De lo anteriormente expuesto afirmamos que el enfoque de investigación será de carácter Mixto.

Dentro del marco del tipo de investigación, segmentaremos el asunto de estudio en varias partes, las mismas que serán observadas y analizadas particularmente. Esto con el objetivo de precisar los datos y manejar la información de una manera epistemológica, tal como se define la investigación Analítica.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.

Para definir la población de estudio se consolidará un número de diseñadores graduados a partir del año 2005 hasta la actual fecha, que es la época desde cuando la profesión tomó fuerza en nuestro medio. Y la muestra se definirá según el método no probabilístico en base a un muestreo por juicio o criterio del investigador. Es decir, se escogerá los encuestados que calcen dentro de un perfil apropiado previamente establecido.

3.3. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.

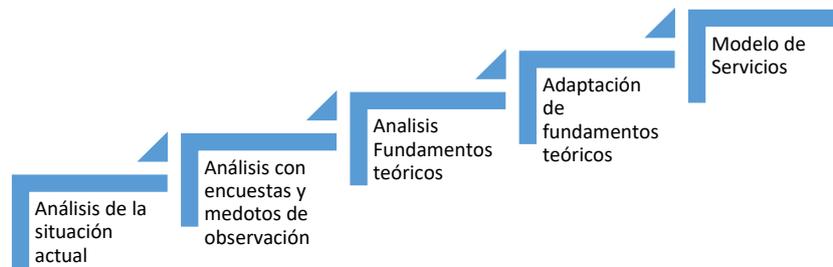
Los métodos, técnicas e instrumentos a utilizarse serán la observación de campo y las encuestas, usando un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se podrá conocer la opinión o valoración del sujeto seleccionado sobre la problemática a tratarse.

Tabla 1. Detalle del proceso de investigación

Datos a recopilar	Enfoque	Herramienta	Fuente
1. Existencia de espacios que brindan servicios de diseño en la ciudad.	Cuantitativo	Observación	General
2. Aporte cultural en los proyectos de Diseño.		Búsqueda en redes sociales y web	Diseñadores y profesionales relacionados
3. Opinión sobre la necesidad de generar espacios integrales enfocados al diseño cultural.	Cualitativo	Entrevista estructurada	Diseñadores

Para la determinación de la muestra se utilizó el universo estimado del número de profesionales de la rama del diseño (cifra obtenida del repositorio informativo de la Facultad de Diseño de la UDA, que está a rededor de 700 personas graduadas, y utilizando el apoyo de una calculadora de muestra para la investigación, con un nivel de confianza del 95% y con un margen de error del 15% el resultado obtenido estimaría en la realización de 41 como tamaño de la muestra.

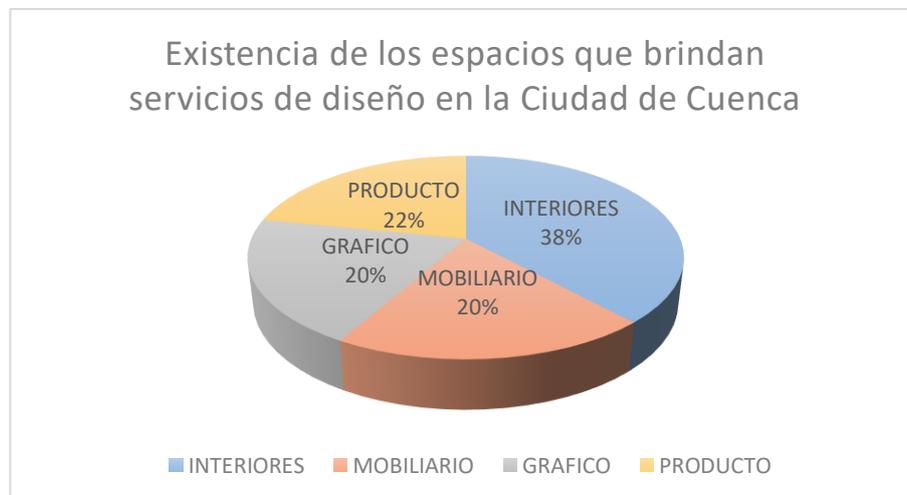
Ilustración 2. Flujograma del plan de investigación para definir un modelo de gestión



3.4. ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Para recopilar el dato sobre la existencia de los espacios que brindan servicios de diseño en la Ciudad de Cuenca y basado en un enfoque cuantitativo se utilizó la herramienta de observación y búsqueda en redes sociales encontrando la siguiente información y los siguientes datos.

Ilustración 3. Resultados de la búsqueda de espacios que brindan servicios de diseño



Una vez realizada la búsqueda se estableció una categorización de las áreas de especialización que existen del Diseño. Definiéndolas en cuatro categorías y encontrando los valores descritos en la Ilustración 3 en la cual podemos concluir que el área de especialidad con mayores espacios encontrados es la de diseño de interiores con un 35% e indicándonos además que estos profesionales están más presentes con sus espacios y servicios de diseño.

Ilustración 4. Aporte cultural en los proyectos de diseño



Adicional a esta misma búsqueda y con el mismo enfoque cuantitativo se recopiló el dato sobre el porcentaje del aporte cultural en los proyectos de diseño, encontrando claramente un significativo valor que hace referencia a la baja importancia que se da al enfoque cultural en las propuestas de diseño.

Ver Anexo 1 Modelo de encuesta

Ver Anexo 2. Datos de la observación y búsqueda de información

3.5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Podemos concluir que sí existen espacios de diseño que brindan servicios relacionados a su profesión, pero en relación a la cantidad de graduados, el valor podría ser mucho mayor. A pesar de que no contamos con el dato de cuántas son las personas que ejercen su profesión a pesar de ser graduados de la Facultad de diseño en esta área, podemos rescatar que en el área de interiorismo existe mayor interés en transmitir sus servicios utilizando un espacio que brinde a la sociedad los mismos.

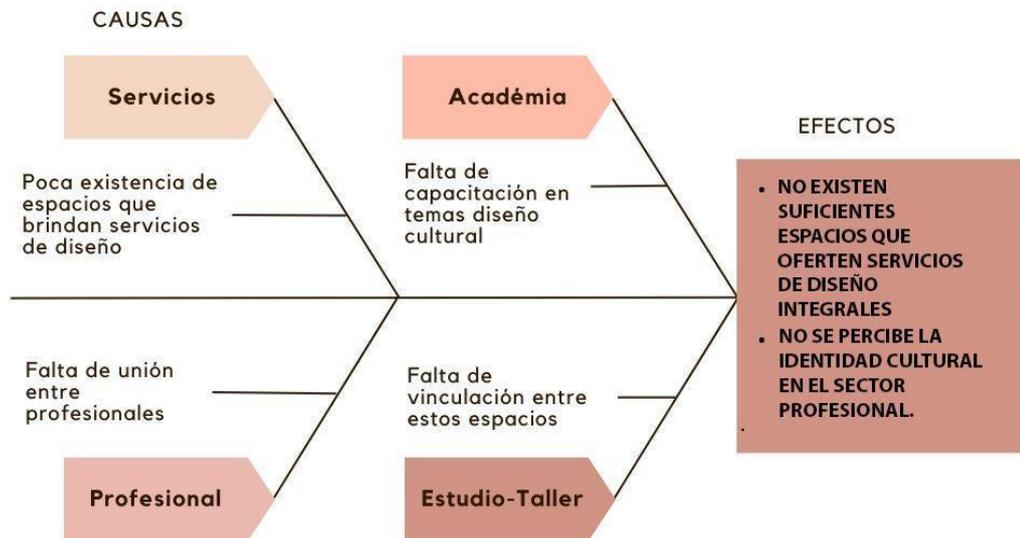
En adición a esto se puede también concluir que al existir un porcentaje tan bajo de proyectos enfocados en el ámbito cultural, es de vital importancia que se busquen estrategias y diferentes maneras de relacionar a la cultura con las propuestas dentro de los servicios que brindan los profesionales en el área del diseño en general.

Dentro de las sugerencias por parte de los encuestados se puede determinar que se podría establecer una relación directa con el pensum académico que cursan los actuales estudiantes para que en el mismo se incluya la materia de Diseño y Cultura, así se fortalecerá la necesidad y se les dotará de herramientas para este fin.

Finalmente podemos concluir que se evidencia por parte de los encuestados en la pregunta abierta de sugerencias para vincular el enfoque cultural en los proyectos, una iniciativa de

inclusión de conceptos, materiales y rasgos para promover que identifiquen a nuestra cultura para así identificar nuestra identidad promover estos conceptos a la sociedad (Ilustración 5)

Ilustración 5. Diagrama de Ishikawa.



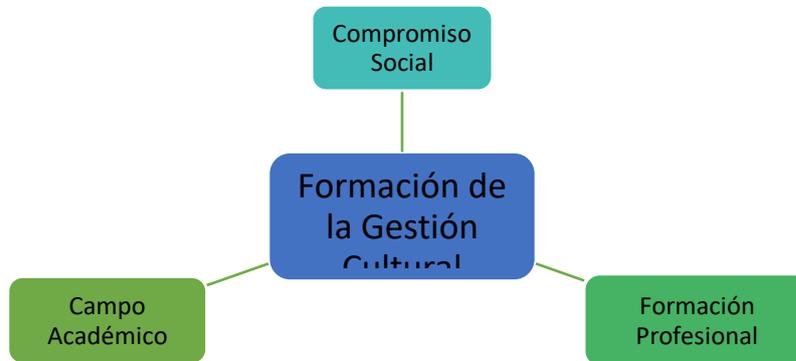
Fuente: Rafael Estrella Toral, Mgt: Problemática actual encontrada por medio de una entrevista semiestructurada realizada al decano de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte.

4. PROPUESTA

4.1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS APLICADOS

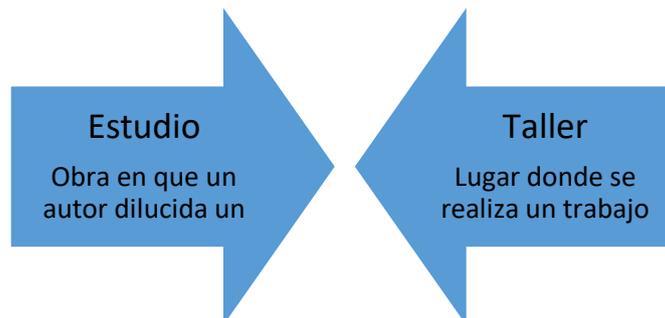
La triple vocación del diseño cultural que menciona Mariscal Orozco (2015), en su publicación nos sirve de guía para el desarrollo de esta propuesta. La misma que está basada en pasos de formación de la Gestión Cultural en Latinoamérica y que se ha venido dando en tres aspectos. Por otro lado, el reconocimiento de los administradores de un compromiso social, y por otro lado, la manifestación de programas de formación universitaria que justifica los saberes, pero también junta conceptos y metodologías de varias ramas; y por último desde la necesidad de la gestión cultural hacia un ramo académico de temas de varias disciplinas que abarca procesos epistemológicos, conceptuales y metodológicos. Ilustración 6

Ilustración 6. La triple vocación del diseño cultural que menciona Mariscal Orozco (2015)



Los conceptos de estudio –taller es otro de los insumos teóricos que definen la forma de la propuesta, los mismos que nos sirven para fusionar estos conceptos y usarlos en la funcionalidad de los espacios. – **“taller”**: Lugar donde se realiza un trabajo manual – **“estudio”**: Obra en que un autor dilucida un asunto. Wikipedia. (Ilustración 7)

Ilustración 7. Conceptos que convergen en un punto central



La interdisciplinariedad como concepto general no debe confundirse con la multidisciplinariedad, más bien confirmar el concepto de la unión de vínculos y de acciones mutuas, de definiciones entre diferentes áreas del conocimiento llamadas materias de las ciencias. El compartir métodos de una materia a otra. El análisis desde varias perspectivas científicas, cuya complicación es tal, que ayudaría a extraer las distintas dimensiones de la realidad social.

Ilustración 8)

Ilustración 8. La interdisciplinariedad como concepto general

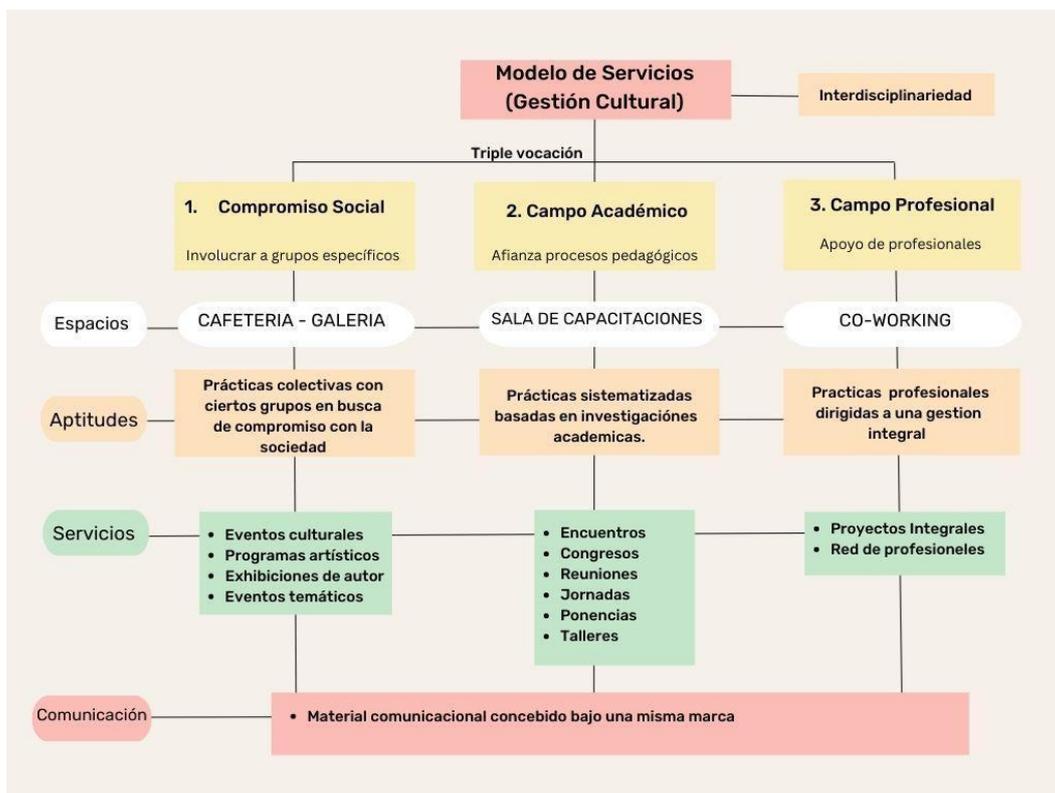


4.2. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El modelo de servicios debe orientarse a desarrollar tres áreas estratégicas: social, educativa y profesional. Los hitos y leyes de las instituciones deberían promocionar el avance de éstas, inclusive estas aportan la propuesta de valor.

4.2.1. Estructura general

Ilustración 9. Estructura general de la propuesta



4.2.2. Modelo de Gestión

Una vez que se comprende las estrategias para el desarrollo de este modelo de servicios para este proyecto es pertinente establecer la misión y visión que guiará dichos servicios.

4.2.2.1. Misión

Posicionar el método del diseño integral con enfoque cultural para generar ventajas competitivas en las actividades profesionales, académicas y sociales. Generando innovación por medio de servicios holísticos y modernos para posicionar y ser una organización referencial en la ciudad de Cuenca.

4.2.2.2. Visión

Ser un estudio- taller con alto reconocimiento a nivel nacional mediante servicios innovadores, con enfoque de identidad cultural, adaptación con la sociedad y la acogida de espacios que apuntalen al sector profesional del gremio de diseñadores.

4.2.2.3. Modelo de Gestión para el estudio taller

La Ilustración 10 muestra el modelo de gestión para el estudio taller, desglosado en nueve pasos, el mismo que se basa en los teoría del estado del arte y el estudio de la información básica. Se muestra en un formato Canvas, el cual es una herramienta muy utilizada para exponer modelos de las organizaciones.

Ilustración 10. Lienzo que presenta el modelo de gestión del estudio - taller



4.2.2.4. *Criterios y conceptos característicos para la propuesta*

El conjunto de servicios que se han planteado en esta propuesta se relacionan entre sí y por esta razón se emplazarán en un mismo inmueble con el objetivo de ofrecer una propuesta de servicio integral para nuestro público objetivo. Dicho inmueble se definirá con los criterios que están basados en los conceptos de gestión cultural, “estudio-taller” y la interdisciplinariedad; y son los siguientes:

CRITERIOS Y CONCEPTOS		
GESTION CULTURAL	<ul style="list-style-type: none"> · Características arquitectónicas de estilo colonial propias del centro histórico de la ciudad de Cuenca. · Restauración del inmueble, en el caso de ser necesario, manteniendo en lo posible los vestigios del inmueble original. 	
	<ul style="list-style-type: none"> · Diseñar de los espacios interiores considerando una mezcla entre el estilo étnico y zen. · Diseño de mobiliario funcional que predomine la utilización de materiales y técnicas propias de la provincia del Azuay. Paja toquilla, Textiles tejidos en telares y cerámicas, etc. 	  
ESTUDIO - TALLER	<ul style="list-style-type: none"> · Diseño de flujos de recorrido considerando actividades prácticas y teóricas. · Ambientación de espacios funcionales que permitan realizar actividades experimentales y a su vez de investigación 	 

	<ul style="list-style-type: none"> · Inclusión de nuevas tecnologías que facilite la fluidez de las actividades 	
<p>INTER DISCIPLINARIEDAD</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Creación de ambientes adaptables a las diferentes perspectivas y necesidades profesionales que se requieran. · Definición de espacios de esparcimiento comunes aptos para el intercambio de conocimientos. 	

4.2.2.5. *Productos de diseño iniciales para el Estudio - Taller*

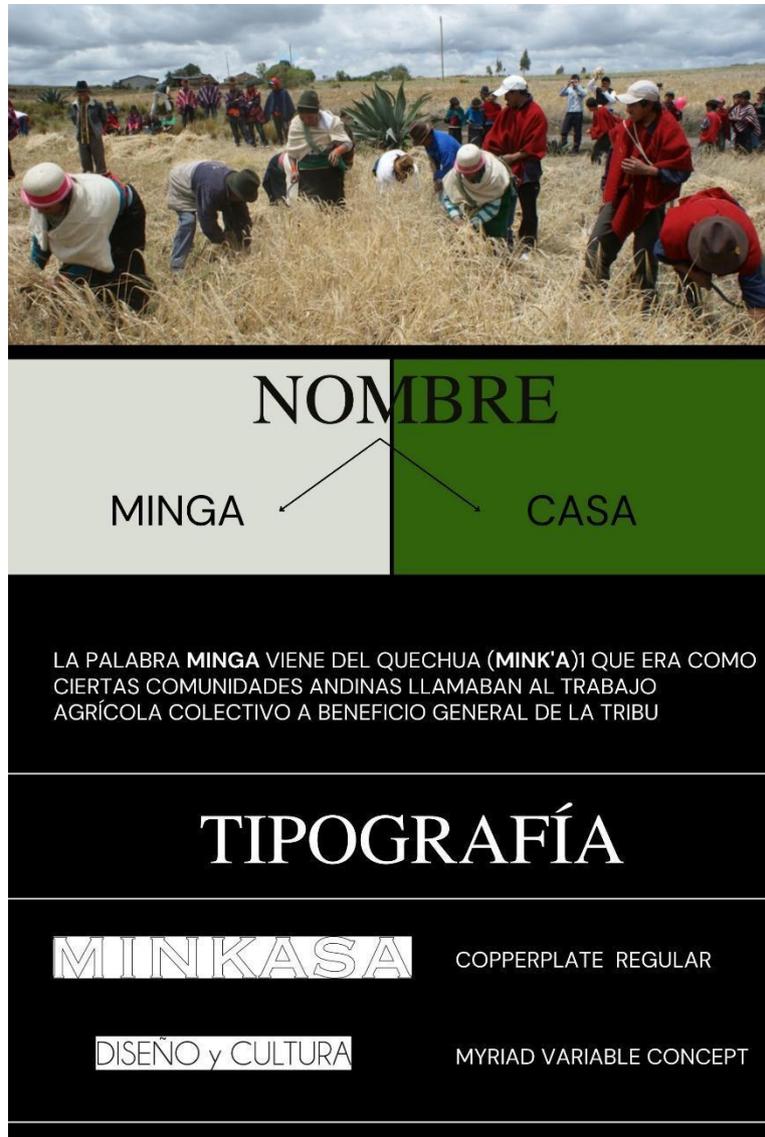
Una fragmento fundamental del modelo de gestión es el vínculo entre el segmento objetivo y los canales de venta, porque nos incitan a crear conocimiento y reconocimiento de la marca, de la misma manera como también la fidelización de clientes. Se han desarrollado algunos productos de diseño enfocados a la comunicación y difusión de la marca.

4.2.2.6. *Imagen corporativa*

A continuación, la Ilustración 11 presenta un resumen de la propuesta de imagen corporativa que está compuesta inicialmente por la elección del nombre y la definición de las tipografías.

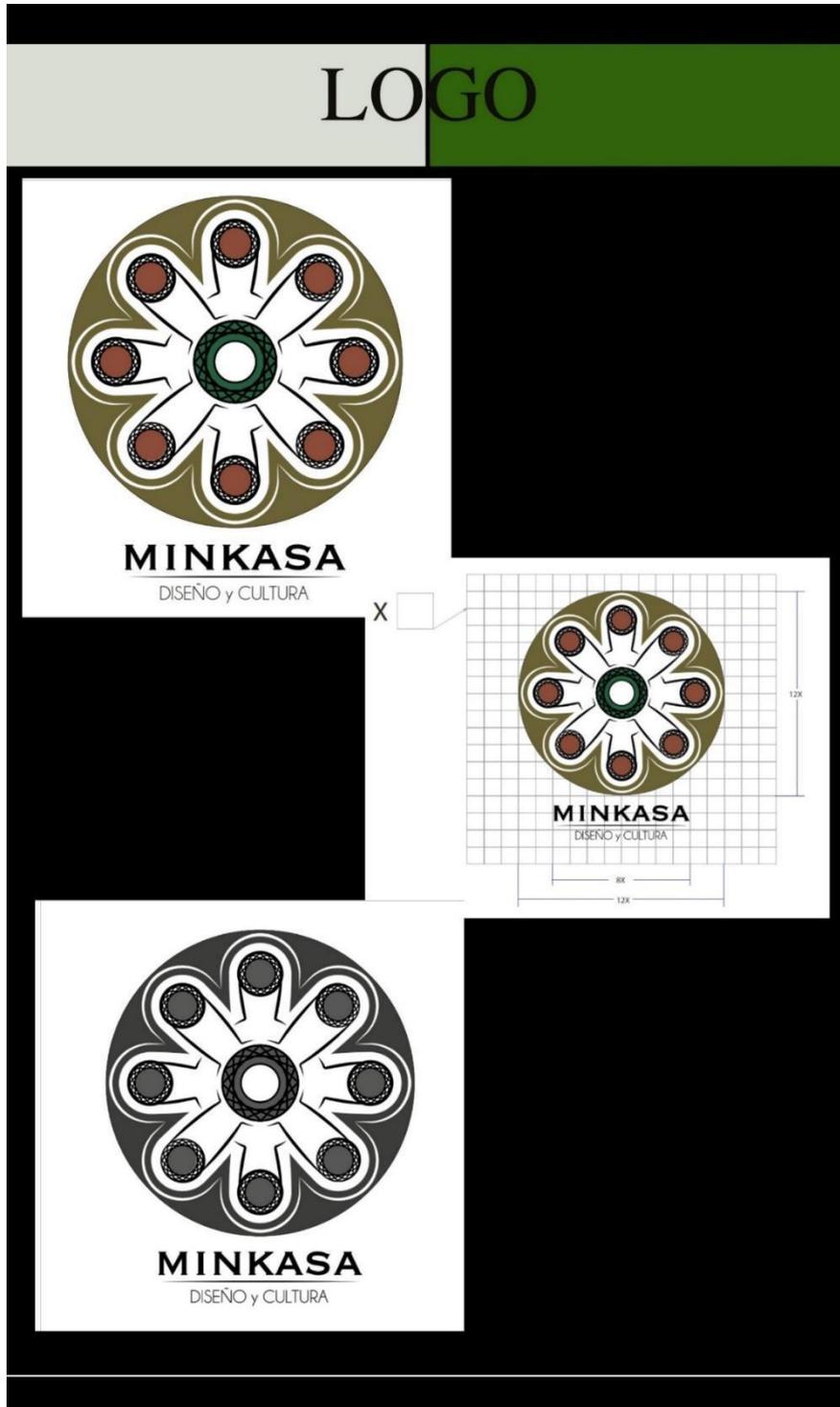
Se trabajó con el especialista en diseño gráfico a quién se le hizo el encargo de este particular, el Dis. Luis Aguayza, y conjuntamente con la visión global que esta propuesta pretende conseguir; se investigó palabras que tengan un significado de “trabajo en equipo” y a su vez tenga connotaciones culturales. Por esto la palabra “minka” viene del quechua *Mink`a* y tiene como significado el trabajo de un colectivo en beneficio de una tribu. El mismo que lo relacionamos al afán de que los diseñadores profesionales formen un gremio en beneficio de su sociedad.

Ilustración 11. Propuesta de imagen corporativa (nombre y tipografía)



El logo se ha concebido bajo la estilización de una circunferencia que engloba a los círculos restantes de menor tamaño que se traducen de manera simbólica al gremio de profesionales. Presentando una propuesta global con el estudio proporcional del mismo y las diferentes aplicaciones en color y blanco/negro o escala de grises.

Ilustración 11. Propuesta de imagen corporativa (logo)



Toda imagen corporativa define como lenguaje una paleta de colores que hacer referencia al significado de la propuesta. En este caso se usa los colores tierra (tostado y ocre) para transmitir los conceptos culturales. Por otra parte, el color verde nos sirve como reflejo de una propuesta fresca que se apega a rasgos de la diversidad de nuestra flora y que representa de nuestra zona. Finalmente, el negro se usa como un color neutro que simboliza la elegancia equilibrando la composición total.

La esencia tanto de la imagen corporativa, como del diseño de los espacios deben comunicar con los mismos valores en cada caso. En este caso los valores que definen la propuesta son: Innovación, motivación, energía, diseño y cultura.

Ilustración 11. Propuesta de imagen corporativa (paleta de colores y valores)



El material POP nos sirve para promocionar y generar mayor pregnancia de la marca tanto en los espacios interiores de MINKASA, como en puntos de activación a las afueras de nuestros servicios.

Ilustración 12. Montaje de producto promocional



El eslogan es una frase corta y fácil de recordar, que se utiliza en publicidad, estrategias comerciales y propaganda política. Desde el enfoque comercial, un eslogan es una frase que

destaca lo que hace una empresa o negocio, y fortalece sus valores, características y hace énfasis en la misión de su marca.

“MINKASA” espacio para proyectarse, relajarse, deleitarse
y encontrarse con el mundo del diseño y la cultura...

4.2.2.7. Animación

Con el objetivo de promocionar los todos los servicios de MINKASA en canales sociales se realizó una marca audiovisual. Anexo link

Ilustración 13. Captura de pantalla de marca audiovisual



Ilustración 13. Fotografía y Mapa del inmueble a restaurarse



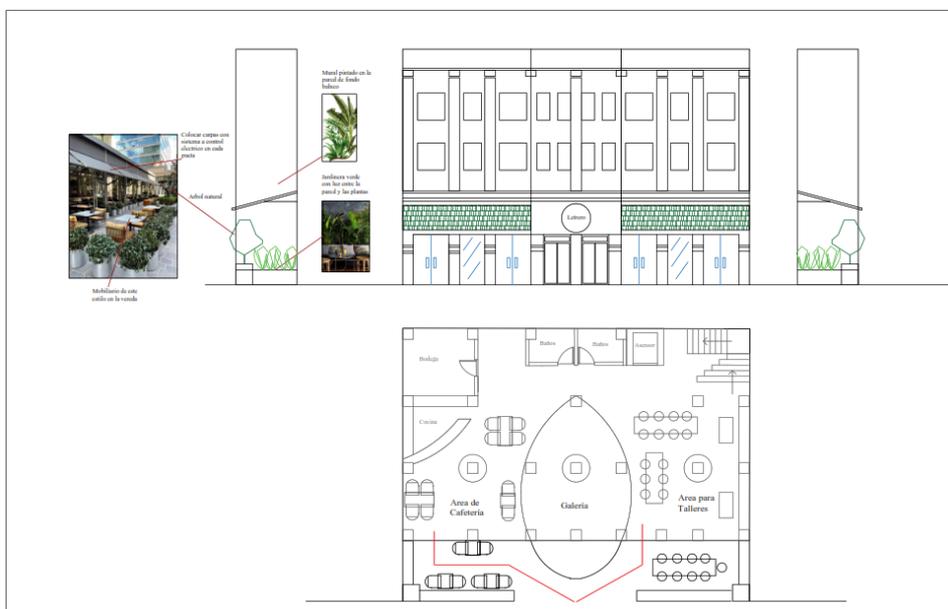
Este inmueble está estratégicamente ubicado a dos cuadras del Parque Carderón ubicado en el corazón del Centro Histórico de la Ciudad de Cuenca.

Zona de hermosas casas de estilo colonial que permiten a través de su restauración destacar la cultura de la Ciudad.



Ilustración 15. Planos y detalles constructivos de los espacios interiores

Para la distribución de las zonas y las áreas se realiza un levantamiento del espacio para generar información técnica de mucho uso en el proceso de restauración y planificación de toda la propuesta.



Este inmueble presenta una característica favorable en comparación del resto de inmuebles de sus alrededores, ya que está construida con un retiro adicional en el frente de la fachada de tres metros, el mismo que nos sirve para generar espacios exteriores que se fusionan con el mobiliario y brindan un área acogedora y cómoda al aire libre. Para estos espacios se propone el uso de cubiertas tipo roll-up automatizadas con la finalidad de usar estos espacios exteriores según las condiciones climáticas tan características de nuestra ciudad.

A continuación, se muestra una amplia gama de imágenes que nos permiten entender el resultado de la propuesta y nos muestran el inmueble cómo luciría en horas del día y adicionalmente en horas de la noche. Enfatizando el trabajo de un sistema de Iluminación que embellece y resalta la arquitectura del inmueble, dando énfasis también la importante utilización de elementos ornamentales naturales, como son las plantas nativas de la zona.

Cabe recalcar que en las paredes laterales de la fachada se ha planteado también una propuesta para aplicación de muestras artísticas “tipo mural” que ofrecerá anualmente con la participación de artistas nacionales e internacionales. Así pues, en estos lienzos arquitectónicos los diversos artistas nos deleiten cada año con sus magníficas y creativas obras.

Ilustración 15. Renders con distintas perspectivas de los espacios exteriores e interiores.

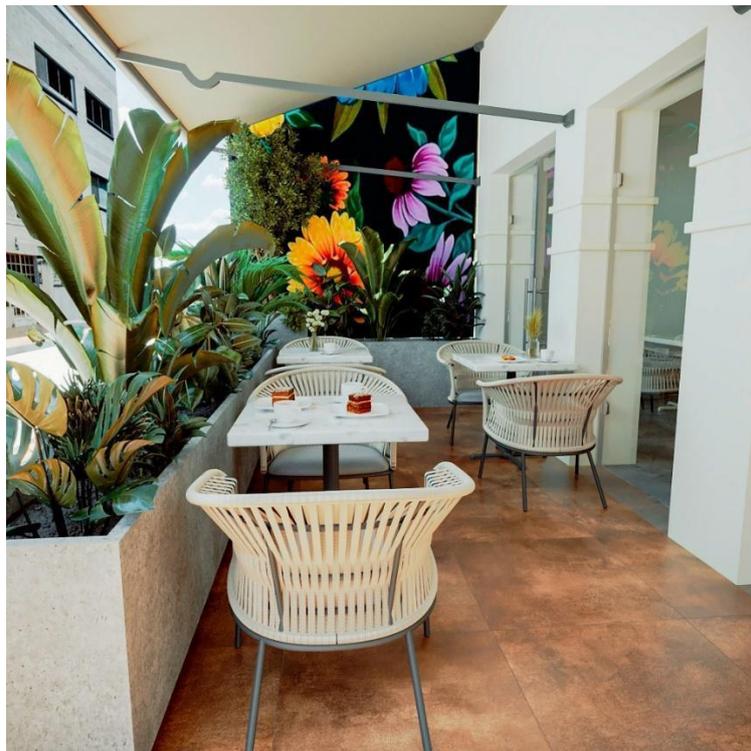
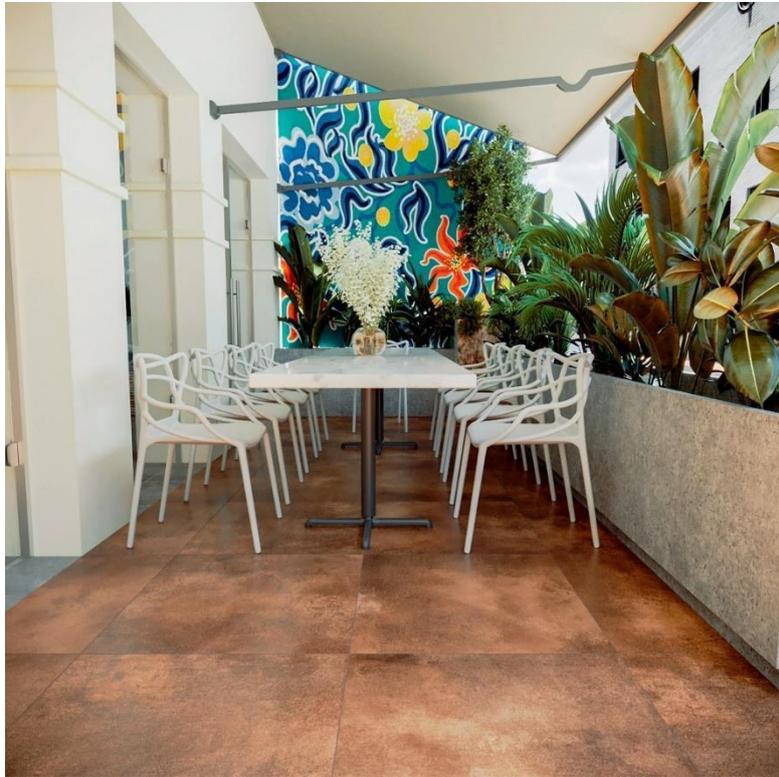


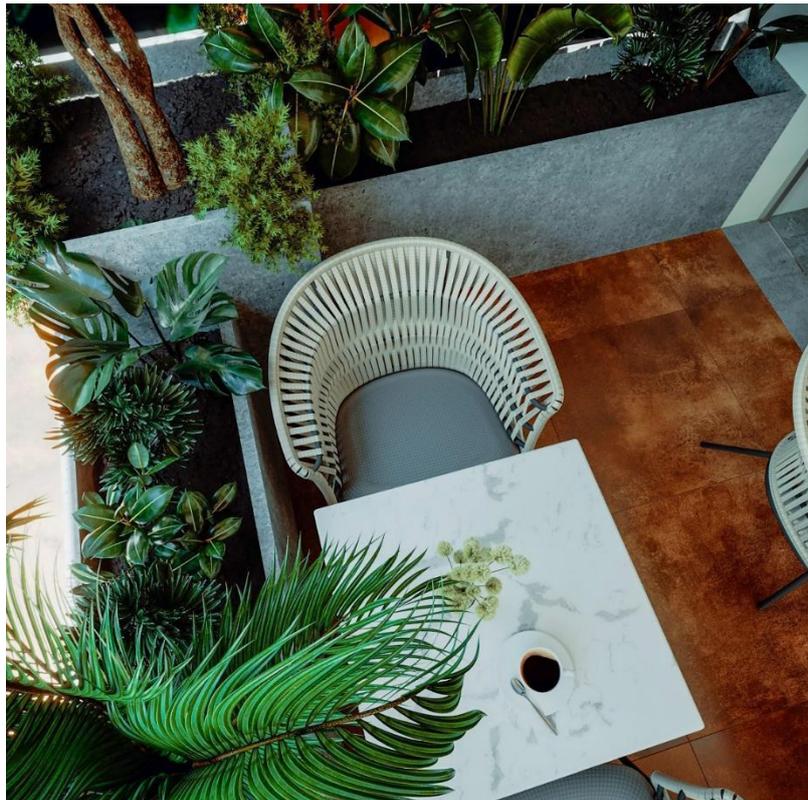






Con lo que respecta al mobiliario, se ha propuesto un diseño con líneas simples y con la fusión de materiales entre modernos como el plástico o el mármol y materiales naturales como las fibras naturales y la cerámica.





5. CONCLUSIONES

- El modelo de servicios para la implementación del estudio-taller es viable ya que desde su análisis de la situación actual se identificaron las falencias y la escasez de estos servicios integrales de diseño para fortalecer y mejorar los mismos.
- Este modelo se ajusta al contexto y necesidades tanto sociales, profesionales y educativas ya que se usó la información primaria de los encuestados y de los informantes claves del sector en cuestión. Este modelo puede considerarse como un referente para nuevos emprendimientos con las mismas características o parecidas al estudio-taller MINKASA.
- Este modelo de servicios compone la primera etapa para el desarrollo de la implementación de este estudio-taller de diseño cultural para que pueda convertirse en realidad y se muestre como un emprendimiento real al cual se le debe priorizar para continuar con las siguientes etapas y así inferir en el aporte a la sociedad.
- Esta propuesta evidencia que desde una la definición general de la Gestión del Diseño como se coordina de manera interdisciplinaria varios ámbitos profesionales para obtener un resultado global que satisface la necesidad planteada desde un inicio.

6. RECOMENDACIONES

Como principal recomendación se sugiere la validación de la propuesta a mayor profundidad con expertos en fianzas ya que la inversión requiere de fondos importantes, los mismos que se pueden gestionar con entidades gubernamentales, académicas o de la empresa privada.

Se recomienda levantar más datos primarios del sector educativo para conocer y enriquecer el área de capacitaciones futuras en los espacios destinados a este fin.

Se recomienda el diseño de una App para La Mansión del Diseño, el objetivo de la aplicación sería mantener la comunicación con clientes, promocionar los servicios, difundir los proyectos, eventos; como también anunciar noticias relevantes del mundo del diseño y la cultura.

Adicional sería de mucha ayuda realizar una propuesta del diseño Interior de los espacios para evaluar mediante una imagen 3d (render) la eficacia y cumplimiento de las necesidades.

Como recomendación final, se sugiere la implementación de una estrategia que cumpla con uno los objetivos de desarrollo sostenible. Pudiendo ser la instalación de paneles solares en las cubiertas del inmueble para cumplir el concepto de energía renovable.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Best, K. (2007). *Design Management*. Barcelona: Parramón.
- Bürdek, B. (1999). *Diseño historia, teoría y práctica del Diseño Industrial*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Corominas, J. y. (1984). *Diccionario crítico etimológico*. Madrid: Gredos.
- Fabela, A. M., & Flores, R. P. (2018). *La Profesión del Diseño: Expresiones y Experiencias*. (CIME-UAEM, Ed.)
- Filpe, M. G., & Di Paola, C. (2014). *Diálogos El diseño de un taller*. De la Plata: Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.
- Filpe, M., & Guitelman, S. (2014). *Diálogos: El diseño de un taller*. La Plata: Universidad de la Plata.
- Manrique López, A. (2016). GESTIÓN Y DISEÑO: CONVERGENCIA DISCIPLINAR. (U. d. Norte, Ed.) *Pensamiento & Gestión, núm. 40*, 129-158. Obtenido de https://www.redalyc.org/journal/646/64646279006/#redalyc_64646279006_ref7
- Mariscal Orozco, J. L. (enero-abril de 2015). La triple construcción de la gestión cultural en Latinoamérica. (U. P. Chacín, Ed.) *Telos, vol. 17, núm. 1, 17(1)*, 96-112.
- Meneses Urbina, D. G. (2009). El taller como estrategia didáctica para la enseñanza del diseño arquitectónico, *Actualidades Pedagógicas*,. *Actualidades pedagógicas*, 83-93.
- Ministerio de Cultura. (01 de Agosto de 2022). *Ministerio de Cultura*. Obtenido de Cuenca: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/cuenca/>
- Ministerio de Turismo. (01 de Diciembre de 2019). *Ministerio de Turismo*. Obtenido de ¿Por qué Cuenca es Patrimonio Cultural de la Humanidad?: <https://www.turismo.gob.ec/por-que-cuenca-es-patrimonio-cultural-de-la-humanidad/>
- Miranda, J. J. (2009). Gestión de Proyectos. En J. J. Miranda, *Identificación - Formulaci´on financiera –económica– social –ambiental* (pág. 523). Colombia: Cuarta.

8. ANEXOS

ANEXO 1

FORMATO DE ENCUESTA

<https://www.questionpro.com/a/TakeSurvey?tt=tOGB%2ByCm4uIEChrPeIW9eQ%3D%3D>

ANEXO 2

DATOS DE LA OBSERVCIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

OBSERVACION / BÚSQUEDA									
DATO	ENFOQUE	HERRAMIENTA	PUBLICO	TOTAL	INTERIORES	MOBILIARIO	GRAFICO	PRODUCTO	GALERIA
Existencia de espacios que brindan servicios de diseño en la	Cuantitativo	Observación Búsqueda en redes sociales y web	General	60	21	11	11	12	5

#	BUSCADOR	ESPACIO	ENLACE	RAMA	CONTACTO	Existe un aporte cultural en los proyectos de Diseño	SI	NO
1	GOOGLE	INAI ESTUDIO	https://inai.com.ec/web/	INTERIORES	0987 106 277	SI	18	42
2	FACEBOOK	UKU INTERIORISMO	https://www.facebook.com/ukuinteriorismo/?locale=es_LA	INTERIORES	098 298 0943	NO	30%	70%
3	INSTAGRAM	MOTE RETAIL	https://www.instagram.com/p/BmZtp12q42i/?hl=es-la	INTERIORES	998283444	SI		
4	FACEBOOK	GAMMA	https://www.facebook.com/gammaestudiocuena/?locale=es	INTERIORES	414-0085	NO		
5	FACEBOOK	N ESTUDIO	https://www.facebook.com/NStudioD/	INTERIORES	099 468 7697	NO		
6	FACEBOOK	ATELIER	https://www.facebook.com/atelierlab.au/?locale=es_LA	INTERIORES	099 286 0266	NO		
7	GOOGLE	CREAR ESTILO	crear-estilo.subscribememow.com	INTERIORES		NO		
8	FACEBOOK	VERO VELEZ	https://www.facebook.com/VVRetailDesign/?locale=es_LA	INTERIORES	098 765 9989	SI		
9	FACEBOOK	S-KALA	https://www.facebook.com/people/S-KLA-DenisseReyes/10006	INTERIORES	099 996 9260	NO		
10	FACEBOOK	2M2	https://www.facebook.com/profile.php?id=1000367837172848	INTERIORES	098 484 2694	SI		
11	FACEBOOK	AREA	https://www.facebook.com/areastudiohome/	INTERIORES	098 492 2250	NO		
12	FACEBOOK	KSA.A.EC	https://www.facebook.com/KSA.A.EC/	INTERIORES	099 840 8695	NO		
13	FACEBOOK	LUCE	https://www.facebook.com/LUCE.CPT/?locale=es_LA	INTERIORES	099 124 9066	NO		
14	GOOGLE	MISTTI	https://mistti-designer.com/	INTERIORES	98230452	NO		
15	GOOGLE	HORIZONTE	https://nicelocal.ec/cuenca/building/horizonte_estudio_de_ar	INTERIORES	098 471 3000	NO		
16	GOOGLE	DESIGN CENTER	https://www.designcenterecuador.com/	INTERIORES	999794438	NO		
17	FACEBOOK	MINALI	https://www.facebook.com/MINALIESTUDIO/	INTERIORES	099 399 8538	NO		
18	FACEBOOK	MIGUEL ZEA	https://www.facebook.com/profile.php?id=100063703922291	INTERIORES	099 296 7619	NO		
19	FACEBOOK	IDIOM ART	https://www.facebook.com/idiomART/	GALERIA	@gmail.com	SI		
20	GOOGLE	ERIKA GUTI	https://ec.linkedin.com/in/erika-carolina-guti%C3%A9rrez-garc	INTERIORES		NO		
21	FACEBOOK	DB MUEBLES	https://www.facebook.com/profile.php?id=100063585580315	MOBILIARIO	99 552 9343	NO		
22	GOOGLE	ATELIER DECORACION	https://www.facebook.com/profile.php?id=100030500066343	MOBILIARIO	099 889 2582	NO		
23	FACEBOOK	ESPACIOIDEAL	https://www.facebook.com/espacioidealdiseno/	INTERIORES	288-9531	NO		
24	FACEBOOK	DEMUSGALERIA	https://www.facebook.com/ing.hernanraez/	MOBILIARIO	096 737 2656	NO		
25	GOOGLE	AMALO	https://www.houzz.es/profesionales/carpinteros/amalo-muebl	MOBILIARIO	281-7336	NO		
26	FACEBOOK	LURIQ	https://www.facebook.com/mueblesluriq/?locale=es_LA	MOBILIARIO	283-6934	NO		
27	GOOGLE	RETROCHIC	https://www.mueblesretrochic.com/es	MOBILIARIO	98-466-7228	NO		
28	LINKED IN	DANIEL ULLAURI	https://ec.linkedin.com/in/daniel-ullauri-andrade-b32522153	INTERIORES	984 5551300	NO		
29	FACEBOOK	CAVANI DESIGN	https://www.facebook.com/cavannidesign/	MOBILIARIO	99 915 2300	NO		
30	FACEBOOK	INCUBIC STUDIO	https://www.facebook.com/IncubicStudio/	GRAFICO	96 779 5163	NO		
31	FACEBOOK	EDD ESTUDIO	https://www.facebook.com/EddEstudioTaller/	GRAFICO	99 555 7733	NO		
32	FACEBOOK	ELSTUDIO	https://www.facebook.com/elstudio17/	GRAFICO	98 384 6164	NO		
33	FACEBOOK	EMPORIO CREATIVO	https://www.facebook.com/emporiocreativoec/?locale=es_LA	GRAFICO	099 870 2257	NO		
34	FACEBOOK	PHORUS STUDIO	https://www.facebook.com/phorus.studio/	GRAFICO	98 739 0690	NO		
35	GOOGLE	PRESAGIO	https://www.presagio.com.ec/	GRAFICO	98444 9006	NO		
36	FACEBOOK	CREATHON	https://www.facebook.com/creathon/?locale=es_LA	GRAFICO	98 417 5779	NO		
37	FACEBOOK	GURU DISEÑO	https://www.facebook.com/disenoguru/	GRAFICO	281-7435	NO		
38	FACEBOOK	UYAGRAF	https://www.facebook.com/uyagraf/	GRAFICO	98 095 5422	NO		
39	FACEBOOK	TRAZOS	https://www.facebook.com/trazospublicidad2014/?locale=es	GRAFICO	98 404 7461	NO		
40	GOOGLE	EQUILIBRIO	https://www.equilibrio.com.ec/	GRAFICO	999 066 128	SI		
41	FACEBOOK	TRIVE	https://www.facebook.com/profile.php?id=1000709223564458	PRODUCTO	997662142	SI		
42	GOOGLE	DIVERSO	https://www.diverso.ec/	PRODUCTO	9 98162618	NO		

ANEXO 3

LINK DE LA MARCA AUDIOVISUAL

https://mega.nz/file/ygwkBDKT#ZZmgoQ0XdE3-hjIYA6_BDiKwdm4A_QrVZ6iynVkdHbY

