



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y  
TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Título:**

**Diseño 3D aplicado a la visualidad de espacios partiendo de la  
abstracción iconográfica de cerámicas**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado/a en Diseño  
Gráfico**

**Autor:**

**Toaquiza Lema María Elena**

**Tutor:**

**Mgs. Iván Fabricio Benítez Obando**

**Riobamba, Ecuador. 2024**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **María Elena Toaquiza Lema**, con cédula de ciudadanía **0606313971**, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **DISEÑO 3D APLICADO A LA VISUALIDAD DE ESPACIOS PARTIENDO DE LA ABSTRACCIÓN ICONOGRÁFICA DE CERÁMICAS**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 14 de noviembre de 2024.



---

María Elena Toaquiza Lema

C.I: 0606313971

## DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Iván Fabricio Benítez Obando** catedrático adscrito a la Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías** por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“DISEÑO 3D APLICADO A LA VISUALIDAD DE ESPACIOS PARTIENDO DE LA ABSTRACCIÓN ICONOGRÁFICA DE CERÁMICAS”**, bajo la autoría de **María Elena Toaquiza Lema**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 02 días del mes de octubre de 2024.



Msc. Iván Fabricio Benítez Obando

C.I: 0603802885

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **DISEÑO 3D APLICADO A LA VISUALIDAD DE ESPACIOS PARTIENDO DE LA ABSTRACCIÓN ICONOGRÁFICA DE CERÁMICAS** por María Elena Toaquiza Lema, con cédula de identidad número 0606313971, bajo la tutoría de Mgs. Iván Fabricio Benítez Obando; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 18 de noviembre de 2024.

William Quevedo, Mgs.  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Gabriela Puentes, Mgs.  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



Jorge Ibarra, PhD./Mgs.  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**





# CERTIFICACIÓN

Que, **Toaquiza Lema María Elena** con CC: **0606313971**, estudiante de la Carrera **Diseño Gráfico**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**Diseño 3D aplicado a la visualidad de espacios partiendo de la abstracción iconográfica de cerámicas**", cumple con el 9%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **Turniting**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 07 de agosto de 2024

Msc. Ivan Fabricio Benitez Obando  
**TUTOR**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de titulación está dedicado a todos los seres que han sido parte esencial de esta etapa de mi vida: a mis padres, Julio C. Toaquiza A. y Marcia I. Lema U.; a mi hermano menor, Julio C. Toaquiza L.; a mis valiosas amistades, que me han acompañado a lo largo de mi trayectoria universitaria; y, principalmente, al mayor patrocinador de mi vida, Dios.

Su presencia constante y su apoyo inquebrantable han sido mi inspiración para mejorar cada día, superar mis propias expectativas y mantener la constancia necesaria para alcanzar esta meta. En cada uno de ustedes encontré inspiración, la motivación y la fuerza para seguir adelante. Por todo ello, les dedico este logro con sincera gratitud.

**María Elena Toaquiza Lema**

## **AGRADECIMIENTO**

Deseo expresar mis más sinceros agradecimientos a todas las personas que contribuyeron de manera significativa a la realización de este proyecto.

A mi familia, mis padres, Julio C. Toaquiza A. y Marcia I. Lema U., por brindarme siempre su apoyo incondicional, tanto moral como sentimental y económico, no solo en esta etapa, sino a lo largo de toda mi vida. A mi hermano menor, Julio C. Toaquiza L., por ser quien es, por regalarme momentos de alegría y por sacarme una sonrisa en los momentos más difíciles.

Extiendo también mi agradecimiento a mis seres cercanos, quienes en los últimos años se han convertido en una parte fundamental e indispensable de mi vida. Agradezco especialmente a Ashly de J. Naranjo, Darwin A. Naula, Víctor A. Carbajal y Ramiro A. Correa. A todos ellos, quienes conocí en distintas circunstancias y momentos, pero que desde entonces han estado presentes, brindándome su tiempo, su compañía y su apoyo en los momentos en que más lo he necesitado, especialmente durante esta etapa.

Este proyecto no habría sido posible sin todos ustedes. Su apoyo ha sido invaluable y ha representado una fuerza motriz que me permitió avanzar incluso en los momentos más complejos. Más que agradecerles por todo lo que han hecho por mí, quiero expresarles que este logro también es suyo. Su calidad humana y su constante respaldo han sido pilares fundamentales en mi camino, y por ello les extiendo mi más sincera gratitud.

A todos ustedes, este trabajo es también un reflejo de lo que hemos construido juntos.

**María Elena Toaquiza Lema**

## ÍNDICE GENERAL

PORTADA

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	19
1.1. Planteamiento del Problema .....	20
1.1.1. Formulación y planteamiento del problema.....	20
1.2. Justificación .....	20
1.3. Objetivos.....	21
1.3.1. Objetivo General .....	21
1.3.2. Objetivos Específicos.....	21
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	22
2.1 Historia y trayectoria del Hotel Zeus .....	22
2.2 Restaurante del Hotel Zeus .....	23
2.3 Origen de la Cerámica encontrada en el Hotel Zeus .....	23
2.3.1 Culturas precolombinas en el Ecuador .....	24
2.3.1.1 Cultura Puruhá.....	24
2.3.1.2 Cultura Valdivia .....	24
2.3.1.3 Cultura Jama-Coaque .....	25
2.3.1.4 Cultura Chorrera.....	25
2.3.1.5 Cultura Tolita .....	25
2.3.1.6 Cultura Panzaleo .....	26
2.4 Hoteles de primera categoría .....	26

2.5	Experiencia de los huéspedes en hoteles de primera categoría.....	27
2.6	Método de Panofsky .....	27
2.6.1	Enfoque preiconográfico.....	28
2.6.2	Enfoque iconográfico.....	28
2.6.3	Enfoque iconológico .....	28
2.7	El signo .....	28
2.7.1	Teoría del valor de Saussure .....	29
2.8	Trazado armónico .....	29
2.8.1	Ley de bipartición .....	29
2.8.2	Ley de tripartición.....	30
2.9	La composición.....	30
2.9.1	Estructura de orden .....	30
2.9.2	Estructura proporcional.....	31
2.9.3	Estructura formal .....	31
2.10	Composición modular.....	31
2.11	Ley de formación de la composición modular.....	31
2.11.1	Factores espaciales .....	31
2.11.1.1	Factor funcional.....	32
2.11.1.2	Factor distributivo .....	32
2.11.1.2.1	Banda modular.....	32
2.11.1.2.2	Posicional .....	32
2.12	Leyes de la Gestalt.....	32
2.12.1	Ley de cierre.....	33
2.12.2	Ley de proximidad .....	33
2.12.3	Ley de similitud.....	33
2.12.4	Ley de simetría.....	34
2.12.5	Ley de continuidad.....	34
2.12.6	Ley de simplicidad .....	35
2.13	Interrelación de las formas.....	35
2.13.1	Distanciamiento.....	35
2.13.2	Toque.....	36
2.13.3	Superposición .....	36

2.13.4	Penetración .....	36
2.13.5	Unión.....	37
2.13.6	Sustracción .....	37
2.13.7	Intersección .....	37
2.13.8	Coincidencia.....	38
2.14	Módulos .....	38
2.14.1	Submódulos y supermódulos .....	38
2.15	El color.....	39
2.16	Modelado tridimensional .....	39
2.17	Softwares de modelado tridimensional.....	39
2.17.1	Blender .....	40
2.18	Realidad Virtual .....	40
2.18.1	Twinmotion .....	41
2.19	Integración de Blender y Twinmotion en el proceso de modelado 3D.....	42
2.19.1	Blender en el proceso de modelado 3D.....	42
2.19.1.1	Creación y edición de geometría .....	42
2.19.2	Twinmotion en el proceso de modelado 3D.....	42
2.19.2.1	Importación de modelos .....	43
2.19.2.2	Asignación de materiales y texturas .....	43
2.19.2.3	Iluminación y clima .....	43
2.19.2.4	Renderizado en tiempo real .....	43
2.20	Panoramas en Orbix 360.....	43
2.21	Diseño de interiores .....	44
2.22	Decoración de interiores .....	44
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA .....		45
3.1	Metodología de la investigación .....	45
3.1.1	Método analítico – sintético.....	45
3.2	Enfoque de investigación.....	45
3.2.1	Método cualitativo .....	45
3.3	Tipo de investigación.....	45
3.3.1	Exploratoria .....	45
3.3.2	Aplicada.....	46

3.4	Diseño de investigación .....	46
3.4.1	Descriptivo .....	46
3.5	Técnicas de recolección de datos .....	46
3.5.1	Entrevista de satisfacción.....	46
3.5.2	Entrevista de necesidad.....	46
3.5.3	Fichas de análisis iconográfico .....	47
3.5.4	Fichas de abstracción .....	47
3.6	Metodología Proyectual de William Morris .....	47
3.6.1	Método de análisis y Procesamiento de Datos.....	47
3.6.1.1	Observación y documentación .....	48
3.6.1.2	Bocetos y Experimentación.....	48
3.6.1.3	Diálogo .....	48
3.6.1.4	Pieza Final.....	48
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....		49
4.1	Presupuesto .....	49
4.2	Análisis y Resultados de la entrevista de satisfacción .....	50
4.2.1	Entrevista de necesidad.....	50
4.2.1.1.	Renovación de Tapices y Paredes .....	52
4.2.1.2.	Identidad Cultural del Restaurante .....	52
4.2.1.3.	Experiencia del Cliente .....	53
4.2.1.4.	Desafíos en el Diseño y Distribución.....	53
4.2.1.5.	Diferenciación del Hotel en el Mercado .....	53
4.2.1.6.	Elementos Tradicionales Indispensables.....	53
4.2.2	Entrevista de satisfacción.....	53
4.2.2.1.	Reflejo del Diseño Propuesto en Expectativas Iniciales .....	55
4.2.2.2.	Combinación de Colores y Diseño.....	56
4.2.2.3.	Disposición de los Muebles.....	56
4.2.2.4.	Elementos Decorativos y su Impacto .....	56
4.2.2.5.	Mejora en la Experiencia General del Cliente .....	56
4.2.2.6.	Evaluación de la Propuesta de Iluminación en el Prototipo 3D.....	56
4.2.2.7.	Sugerencias para Futuras Mejoras.....	56
4.3	Fichas de análisis iconográfico .....	57

4.3.1	Fichas de abstracción iconográfica .....	67
4.2.3	Fichas de composición modular según las leyes de Gestalt.....	75
4.4	Panoramas del restaurante.....	79
4.5	Aplicación de módulos en la decoración del espacio 3D .....	80
4.6	Tarjeta QR para el espacio 3D del restaurante.....	83
4.7	Renders del espacio 3D.....	84
4.8	Panoramas en ORBIX 360° .....	87
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		89
5.1	Conclusiones .....	89
5.2	Recomendaciones .....	90
BIBLIOGRAFÍA .....		91
ANEXOS .....		95
Anexo 1. Entrevista de Necesidad.....		95
Anexo 2. Entrevista de satisfacción .....		97
Anexo 3. Fotografías del restaurante.....		99
Anexo 4. Fotografías de las piezas cerámicas.....		103
Anexo 5. Modelado 3D en Twinotion.....		105

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Servicios y remuneraciones.....	49
--	----

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Niveles de significación del método de E. Panofsky .....	27
Fuente: Autoría propia.....	27
Figura 2. Significado y significante.....	29
Figura 3. Ley de Bipartición.....	30
Figura 4. La composición .....	30
Figura 5. Ley de cierre.....	33
Figura 6. Ley de proximidad .....	33
Figura 7. Ley de similitud.....	34
Figura 8. Ley de simetría .....	34
Figura 9. Ley de continuidad .....	34
Figura 10. Ley de simplicidad .....	35
Figura 11. Interrelación de formas/ Distanciamiento.....	35
Figura 12. Interrelación de formas/ Toque.....	36
Figura 13. Interrelación de formas/ Superposición.....	36
Figura 14. Interrelación de formas/ Penetración.....	36
Figura 15. Interrelación de formas/ Unión.....	37
Figura 16. Interrelación de formas/ Sustracción .....	37
Figura 17. Interrelación de formas/ Intersección .....	37
Figura 18. Interrelación de formas/ Coincidencia.....	38
Figura 19. Módulo, submódulo y supermódulo .....	38
Figura 20. Blender .....	40
Figura 21. Twinmotion .....	41
Figura 22. Entrevista de satisfacción .....	52
Figura 23. Entrevista de satisfacción .....	55
Figura 24. Ficha de análisis iconográfico .....	57
Figura 25. Ficha de análisis iconográfico .....	58
Figura 26. Ficha de análisis iconográfico .....	58
Figura 27. Ficha de análisis iconográfico .....	59
Figura 28. Ficha de análisis iconográfico .....	60
Figura 29. Ficha de análisis iconográfico .....	60

Figura 30.	Ficha de análisis iconográfico .....	61
Figura 31.	Ficha de análisis iconográfico .....	62
Figura 32.	Ficha de análisis iconográfico .....	62
Figura 33.	Ficha de análisis iconográfico .....	63
Figura 34.	Ficha de análisis iconográfico .....	64
Figura 35.	Ficha de análisis iconográfico .....	64
Figura 36.	Ficha de análisis iconográfico .....	65
Figura 37.	Ficha de análisis iconográfico .....	66
Figura 38.	Ficha de análisis iconográfico .....	66
Figura 39.	Ficha de abstracción iconográfica .....	67
Figura 40.	Ficha de abstracción iconográfica .....	68
Figura 41.	Ficha de abstracción iconográfica .....	68
Figura 42.	Ficha de abstracción iconográfica .....	69
Figura 43.	Ficha de abstracción iconográfica .....	69
Figura 44.	Ficha de abstracción iconográfica .....	70
Figura 45.	Ficha de abstracción iconográfica .....	70
Figura 46.	Ficha de abstracción iconográfica .....	71
Figura 47.	Ficha de abstracción iconográfica .....	72
Figura 48.	Ficha de abstracción iconográfica .....	72
Figura 49.	Ficha de abstracción iconográfica .....	73
Figura 50.	Ficha de abstracción iconográfica .....	73
Figura 51.	Ficha de abstracción iconográfica .....	74
Figura 52.	Ficha de abstracción iconográfica .....	74
Figura 53.	Ficha de abstracción iconográfica .....	75
Figura 54.	Ficha de construcción modular.....	76
Figura 55.	Ficha de construcción modular.....	76
Figura 56.	Ficha de construcción modular.....	77
Figura 57.	Ficha de construcción modular.....	77
Figura 58.	Ficha de construcción modular.....	78
Figura 59.	Ficha de construcción modular.....	78
Figura 60.	Panorama del espacio del restaurante (Vista 1).....	79

Figura 61.	Panorama del espacio del restaurante (Vista 2).....	80
Figura 62.	Panorama del espacio del restaurante (Vista 3).....	80
Figura 63.	Implementación de módulos sobre elementos decorativos .....	81
Figura 64.	Implementación de módulos sobre elementos decorativos .....	82
Figura 65.	Implementación de módulos sobre elementos decorativos .....	83
Figura 66.	Tarjeta QR .....	84
Figura 67.	Implementación de módulos sobre elementos decorativos .....	85
Figura 68.	Implementación de módulos sobre elementos decorativos .....	86
Figura 69.	Vista en ORBIX360° del espacio 3D .....	87
Figura 70.	Vista en ORBIX360° del espacio 3D .....	88
Figura 71.	Vista en ORBIX360° del espacio 3D .....	88

## **RESUMEN**

La presente investigación se centró en la aplicación del modelado 3D en el diseño y la remodelación de interiores, con el objetivo de desarrollar una metodología efectiva y adaptable para empresas de diferentes tamaños que buscan obtener propuestas visuales realistas y ejecutables para la renovación estética y funcional de sus espacios. El proyecto se llevó a cabo en el Hotel Zeus de Riobamba, una destacada compañía hotelera con más de 36 años de trayectoria en el sector, que dispone de un restaurante en la primera planta de su edificación. Se planteó renovar la presentación del restaurante para que reflejara un concepto andino nacional, sin perder la elegancia y el minimalismo que definen la imagen corporativa del hotel. La inspiración para la conceptualización del estilo andino provino de la colección de piezas cerámicas nacionales exhibidas en las plantas superiores del hotel. Estas piezas fueron objeto de análisis iconográfico y abstracción modular siguiendo la metodología de Erwin Panofsky y Saussure. El rediseño del restaurante se desarrolló utilizando herramientas avanzadas de modelado y renderización 3D, como Blender y Twinmotion, que permitieron la creación de representaciones visuales precisas y de alta calidad. El propósito de este proyecto fue no solo mejorar la estética y funcionalidad del restaurante, sino también fortalecer la identidad cultural del hotel, ofreciendo una experiencia única y enriquecedora para los huéspedes y fomentando una mayor lealtad hacia la marca. La integración de tecnologías avanzadas como el modelado 3D en la industria hotelera se presentó como un caso de estudio para futuras innovaciones en el sector, demostrando el valor de la combinación de tradición y modernidad en el diseño de espacios. Este enfoque no solo mejora la propuesta de valor del hotel en el mercado turístico, sino que también contribuye a establecer un estándar para el uso de herramientas digitales en el diseño interior.

**Palabras claves:** Hotel Zeus, Modelado 3D, Blender, Twinmotion.

## **ABSTRACT**

This research focused on the application of 3D modeling to interior design and renovation, with the objective of developing an effective and adaptable methodology for companies of different sizes seeking realistic and executable visual proposals to aesthetically and functionally renovate their spaces. The project was conducted at Hotel Zeus in Riobamba, a prominent hotel company with over 36 years of experience in the industry, which features a restaurant on the ground floor of its building. The goal was to update the restaurant's design to reflect a national Andean concept while preserving the elegance and minimalism that characterize the hotel's corporate image. The inspiration for conceptualizing the Andean style concept was drawn from the collection of national ceramic pieces displayed on the upper floors of the hotel. These pieces underwent iconographic analysis and modular abstraction based on Erwin Panofsky and Saussure's methodologies. The restaurant redesign was executed using advanced 3D modeling and rendering tools, including Blender and Twinmotion, which enabled the creation of precise, high-quality visual representations. The project aimed not only to enhance the aesthetics and functionality of the restaurant but also to strengthen the cultural identity of the hotel, providing guests with a unique and enriching experience and fostering greater brand loyalty. Furthermore, the integration of advanced technologies such as 3D modeling in the hotel industry was presented as a case study for future innovations in the sector, demonstrating the value of combining tradition and modernity in space design. This approach not only elevates the hotel's value proposition in the tourism market but also establishes a standard for the use of digital tools in interior design.

**Keywords:** Hotel Zeus, 3D Modeling, Blender, Twinmotion.



Firmado electrónicamente por:  
LOURDES DEL ROCÍO  
QUINATA ENCARNACION

Reviewed by:

Mg. Lourdes del Rocío Quinata Encarnación

**ENGLISH PROFESSOR**

C.C 1803476215

## **CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN**

La incorporación de elementos culturales en el diseño de interiores es crucial para reflejar la identidad y el valor estético de un espacio. En este contexto, el Hotel Zeus, con más de 36 años de trayectoria en Riobamba, enfrenta el desafío de renovar su restaurante principal para mantenerse relevante en un mercado competitivo. Aunque el hotel es reconocido por su servicio y ubicación, el diseño desfasado de su restaurante afecta negativamente la experiencia de los huéspedes y la imagen global del hotel. Además, no ha logrado integrar eficazmente en su diseño el valioso legado cultural representado en su colección de piezas cerámicas precolombinas, resultando en un espacio que carece de cohesión estética y no refleja adecuadamente la identidad cultural del hotel.

El presente trabajo de investigación propone un rediseño integral del restaurante, utilizando el modelado 3D como herramienta clave para integrar estos elementos culturales. Inspirado en la colección cerámica del hotel, el objetivo es crear un entorno que combine elementos tradicionales con un estilo contemporáneo, logrando un espacio visualmente atractivo, funcional y alineado con las expectativas de los usuarios. La tecnología avanzada de modelado 3D permitirá desarrollar propuestas realistas y detalladas, facilitando tanto la planificación como la ejecución del rediseño. Así, el restaurante del Hotel Zeus podrá ofrecer una experiencia enriquecida a sus huéspedes, fortaleciendo su identidad cultural y consolidándose como un referente de elegancia y tradición en la industria hotelera local.

Este estudio se organiza en cinco capítulos. El Capítulo I introduce el contexto del estudio, planteando el problema, la justificación y los objetivos generales y específicos, que abordan los retos del restaurante en cuanto a diseño y funcionalidad. En el Capítulo II se desarrolla el marco teórico, analizando las culturas precolombinas del Ecuador, con especial atención a las que influyeron en las piezas cerámicas del hotel, y exponiendo las teorías del signo, el método iconográfico de Panofsky, la composición modular y las leyes de la Gestalt, esenciales para el diseño propuesto. El Capítulo III detalla la metodología empleada, destacando el enfoque cualitativo, las técnicas de recolección de datos como entrevistas de necesidad y satisfacción, y el análisis iconográfico, además de la metodología proyectual de William Morris para el desarrollo del diseño. El Capítulo IV presenta los resultados obtenidos, junto con la planificación presupuestaria y los prototipos del diseño, incluyendo panoramas y renders aplicados a la decoración del restaurante. Finalmente, el Capítulo V ofrece las conclusiones y recomendaciones, enfocándose en cómo el rediseño logra integrar el patrimonio cultural del hotel en un entorno contemporáneo.

## **1.1. Planteamiento del Problema**

### **1.1.1. Formulación y planteamiento del problema**

El Hotel Zeus enfrenta un problema crítico en el diseño de su restaurante principal, que actualmente no logra satisfacer las expectativas de los huéspedes ni reflejar la calidad que se espera de un hotel de primera categoría. La presentación del espacio es visualmente deficiente y no se alinea con las tendencias contemporáneas en diseño y funcionalidad, impactando negativamente en la experiencia del cliente y en la percepción general del hotel.

“El diseño de interiores va necesariamente más allá de la definición arquitectónica del espacio. Cuando se proyecta una distribución, el mobiliario y los detalles de un espacio, el interiorista debe estar muy atento al carácter arquitectónico que imprimirán al espacio y al potencial de modificaciones y relaciones que se pueden establecer. El diseño del espacio interior requiere entender cómo están conformados los sistemas de cerramientos y la estructura del edificio. Con este conocimiento, el interiorista puede decidir si trabaja con ellos, si les da continuidad o si ofrece un contrapunto a las cualidades esenciales del espacio arquitectónico”. (Francis D.K. Ching, 2015, p. 15)

Aunque la estructura y distribución del restaurante están definidas, su estética ha quedado rezagada, lo que resulta en un ambiente que carece de cohesión y atractivo. La ausencia de elementos decorativos que representen la identidad cultural del hotel impide que el espacio cumpla su potencial como un lugar acogedor y distintivo. Como consecuencia, el restaurante pierde la oportunidad de resaltar el patrimonio cultural que podría enriquecer la experiencia del usuario.

Este contexto demanda una intervención urgente que trascienda la simple actualización superficial del diseño. La necesidad de un rediseño integral es evidente, ya que el espacio actual no fomenta una atmósfera que conecte la identidad cultural del hotel con la experiencia del cliente. Este proyecto busca abordar este problema mediante la creación de un nuevo diseño que integre elementos culturales de manera elegante y contemporánea, mejorando así la apariencia del restaurante y optimizando la experiencia del cliente.

## **1.2. Justificación**

En el Hotel Zeus, uno de los hoteles más antiguos y destacados de Riobamba, el restaurante principal presenta una apariencia desactualizada que no refleja la calidad y sofisticación esperadas de un hotel de primera categoría. Esta falta de actualización en la decoración y los elementos estéticos no solo afecta la percepción del hotel, sino que también puede influir en la satisfacción, lealtad y críticas por parte de los huéspedes.

Este proyecto busca prototipar un espacio 3D a partir de la abstracción iconográfica de piezas cerámicas precolombinas del Ecuador encontradas en el Hotel Zeus. La aplicación de modelado 3D permitirá crear una propuesta que modernice la estética y optimice la funcionalidad del restaurante. Al integrar elementos culturales de manera elegante y contemporánea, se mantendrá la identidad del hotel mientras se responde a las expectativas actuales de los clientes.

El modelado 3D ofrece ventajas significativas en el diseño de interiores, permitiendo visualizar cómo se verán los espacios tras las remodelaciones y facilitando ajustes antes de la implementación. Esto asegura que el diseño final sea no solo atractivo, sino también funcional. Además, el uso de software especializado optimiza tiempo en la elección de materiales, colores y tapices, permitiendo una vista aproximada al resultado final. Un restaurante renovado reforzará la identidad del hotel como un destino de primer nivel, reflejando su compromiso con la calidad e innovación en un mercado competitivo.

En resumen, el objetivo del presente proyecto es prototipar un espacio 3D, correspondiente al restaurante principal del hotel Zeus, destacando su estética y funcionalidad en armonía con la temática global del establecimiento. Esta propuesta busca optimizar la experiencia del cliente y fortalecer la imagen, posicionándolo como un referente de innovación y excelencia en la región.

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo General**

- Prototipar un espacio 3D a partir de la abstracción iconográfica de piezas cerámicas precolombinas del Ecuador encontradas en el Hotel Zeus.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar las piezas cerámicas precolombinas del Hotel Zeus que serán objeto de estudio iconográfico mediante la metodología de Erwin Panofsky.
- Analizar la iconografía de las piezas cerámicas del Hotel Zeus, identificando su significante y significado, para seleccionar elementos relevantes mediante una correcta abstracción.
- Diseñar composiciones modulares a partir de la iconografía seleccionada para texturizados en el diseño de interiores, aplicando las leyes de la Gestalt y la interrelación de formas.
- Elaborar un espacio 3D utilizando los módulos de abstracción iconográfica para el diseño de interiores del Hotel Zeus.

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Historia y trayectoria del Hotel Zeus**

El Hotel Zeus es una joya arquitectónica y cultural que combina tradición y modernidad en el corazón de Riobamba, Ecuador. Su historia se remonta a 1946, cuando el Dr. César Argüello Molina y su esposa Mercedes Altamirano adquirieron terrenos estratégicamente ubicados en la Avenida Daniel León Borja y Duchicela. Tras el fallecimiento del Dr. Argüello en 1969, su esposa y su hija, Martha Argüello, asumieron la gestión del hotel, que inicialmente era una edificación modesta. Con el tiempo, este modesto hostel fue expandiéndose bajo la visión innovadora de la familia, hasta transformarse en un ícono hotelero en la región (Daquilema, 2017).

En 1982, Martha Argüello y su esposo Luis Costales comenzaron la construcción de un edificio de dos plantas, que rápidamente evolucionó hasta convertirse en un establecimiento de 12 pisos, el más alto de Riobamba. Con la colaboración del arquitecto Carlos Velasco Alcívar, el hotel se dividió en tres fases, incluyendo un subsuelo, suites de lujo y un salón panorámico con vistas de 360 grados a los nevados Chimborazo y Carihuairazo (Daquilema, 2017).

Actualmente, el Hotel Zeus no solo es conocido por su infraestructura moderna y su resistencia sísmica, sino también por su capacidad de adaptación a las exigencias contemporáneas. Ofrece 96 habitaciones diseñadas para los huéspedes más exigentes y tiene una capacidad para albergar hasta 220 personas, lo que lo convierte en el hotel con mayor capacidad hotelera de la sierra centro de Ecuador. Además, cuenta con varios servicios complementarios, como salones de eventos, un restaurante y opciones de catering, consolidándose como uno de los mejores hoteles de la ciudad (Daquilema, 2017).

El hotel también ha adoptado un enfoque sostenible, obteniendo la certificación de Rainforest Alliance – Smart Voyage, lo que respalda su compromiso con prácticas responsables y la sostenibilidad ambiental. En 2009, fue galardonado con el premio "Perla del Pacífico Sur", reafirmando su estatus como un referente de hospitalidad en el centro de Ecuador (Daquilema, 2017).

Además de su enfoque en la excelencia en servicios y sostenibilidad, el Hotel Zeus es un espacio cultural, con más de 300 piezas arqueológicas y objetos etno-antropológicos que decoran sus pasillos, convirtiéndolo en un museo en sí mismo. Su ubicación privilegiada, en el centro de la ciudad, sigue los principios de la cosmovisión andina y el Feng Shui, permitiendo al hotel canalizar energía positiva durante todo el año, lo que añade un valor espiritual único a la experiencia de los visitantes (Daquilema, 2017).

Con el liderazgo del ingeniero Patricio Costales, el Hotel Zeus continúa destacándose por su compromiso con la innovación y la calidad en el servicio. Su enfoque en brindar una experiencia única ha permitido al hotel atraer tanto a turistas como a locales, convirtiéndose en un punto de referencia en Riobamba. La atención al cliente y la adaptación a las necesidades contemporáneas garantizan que el Hotel Zeus mantenga su prestigio, no solo como un lugar de alojamiento, sino también como un espacio cultural que enriquece la experiencia de los visitantes (Daquilema, 2017).

## **2.2 Restaurante del Hotel Zeus**

El Restaurante Zeus, ubicado en el Hotel Zeus de Riobamba, ofrece una experiencia gastronómica que resalta lo mejor de la cocina local. Cada mañana, los huéspedes pueden disfrutar de un desayuno americano buffet, que incluye una amplia selección de productos frescos y deliciosos. Desde cereales y fruta cortada hasta huevos, panes, queso y mantequilla, hay opciones para todos los gustos, lo que permite a los visitantes comenzar su día con energía y sabor (Daquilema, 2017).

Además de su variado desayuno, el restaurante se destaca por sus especialidades culinarias que representan la rica tradición gastronómica de la región. Los platos elaborados con ingredientes locales brindan a los comensales una auténtica experiencia de la cultura andina. El ambiente del Restaurante Zeus es acogedor y moderno, ideal para disfrutar de una comida en familia o una cena romántica (Daquilema, 2017).

El bar del restaurante ofrece un espacio adicional para relajarse, equipado con mesas de billar y conexión Wi-Fi gratuita, creando un lugar perfecto para socializar después de un día de exploración en Riobamba. Con su enfoque en la calidad y la atención al detalle, el Restaurante Zeus se ha consolidado como un punto de referencia en la ciudad para quienes buscan disfrutar de una experiencia culinaria única (Daquilema, 2017).

## **2.3 Origen de la Cerámica encontrada en el Hotel Zeus**

La colección de cerámicas precolombinas en el Hotel Zeus de Riobamba es un reflejo significativo del patrimonio cultural de Ecuador. Parte de las piezas exhibidas provienen de varias culturas ancestrales de Ecuador, como los Valdivia, Puruhá, Jama Coaque, Panzaleo, Tolita y Chorrera. Cada una de estas culturas aportó su propio estilo y simbolismo a las cerámicas, reflejando no solo la destreza técnica de los artesanos, sino también sus creencias y formas de vida. Aunque no se especifica un número exacto de piezas, es común que estas colecciones exhiban una variedad que puede ir desde unas pocas docenas hasta 300 piezas aproximadamente (Daquilema, 2017).

El origen de estas cerámicas se encuentra en la rica tradición artesanal de las comunidades precolombinas, que desarrollaron técnicas avanzadas para crear objetos

utilitarios y decorativos, cargados de simbolismo y significado cultural. La colección en el Hotel Zeus no solo busca mostrar la belleza estética de estas piezas, sino también educar a los visitantes sobre la importancia histórica y cultural de las civilizaciones que habitaron Ecuador antes de la llegada de los europeos (Daquilema, 2017).

### **2.3.1 Culturas precolombinas en el Ecuador**

El término "culturas precolombinas" se refiere a las civilizaciones que habitaban en el continente americano antes de la llegada de Cristóbal Colón a las costas de Cuba en 1492, marcando el inicio de la colonización española en América. Estas civilizaciones destacaron por su avanzado desarrollo en arquitectura, economía, agricultura, medicina y, especialmente, en las manifestaciones del arte precolombino.

El arte precolombino se caracterizó por su diversidad, influenciada por los materiales y herramientas disponibles en las distintas regiones donde estas culturas se establecieron. A pesar de estas diferencias, todas compartieron una veneración hacia sus deidades y una profunda conexión con la representación de la naturaleza (Equipo editorial, 2018).

#### **2.3.1.1 Cultura Puruhá**

La cultura puruhá o puruwuay habitó la región central de lo que hoy constituye la República del Ecuador, específicamente en las provincias de Chimborazo, Tungurahua y Bolívar. Organizados en cacicazgos, ocuparon diversos entornos ecológicos en los valles y laderas de las montañas, adaptándose de manera simbiótica a su entorno vertical (Calderón, 2018).

La cerámica puruhá ha captado el interés de la Antropología durante muchos años debido a la ambigüedad que rodea su fabricación y la iconografía grabada en su superficie. Se distingue por su característico color rojo intenso, paredes gruesas y diseños simples, presentando una amplia variedad de formas como platos con pedestal, compoteras y cántaros antropomorfos, tanto para uso cotidiano como para rituales religiosos. Entre los motivos más destacados de la iconografía puruhá se encuentran animales sagrados como el jaguar y el cóndor, además de símbolos asociados con el sol y la luna.

#### **2.3.1.2 Cultura Valdivia**

La cultura Valdivia se desarrolló en los territorios que hoy corresponden a las provincias de El Oro, Guayas, Manabí y Los Ríos entre los años 4500 y 1500 a.C. Su economía se basaba en la agricultura, la caza y, especialmente, la pesca de moluscos, lo que fomentaba el comercio marítimo en América. Una de sus producciones más destacadas es la de figurillas de cerámica con representaciones femeninas desnudas, conocidas como "Venus" por los arqueólogos, que aparecieron alrededor del año 2500 a.C. La iconografía

valdiviana se caracteriza por la abundante presencia de figuras antropomorfas y zoomorfas que representan elementos y seres vivos de la naturaleza (Gracia, 2023).

Además, la iconografía de la cultura Valdivia se caracteriza por la incorporación de elementos geométricos y abstractos, los cuales frecuentemente representan aspectos de la vida cotidiana, la fertilidad, la agricultura y la relación entre el mundo natural y el espiritual.

### **2.3.1.3 Cultura Jama-Coaque**

La cultura Jama-Coaque fue una civilización indígena que floreció entre 350 a.C. y 1532 d.C., correspondiente a los periodos de "Desarrollo Regional e Integración". Esta cultura se ubicó en los territorios que actualmente van desde el cabo de San Francisco hasta el norte de la provincia de Manabí.

El arte de la cultura Jama-Coaque se distinguía por sus sofisticadas piezas cerámicas, joyería con detalles plumarios, vestimentas coloridas y sellos decorativos. La mayoría de sus representaciones eran figuras zoomorfas y antropomorfas, reflejando una creencia compartida con la cultura hermana de La Tolita sobre un ser sobrenatural encargado de proteger y regular la agricultura (Rodríguez, 2022).

### **2.3.1.4 Cultura Chorrera**

La cultura Chorrera se estableció en las áreas que actualmente corresponden a las provincias de Manabí, Esmeraldas, Guayas, Santo Domingo de los Tsáchilas, Los Ríos y el valle del río Jubones, durante el período Formativo Tardío, entre 1300 a.C. y 550 a.C. Su territorio se expandió también a regiones de la sierra, como las actuales provincias de Pichincha, Cañar, Chimborazo, Azuay y algunas zonas de Quito.

La cerámica de la cultura Chorrera era notable por su refinamiento estético y técnica avanzada, lo que le permitió influir significativamente en las regiones vecinas y en generaciones posteriores. Las piezas se distinguían por sus superficies lisas y pulidas, con detalles minuciosos que representaban la vida cotidiana, incluyendo la fauna local, figuras humanas importantes y, especialmente, los cultivos agrícolas (Lifeder, 2021).

### **2.3.1.5 Cultura Tolita**

La cultura Tolita fue una antigua civilización que se desarrolló en los territorios actuales de Esmeraldas y se extendió hasta las fronteras de Tumaco, Colombia, entre los años 600 a.C. y 200 d.C. Gracias a su ubicación geográfica, tuvieron acceso a una gran variedad de materiales, lo que les permitió desarrollar su arte y artesanías, destacando en la cerámica y la metalurgia. Sus obras incluyen figuras humanas estilizadas, representaciones de animales, máscaras ceremoniales y joyería elaborada (Vargas, 2018).

Esta cultura es considerada un tesoro en conocimientos y saberes ancestrales debido a su rica iconografía, la cual estaba profundamente ligada a su cosmovisión, religión y rituales. Sus representaciones artísticas expresaban los eventos de su vida cotidiana y los seres naturales que veneraban (Vargas, 2018).

### **2.3.1.6 Cultura Panzaleo**

La cultura Panzaleo se destacó como una de las más significativas y longevas en la historia de la sierra ecuatoriana, manteniendo su influencia hasta la actualidad. Esta tribu era conocida por su fuerza, valentía y prácticas únicas que perduran en la cultura contemporánea (Marisela, 2016).

La cerámica Panzaleo, una de las más antiguas descubiertas en la región, ha sido elogiada por su consistencia fina y ligereza, lograda gracias a la ingeniosa mezcla de polvo de lavas pumíceas. Sus vasijas se caracterizan por paredes delgadas y acabados superficiales excelentes, con una diversidad de formas que incluyen grandes ollas esféricas adornadas con motivos humanos y curvilíneos (Marisela, 2016).

## **2.4 Hoteles de primera categoría**

Los hoteles de primera categoría se distinguen por ofrecer una combinación de lujo, servicio excepcional y amenidades de alta calidad. Estas propiedades generalmente cumplen con rigurosos estándares de clasificación, como los sistemas de estrellas que evalúan aspectos como la infraestructura, el servicio y la experiencia del cliente. Sin embargo, la falta de un sistema de clasificación global genera confusión entre los consumidores, ya que los estándares pueden variar significativamente de un país a otro. La Organización Mundial del Turismo (OMT) ha abogado por una sistematización que podría facilitar la comparación internacional, aunque la diversidad cultural y económica presenta desafíos para su implementación (Dimitris Koutoulas, 2023).

En Ecuador, los hoteles de primera categoría se caracterizan por ofrecer instalaciones de lujo y un servicio personalizado que responde a las expectativas de los viajeros más exigentes. De acuerdo con la Asociación de Hoteles del Ecuador, el país ha visto un crecimiento significativo en el sector hotelero, impulsado por el aumento del turismo, tanto nacional como internacional en ciudades como Quito y Guayaquil, así como en destinos turísticos como Galápagos y la Amazonía, se han adaptado a estándares internacionales, ofreciendo servicios que van desde restaurantes gourmet hasta spas de alta calidad (Dimitris Koutoulas, 2023).

## 2.5 Experiencia de los huéspedes en hoteles de primera categoría

La experiencia de los huéspedes en hoteles de primera categoría es un aspecto crucial que determina la reputación y éxito de estas instalaciones. Los estudios han demostrado que la calidad del servicio, la atención al detalle y la personalización son fundamentales para la satisfacción del cliente. Investigaciones recientes sugieren que las opiniones y valoraciones en plataformas sociales y de reseñas están empezando a influir más que las clasificaciones tradicionales, llevando a los hoteles a considerar el feedback de los huéspedes en sus estrategias de mejora continua (Dimitris Koutoulas, 2023).

La experiencia de los huéspedes en hoteles de primera categoría en Ecuador es un factor determinante para su éxito y reputación. Estudios indican que la atención al cliente, la personalización de servicios y el ambiente acogedor son esenciales para satisfacer a los visitantes. En este sentido, los hoteles han comenzado a implementar estrategias innovadoras, como el uso de tecnología para mejorar la interacción con los huéspedes y la creación de experiencias únicas que reflejen la cultura local (Dimitris Koutoulas, 2023).

La riqueza cultural de Ecuador, desde sus tradiciones y gastronomía, también se refleja en la experiencia del huésped, lo que permite a los hoteles diferenciarse y ofrecer un valor agregado que atrae a los turistas en busca de una conexión auténtica con el país.

## 2.6 Método de Panofsky

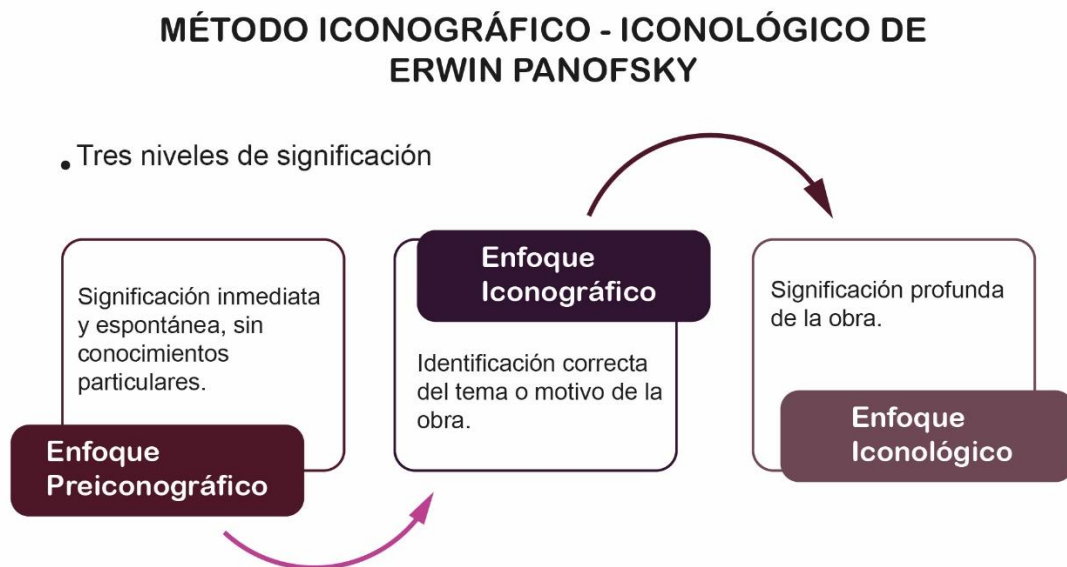


Figura 1. Niveles de significación del método de E. Panofsky

Fuente: Autoría propia

En su libro "Estudios sobre Iconología" Panofsky (1972) desarrolla un método para examinar la iconografía y simbolismo:

Este enfoque exhaustivo se centra en la importancia de la imagen y su significado tanto en su forma como en su contenido, explorando las conexiones que establece y profundizando en la búsqueda de mensajes subyacentes. Para interpretar una obra, el autor propone un análisis en tres niveles: preiconográfico, iconográfico e iconológico (p. 38).

### **2.6.1 Enfoque preiconográfico**

Este método consiste en un enfoque descriptivo que facilita la identificación y clasificación de imágenes sin adentrarse en interpretaciones profundas. Implica una observación detallada de elementos como las dimensiones (ancho, alto y profundidad), la disposición de los elementos, características estéticas como personajes, paisajes, colores, materiales, diseño y formas. Este enfoque se centra en destacar aspectos perceptibles a simple vista para categorizar las imágenes de manera precisa (Vargas, 2018).

### **2.6.2 Enfoque iconográfico**

Este método implica comprender el motivo detrás de cada representación o personaje en una imagen, así como las características distintivas que definen su identidad. Se enfoca en analizar cada elemento para descubrir posibles mensajes o significados ocultos en las imágenes, permitiendo explorar el aspecto simbólico de cada característica mostrada en una representación visual (Vargas, 2018).

### **2.6.3 Enfoque iconológico**

Este método implica un análisis exhaustivo de la totalidad de la composición de un ícono, donde se fusionan la estructura y el contenido para generar una nueva interpretación. Su objetivo es comprender el origen y la intención que motivaron la creación del ícono, así como el pensamiento del creador detrás de él. También se investiga su utilidad, qué representa y si presenta características únicas que lo distinguen de otros. Además, se evalúa si el ícono ha evolucionado con el tiempo o ha mantenido su forma original de manera constante (Vargas, 2018).

## **2.7 El signo**

El signo lingüístico está formado por dos partes esenciales: el significante y el significado. El significante encapsula la esencia del signo, siendo abstracto y no físico, definido por las diferencias que lo distinguen de otros sonidos. Por otro lado, el "significado" se refiere al concepto o idea que se vincula con la palabra. Desde esta perspectiva, el signo lingüístico no simplemente asocia un objeto con un nombre, sino que une un concepto con una representación auditiva específica (Medina, 2015).

## 2.7.1 Teoría del valor de Saussure

En la teoría de Saussure, el signo se describe como la representación de la realidad, mientras que el significante corresponde a la primera impresión mental que surge. Saussure ejemplifica esto al discutir el valor de una palabra, enfocándose en cómo esta palabra encapsula una idea específica. Este aspecto del valor lingüístico se ilustra claramente en su teoría (Medina, 2015).



Figura 2. Significado y significante

Fuente: Autoría propia

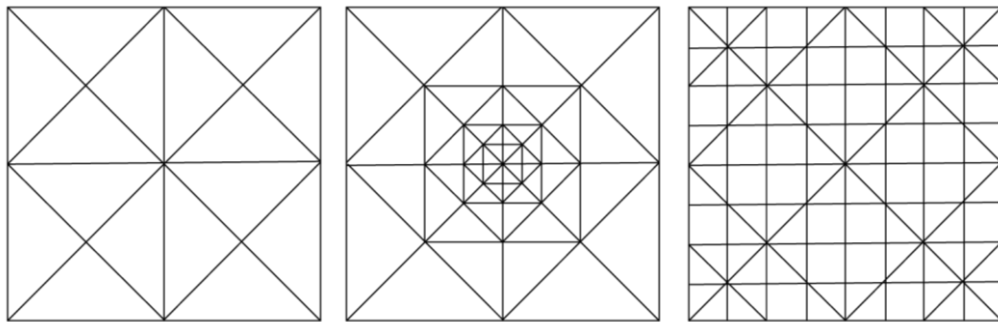
## 2.8 Trazado armónico

Según Zadir Milla Euribe, en su libro "Introducción a la Semiótica Del Diseño Andino Precolombino", la búsqueda de un orden armónico implica el empleo de formas de organización que siguen un ritmo y una simetría en los trazos, desarrollados a través de métodos de construcción basados en proporciones. Este enfoque se realiza mediante el uso de la "geometría proporcional", que permite estructurar el espacio de manera ordenada, estableciendo relaciones armónicas y simbólicas entre sus componentes.

Euribe (2008) clasifica las leyes del diseño armónico en el arte andino, centrándose en la combinación estratégica de líneas verticales y diagonales, las cuales, junto con la geometría proporcional, configuran el espacio según prácticas ritualizadas y convencionales.

### 2.8.1 Ley de bipartición

La ley de bipartición armónica se establece mediante la alternancia progresiva de rombos y cuadrados que se van insertando de manera sucesiva, generando una malla de construcción binaria mediante su disposición lineal (Euribe, 2008).



**Figura 3. Ley de Bipartición**

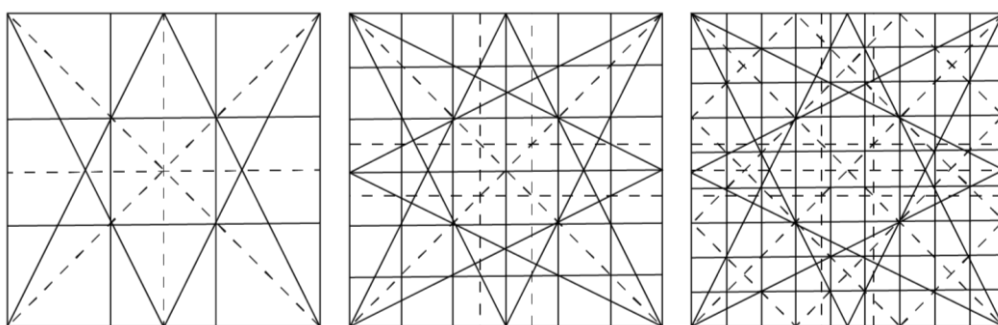
Fuente: Euribe, 2008

## 2.8.2 Ley de tripartición

La ley de la tripartición armónica se deriva del empleo estratégico de las diagonales del rectángulo central, las cuales facilitan la colocación precisa de los puntos de intersección de las líneas ortogonales correspondientes (Euribe, 2008).

## 2.9 La composición

En la creación visual, las estructuras geométricas son el punto de partida para organizar los elementos y dar forma al diseño. Estos componentes establecen un conjunto de principios que definen los aspectos esenciales del espacio y la configuración, orientando tres elementos clave de la composición: la organización, las proporciones y las formas (Euribe, 2008).



**Figura 4. La composición**

Fuente: Euiibe,2008

### 2.9.1 Estructura de orden

La estructura de orden implica disposiciones simétricas que facilitan la organización y composición armoniosa del espacio (Euribe, 2008).

## **2.9.2 Estructura proporcional**

Establece relaciones de medida y trazado que sustentan las simetrías en la composición (Euribe, 2008).

## **2.9.3 Estructura formal**

La estructura formal se centra en los elementos geométricos que componen el tema del diseño y transmiten el significado de las gráficas de manera visual (Euribe, 2008).

## **2.10 Composición modular**

El desarrollo de diseños decorativos que requieren la repetición de elementos ha conducido al establecimiento de principios simétricos para organizar secuencias modulares. Al combinar distintos órdenes y ritmos iconográficos en el diseño modular, se generan variaciones de conceptos geométricos simbólicos que modelan la estructura del diseño (Euribe, 2008).

Para la creación de composiciones modulares, es crucial mantener un equilibrio en la disposición de las unidades y sus correspondencias cromáticas, permitiendo así la interacción entre forma y color en el diseño. Además, la utilización de los "cuatro valores cromáticos primarios" facilita la organización de la paleta de colores, adaptándola según la cantidad de colores, número de espacios y el esquema proporcionado en cada diseño (Euribe, 2008).

## **2.11 Ley de formación de la composición modular**

Las series modulares se organizan considerando los factores que determinan su estructura, combinando reglas de composición con esquemas iconográficos del signo modular (Euribe, 2008).

El módulo, entendido como la unidad que se repite o transforma en el proceso creativo, se desarrolla mediante leyes que establecen esquemas simétricos para ordenar y distribuir espacios, formas y valores, guiados por principios de estructuras iconográficas (Euribe, 2008).

### **2.11.1 Factores espaciales**

Es necesario mejorar la redacción de este apartado para reflejar con mayor claridad los conceptos y citar correctamente al autor correspondiente. Zadir Milla Euribe (2008) analiza los factores espaciales que influyen en la organización de los módulos dentro de la

composición armónica, destacando la importancia de las estructuras funcionales y distributivas para lograr un equilibrio visual.

### **2.11.1.1 Factor funcional**

Este factor define la estructura bidimensional o tridimensional del objeto base del diseño. Según Euribe (2008), la funcionalidad del espacio se determina por la disposición y el propósito del objeto dentro de la composición, ya sea en un plano bidimensional o con volúmenes en un entorno tridimensional.

### **2.11.1.2 Factor distributivo**

Incluye formas de simetría que organizan los módulos en el espacio mediante bandas modulares continuas o alternas, ya sea en ejes rectos o radiales, facilitando una disposición armónica. Este factor, de acuerdo con Euribe (2008), es esencial para mantener la coherencia y ritmo en la composición.

#### **2.11.1.2.1 Banda modular**

Describe las simetrías que se desarrollan de manera continua o alternada en un eje recto o radial, creando una estructura rítmica que unifica los elementos modulares (Euribe, 2008).

#### **2.11.1.2.2 Posicional**

Determina la ubicación repetida, reflejada o invertida del módulo en la composición, asegurando que los elementos se distribuyan de manera equitativa y equilibrada dentro del espacio visual (Euribe, 2008).

## **2.12 Leyes de la Gestalt**

La Gestalt, una escuela psicológica desarrollada en Alemania durante el siglo XX, se centra en el estudio de cómo percibimos y organizamos la información visual y mental. A través de principios como la similitud, nuestra mente organiza los elementos percibidos, tanto sensoriales como de memoria, para formar configuraciones coherentes. Estos principios son esenciales para reorganizar y transformar contenido, estimulando la creatividad en el diseño. Por ejemplo, la semejanza desempeña un papel crucial al agrupar elementos con características similares dentro de una composición visual o conceptual (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).

### 2.12.1 Ley de cierre

Las formas que están cerradas y bien definidas se perciben como visualmente más estables, lo que conduce a nuestra mente a completar mentalmente las formas que percibimos como incompletas (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).



**Figura 5. Ley de cierre**  
Fuente: Autoría propia

### 2.12.2 Ley de proximidad

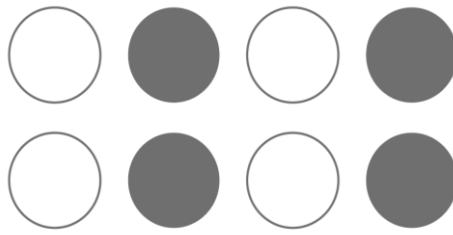
Se trata de la inclinación de elementos próximos a ser vistos como una entidad separada de otros, lo cual impulsa a agrupar figuras o puntos cercanos en unidades, incluso si comparten similitudes entre sí (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).



**Figura 6. Ley de proximidad**  
Fuente: Autoría propia

### 2.12.3 Ley de similitud

Se refiere a identificar similitudes entre elementos basadas en características compartidas, ya sean físicas o conceptuales (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).

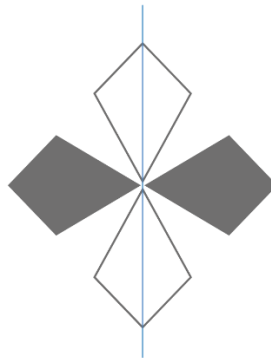


**Figura 7. Ley de similitud**

Fuente: Autoría propia

### 2.12.4 Ley de simetría

Indica que cuando se enfrentan a estímulos ambiguos, las personas tienden a interpretarlos de manera sencilla y directa. Los elementos tienden a organizarse de manera simétrica, regular y estable en formas reconocibles (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).



**Figura 8. Ley de simetría**

Fuente: Autoría propia

### 2.12.5 Ley de continuidad

Implica agrupar detalles que siguen un patrón o dirección, incluso si están interrumpidos, como parte de un conjunto cohesivo y continuo (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).



**Figura 9. Ley de continuidad**

Fuente: Autoría propia

### 2.12.6 Ley de simplicidad

Sostiene que las personas tienen una inclinación innata a estructurar la información en formas simples y ordenadas (G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding, s.f.).



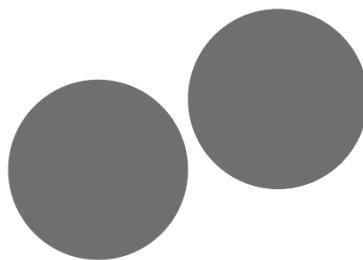
*Figura 10. Ley de simplicidad*  
Fuente: Autoría propia

### 2.13 Interrelación de las formas

En el estudio de la interacción entre formas, se observa cómo estas pueden combinar de varias maneras, especialmente cuando se superponen. Usando dos círculos idénticos como ejemplo, se exploran ocho configuraciones diferentes de interacción entre ellos (Wong, 2001).

#### 2.13.1 Distanciamiento

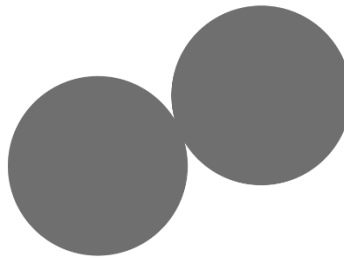
Las figuras permanecen separadas aunque están próximos en el espacio (Wong, 2001).



**Figura 11. Interrelación de formas/ Distanciamiento**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.2 Toque

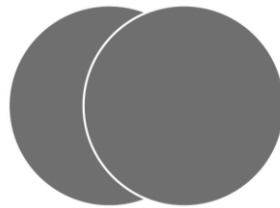
Las formas se aproximan hasta que empiezan a tocarse, reduciendo el espacio entre ellas (Wong, 2001).



**Figura 12. Interrelación de formas/ Toque**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.3 Superposición

Una forma se coloca sobre la otra, creando la ilusión de que una está encima y cubre parte de la otra (Wong, 2001).



**Figura 13. Interrelación de formas/ Superposición**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.4 Penetración

Ambas formas parecen transparentes, sin una clara distinción de cuál está encima o debajo, manteniendo sus contornos visibles (Wong, 2001).



**Figura 14. Interrelación de formas/ Penetración**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.5 Unión

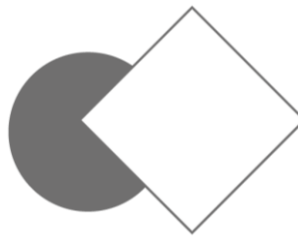
Las formas se combinan formando nueva figura más grande (Wong, 2001).



**Figura 15. Interrelación de formas/ Unión**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.6 Sustracción

Cuando una forma invisible cubre otra visible, la porción cubierta por la forma invisible también se vuelve invisible, creando una sustracción (Wong, 2001).



**Figura 16. Interrelación de formas/ Sustracción**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.7 Intersección

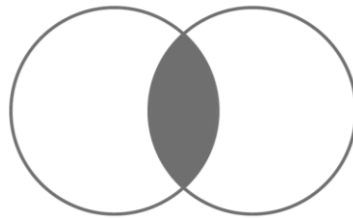
Solo es visible la parte donde ambas formas se cruzan, formando una nueva figura más pequeña que no recuerda claramente las formas originales (Wong, 2001).



**Figura 17. Interrelación de formas/ Intersección**  
Fuente: Autoría propia

### 2.13.8 Coincidencia

Las figuras se aproximan tanto que terminan por coincidir, fusionándose en una sola forma (Wong, 2001).



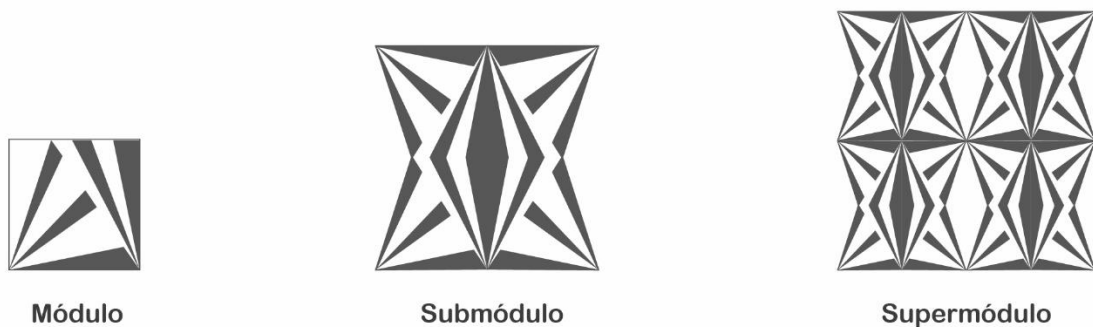
**Figura 18. Interrelación de formas/ Coincidencia**  
Fuente: Autoría propia

### 2.14 Módulos

Un diseño compuesto por varias formas, que son idénticas o similares entre sí, se denomina "formas unitarias" o "módulos", los cuales pueden repetirse en el diseño. La presencia de estos módulos contribuye a unificar el diseño, y su identificación es común en la mayoría de los diseños. Un módulo puede estar compuesto por elementos más pequeños que se repiten, formando supermódulos (Wong, 2001).

#### 2.14.1 Submódulos y supermódulos

Un conjunto de elementos idénticos o similares, denominados submódulos, pueden agruparse para crear un módulo más grande conocido como supermódulo, el cual puede repetirse dentro del diseño para generar una composición cohesiva (Wong, 2001).



**Figura 19. Módulo, submódulo y supermódulo**  
Fuente: Autoría propia

## **2.15 El color**

El color se origina como respuesta a la estimulación visual de los ojos y los nervios ante la luz. No es una propiedad intrínseca de los objetos, sino una percepción que nuestras retinas generan al interactuar con longitudes de onda específicas en el espectro de luz blanca. Cuando observamos un objeto de un color determinado, en realidad estamos viendo cómo su superficie refleja ciertas partes del espectro de luz blanca y absorbe otras. Esta interacción de absorción y reflexión determina el color que percibimos. Por tanto, aunque el objeto en sí podría carecer de color, nuestra percepción visual crea la ilusión de color gracias a este proceso de interacción con la luz (Espinoza, 2023).

El color va más allá de ser solo un fenómeno óptico o técnico, manifestándose en diversos aspectos de la experiencia humana que incluyen lo físico, lo fisiológico, lo perceptual y lo psicológico. Los colores tienen la capacidad de influir y afectar nuestras sensaciones, generando respuestas variadas tanto a nivel psicofisiológico como psicológico (Espinoza, 2023).

## **2.16 Modelado tridimensional**

El modelado tridimensional implica el uso de software especializado para crear representaciones matemáticas de objetos o formas en un entorno tridimensional. Estos modelos 3D son ampliamente utilizados en diversas industrias, como diseño gráfico, producción cinematográfica, televisiva y de videojuegos, así como en arquitectura para visualizar interiores y exteriores, en construcción, ciencia, medicina y desarrollo de productos (AutoDesk, s.f.).

En este proceso, se emplean herramientas digitales para crear representaciones digitales tridimensionales que consideran características físicas como textura, color y forma del objeto. Esto permite visualizar de manera realista cómo lucirán objetos, personajes, productos y prótesis en su forma final. El modelado 3D puede ser realizado manualmente por artistas digitales o automáticamente mediante programas que generan modelos tridimensionales a partir de datos fotográficos (Carranza, 2020).

## **2.17 Softwares de modelado tridimensional**

Los softwares utilizados para el modelado 3D desempeñan un papel crucial en sectores como la impresión 3D y otros campos de la producción digital. Existe una amplia variedad de programas disponibles en el mercado, por lo que es fundamental elegir aquel que mejor satisfaga las necesidades creativas específicas (BenQ, 2021).

### 2.17.1 Blender

En la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), el programa de modelado 3D más utilizado es Blender, un software gratuito que ofrece múltiples ventajas. Su carácter de código abierto permite una amplia accesibilidad, brindando a los estudiantes y profesionales la posibilidad de realizar proyectos sin incurrir en costos adicionales. Además, Blender cuenta con una robusta comunidad en línea que facilita el acceso a recursos, tutoriales y actualizaciones constantes (BenQ, 2021).

Además de su accesibilidad y robustez, Blender destaca por sus múltiples aplicaciones en diversos campos. Por ejemplo, en la visualización arquitectónica, permite a los arquitectos y diseñadores crear representaciones realistas de sus diseños, lo que facilita la comunicación de ideas y la toma de decisiones informadas. Su capacidad para renderizar con alta fidelidad ayuda a los profesionales a presentar proyectos a clientes de manera efectiva (BenQ, 2021).



**Figura 20. Blender**  
Fuente: BenQ, 2021

### 2.18 Realidad Virtual

La realidad virtual (VR) es una tecnología que permite a los usuarios sumergirse en entornos tridimensionales creados digitalmente, brindando una experiencia inmersiva que simula la realidad o crea mundos totalmente ficticios. Esta tecnología ha revolucionado diversos campos, incluidos el diseño arquitectónico, la educación y el entretenimiento, al ofrecer experiencias interactivas y altamente visuales. En el contexto del diseño de interiores y la arquitectura, la realidad virtual proporciona a los diseñadores y clientes la posibilidad de explorar y experimentar espacios antes de su construcción, mejorando la capacidad de prever cómo se verán y sentirán los espacios propuestos en tiempo real (Sherman & Craig, 2019).

Uno de los principales beneficios de la realidad virtual es su capacidad para mejorar la comunicación entre diseñadores y clientes. A través de la visualización inmersiva, los usuarios pueden "caminar" por los proyectos, lo que facilita una comprensión más profunda de las dimensiones, proporciones y detalles del diseño. Además, la VR permite simular diferentes condiciones ambientales, como la iluminación o el clima, ayudando a prever el comportamiento de los materiales y la distribución del espacio. Esta tecnología no solo

reduce errores costosos en la fase de construcción, sino que también optimiza la toma de decisiones informadas, asegurando que el resultado final cumpla con las expectativas estéticas y funcionales del cliente (Whyte, 2018).

En el ámbito académico y profesional, la realidad virtual se ha consolidado como una herramienta clave para la innovación y la experimentación en el diseño. Al permitir a los usuarios interactuar con los entornos virtuales, la VR impulsa nuevas formas de aprendizaje y exploración, contribuyendo a la mejora de procesos creativos y técnicos (Sánchez & Martos, 2020). En resumen, la realidad virtual no solo transforma la manera en que concebimos y proyectamos los espacios, sino que también amplía las posibilidades de interacción y personalización en el diseño contemporáneo.

### **2.18.1 Twinmotion**

Twinmotion es una aplicación avanzada en tiempo real que emplea Unreal Engine de Epic Games para generar rápidamente imágenes de alta calidad, panoramas y videos de realidad virtual. Dirigido principalmente a profesionales en arquitectura, construcción, planificación urbana y paisajismo, este software se distingue por su interfaz intuitiva y potentes capacidades. Su destacada facilidad de uso se complementa con la capacidad de integrarse directamente con Archicad, facilitando así la transición fluida desde modelos BIM hacia experiencias inmersivas de realidad virtual con una mínima configuración técnica (Graphisoft, 2024).

Además de su integración con Archicad, Twinmotion permite la compatibilidad con otros softwares de modelado 3D, como SketchUp, Revit, y Rhino, lo que lo convierte en una herramienta versátil para diversos flujos de trabajo. Su capacidad para renderizar en tiempo real proporciona a los diseñadores la ventaja de visualizar cambios instantáneamente, permitiendo ajustes inmediatos en los proyectos sin largas esperas de procesamiento. Esto no solo optimiza el proceso creativo, sino que también mejora la comunicación con los clientes, al ofrecer presentaciones interactivas y visualizaciones dinámicas de alta calidad, ya sea en formato de video, imágenes fijas o incluso experiencias de realidad virtual. Estas características hacen de Twinmotion una herramienta indispensable para profesionales que buscan conjugar velocidad, precisión y realismo en sus proyectos visuales (Epic Games, 2023).



**Figura 21. Twinmotion**

Fuente: Graphisoft, 2024

## **2.19 Integración de Blender y Twinmotion en el proceso de modelado tridimensional**

El modelado 3D es una técnica utilizada para crear representaciones tridimensionales de objetos o espacios, que pueden luego visualizarse, manipularse o analizarse desde diferentes perspectivas. En el campo del diseño de interiores y la arquitectura, esta técnica permite prototipar y visualizar espacios antes de su construcción, lo que facilita la toma de decisiones y la mejora de la experiencia de usuario.

La integración de herramientas como Blender y Twinmotion permiten eficazmente el flujo de trabajo de modelado 3D. Mientras Blender ofrece un control detallado sobre la geometría, las texturas y la animación de los objetos, Twinmotion permite optimizar y visualizar el resultado final en tiempo real.

### **2.19.1 Blender en el proceso de modelado 3D**

Blender es un software de código abierto que se ha convertido en una herramienta fundamental en el campo del modelado 3D debido a su flexibilidad, potencia y accesibilidad (Blender Foundation, 2021). Este programa permite la creación de objetos tridimensionales complejos mediante diferentes técnicas de modelado como el modelado poligonal, el esculting digital y el uso de modificadores para añadir detalles o deformaciones. A continuación, se describen las principales etapas del modelado 3D con Blender:

#### **2.19.1.1 Creación y edición de geometría**

El proceso comienza con la generación de un objeto básico, que puede ser un cubo, esfera u otras primitivas geométricas. Estas formas sirven como base para la creación de modelos más complejos. A través de herramientas como la extrusión, el escalado y el corte, el usuario puede modificar la geometría de los objetos para obtener la forma deseada (Mullen, 2011).

#### **2.19.2 Twinmotion en el proceso de modelado 3D**

Twinmotion es una herramienta complementaria a Blender, ampliamente utilizada en la visualización arquitectónica, que permite generar representaciones realistas de espacios tridimensionales en tiempo real. A diferencia de Blender, que se centra en la creación de geometría y texturas, Twinmotion está diseñado para optimizar la experiencia de renderizado en tiempo real, ofreciendo un entorno interactivo donde se puede visualizar el modelo y hacer ajustes inmediatos a la iluminación, los materiales y el entorno (Epic Games, 2020).

### **2.19.2.1 Importación de modelos**

Una de las ventajas de Twinmotion es su capacidad de integrar modelos previamente creados en software como Blender. El proceso comienza con la importación del archivo 3D, en formatos compatibles como FBX o OBJ, donde Twinmotion lo optimiza para su uso en visualizaciones interactivas (Epic Games, 2020).

### **2.19.2.2 Asignación de materiales y texturas**

Twinmotion permite la asignación rápida y precisa de materiales. A diferencia de otros softwares, este programa ofrece una biblioteca extensa de materiales y texturas predefinidas, que pueden aplicarse directamente a los modelos importados. Además, cuenta con herramientas que permiten ajustar detalles como la escala y la reflexión de los materiales, adaptándose a las condiciones lumínicas y ambientales del proyecto (Epic Games, 2020).

### **2.19.2.3 Iluminación y clima**

Twinmotion se destaca por su capacidad de simular entornos realistas, incluyendo la iluminación natural y artificial, así como efectos climáticos como la lluvia, la niebla o el viento. Estas características permiten ajustar el ambiente del proyecto para diferentes condiciones de luz diurna o nocturna, creando una visualización fotorrealista del espacio diseñado (Gahan, 2020).

### **2.19.2.4 Renderizado en tiempo real**

A diferencia del proceso de renderizado tradicional, que puede llevar horas o incluso días, Twinmotion permite visualizar los cambios en tiempo real, lo que lo convierte en una herramienta ideal para presentaciones en vivo o para explorar múltiples opciones de diseño de manera eficiente (Vega, 2018). Además, Twinmotion es compatible con tecnologías de realidad virtual, permitiendo que los usuarios interactúen con los modelos de manera inmersiva.

## **2.20 Panoramas en Orbix 360**

Orbix360 es una plataforma versátil que facilita la creación y visualización de contenido inmersivo en 360 grados, ofreciendo herramientas tanto para usuarios profesionales como no expertos. La plataforma permite la generación de experiencias envolventes a partir de imágenes y videos esféricos, ideal para recorridos virtuales en sectores como el turismo, bienes raíces y arquitectura. Con su interfaz intuitiva, Orbix360 simplifica la creación de contenido interactivo sin necesidad de un conocimiento técnico profundo (López, 2023).

En cuanto a los panoramas que utiliza Orbix360, estos ofrecen una representación esférica completa en 360 grados, permitiendo a los usuarios visualizar un entorno desde

cualquier ángulo. Estos panoramas pueden enriquecerse con anotaciones y enlaces interactivos, lo que mejora la exploración de detalles específicos. Además, la plataforma permite que los usuarios experimenten estas vistas tanto en sitios web como en dispositivos de realidad virtual, proporcionando una alta calidad visual y una experiencia inmersiva de navegación (Gómez, 2023).

## **2.21 Diseño de interiores**

El diseño de interiores implica la planificación estratégica, distribución efectiva y consideraciones estéticas de los espacios dentro de los edificios, abordando necesidades básicas y afectando las actividades diarias, así como las aspiraciones y estados emocionales de sus ocupantes. Los objetivos del diseño abarcan funcionalidad, estética y impacto psicológico, todos orientados a mejorar la experiencia en los ambientes interiores (Binggeli, 2015).

En la práctica del diseño interior, se organizan elementos según principios funcionales, estéticos y comportamentales, creando configuraciones tridimensionales que modelan la percepción y uso del espacio. La interacción entre estos elementos define tanto las cualidades visuales como la funcionalidad del entorno interior (Binggeli, 2015).

Al abordar el diseño de espacios interiores, es crucial comprender profundamente las necesidades y expectativas del cliente. Esta comprensión detallada orienta el análisis y permite propuestas innovadoras que satisfacen requisitos específicos sin perder de vista la funcionalidad, el contexto y los plazos del proyecto (Santana, 2023).

## **2.22 Decoración de interiores**

La decoración interior se define por elementos arquitectónicos como muros, pilares, suelos y techos, que definen el espacio y sus características esenciales. Este enfoque explora los elementos clave del diseño interior utilizados para desarrollar, modificar y mejorar los espacios habitables en términos de funcionalidad, estética y satisfacción emocional para las actividades cotidianas (Binggeli, 2015).

Los diseñadores de interiores manipulan estos elementos para crear pautas visuales, sensoriales y espaciales que influyen tanto en el uso del espacio como en su expresión estilística y formal (Binggeli, 2015).

## **CAPÍTULO III. METODOLOGÍA**

### **3.1 Metodología de la investigación**

#### **3.1.1 Método analítico – sintético**

Este enfoque integra dos procesos esenciales: el análisis y la síntesis. El análisis implica descomponer el objeto de estudio en sus componentes individuales, explorando sus fundamentos y características subyacentes. Por otro lado, a través de la síntesis, se reconstruyen y explican estas partes, examinando las relaciones interdependientes y las cualidades inherentes entre los elementos investigados (Rodríguez Jiménez, 2017).

En la investigación el método analítico respalda el análisis iconográfico y síntesis al realizar la abstracción de las piezas cerámicas seleccionadas del hotel Zeus, reconstruyéndolas en módulos para las texturas finales.

### **3.2 Enfoque de investigación**

#### **3.2.1 Método cualitativo**

Lleva a cabo la observación de comportamientos y conductas naturales del objeto de estudio para posteriormente ser analizados e interpretados. Este enfoque es común en investigaciones de naturaleza social, artística y humana, orientadas a obtener resultados no cuantificables expresados en forma narrativa (Sampieri, 1991).

Para este proyecto, el método cualitativo permite profundizar en la visión, expectativas y preferencias del usuario, propietario del hotel, con respecto a los resultados esperados en el modelado tridimensional. Además, este método es flexible para integrar nuevos descubrimientos y enfoques a medida que avanza la investigación, facilitando la contextualización del diseño en términos sociales, culturales o emocionales según sea necesario.

### **3.3 Tipo de investigación**

#### **3.3.1 Exploratoria**

Debido a la diversidad de piezas cerámicas presentes en el hotel Zeus, que provienen de diversas culturas de América, se requerirá emplear una investigación exploratoria para identificar las culturas específicas de Ecuador y obtener un entendimiento detallado de cada una de ellas en relación con su iconografía.

### **3.3.2 Aplicada**

Las investigaciones suelen categorizarse como aplicadas dependiendo de su objetivo de abordar un problema práctico específico. En el caso de la investigación aplicada, los conocimientos obtenidos se utilizan como base para implementar acciones concretas (Tamayo, 2007).

En este estudio, se empleará una técnica aplicativa para diseñar y planificar un espacio de restaurante que satisfaga las necesidades y expectativas reales del público objetivo. Este enfoque permite la integración de varias disciplinas, como el diseño de interiores, la ergonomía y la psicología del consumidor, con el fin de crear un ambiente que no solo sea estéticamente agradable, sino también funcional y cómodo.

## **3.4 Diseño de investigación**

### **3.4.1 Descriptivo**

Este tipo de investigación abarca la descripción, el registro, el análisis y la interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. Se centra en las conclusiones predominantes o en cómo funcionan en el presente personas, grupos o cosas. Además, se trabaja con realidades de hecho, caracterizándose por ofrecer un entendimiento más cercano a la precisión de los hechos (Tamayo, 2007).

Permitirá revisar todas las fuentes disponibles que se consideren necesarias y de contenido adecuado para el desarrollo de la investigación, dando así una descripción lo más exacta posible del tema, utilizando variables dependientes e independientes.

## **3.5 Técnicas de recolección de datos**

### **3.5.1 Entrevista de satisfacción**

Se redactará previamente un conjunto de siete a diez preguntas, mismas que se someterán a una breve revisión antes de presentarlas a la parte entrevistada, procurando que estas sean de carácter abierto, posteriormente se determinará la forma correcta de abordar al entrevistado coordinando una hora, lugar y fecha que le sea favorable.

### **3.5.2 Entrevista de necesidad**

El objetivo de esta entrevista es de recopilación de información dirigido a identificar y comprender las necesidades y expectativas de una persona, grupo u organización en relación con un proyecto o servicio específico. Este tipo de entrevista se enfoca en explorar

los problemas actuales, las áreas de mejora, y las oportunidades potenciales, buscando obtener una perspectiva clara y detallada sobre las prioridades y objetivos de los interesados. A través de preguntas abiertas y específicas, la entrevista de necesidad facilita el desarrollo de soluciones personalizadas y efectivas que respondan de manera precisa a los requerimientos identificados.

### **3.5.3 Fichas de análisis iconográfico**

El análisis iconográfico es una técnica utilizada para interpretar y comprender el significado de las imágenes y símbolos en las obras de arte, considerando su contexto histórico, cultural y social. Las fichas de análisis iconográfico son documentos estructurados que facilitan la recopilación y organización sistemática de información sobre los elementos visuales de una obra, permitiendo una comprensión profunda y detallada de su contenido y significado.

### **3.5.4 Fichas de abstracción**

La presente investigación se enfoca en el uso de las fichas de abstracción como herramienta metodológica para relacionar la iconografía original de piezas culturales con la construcción de módulos inspirados en estas. Las fichas de abstracción permiten no solo documentar y analizar las imágenes y símbolos de las obras originales, sino también comprender la cultura a la que pertenecen y el significado detrás de sus elementos visuales.

## **3.6 Metodología Proyectual de William Morris**

La metodología proyectual de William Morris se centra en la armonía entre el diseño, la producción artesanal y la ética social. A través de su enfoque, promovió la idea de que el diseño debe ser accesible, estético y funcional, oponiéndose a la producción industrial que consideraba deshumanizante. Morris enfatizaba la importancia de la calidad de los materiales y la habilidad del artesano, argumentando que cada objeto debe reflejar su propósito y belleza. Esta metodología también se asocia con el movimiento Arts and Crafts, que busca una conexión más profunda entre el arte y la vida cotidiana, fomentando un entorno que celebre la creatividad y la sostenibilidad (Baker, 2015; Leach, 2017).

En el contexto del método de análisis y procesamiento de datos, la metodología de Morris puede ser aplicada para interpretar datos desde una perspectiva que no solo considere la cantidad, sino también la calidad y el significado detrás de cada dato. Al integrar la estética con la funcionalidad, se puede desarrollar un enfoque más holístico y ético en la interpretación de resultados, lo que enriquece la toma de decisiones basada en datos.

### **3.6.1 Método de análisis y Procesamiento de Datos**

### **3.6.1.1 Observación y documentación**

En sus inicios, numerosos diseñadores de esta etapa encontraban inspiración en la naturaleza y poseían una formación en artes visuales, dedicándose a observar activamente su entorno y registrar lo que percibían (Rosa, 2014).

En esta fase realizamos la sección fotográfica de las piezas cerámicas, para posteriormente seleccionar las que serán objeto de análisis en las fichas propuestas que permitirán la abstracción de las figuras iconográficas para generar las piezas modulares.

### **3.6.1.2 Bocetos y Experimentación**

Después de realizar la observación inicial, es probable que los diseñadores avanzaran hacia la etapa de bocetos y experimentación con diversas ideas y materiales. Durante esta fase, se dedicarían a refinar sus conceptos y explorar nuevas técnicas creativas (Rosa, 2014).

En esta etapa, a partir de las fichas de análisis iconográfico se podrá seleccionar el tipo de retícula que será utilizada en la reconstrucción abstracta de las figuras iconográficas.

### **3.6.1.3 Diálogo**

El entorno colaborativo de los talleres promovía el intercambio de ideas y experiencias entre los artesanos, facilitando un diálogo constructivo que tenía un impacto positivo en la evolución de los proyectos (Rosa, 2014).

A partir de la selección de la retícula y la estructuración abstracta de las figuras iconográficas se procederá a dividir los elementos en dos módulos basándose en la retícula y la estructuración abstracta de los vestigios. Esto permitirá llevar a cabo un juego modular aplicando los principios de la Gestalt y la interacción entre las formas.

### **3.6.1.4 Pieza Final**

Todas las creaciones eran objeto de discusión y construidas por los artesanos en los talleres. Se buscaba que la obra final alcanzara un nivel destacado de excelencia artística, mostrando un cuidadoso trabajo en los detalles y una habilidad manual de alto nivel (Rosa, 2014).

A través de las propuestas modulares anteriores, se seleccionarán los módulos que se utilizarán para mantelería, decoración de objetos y se realizará un render 3D para la apreciación de la propuesta del proyecto.

## CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Presupuesto

Tabla 1: Servicios y remuneraciones

Rubros	Nombre	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
<b>Equipo</b>	Laptop DELL	Procesador Intel Core i7 de décima generación. Memoria RAM: 16 GB. Sistema Operativo: Windows 10	1	1 200.00	1 200.00
	Teléfono inteligente	Procesador MediaTek Helio G80. Memoria RAM de 6GB. Sistema Operativo: MIUI 11 basado en Android 10. Cámara Frontal: HDR, Sensor 8MP, f/2.0	1	350.00	350.00
<b>Insumo</b>	Bocatero	Pasta/ cubierta: cartón. Hojas gruesa blancas	1	5.00	5.00
	Lápiz	HB, 8B	1	1.00	1.00
	Regla	Plástico, 30 centímetros.	1	0.50	0.50
	Borrador	Blanco	1	0.50	0.50
<b>Tecnología</b>	Internet	Servicio Alfa & Omega	1	20.00	20.00
<b>Transporte</b>	Movilidad Local	Transporte Público	30	2.75	82.50
<b>Valor Total</b>					1659.50

## **4.2 Análisis y Resultados de la entrevista de satisfacción**

### **4.2.1 Entrevista de necesidad**

En el contexto del presente proyecto de investigación, cuyo objetivo es prototipar un espacio 3D a partir de la abstracción iconográfica de piezas cerámicas precolombinas del Ecuador, la entrevista de necesidad tiene como propósito principal identificar los requerimientos y expectativas del Hotel Zeus para el rediseño de su restaurante. Este enfoque busca asegurar que el nuevo diseño no solo refleje la identidad cultural del hotel, sino que también satisfaga las necesidades funcionales y estéticas, contribuyendo a mejorar la experiencia de los huéspedes y reforzar la posición del hotel como un destino de primer nivel. Además, se espera obtener retroalimentación detallada y constructiva sobre el diseño de interiores propuesto, con el fin de identificar áreas de mejora e innovaciones potenciales que puedan enriquecer la experiencia de los clientes y optimizar la funcionalidad del espacio.

## ENTREVISTA DE NECESIDAD - HOTEL ZEUS

**Objetivo:** Comprender las necesidades y expectativas del dueño respecto al rediseño del restaurante.

**Fecha de la entrevista:** 17 de julio del 2024

**Duración:** 43 minutos

**Entidad:** Hotel Zeus

**Entrevistado:** Patricio Costales

**Cargo:** Gerente propietario

### PREGUNTAS

**1. ¿Cuáles considera que son las áreas del restaurante que necesitan una mayor atención o renovación?**

Lo más importante es el tema de los tapices de los asientos, que ya se encuentran bastante deteriorados y son difíciles de limpiar. Esto nos urge a cambiarlos y a buscar una solución práctica para su limpieza posterior. También debemos considerar las paredes, que actualmente están adornadas con vinilos adhesivos que ya están algo deteriorados. Me gustaría aprovechar esta oportunidad para reemplazarlos con una propuesta más estética. Además, el sistema de iluminación requiere una revisión, ya que una luz adecuada puede resaltar las mejoras realizadas en el diseño del espacio y crear una atmósfera más acogedora para los comensales.

**2. ¿Qué tipo de identidad cultural y estética desea que el restaurante refleje después del rediseño?**

Me interesa una identidad cultural que combine varias culturas del Ecuador con algo que refleje la estética rústica de Riobamba. Quiero que, cuando las personas ingresen al lugar, se sientan en la Riobamba tradicional, como si estuvieran reviviendo la esencia de nuestra ciudad, pero con un toque contemporáneo que resulte atractivo y moderno.

**3. ¿Cuáles son sus expectativas en términos de mejorar la experiencia del cliente en el restaurante?**

Buscamos que el cliente tenga una experiencia inolvidable, que nos recomiende y que encuentre acogedor el lugar. Deseamos que se sienta atraído por la elegancia y el toque rústico del lugar, encontrando un sitio diferente a otros en los que haya estado, para que sea otro elemento diferenciador de nuestro hotel y contribuya a nuestro continuo crecimiento.

**4. ¿Qué desafíos específicos ha identificado en el restaurante actual que el rediseño debería abordar?**

Uno de los principales desafíos es conservar la distribución del lugar, ya que todas las bases de los asientos están hechas de cemento y recubiertas de madera, mientras que las mesas están atornilladas al piso. Aunque las mesas podrían ser retiradas si fuese necesario, no es el caso de las divisiones internas y asientos. Además, necesitamos abordar el desafío de optimizar el flujo de movimiento dentro del restaurante para garantizar una experiencia fluida y sin interrupciones para los clientes y el personal.

**5. ¿De qué manera cree que el diseño del restaurante podría diferenciar al Hotel Zeus de otros hoteles en Riobamba?**

Lo que intentamos lograr es una propuesta que esté en línea con nuestra temática. Si se observa con detenimiento, todo el hotel tiene una pequeña parte que representa Riobamba, desde los ríos que se forman a partir del nevado hasta las iglesias cercanas. Por eso, me gustaría que el restaurante tenga una imagen rústica y clásica, como una cabaña tradicional, y que no sea el típico restaurante moderno. Queremos que cada elemento del diseño cuente una historia y refuerce nuestra conexión con la cultura local.

**6. ¿Hay recursos o elementos específicos que considera indispensables para el éxito del rediseño del restaurante?**

Sí, me gustaría conservar elementos como la cocina tradicional y las estanterías, porque considero que son muy representativos de la cocina tradicional riobambeña. En estos espacios, podemos preparar alimentos específicos, como panes y tortillas de trigo, cuyo sabor varía al no estar en contacto directo con superficies metálicas modernas. Además, estos elementos ofrecen una perspectiva tradicional gracias a los materiales de los que están hechos y la forma que tienen, lo cual es fundamental para mantener la autenticidad del lugar.

**Figura 22. Entrevista de satisfacción**

Fuente: Autoría propia

A partir de esta entrevista de necesidad, se da lugar a este análisis independiente en relación a cada una de las respuestas obtenidas por parte de la parte entrevistada.

#### **4.2.1.1. Renovación de Tapices y Paredes**

El deterioro de los tapices y paredes afecta tanto la estética como la funcionalidad del restaurante. La actualización de estos elementos es esencial para mejorar la comodidad y la apariencia del espacio, utilizando materiales que sean duraderos y fáciles de limpiar. Este cambio contribuirá a una mejor experiencia para los clientes y una imagen renovada del restaurante.

#### **4.2.1.2. Identidad Cultural del Restaurante**

El objetivo de combinar varias culturas ecuatorianas con la estética rústica de Riobamba busca ofrecer una experiencia auténtica y distintiva. Este enfoque atraerá a locales

y turistas, creando un ambiente que resalte la identidad del hotel y ofrezca una conexión cultural significativa.

#### **4.2.1.3. Experiencia del Cliente**

El enfoque en ofrecer una experiencia elegante y acogedora pretende diferenciar el restaurante de la competencia. Al proporcionar un ambiente único y memorable, se espera aumentar la satisfacción del cliente y fomentar la lealtad, contribuyendo a una reputación positiva y a un mayor número de recomendaciones.

#### **4.2.1.4. Desafíos en el Diseño y Distribución**

Conservar la distribución actual debido a las estructuras fijas plantea un desafío para el rediseño. Sin embargo, adaptar el diseño a estas limitaciones permite integrar elementos modernos sin alterar la disposición esencial del espacio, logrando un equilibrio entre lo nuevo y lo existente.

#### **4.2.1.5. Diferenciación del Hotel en el Mercado**

Un diseño que refleje la estética rústica de Riobamba ayudará a diferenciar al Hotel Zeus en el mercado local. Al adoptar una temática que evoque una cabaña tradicional, el restaurante puede ofrecer una experiencia única y auténtica, alineada con la identidad del hotel y atractiva para los visitantes.

#### **4.2.1.6. Elementos Tradicionales Indispensables**

Conservar elementos como la cocina tradicional y las estanterías refuerza la autenticidad de la experiencia gastronómica. Estos recursos no solo son funcionales, sino que también aportan un valor cultural al restaurante, ofreciendo a los clientes una conexión con la tradición culinaria de Riobamba.

### **4.2.2 Entrevista de satisfacción**

El objetivo principal de esta entrevista con el gerente propietario del Hotel Zeus, Patricio Costales, era obtener una evaluación detallada y constructiva sobre el diseño de interiores propuesto para el restaurante del hotel. La entrevista buscaba identificar áreas de éxito y aspectos que requerían ajustes, basándose en la percepción y expectativas del propietario.

## ENTREVISTA DE SATISFACCION –HOTEL ZEUS

**Objetivo:** Evaluar la satisfacción del propietario del Hotel Zeus respecto a la nueva propuesta 3D para el área de restaurantería, en términos de funcionalidad, estética y experiencia del cliente.

**Fecha de la entrevista:** 17 de julio del 2024

**Duración:** 43 minutos

**Entidad:** Hotel Zeus

**Entrevistado:** Patricio Costales

**Cargo:** Gerente propietario

### PREGUNTAS

**1. ¿Considera que el diseño propuesto refleja sus expectativas iniciales?**

La propuesta presentada es ciertamente interesante y muestra un enfoque moderno que inicialmente pensé podría funcionar bien. Sin embargo, después de revisarla más a fondo, creo que podría ser beneficioso explorar una propuesta alternativa que mantenga un ambiente más clásico, evocando el estilo acogedor y tradicional de una cabaña. Creo que un diseño menos moderno pero con toques clásicos podría resonar más con el carácter que quiero preservar en el restaurante, creando una atmósfera que sea a la vez nostálgica y acogedora.

**2. ¿Qué opina sobre la combinación de colores utilizada en el diseño?**

La combinación de colores claros que se ha propuesto sin duda favorece la iluminación del espacio, creando un ambiente cálido y abierto que encaja bien con la propuesta moderna. Sin embargo, considerando la estética actual del restaurante, que incluye madera oscura, me gustaría experimentar con una paleta de colores más oscuros. Colores que complementen la madera oscura podrían proporcionar un contraste atractivo y un ambiente más refinado y acogedor, alineándose mejor con la atmósfera que estamos buscando mantener.

**3. ¿Cree que la disposición de los muebles facilitará una buena circulación y comodidad tanto para los clientes como para el personal?**

La disposición actual de los muebles en el diseño propuesto ciertamente parece mejorar la circulación y proporcionar un mayor espacio en comparación con el arreglo anterior. No obstante, debido a restricciones presupuestarias, preferiría mantener la forma y la ubicación de los muebles existentes. Esta decisión no solo ayudará a controlar los costos, sino que también permitirá que la disposición actual, que ya ha sido probada y ajustada con el tiempo, continúe ofreciendo un flujo funcional y cómodo tanto para clientes como para el personal.

**4. ¿Cree que los patrones utilizados en la decoración son representativos y atractivos?**

Sí, los patrones empleados en la decoración son altamente representativos y realmente capturan la esencia de los detalles grabados en las cerámicas de nuestra colección de vajijas. Estos patrones no solo destacan visualmente, sino que también se integran perfectamente con los colores seleccionados, realzando el enfoque cultural que queremos destacar. La manera en que estos elementos decorativos se combinan ayuda a crear una narrativa visual que honra nuestra herencia y añade un carácter único al espacio.

**5. ¿Considera que el nuevo diseño mejorará la experiencia general de los clientes?**

Sí, el objetivo principal del nuevo diseño es ofrecer una experiencia renovada que mejore significativamente el ambiente general del restaurante. Con una disposición bien pensada y elementos decorativos cuidadosamente seleccionados, buscamos crear un entorno más cómodo y memorable para nuestros huéspedes. La idea es que el diseño no solo sea estéticamente agradable, sino que también proporcione un espacio en el que los clientes se sientan bienvenidos y disfruten de una experiencia más rica y envolvente.

**6. ¿Qué opina sobre la propuesta de iluminación en el prototipo 3D?**

La propuesta de iluminación en el prototipo 3D está muy bien lograda. No solo resalta eficazmente los elementos clave del diseño, sino que también contribuye a una atmósfera cálida y acogedora que es fundamental para el ambiente general del restaurante. La iluminación seleccionada parece equilibrar bien la funcionalidad y el impacto visual, mejorando la experiencia de los clientes al hacer que el espacio se sienta tanto funcional como estéticamente placentero.

**7. ¿Tiene alguna sugerencia que le gustaría comentar sobre el nuevo diseño?**

En general, esta propuesta presentada me parece bastante innovadora, práctica y atractiva; por otra parte, me gustaría ahora optar por una nueva propuesta, con un ambiente más tradicional y menos moderno, donde resalte un ambiente de cabaña, muestre lugares representativos de Riobamba; y que también sea fresco, que exista un toque de naturaleza.

**Figura 23. Entrevista de satisfacción**

Fuente: Autoría propia

A partir de la encuesta de satisfacción del propietario del Hotel Zeus, se pueden extraer conclusiones significativas que validan y enriquecen el proyecto de generación de espacio 3D para el restaurante del hotel. La encuesta refleja tanto aspectos positivos como áreas de mejora que son cruciales para el desarrollo y perfeccionamiento del diseño final. Aquí se desglosa cómo la realización de esta encuesta contribuyó al proyecto:

#### **4.2.2.1. Reflejo del Diseño Propuesto en Expectativas Iniciales**

El diseño propuesto refleja un enfoque innovador y moderno que conserva elementos tradicionales, manteniendo así la identidad del restaurante. La aceptación positiva de este equilibrio por parte del propietario valida la dirección de diseño tomada en el proyecto 3D.

#### **4.2.2.2. Combinación de Colores y Diseño**

Las respuestas indican que la combinación de colores y el diseño general contribuyen positivamente a la atmósfera del restaurante, mejorando la estética y haciendo el espacio más acogedor, lo cual es esencial para la experiencia del cliente.

#### **4.2.2.3. Disposición de los Muebles**

La disposición actual de los muebles mejora la circulación y ofrece mayor espacio, facilitando una mejor distribución que es crucial para la funcionalidad del restaurante y la comodidad del cliente.

#### **4.2.2.4. Elementos Decorativos y su Impacto**

Los elementos decorativos seleccionados ayudan a crear un ambiente cómodo y tranquilo. Esta observación subraya la importancia de la selección visual y decorativa en el diseño 3D para contribuir efectivamente a la atmósfera deseada.

#### **4.2.2.5. Mejora en la Experiencia General del Cliente**

El nuevo diseño busca ofrecer una experiencia enriquecida y envolvente, lo cual es crucial para el éxito del restaurante en términos de atraer y retener clientes. La retroalimentación del propietario sugiere que el objetivo se está cumpliendo.

#### **4.2.2.6. Evaluación de la Propuesta de Iluminación en el Prototipo 3D**

Aunque la iluminación está bien integrada, el propietario sugiere que podría mejorarse para realzar aún más la experiencia estética y funcional del restaurante, destacando la importancia de la iluminación en la percepción del espacio.

#### **4.2.2.7. Sugerencias para Futuras Mejoras**

Las sugerencias del propietario sobre incorporar un diseño que opte por un enfoque menos moderno y más clásico, utilizando elementos más representativos de Riobamba, ofrecen una dirección valiosa para futuras revisiones del diseño. Esto indica la importancia de adaptar el proyecto para maximizar la identificación cultural y la satisfacción del cliente.

Realizar esta encuesta ha sido esencial para comprender cómo el diseño 3D del restaurante se alinea con las expectativas del propietario y las necesidades operativas y estéticas del espacio. Ha permitido validar aspectos del diseño actual, identificar áreas de mejora, y adaptar el proyecto para maximizar tanto la funcionalidad como la satisfacción del cliente. Este proceso de retroalimentación es vital para asegurar que el proyecto final no solo


sea visualmente atractivo sino también plenamente funcional y acogedor para los usuarios finales.

### 4.3 Fichas de análisis iconográfico

Estas fichas de análisis iconográfico presentan un estudio detallado de 15 piezas cerámicas pertenecientes a diversas culturas ecuatorianas halladas en el Hotel Zeus, de la ciudad de Riobamba. Cada ficha proporciona información esencial sobre la pieza, incluyendo su nombre, la cultura a la que pertenece, el periodo histórico, la ubicación geográfica, su tipología y funcionalidad.

Además, se realiza un análisis en tres niveles según el método de Erwin Panofsky: preiconográfico, iconográfico e iconológico. Este enfoque multidimensional permite una comprensión profunda de los elementos visuales y simbólicos de cada pieza, revelando no solo sus características físicas, sino también su contexto cultural y su significado histórico.

1



## FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Sello plano  
**Cultura:** Valdivia  
**Período:** Formativo Temprano  
**Cronología:** 3500 a.C. - 1800 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 5, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa	Antropomorfa	Antropozoomorfa	Geométrica	<b>X</b>
Funcionalidad				
Almacenamiento	Culinaria	Ceremonial	Decoración	<b>X</b> Comercio


### Metodología de Erwin Panofsky

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Sello plano geométrico en el que predominan los rombos, círculos y líneas rectas que entrecortan los bordes exteriores del sello.	En la cultura Valdivia, los rombos solían representar la fertilidad, ya sea humana o de la naturaleza; su forma estaba asociada con la abundancia y la prosperidad. Los círculos eran un símbolo de continuidad y totalidad, que a su vez representaban la eternidad y la unidad cósmica. Las líneas eran un símbolo de orden y estabilidad en la vida y en la sociedad.	Los sellos planos con iconografía figurativa de este tipo en la cultura Valdivia solían ser utilizados con fines decorativos y en el arte durante la creación de artefactos cerámicos, textiles u otros objetos decorativos, incluso sobre la piel.

**Figura 24. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**2**



**FICHA DE ANÁLISIS  
ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Sello antropomorfo  
**Cultura:** Valdivia  
**Periodo:** Formativo Temprano  
**Cronología:** 3500 a.C. - 1800 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 5, Riobamba

**Tipología representativa de la pieza cerámica**

Zoomorfa	Antropomorfa	<input checked="" type="checkbox"/>	Antropozoomorfa	Geométrica
----------	--------------	-------------------------------------	-----------------	------------

**Funcionalidad**

Almacenamiento	Culinaria	Ceremonial	<input checked="" type="checkbox"/>	Decoración	Comercio
----------------	-----------	------------	-------------------------------------	------------	----------


**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Sello antropomorfo, identificado como una mujer. Pequeños detalles en líneas le dan forma a su cabello. Sus manos están casi extendidas hacia la parte superior, mientras que sus piernas se encuentran casi extendidas hacia abajo.	Las mujeres en la cultura Valdivia eran un símbolo de fertilidad y maternidad; se las asociaba con la capacidad de dar vida y representaban el ciclo de la vida y la madre naturaleza.	Los sellos planos con iconografía femenina en la cultura Valdivia eran utilizados en rituales y ceremonias de fertilidad, celebraciones de la vida o rituales relacionados con la maternidad y el parto.

**Figura 25. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**3**



**FICHA DE ANÁLISIS  
ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Sello plano  
**Cultura:** Valdivia  
**Periodo:** Formativo Temprano  
**Cronología:** 3500 a.C. - 1800 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 5, Riobamba

**Tipología representativa de la pieza cerámica**

Zoomorfa	Antropomorfa	Antropozoomorfa	Geométrica	<input checked="" type="checkbox"/>
----------	--------------	-----------------	------------	-------------------------------------

**Funcionalidad**

Almacenamiento	Culinaria	Ceremonial	Decoración	<input checked="" type="checkbox"/>	Comercio
----------------	-----------	------------	------------	-------------------------------------	----------

**Metodología de Erwin Panofsky**


Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Sello plano geométrico en el que se observan cuatro triángulos formando un rombo; estos, a su vez, están divididos por líneas.	En la cultura Valdivia, los rombos solían representar la fertilidad, ya sea humana o de la naturaleza, su forma estaba asociada con la abundancia y la prosperidad. Las líneas eran un símbolo de orden y estabilidad en la vida y en la sociedad. Los triángulos representaban la dualidad y el equilibrio en la vida y la naturaleza.	Los sellos planos con iconografía geométrica de este tipo en la cultura Valdivia solían ser utilizados con fines decorativos y en el arte durante la creación de artefactos cerámicos, textiles u otros objetos decorativos, incluso sobre la piel.

**Figura 26. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

Las vasijas de cerámica de la cultura Chorrera son representativas de la habilidad artesanal de esta sociedad precolombina. Su análisis iconográfico revela elementos decorativos complejos que simbolizan la vida cotidiana y las creencias religiosas de la época. La vasija, utilizada tanto para almacenamiento como en contextos rituales, refleja la importancia de la cerámica en el ámbito religioso de la cultura Chorrera.

4



## FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Cuenco zoomorfo  
**Cultura:** Chorrera  
**Período:** Formativo Temprano  
**Cronología:** 1500 a.c - 300 d.c.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 7, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa	<input checked="" type="checkbox"/>	Antropomorfa	Antropozoomorfa	Geométrica
Funcionalidad				
Almacenamiento	<input type="checkbox"/>	Culinaria	Ceremonial	<input checked="" type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


### Metodología de Erwin Panofsky

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
<p>Cuenco con anatomía zoomorfa, identificada como un felino, se manifiesta de forma lateral con su ojo abierto mostrando sus extremidades sujetando su larga cola, la cual se enrolla alrededor del borde inferior del recipiente.</p> <p>No muestra sus dientes y su nariz pone en duda la identificación de la especie de felino; sin embargo, la forma redonda de su oreja es una característica felina, y en su estómago se encuentran líneas que forman triángulos.</p>	<p>Los felinos, como jaguares y pumas, eran animales importantes en la mitología y el arte Chorrera. Se les asociaba con la fuerza, la protección, la conexión con lo divino y la naturaleza.</p> <p>Los trazos, como líneas rectas paralelas y triángulos, para esta cultura, solían representar conceptos abstractos como el agua, el cielo, la tierra o la dualidad de la vida y la muerte.</p>	<p>El cuenco zoomorfo, con características felinas, era utilizado como recipiente para ofrendas, sobre el cual se colocaba una variedad de alimentos dependiendo del tipo de ritual u ofrenda que se ofreciera.</p>

**Figura 27. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**5**



### FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Recipiente antropomorfo  
**Cultura:** Chorrera  
**Periodo:** Formativo Temprano  
**Cronología:** 1500 a.c - 300 d.c.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 7, Riobamba

**Tipología representativa de la pieza cerámica**

Zoomorfa  Antropomorfa  Antropozoomorfa  Geométrica

**Funcionalidad**

Almacenamiento  Culinaria  Ceremonial  Decoración  Comercio


**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Recipiente antropomorfo, identificado como un hombre por sus rasgos corporales y faciales. Se manifiesta sentado, apoyado sobre el recipiente, con sus extremidades superiores e inferiores extendidas. Lleva sobre su cuerpo una túnica que lo cubre casi en su totalidad, al igual que un gorro que cubre su cabeza; mientras que sobre el recipiente lo adornan una serie de líneas paralelas formando un patrón pentagonal entre sí, con cortes de líneas en sus laterales.	Las figuras antropomorfas masculinas en la cultura Chorrera simbolizaban la conexión con lo divino y el poder dentro de la sociedad.  Las líneas entrecortadas representaban cuerpos de agua, simbolizando fluidez, mientras que los triángulos representaban dualidad y, al unirse en un pentagrama, simbolizaban armonía cósmica.	El recipiente antropomorfo era utilizado para almacenar una bebida tradicional o formar parte de algún ritual. La iconografía y figura antropomorfa del recipiente, al analizar su significado, servían como expresión de protección y respeto hacia sus dioses.

**Figura 28. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**6**



### FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Recipiente zoomorfo  
**Cultura:** Chorrera  
**Periodo:** Formativo Temprano  
**Cronología:** 1500 a.c - 300 d.c.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 7, Riobamba

**Tipología representativa de la pieza cerámica**

Zoomorfa  Antropomorfa  Antropozoomorfa  Geométrica

**Funcionalidad**

Almacenamiento  Culinaria  Ceremonial  Decoración  Comercio

**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Cuenco con anatomía zoomorfa, identificada como una hibridación entre un caimán y una rana. Al observar su rostro, rasgos como los grandes ojos redondos, la forma de su nariz y su lengua son los de una rana; sin embargo, el detalle de la cola y las extremidades inferiores pertenecen a un caimán, que en su cuerpo se encuentran líneas irregulares y círculos decorativos.	El caimán en la cultura Chorrera representaba la conexión con el mundo acuático y sus espíritus, además, era asociado con la protección y la sabiduría. La rana, por otro lado, era símbolo de renovación y transformación; mientras que, los círculos y líneas en su conjunto eran decoraciones que comúnmente utilizaban para representar elementos de la naturaleza, como en este caso el agua.	Los recipientes zoomorfos de un caimán o una rana con iconografía que representa el agua eran utilizados por esta cultura para almacenar o transportar agua, siendo las características de este envase un indicativo de lo que había en su interior.

**Figura 29. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

La ocarina zoomorfa de la cultura Jama-Coaque representa un animal sagrado y demuestra el uso ceremonial y lúdico de la música en su sociedad. El análisis iconográfico destaca su simbolismo religioso y su papel en ceremonias comunitarias, revelando aspectos clave de la vida cultural Jama-Coaque.

7



## FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Sello cilíndrico  
**Cultura:** Jama-coaque  
**Período:** Integrativo  
**Cronología:** 500 a.C. - 1534 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Barro cocido  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 5, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropozoomorfa
Geométrica	<input checked="" type="checkbox"/>			
Funcionalidad				
Almacenamiento	<input type="checkbox"/>	Culinaria	<input type="checkbox"/>	Ceremonial
		<input checked="" type="checkbox"/>	Decoración	<input checked="" type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/> Comercio		


### Metodología de Erwin Panofsky

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
<p>Sello hueco de forma cilíndrica, mantiene grabadas en la parte exterior líneas rectas que a su vez se conectan entre sí formando espirales individuales.</p>	<p>Las líneas en forma de espiral en la cultura Jama-Coaque representaban conceptos relacionados con la espiritualidad, el ciclo de la vida, la renovación y la conexión con el cosmos.</p>	<p>Este tipo de sellos cilíndricos en la cultura Jama-Coaque solían tener fines decorativos en objetos cerámicos y textiles; sin embargo, las espirales en estos sellos también podían ser utilizadas para marcar objetos que ellos consideraban sagrados en contextos rituales o ceremoniales.</p>

**Figura 30. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**8**



**FICHA DE ANÁLISIS  
ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Sello corporal  
**Cultura:** Jama-coaque  
**Periodo:** Integrativo  
**Cronología:** 500 a.C. - 1534 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Barro cocido  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 5, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica									
Zoomorfa	<input checked="" type="checkbox"/>	Antropomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropozoomorfa	<input type="checkbox"/>	Geométrica	<input type="checkbox"/>		
Funcionalidad									
Almacenamiento	<input type="checkbox"/>	Culinaria	<input type="checkbox"/>	Ceremonial	<input checked="" type="checkbox"/>	Decoración	<input type="checkbox"/>	Comercio	<input type="checkbox"/>


**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Sello corporal con figuras de anatomía zoomorfa, identificados como felinos. Se encuentran en posición lateral, ambos en la misma dirección, con los ojos abiertos y mostrando los dientes, mientras que en sus cuerpos existen puntos, dando a entender que son jaguares.	Los jaguares eran vistos como animales poderosos y feroces en la naturaleza, y su imagen simbolizaba la fuerza y el poder en la sociedad humana.  Eran vistos como guardianes y protectores evocando respeto.	Los sellos corporales de felinos en la cultura jama-coaque eran utilizados en rituales y ceremonias de protección, invocando fuerzas espirituales para obtener poder y protección.

**Figura 31. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**9**



**FICHA DE ANÁLISIS  
ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Sello cilíndrico  
**Cultura:** Jama-coaque  
**Periodo:** Integrativo  
**Cronología:** 500 a.C. - 1534 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Barro cocido  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 5, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica									
Zoomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropozoomorfa	<input type="checkbox"/>	Geométrica	<input checked="" type="checkbox"/>		
Funcionalidad									
Almacenamiento	<input type="checkbox"/>	Culinaria	<input type="checkbox"/>	Ceremonial	<input checked="" type="checkbox"/>	Decoración	<input checked="" type="checkbox"/>	Comercio	<input type="checkbox"/>

**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Sello hueco de forma cilíndrica, mantiene líneas que forman ondulaciones y espirales cuadrangulares grabadas en su parte externa	Las ondulaciones y espirales tenían un relevante significado para la cultura Jama-Coaque, relacionándolos con elementos de la naturaleza como el agua y los ríos, e interpretados como símbolos del ciclo de la vida, la renovación y el cambio constante.	Estos sellos eran utilizados para marcar objetos ceremoniales o rituales, como recipientes de cerámica, textiles u otros artefactos sagrados. Las marcas creadas por el sello tenían un significado religioso o espiritual dentro de la cultura Jama-Coaque.

**Figura 32. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

Las vasijas de cerámica decoradas de la cultura Panzaleo destacan por su intrincado diseño y detallada ornamentación. El análisis iconográfico de la pieza revela motivos geométricos y figuras estilizadas que representan elementos de la cosmología y mitología Panzaleo. Utilizada tanto para almacenamiento de alimentos como en ceremonias religiosas, la vasija refleja la dualidad.

10



### FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Plato  
**Cultura:** Panzaleo  
**Período:** Integrativo  
**Cronología:** 500 a.C. - 1534 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 2, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropozoomorfa
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Geométrica
	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<b>X</b>
Funcionalidad				
Almacenamiento	<input type="checkbox"/>	Culinaria	<input checked="" type="checkbox"/>	Ceremonial
	<input type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	<b>X</b>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Decoración
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Comercio

#### Metodología de Erwin Panofsky


Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Plato circular decorado con espirales, líneas que forman círculos y en el interior un círculo dividido en cuatro partes, con un círculo en el interior de cada parte.	En la cultura Panzaleo, los círculos representaban la continuidad, asociados con el sol y la luna, la totalidad, la eternidad y la unidad cósmica. Si estos estaban entrecortados, su significado variaba, representando ciclos de tiempo, el día y la noche o ciclos de la naturaleza. Las líneas, por otro lado, representaban la conexión, enlaces entre diferentes elementos o aspectos de la vida y la naturaleza.	Este tipo de platos en la cultura Panzaleo eran considerados objetos especiales de una vajilla para ocasiones especiales. También eran empleados como recipientes de ofrendas ceremoniales hacia sus divinidades.

**Figura 33. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

La cerámica perteneciente a la cultura Puruhá es un ejemplo notable de la habilidad artesanal de la región. Decorada con patrones geométricos y simbólicos, la figura representa posiblemente a una deidad o a un individuo importante dentro de la comunidad Puruhá. Su análisis iconográfico revela detalles que sugieren su uso en ceremonias rituales, donde probablemente desempeñaba un papel significativo en las prácticas espirituales y sociales de la época.

**11**



**FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Botella silbato  
**Cultura:** Puruhá  
**Periodo:** Integrativo  
**Cronología:** 500 a.C. - 1534 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 3, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa	<input checked="" type="checkbox"/>	Antropomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropozoomorfa
Geométrica				
Funcionalidad				
Almacenamiento	<input type="checkbox"/>	Culinaria	<input type="checkbox"/>	Ceremonial
Decoración		<input checked="" type="checkbox"/>	Comercio	


**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Botella silbato zoomorfa, cuyo animal es identificado como un mono, que se encuentra sobre la botella, sosteniendo en cada mano un orificio de apertura. La botella tiene una franja decorada con triángulos.	Los monos en la cultura Puruhá eran vistos como símbolos de astucia, agilidad y sabiduría sobre el mundo natural y espiritual. Los triángulos eran asociados con la dualidad y la complementariedad de los opuestos, simbolizando a su vez aspectos como el cielo y la tierra, el día y la noche.	Las botellas silbatos en la cultura puruhá tenían una función musical y espiritual dentro de la cultura Puruhá. Se utilizaban en ceremonias religiosas, celebraciones comunitarias y rituales relacionados con la agricultura, la fertilidad y la conexión con lo divino.

**Figura 34. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**12**



**FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Jarrón  
**Cultura:** Puruhá  
**Periodo:** Integrativo  
**Cronología:** 500 a.C. - 1534 d.C.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 3, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropomorfa	<input type="checkbox"/>	Antropozoomorfa
Geométrica				<input checked="" type="checkbox"/>
Funcionalidad				
Almacenamiento	<input checked="" type="checkbox"/>	Culinaria	<input type="checkbox"/>	Ceremonial
Decoración		<input type="checkbox"/>	Comercio	

**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
Jarrón con dos pares de orejas, de forma ovalada ensanchada a la mitad del objeto.  Adornado a su vez por líneas rectas y diagonales alrededor del jarrón.	En la cultura Puruhá, las líneas rectas y diagonales solían representar orden si eran rectas, movimiento si eran diagonales, y finalmente, conexión y relación si estas se juntaban en algún punto.	Los jarrones de gran tamaño podrían haber sido utilizados para almacenar alimentos como granos, maíz, frijoles u otros productos agrícolas. Estos recipientes de arcilla podían mantener los alimentos seguros y protegidos de la humedad y los roedores. Además de que también podían llegar a almacenar agua.

**Figura 35. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

La cultura Tolita es un ejemplo destacado de la habilidad metalúrgica y artística de la región. Su análisis iconográfico revela la importancia ritual y ceremonial de estas figuras, utilizadas probablemente en contextos religiosos y como símbolos de estatus y poder dentro de la sociedad Tolita.

13



## FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

**Nombre:** Estatuilla  
**Cultura:** Tolita  
**Período:** Formativo Tardío/ Des. Regional  
**Cronología:** 200 a.c - 600 d.c.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 7, Riobamba

Tipología representativa de la pieza cerámica				
Zoomorfa <input type="checkbox"/>	Antropomorfa <input checked="" type="checkbox"/>	Antropozoomorfa <input type="checkbox"/>	Geométrica <input type="checkbox"/>	
Funcionalidad				
Almacenamiento <input type="checkbox"/>	Culinaria <input type="checkbox"/>	Ceremonial <input checked="" type="checkbox"/>	Decoración <input type="checkbox"/>	Comercio <input type="checkbox"/>


### Metodología de Erwin Panofsky

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
<p>Estatuilla antropomorfa, identificada como un hombre, mismo que se encuentra sentado, con las extremidades inferiores juntas y sus brazos extendidos.</p> <p>Sobre su cabeza se encuentra un adorno con una piedra plana, al igual que en su abdomen. Ambas con grabados de líneas diagonales y espirales. Deltando que se trata de un chamán.</p>	<p>En la cultura tolita las espirales representan transformación, evolución y conexión con lo espiritual o cósmico. Las líneas diagonales o rectas simbolizaban dinamismo, dirección y dualidad complementaria. Estatuillas de hombres representan a líderes, chamanes o figuras religiosas, siendo símbolos de poder y autoridad.</p>	<p>Estas estatuillas eran veneradas y utilizadas en ceremonias religiosas como símbolos de conexión con lo divino y lo espiritual. Podían haber sido colocadas en templos o santuarios como parte de rituales de adoración y ofrendas.</p>

**Figura 36. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**14**



**FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Estatuilla  
**Cultura:** Tolita  
**Periodo:** Formativo Tardío/ Des. Regional  
**Cronología:** 200 a.c - 600 d.c.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 7, Riobamba

**Tipología representativa de la pieza cerámica**

Zoomorfa	Antropomorfa	<input checked="" type="checkbox"/>	Antropozoomorfa	Geométrica
----------	--------------	-------------------------------------	-----------------	------------

**Funcionalidad**

Almacenamiento	Culinaria	Ceremonial	<input checked="" type="checkbox"/>	Decoración	Comercio
----------------	-----------	------------	-------------------------------------	------------	----------


**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
<p>Estatuilla antropomorfa, identificada como un hombre, mismo que se encuentra sentado, con las extremidades inferiores juntas y sus brazos extendidos.</p> <p>Sobre su cabeza se encuentra un adorno con una piedra plana, mientras que en su abdomen se encuentran decoraciones que cubren su torso, pareciendo tela, misma que tiene grabado líneas diagonales.</p>	<p>Las estatuillas de hombres representan a líderes, chamanes o figuras religiosas, siendo símbolos de poder y sabiduría y autoridad. Las líneas en diagonal por su parte simbolizaban una conexión existente con el cosmos y el plano físico.</p>	<p>Las estatuillas de líderes y chamanes podrían haber sido utilizadas para transmitir conocimiento, sabiduría y autoridad dentro de la comunidad Tolita. Podrían haber sido utilizadas en reuniones comunitarias o ceremoniales para representar la presencia y el poder de estos individuos</p>

**Figura 37. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato.

**15**



**FICHA DE ANÁLISIS ICONOGRÁFICO**

**Nombre:** Estatuilla  
**Cultura:** Tolita  
**Periodo:** Formativo Tardío/ Des. Regional  
**Cronología:** 200 a.c - 600 d.c.  
**Técnica de manufactura:** Cerámica  
**Ubicación:** Hotel Zeus - Piso 7, Riobamba

**Tipología representativa de la pieza cerámica**

Zoomorfa	Antropomorfa	<input checked="" type="checkbox"/>	Antropozoomorfa	Geométrica
----------	--------------	-------------------------------------	-----------------	------------

**Funcionalidad**

Almacenamiento	Culinaria	Ceremonial	<input checked="" type="checkbox"/>	Decoración	Comercio
----------------	-----------	------------	-------------------------------------	------------	----------

**Metodología de Erwin Panofsky**

Preiconográfico	Iconográfico	Iconológico
<p>Estatuilla antropomorfa, identificada como un hombre, mismo que se encuentra sentado, con las extremidades inferiores juntas y sus brazos extendidos.</p> <p>Sobre su cabeza se encuentra un adorno de gran tamaño, similar a una corona de gran estatus, no se observa ropa en su cuerpo.</p>	<p>Estatuillas de hombres representan a líderes, chamanes o figuras religiosas, siendo símbolos de poder y autoridad. Los medios circulares tenían connotaciones de poder, ciclo y renovación en la cosmología Tolita. Las líneas entrecortadas representaban el flujo de la energía vital o espiritual en la naturaleza y en el cosmos.</p>	<p>Estas estatuillas eran veneradas y utilizadas en ceremonias religiosas como símbolos de conexión con lo divino y lo espiritual. Podían haber sido colocadas en templos o santuarios como parte de rituales de adoración y ofrendas</p>

**Figura 38. Ficha de análisis iconográfico**

Referencia: Referencia: Vargas Calle, K. E. (Junio de 2018). Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño. Ambato, Ecuador. Repositorio Institucional – Universidad Técnica de Ambato

### 4.3.1 Fichas de abstracción iconográfica

Este estudio detalla 15 fichas de abstracción iconográfica de piezas cerámicas ubicadas en el Hotel Zeus de Riobamba, representativas de diversas culturas ecuatorianas. Utilizando la teoría de Saussure sobre el significado y el significante, cada ficha documenta físicamente las características de las piezas y analiza propuestas de módulos derivadas de la abstracción de cada forma cerámica.

Para cada ficha, se emplearon mallas de trazado armónico de bipartición y tripartición adaptadas según la complejidad y las formas de las piezas originales. Estas mallas permitieron capturar y abstractar elementos visuales y simbólicos clave de cada cerámica, proporcionando dos propuestas de módulos que interpretan abstractamente sus formas y patrones.

# 1 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO



**Nombre:** Sello plano

**Descripción**  
Sello plano geométrico, de color gris oscuro y alto relieve, en el que predominan los rombos, círculos y líneas rectas que entrecortan los bordes exteriores.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representa la fertilidad y la unión cósmica.  
**Significante:** Sello plano con líneas formando rombos y círculos adornando la forma.

**Trazado armónico de Bipartición**



**Módulos**



**Figura 39. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

**2 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO**



**Nombre:** Sello antropomorfo

**Descripción**  
Sello antropomorfo femenino, cuyas extremidades se encuentran flexionadas. Un semicírculo en la parte superior representa su cabello.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representa la fertilidad.  
**Significante:** Sello antropomorfo femenino.

**Trazado armónico de Tripartición**



**Módulos**



**Figura 40. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

**3 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO**



**Nombre:** Sello plano

**Descripción**  
Sello plano geométrico, de color gris oscuro y alto relieve, en el que predominan los rombos, círculos y líneas rectas que entrecortan a la mitad.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representan el equilibrio en la vida y la naturaleza.  
**Significante:** Sello plano con líneas un rombo entrecortado y círculos adornando la forma.

**Trazado armónico de Bipartición**



**Módulos**



**Figura 41. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 42. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 43. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 44. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 45. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

Cada propuesta de módulo se fundamenta en una interpretación abstracta de los elementos identificados en las piezas originales. La bipartición y tripartición de las mallas de trazado armónico facilitaron la identificación y extracción de formas y patrones recurrentes, resaltando la complejidad y coherencia estilística de las culturas cerámicas estudiadas. Estos módulos no solo sirven como ejercicios de abstracción visual, sino que también exploran cómo las formas cerámicas transmiten significados culturales a través de la estilización y simplificación geométrica.

8

## METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO



**Nombre:** Sello corporal

**Descripción**  
Sello plano zoomorfo, identificado como un felino, de color gris oscuro y alto relieve, predominan los trazos diagonales.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura zoomorfa que representa la fuerza y el poder de una sociedad.  
**Significante:** Sello plano con líneas diagonales que puede representar un jaguar.

Trazado armónico de Bipartición



**Módulos**



A



B

**Figura 46. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 47. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 48. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

**11 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO**



**Nombre:** Botella silbato

**Descripción**  
 Recipiente geométrico y zoomorfo, de forma ovalada, con una pequeña estatua zoomorfa que posiblemente corresponde a un mono, predominan las líneas formando triángulos como decoración.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representa la naturaleza y lo espiritual.  
**Significante:** Botella ovalada con dos aperturas, posee líneas formando triángulos y círculos adornándola.

**Trazado armónico de Tripartición**




**Figura 49. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

**12 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO**



**Nombre:** Jarrón

**Descripción**  
 Jarrón de forma irregular, color rojizo y sin alto relieve, en el que predominan las líneas rectas y diagonales.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representa orden.  
**Significante:** Jarrón ovalado ensanchado a la mitad con líneas rectas y diagonales adornándolo.

**Trazado armónico de Bipartición**



**Módulos**



**Figura 50. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

**13 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO**



**Nombre:** Estatuilla

**Descripción**  
Estatuilla antropomorfa masculina, de color gris, las extremidades superiores están extendidas hacia abajo; mientras que, las piernas se encuentran descansando juntas.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representa conexión con lo espiritual.  
**Significante:** Estuilla de arcilla masculina.

**Trazado armónico de Tripartición**



**Módulos**



**Figura 51. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

**14 METODOLOGÍA TRAZADO ARMÓNICO**



**Nombre:** Estatuilla

**Descripción**  
Estatuilla antropomorfa masculina, de color gris, las extremidades superiores están extendidas hacia abajo; mientras que, las piernas se encuentran descansando juntas.

**Interpretación**  
**Significado:** Figura irregular que representa poder y sabiduría.  
**Significante:** Estuilla de arcilla masculina.

**Trazado armónico de Tripartición**



**Módulos**



**Figura 52. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



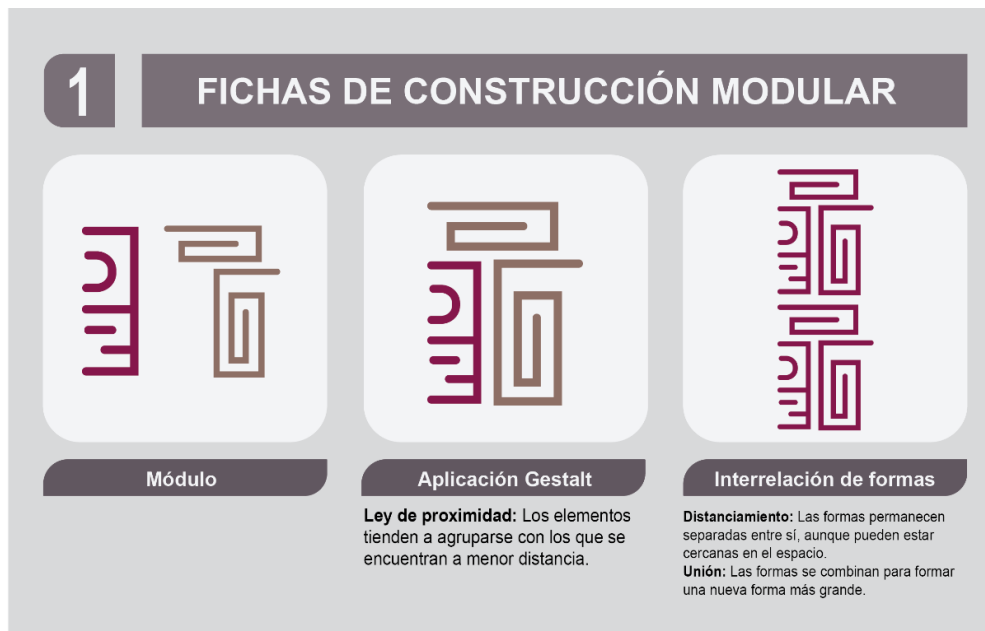
**Figura 53. Ficha de abstracción iconográfica**

Referencia: Vallejo, J. (2018). Generación de propuestas de sistemas modulares y súper modulares en base a la iconografía de la cultura puruhá aplicables a propuestas de diseño [Trabajo de titulación, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

### 4.2.3 Fichas de composición modular según las leyes de Gestalt

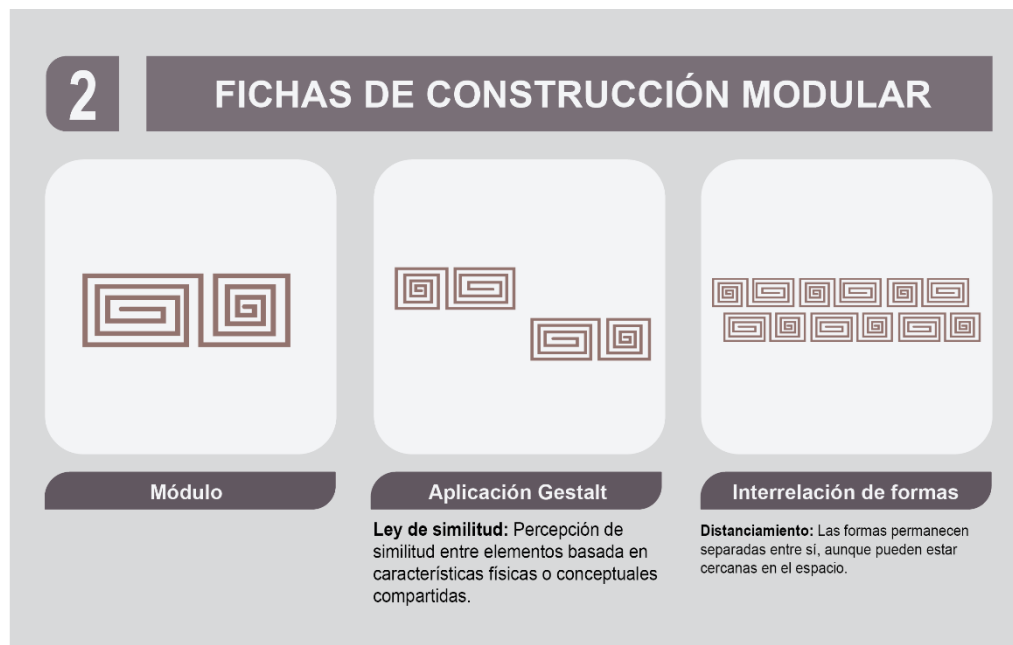
Este conjunto de 6 fichas de composición modular documenta un proceso detallado en el que, a partir de módulos previamente abstraídos de piezas cerámicas, se agruparon estos módulos mediante la teoría de la Gestalt y las leyes de interrelación de formas para crear supermódulos aplicables en el proyecto. Cada ficha no solo presenta los módulos originales, sino que también detalla el proceso de agrupación y la formación de supermódulos, destacando los principios de la Gestalt y las leyes de interrelación utilizados.

Para la creación de supermódulos, se emplearon varias leyes de la Gestalt, como la ley de la proximidad, que sugiere que los elementos cercanos entre sí tienden a ser percibidos como un grupo; la ley de la similitud, que agrupa elementos visualmente similares; y la ley de la continuidad, que forma patrones continuos y fluidos a partir de módulos individuales. Además, se aplicaron leyes de interrelación de formas, facilitando la cohesión y armonía visual en los supermódulos.



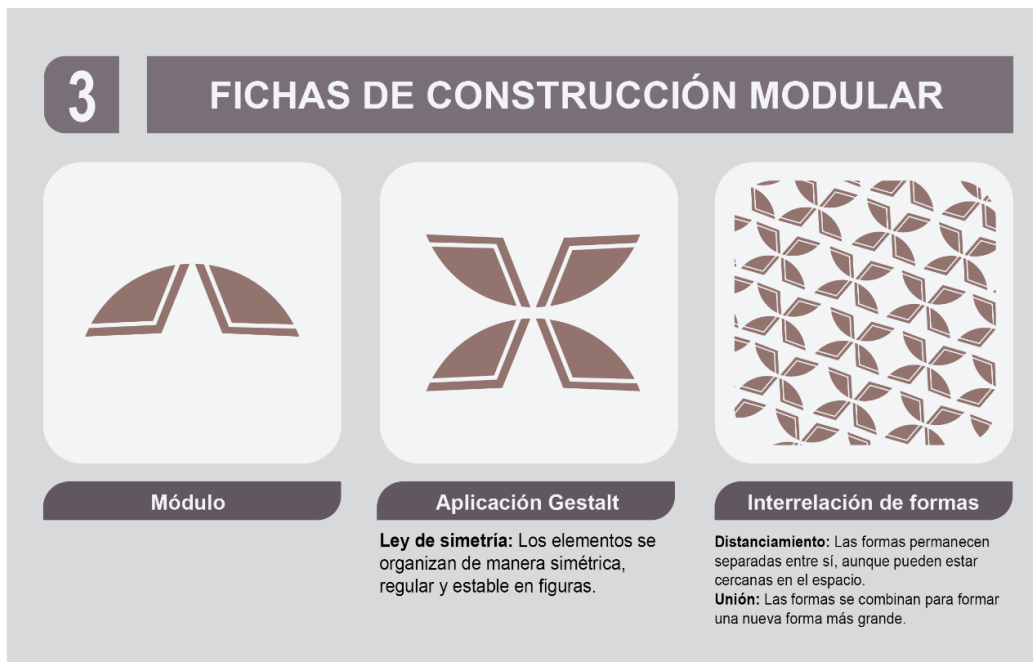
**Figura 54. Ficha de construcción modular**

Referencia: Santana, L. I. (2023). Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores. Riobamba, Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



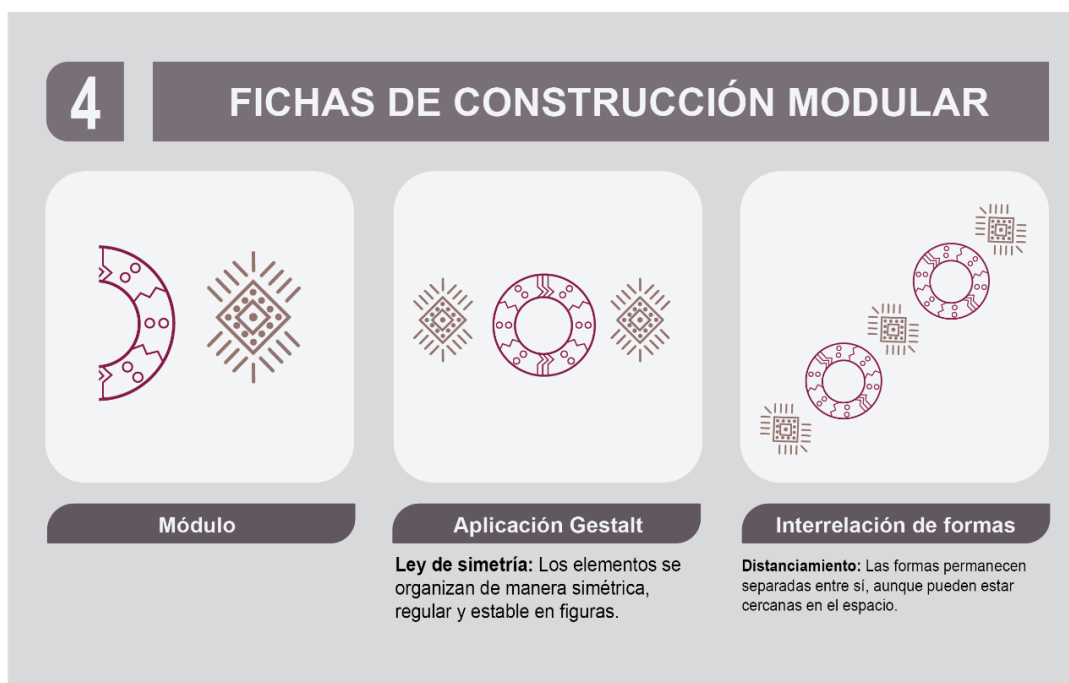
**Figura 55. Ficha de construcción modular**

Referencia: Santana, L. I. (2023). Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores. Riobamba, Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



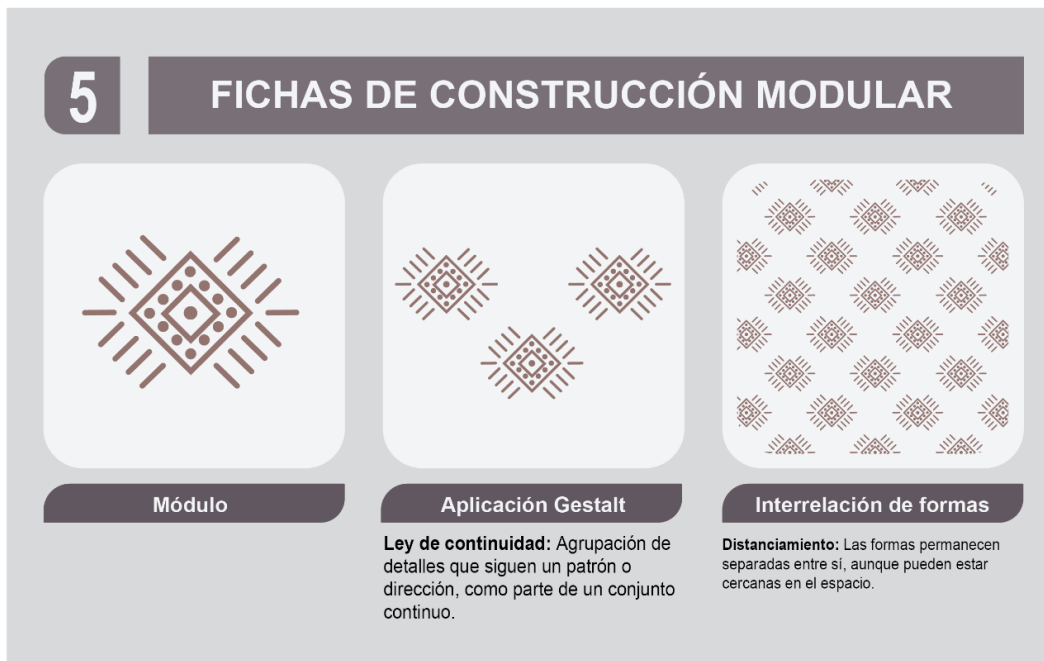
**Figura 56. Ficha de construcción modular**

Referencia: Santana, L. I. (2023). Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores. Riobamba, Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 57. Ficha de construcción modular**

Referencia: Santana, L. I. (2023). Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores. Riobamba, Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 58. Ficha de construcción modular**

Referencia: Santana, L. I. (2023). Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores. Riobamba, Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.



**Figura 59. Ficha de construcción modular**

Referencia: Santana, L. I. (2023). Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores. Riobamba, Ecuador. Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional - Universidad Nacional de Chimborazo.

#### 4.4 Panoramas del restaurante

En el proceso de diseño interior del restaurante, se han elaborado tres panoramas detallados con Twinmotion, una herramienta avanzada para la visualización en 3D. Estos panoramas son imágenes en 360°, lo que permite una experiencia inmersiva, mostrando una vista completa de cada espacio. Los panoramas brindan una visión integral de los ambientes, permitiendo a los usuarios explorar cada rincón del diseño desde un solo punto de observación, como si estuvieran físicamente en el lugar.

Los primeros panoramas capturan la esencia del área principal del restaurante. Esta vista en 360° permite apreciar la disposición de las mesas, la iluminación, los elementos decorativos y el flujo del espacio. La imagen permite al espectador ver cómo cada componente del diseño se integra armoniosamente para crear una atmósfera culturalmente rica. Este panorama es crucial para transmitir la experiencia general que los clientes vivirán al entrar en el restaurante.



**Figura 60.** Panorama del espacio del restaurante (Vista 1)

Fuente: Twinmotion



**Figura 61. Panorama del espacio del restaurante (Vista 2)**  
Fuente: Twinmotion



**Figura 62. Panorama del espacio del restaurante (Vista 3)**  
Fuente: Autoría propia

#### **4.5 Aplicación de módulos en la decoración del espacio 3D**

En el diseño interior del restaurante, se han generado renders detallados utilizando Twinmotion, los cuales destacan la implementación de iconografía en diversos elementos

decorativos. Estos renders ilustran cómo se integran los patrones y motivos culturales en los adornos, aportando tanto estética como un sentido de identidad cultural a cada espacio.



**Figura 63. Implementación de módulos sobre elementos decorativos**  
Fuente: Autoría propia

Estos renders no solo exhiben el diseño estético de los elementos decorativos en cada área, sino que también permiten una comprensión profunda de cómo la iconografía cultural se integra en el ambiente general del restaurante. A través de estos renders detallados, los espectadores pueden obtener una evaluación precisa y una apreciación completa del diseño interior propuesto y la implementación de la iconografía cultural.

## LÁMPARAS INDIVIDUALES DE MESA



## COMPOSICIÓN MODULAR



## CROMÁTICA



Figura 64. Implementación de módulos sobre elementos decorativos  
Fuente: Autoría propia



**Figura 65. Implementación de módulos sobre elementos decorativos**  
Fuente: Autoría propia

#### 4.6 Tarjeta QR para el espacio 3D del restaurante

Se ha creado una Tarjeta QR para permitir a los visitantes explorar el restaurante en 3D desde sus dispositivos móviles. Al escanear el QR, los usuarios pueden ver vistas panorámicas del área principal y el espacio VIP, incluyendo detalles como la disposición de mesas, iluminación y decoración iconográfica. Esto ofrece una experiencia inmersiva que resalta elementos culturales y estéticos del diseño interior del restaurante.



**Figura 66. Tarjeta QR**

Fuente: Autoría propia

## **4.7 Renders del espacio 3D**

Los renders del espacio 3D del restaurante ofrecen una representación visual detallada y realista del diseño interior, exportados directamente desde Twinmotion. Estos renders muestran vistas panorámicas del área principal, el espacio VIP y otros detalles destacados del ambiente. Incluyen elementos como la disposición estratégica de mesas, la iluminación ambiental y la integración de elementos iconográficos, proporcionando una vista comprensiva y estética del diseño. Estos renders no solo permiten visualizar el diseño antes de su implementación, sino que también destacan la integración de elementos culturales y estéticos, enriqueciendo la experiencia visual y conceptual del restaurante.



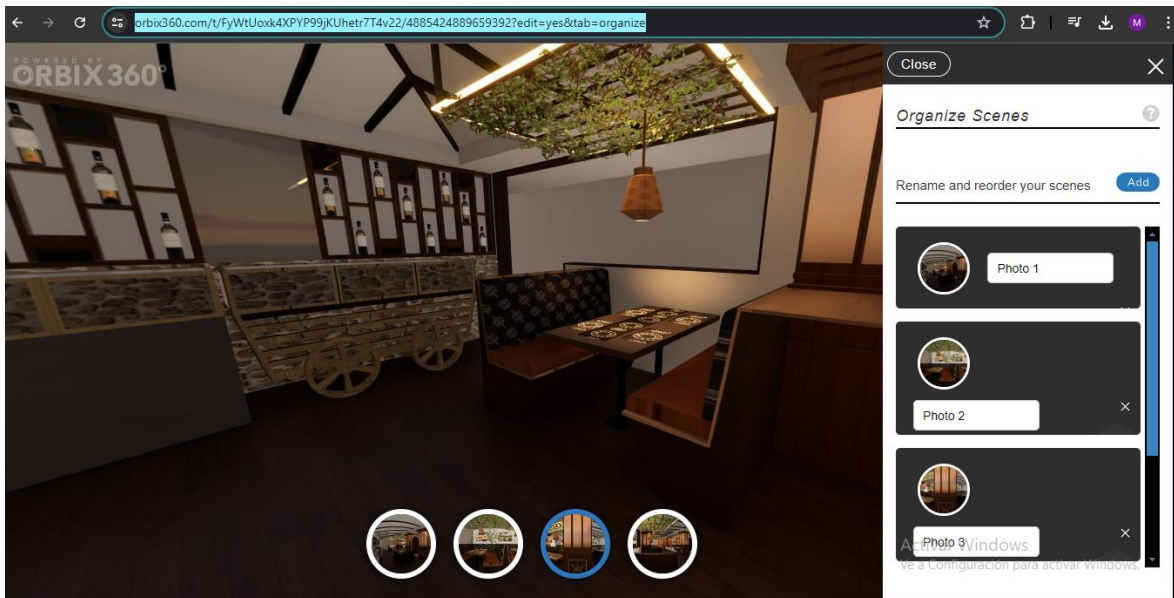
Figura 67. Implementación de módulos sobre elementos decorativos  
Fuente: Autoría propia



**Figura 68. Implementación de módulos sobre elementos decorativos**  
Fuente: Autoría propia

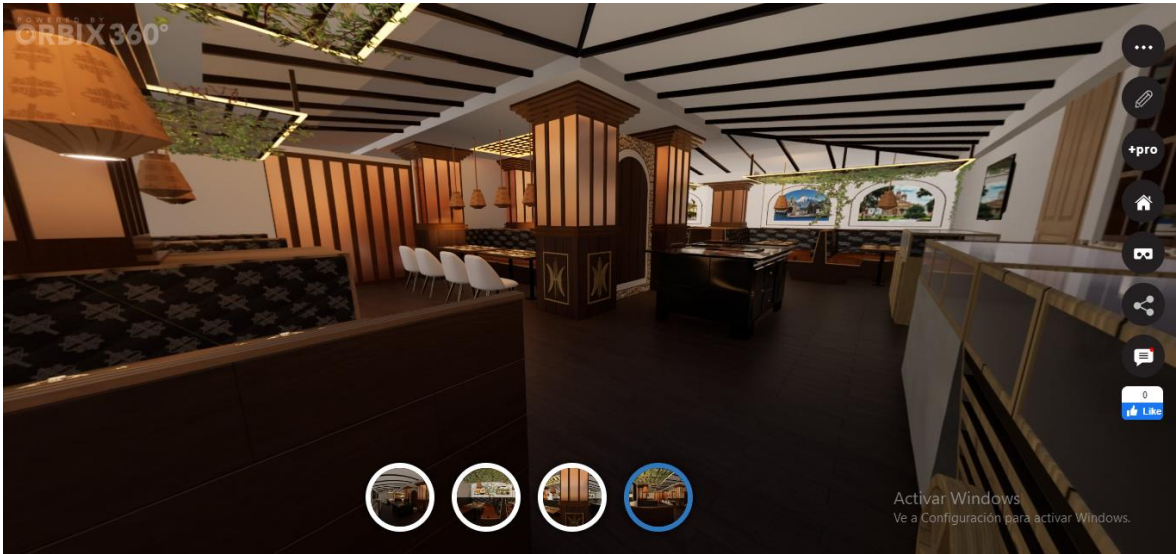
## 4.8 Panoramas en ORBIX 360°

Orbix 360 es una plataforma avanzada diseñada para la visualización y el intercambio de panoramas en 360 grados. En el contexto de esta investigación, esta herramienta fue esencial para presentar de manera inmersiva cuatro panoramas del diseño 3D propuesto para el restaurante. Orbix360 permite a los usuarios explorar estos espacios virtuales desde cualquier ángulo, ofreciendo una experiencia interactiva y realista. Esta plataforma facilita una mejor comprensión del diseño y su impacto visual, permitiendo a los stakeholders evaluar detalladamente cada aspecto del proyecto antes de su implementación. La capacidad de compartir estos panoramas de forma accesible y dinámica ha sido fundamental para obtener feedback valioso y asegurar que el diseño cumpla con las expectativas y necesidades del cliente.



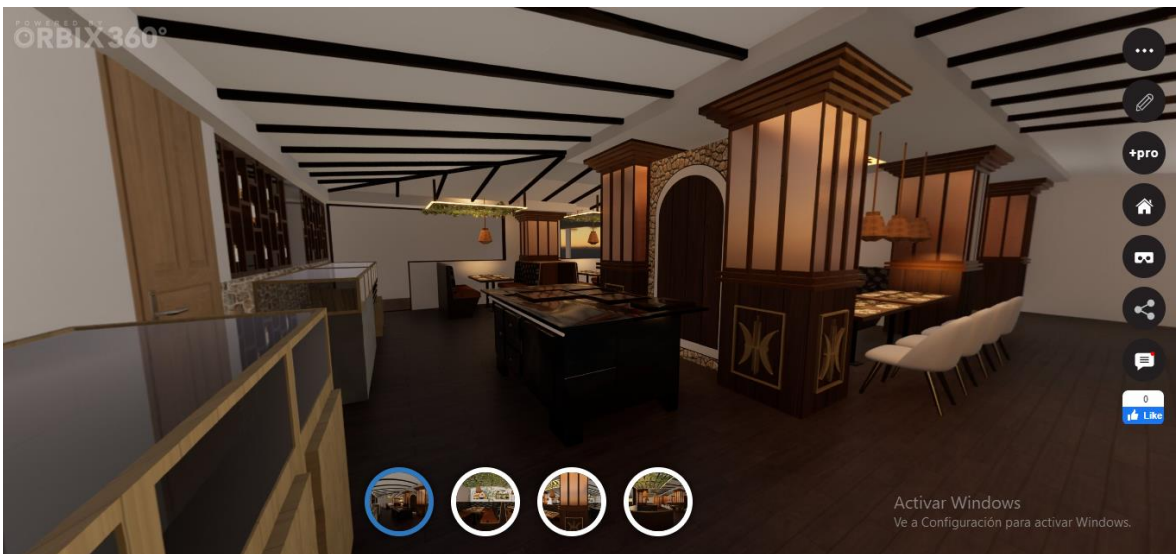
**Figura 69. Vista en ORBIX360° del espacio 3D**

Fuente: <https://orbix360.com/t/FyWtUoxk4XPYP99jKUhetr7T4v22/4885424889659392/espacio-3d-restaurante-del-hotel-zeus>



**Figura 70. Vista en ORBIX360° del espacio 3D**

Fuente: <https://orbix360.com/t/FyWtUoxk4XPYP99jKUhetr7T4v22/4885424889659392/espacio-3d-restaurante-del-hotel-zeus>



**Figura 71. Vista en ORBIX360° del espacio 3D**

Fuente: <https://orbix360.com/t/FyWtUoxk4XPYP99jKUhetr7T4v22/4885424889659392/espacio-3d-restaurante-del-hotel-zeus>

## **CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 Conclusiones**

- En esta investigación se identificaron las piezas cerámicas precolombinas del Hotel Zeus utilizando la metodología de Erwin Panofsky. Este enfoque permitió una mejor comprensión del contexto histórico y cultural de cada pieza. Gracias a este proceso, se seleccionaron los objetos más relevantes para el estudio iconográfico, proporcionando una base sólida para el análisis detallado.
- El análisis iconográfico de las piezas cerámicas del Hotel Zeus permitió identificar sus significantes y significados. Esto fue crucial para seleccionar elementos que pudieran ser abstraídos y utilizados en nuevas composiciones. A través de este análisis, se comprendieron mejor los patrones y motivos culturales de las piezas, asegurando que las abstracciones fueran tanto estéticamente agradables como culturalmente significativas.
- Con la iconografía seleccionada, se diseñaron composiciones modulares aplicando las leyes de la Gestalt y la interrelación de formas. Estos diseños se utilizaron para crear texturas innovadoras en el diseño de interiores. Las composiciones no solo resultaron visualmente atractivas, sino que también respetaron y celebraron el patrimonio cultural representado por las piezas cerámicas.
- Finalmente, se creó un espacio 3D utilizando los módulos derivados de la abstracción iconográfica de las piezas cerámicas. Este entorno virtual permitió explorar y experimentar con las aplicaciones prácticas de las composiciones modulares. La creación de este espacio demostró cómo la integración de elementos culturales en entornos tridimensionales puede enriquecer la experiencia del usuario, ofreciendo una inmersión profunda en el patrimonio cultural.

## 5.2 Recomendaciones

- Las metodologías, como la de Erwin Panofsky, pueden facilitar una comprensión más profunda del contexto histórico y cultural de las piezas. Esta práctica no solo enriquecerá los estudios futuros, sino que también preservará el patrimonio cultural de manera más efectiva.
- Se sugiere aplicar el análisis iconográfico y la técnica de abstracción a otras colecciones de arte precolombino. Este enfoque puede revelar patrones y significados adicionales que no se han identificado previamente. Al hacerlo, se pueden descubrir nuevas relaciones y aplicaciones en el diseño contemporáneo, promoviendo una mayor apreciación y entendimiento de estas culturas.
- Se recomienda explorar nuevas aplicaciones de las composiciones modulares diseñadas a partir de la iconografía precolombina. Estas pueden incluir no solo el diseño de interiores, sino también moda, gráficos y productos. La integración de elementos culturales en diversas áreas puede enriquecer la estética y funcionalidad de los productos, además de promover el patrimonio cultural en contextos modernos.
- Se sugiere utilizar entornos 3D, como los creados en Twinmotion, para la educación y el turismo cultural. Estos entornos pueden ofrecer experiencias inmersivas que permitan a los usuarios explorar y aprender sobre el patrimonio cultural de manera interactiva. Implementar estos recursos en museos, centros educativos y plataformas turísticas puede aumentar la accesibilidad y el interés por las culturas precolombinas.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alcaide, D. A. (2012). *Evolution of drawing and sketching with zbrush and the live boolean tool*.
- Álvarez, J. (2014). *Diseño visual. Un paso hacia la atención*. Arch Argent Pediatr. Retrieved from <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2014/v112n1a07.pdf>
- Ampuero, R. (2019, Diciembre 27). *Decortips*. Retrieved from <https://decortips.com/es/casas/como-integrar-estilo-etnico-andino-hogar/>
- AutoDesk. (n.d.). Retrieved from Modelado 3D: <https://www.autodesk.mx/solutions/3d-modeling-software>
- BenQ. (2021, Mayo 11). Retrieved from Los 7 mejores softwares para diseñar en 3D: <https://www.benq.com/es-mx/centro-de-conocimiento/conocimiento/software-para-disenar-en-3d.html>
- Binggeli, F. D. (2015). *Diseño de Interiores. Un Manual*. Barcelona: Gustavo Gili, SL.
- Blender.org. (n.d.). Retrieved from <https://www.blender.org/>
- Cabezas, F. (n.d.). *Domestika*. Retrieved from <https://www.domestika.org/es/blog/2467-que-es-un-render-en-3d>
- Calderón, C. F. (2018). *Aplicación de la serigrafía en la reproducción de iconos precolombinos sobre papel artesanal, para revalorizar la cultura Puruhá en la ciudad de Riobamba (Tesis de Maestría, Universidad de Cuenca)*. Repositorio Institucional, Cuenca. Retrieved from <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/29299>
- Carranza, A. (2020, Diciembre 21). *Crehana*. Retrieved from Programas de modelado 3D: crea todo lo que te puedas imaginar: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/programas-de-modelado-3d/>
- Cotton, B. (1994). *La nueva guía del diseño gráfico*. Barcelona: Blume.
- Daquilema, A. J. (2017). *DISEÑO DE UN SISTEMA DE CONTROL INTERNO PARA LA ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO*, Riobamba, Ecuador. Retrieved from <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/8003/1/82T00832.pdf>
- Dimitris Koutoulas, A. V. (2023). *El presente y el futuro de la clasificación hotelera por estrellas a través de los ojos de los operadores de clasificación por estrellas*. Emerald Insight. Retrieved from <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JTF-04-2022-0120/full/html>

- Epic Games*. (n.d.). Retrieved from <https://www.epicgames.com/site/es-ES/home>
- Equipo editorial, E. (2018, septiembre 11). *ENCICLOPEDIA HUMANIDADES*. Retrieved from *ENCICLOPEDIA HUMANIDADES*: <https://humanidades.com/culturas-precolombinas/>
- Espinoza, R. F. (2023). *DISEÑO DE UN ESPACIO TRIDIMENSIONAL PARA LA VISUALIZACIÓN DE PRODUCTOS EN BASE A LA ABSTRACCIÓN ICONOGRÁFICA DE LA CULTURA CERRO NARRÍO DEL ECUADOR*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba.
- Euribe, Z. M. (2008). *Introducción a la Semiótica del Diseño Andino Precolombino*. Lima: CONCYTEC.
- Francis D.K. Ching, C. B. (2015). *Diseño de Interiores*. Nueva Jersey: Gustavo Gili, SL. Retrieved from [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64513703/%E2%96%AA%E2%81%9E\\_Francis\\_D.K.\\_Ching\\_-\\_MANUAL\\_DE\\_DISE%C3%91O\\_DE\\_INTERIORES\\_%E2%81%9E%E2%96%AA\\_HD-libre.pdf?1600972900=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDISENO\\_DE\\_INTERIORES\\_UN\\_MANUAL\\_ION\\_AMP](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64513703/%E2%96%AA%E2%81%9E_Francis_D.K._Ching_-_MANUAL_DE_DISE%C3%91O_DE_INTERIORES_%E2%81%9E%E2%96%AA_HD-libre.pdf?1600972900=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDISENO_DE_INTERIORES_UN_MANUAL_ION_AMP)
- Gracia, J. L. (2023). La cerámica ecuatoriana del Período Formativo. Las culturas Valdivia, Machalilla y Chorrera. *DigitalCommons@University of Nebraska - Lincoln*, 257 - 258.
- Graphisoft*. (2024). Retrieved from Twinmotion: <https://graphisoft.com/ec/partner-solutions/twinmotion>
- G-Tech Design | Estudio de Diseño Gráfico y Branding*. (n.d.). Retrieved from <https://gtechdesign.net/es/blog/leyes-de-la-gestalt-en-el-diseno-grafico/>
- Hotel Zeus. Pasión por el servicio*. (n.d.). Retrieved from <https://hotelzeus.com.ec/>
- Lifeder*. (2021, junio 25). Retrieved from *Cultura General y Sociedad*: <https://www.lifeder.com/cultura-chorrera/>
- Luna, L. (2012, Noviembre 10). *Hipertextual*. Retrieved from <https://hipertextual.com/2010/11/angulos-fotografia>
- Marisela, L. C. (2016). *Elaboración de gráficos iconográficos de las vasijas de la cultura Panzaleo para aplicarlo en Diseños Textiles en el periodo 2013 - 2014 (Universidad Técnica de Cotopaxi - Tesis de Grado)*. Latacunga. Retrieved from <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/2298>

- Martínez, L. A. (2013). *Efectividad de la publicidad 3D sobre la publicidad plana (Trabajo de Grado)*. Universidad Católica Andres Bello, Caracas. Retrieved Junio 26, 2024, from <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS5803%20.pdf>
- Medina, P. (2015, junio). Retrieved from SAUSSURE: EL SIGNO LINGÜÍSTICO Y LA TEORÍA DEL: [http://www.ub.edu/las\\_nubes/archivo/17/teoria-valor.pdf](http://www.ub.edu/las_nubes/archivo/17/teoria-valor.pdf)
- Montes de Oca, I. (2016). *Apuntes de Diseño de Interiores*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas S. A.C.
- Museo Chileno de Arte Precolombino*. (n.d.). Retrieved from <https://precolombino.cl/wp/>
- Orbix360°*. (n.d.). Retrieved from <https://orbix360.com/explore>
- Rodríguez Jiménez, A. y. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Universidad de Artemisa. Retrieved from <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/Revista/article/view/1647>
- Rodriguez, D. (2022, mayo 27). *Lifeder*. Retrieved from <https://www.lifeder.com/cultura-jama-coaque/>
- Rosa, G. (2014, febrero 28). Evolución de las metodologías de diseño en el movimiento. *Arts and Crafts y las escuelas Bauhaus y HFG Ulm*. Retrieved from <https://loestrategico.com/2014/02/evolucion-de-las-metodologias-de-diseno-en-el-movimiento-arts-crafts-las-escuelas-bauhaus-hfg-ulm/>
- Sampieri, C. R. (1991). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN*. México. Retrieved from [https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/ Metodologia-de-la-Investigacion%20C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/ Metodologia-de-la-Investigacion%20C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)
- Santana, L. I. (2023). *Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11138>
- Santana, L. I. (2023). *Iconografía andina de la cultura Jama Coaque aplicada a la decoración de interiores*. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Retrieved from <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11138>
- Tamayo, T. y. (2007). *El Proceso de Investigación Científica*. México: Editorial Limusa.
- Tinizaray, V. A. (2014, Abril). I+Diseño. *Revista Internacional de Investigación, innovación y desarrollo en Diseño*. 10,11,12,13,14.
- Twinmotion*. (n.d.). Retrieved from <https://www.twinmotion.com/en-US>
- Vargas, K. E. (2018). *Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño*. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO, Ambato, Ecuador. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28106>

Wong, W. (2001). *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, SA .

# ANEXOS

## Anexo 1. Entrevista de Necesidad



CARRERA DE  
DISEÑO GRÁFICO



### ENTREVISTA DE NECESIDAD - HOTEL ZEUS

**Objetivo:** Comprender las necesidades y expectativas del dueño respecto al rediseño del restaurante.

**Fecha de la entrevista:** 17 de julio del 2024

**Duración:** 43 minutos

**Entidad:** Hotel Zeus

**Entrevistado:** Patricio Costales

**Cargo:** Gerente propietario

### PREGUNTAS

**1. ¿Cuáles considera que son las áreas del restaurante que necesitan una mayor atención o renovación?**

Lo más importante es el tema de los tapices de los asientos, que ya se encuentran bastante deteriorados y son difíciles de limpiar. Esto nos urge a cambiarlos y a buscar una solución práctica para su limpieza posterior. También debemos considerar las paredes, que actualmente están adornadas con vinilos adhesivos que ya están algo deteriorados. Me gustaría aprovechar esta oportunidad para reemplazarlos con una propuesta más estética. Además, el sistema de iluminación requiere una revisión, ya que una luz adecuada puede resaltar las mejoras realizadas en el diseño del espacio y crear una atmósfera más acogedora para los comensales.

**2. ¿Qué tipo de identidad cultural y estética desea que el restaurante refleje después del rediseño?**

Me interesa una identidad cultural que combine varias culturas del Ecuador con algo que refleje la estética rústica de Riobamba. Quiero que, cuando las personas ingresen al lugar, se sientan en la Riobamba tradicional, como si estuvieran reviviendo la esencia de nuestra ciudad, pero con un toque contemporáneo que resulte atractivo y moderno.

**3. ¿Cuáles son sus expectativas en términos de mejorar la experiencia del cliente en el restaurante?**

Buscamos que el cliente tenga una experiencia inolvidable, que nos recomiende y que encuentre acogedor el lugar. Deseamos que se sienta atraído por la elegancia y el toque rústico del lugar, encontrando un sitio diferente a otros en los que haya estado, para que sea otro elemento diferenciador de nuestro hotel y contribuya a nuestro continuo crecimiento.

**4. ¿Qué desafíos específicos ha identificado en el restaurante actual que el rediseño debería abordar?**

Uno de los principales desafíos es conservar la distribución del lugar, ya que todas las bases de los asientos están hechas de cemento y recubiertas de madera, mientras que las mesas están atornilladas al piso. Aunque las mesas podrían ser retiradas si fuese necesario, no es el caso de las divisiones internas y asientos. Además, necesitamos abordar el desafío de optimizar el flujo de movimiento dentro del restaurante para garantizar una experiencia fluida y sin interrupciones para los clientes y el personal.



**5. ¿De qué manera cree que el diseño del restaurante podría diferenciar al Hotel Zeus de otros hoteles en Riobamba?**

Lo que intentamos lograr es una propuesta que esté en línea con nuestra temática. Si se observa con detenimiento, todo el hotel tiene una pequeña parte que representa Riobamba, desde los ríos que se forman a partir del nevado hasta las iglesias cercanas. Por eso, me gustaría que el restaurante tenga una imagen rústica y clásica, como una cabaña tradicional, y que no sea el típico restaurante moderno. Queremos que cada elemento del diseño cuente una historia y refuerce nuestra conexión con la cultura local.

**6. ¿Hay recursos o elementos específicos que considera indispensables para el éxito del rediseño del restaurante?**

Sí, me gustaría conservar elementos como la cocina tradicional y las estanterías, porque considero que son muy representativos de la cocina tradicional riobambeña. En estos espacios, podemos preparar alimentos específicos, como panes y tortillas de trigo, cuyo sabor varía al no estar en contacto directo con superficies metálicas modernas. Además, estos elementos ofrecen una perspectiva tradicional gracias a los materiales de los que están hechos y la forma que tienen, lo cual es fundamental para mantener la autenticidad del lugar.

## Anexo 2. Entrevista de satisfacción



CARRERA DE  
DISEÑO GRÁFICO



### ENTREVISTA DE SATISFACCION –HOTEL ZEUS

**Objetivo:** Evaluar la satisfacción del propietario del Hotel Zeus respecto a la nueva propuesta 3D para el área de restaurantería, en términos de funcionalidad, estética y experiencia del cliente.

**Fecha de la entrevista:** 17 de julio del 2024

**Duración:** 43 minutos

**Entidad:** Hotel Zeus

**Entrevistado:** Patricio Costales

**Cargo:** Gerente propietario

### PREGUNTAS

**1. ¿Considera que el diseño propuesto refleja sus expectativas iniciales?**

La propuesta presentada es ciertamente interesante y muestra un enfoque moderno que inicialmente pensé podría funcionar bien. Sin embargo, después de revisarla más a fondo, creo que podría ser beneficioso explorar una propuesta alternativa que mantenga un ambiente más clásico, evocando el estilo acogedor y tradicional de una cabaña. Creo que un diseño menos moderno pero con toques clásicos podría resonar más con el carácter que quiero preservar en el restaurante, creando una atmósfera que sea a la vez nostálgica y acogedora.

**2. ¿Qué opina sobre la combinación de colores utilizada en el diseño?**

La combinación de colores claros que se ha propuesto sin duda favorece la iluminación del espacio, creando un ambiente cálido y abierto que encaja bien con la propuesta moderna. Sin embargo, considerando la estética actual del restaurante, que incluye madera oscura, me gustaría experimentar con una paleta de colores más oscuros. Colores que complementen la madera oscura podrían proporcionar un contraste atractivo y un ambiente más refinado y acogedor, alineándose mejor con la atmósfera que estamos buscando mantener.

**3. ¿Cree que la disposición de los muebles facilitará una buena circulación y comodidad tanto para los clientes como para el personal?**

La disposición actual de los muebles en el diseño propuesto ciertamente parece mejorar la circulación y proporcionar un mayor espacio en comparación con el arreglo anterior. No obstante, debido a restricciones presupuestarias, preferiría mantener la forma y la ubicación de los muebles existentes. Esta decisión no solo ayudará a controlar los costos, sino que también permitirá que la disposición actual, que ya ha sido probada y ajustada con el tiempo, continúe ofreciendo un flujo funcional y cómodo tanto para clientes como para el personal.

**4. ¿Cree que los patrones utilizados en la decoración son representativos y atractivos?**

Sí, los patrones empleados en la decoración son altamente representativos y realmente capturan la esencia de los detalles grabados en las cerámicas de nuestra colección de vasijas. Estos patrones no solo destacan visualmente, sino que también se integran perfectamente con los colores seleccionados, realzando el enfoque cultural que queremos destacar. La manera en que estos elementos decorativos se combinan ayuda a crear una narrativa visual que honra nuestra herencia y añade un carácter único al espacio.



**5. ¿Considera que el nuevo diseño mejorará la experiencia general de los clientes?**

Sí, el objetivo principal del nuevo diseño es ofrecer una experiencia renovada que mejore significativamente el ambiente general del restaurante. Con una disposición bien pensada y elementos decorativos cuidadosamente seleccionados, buscamos crear un entorno más cómodo y memorable para nuestros huéspedes. La idea es que el diseño no solo sea estéticamente agradable, sino que también proporcione un espacio en el que los clientes se sientan bienvenidos y disfruten de una experiencia más rica y envolvente.

**6. ¿Qué opina sobre la propuesta de iluminación en el prototipo 3D?**

La propuesta de iluminación en el prototipo 3D está muy bien lograda. No solo resalta eficazmente los elementos clave del diseño, sino que también contribuye a una atmósfera cálida y acogedora que es fundamental para el ambiente general del restaurante. La iluminación seleccionada parece equilibrar bien la funcionalidad y el impacto visual, mejorando la experiencia de los clientes al hacer que el espacio se sienta tanto funcional como estéticamente placentero.

**7. ¿Tiene alguna sugerencia que le gustaría comentar sobre el nuevo diseño?**

En general, esta propuesta presentada me parece bastante innovadora, práctica y atractiva; por otra parte, me gustaría ahora optar por una nueva propuesta, con un ambiente más tradicional y menos moderno, donde resalte un ambiente de cabaña, muestre lugares representativos de Riobamba; y que también sea fresco, que exista un toque de naturaleza.

### Anexo 3. Fotografías del restaurante









#### Anexo 4. Fotografías de las piezas cerámicas





## Anexo 5. Modelado 3D en Twinotion

