



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE QUITO**

**CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**DESARROLLO DE UNA LANDING PAGE INTERACTIVA PARA LA  
PRESERVACIÓN DIGITAL DE LA CULTURA DE LOS INDÍGENAS ZÁPARA,  
EN LA AMAZONÍA ECUATORIANA.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciatura en Diseño Multimedia

AUTORES: MARÍA JOSE ALMINATE

PINTADO Y JUAN FRANCISCO

RICAURTE RUALES

TUTOR: DIEGO RICARDO PROAÑO

CEPEDA

Quito-Ecuador

2025

## CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Nosotros, María José Alminate Pintado con documento de identificación N° 1753720885 y Juan Francisco Ricaurte Ruales con documento de identificación N° 1722888268; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 10 de junio del año 2025

Atentamente,



---

María Jose Alminate Pintado

1753720885



---

Juan Francisco Ricaurte Ruales

1722888268

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO  
DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, María José Alminate Pintado con documento de identificación No.1753720885 y Juan Francisco Ricaurte Ruales con documento de identificación No. 1722888268, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del proyecto integrador: “Desarrollo de una landing page interactiva para la preservación digital de la cultura de los indígenas Zápara, en la Amazonía ecuatoriana”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 10 de junio del año 2025

Atentamente,



---

María José Alminate Pintado

1753720885



---

Juan Francisco Ricaurte Ruales

1722888268

## CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Diego Ricardo Proaño Cepeda con documento de identificación N° 1719832360, docente de la Universidad Politécnica Salesiana declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: DESARROLLO DE UNA LANDING PAGE INTERACTIVA PARA LA PRESERVACIÓN DIGITAL DE LA CULTURA DE LOS INDÍGENAS ZÁPARA, EN LA AMAZONÍA ECUATORIANA con documento de identificación N° 1753720885 y por María José Alminate Pintado con documento de identificación N° 1722888268 por Juan Francisco Ricaurte Ruales, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 27 de junio del año 2025

Atentamente,



---

Diego Ricardo Proaño Cepeda  
1719832360

## DEDICATORIA

Yo, María Jose Alminate Pintado, dedico mi trabajo de titulación a mis padres que apoyaron toda mi carrera con esfuerzo y dedicación de manera moral y económica, siendo parte fundamental para mi desarrollo estudiantil y profesional.

Dedico este trabajo de titulación hacia mi hermana que siempre estuvo presente cuando necesite algún consejo o apoyo en momentos difíciles de mi carrera, siendo un pilar para conseguir llegar hasta este punto de mi vida estudiantil.

A mi mejor amigo Adrián Flores que me brindo su mano para no rendirme en ocasiones de mucha presión y estrés que me tuvieron en un punto bajo, ayudándome a reflexionar y superar obstáculos de mucha dificultad.

Yo, Juan Francisco Ricaurte, dedico mi trabajo de titulación con toda mi admiración, gratitud y cariño a mi mamá, Priscila Ricaurte, quien ha sido mi pilar, mi refugio y me ha impulsado a seguir adelante. Gracias por tu amor infinito, paciencia, tus palabras que reconfortan y por tu compañía durante todo este y todos los trayectos. Tu ejemplo me ha enseñado a creer en mí, a resistir en todo cambio y construirme con firmeza.

Este trabajo también está dedicado a Juan Francisco Montesdeoca y Roxana Rivadeneira, por su apoyo en mi vida académica. Su respaldo permitió que pueda realizar mis estudios con tranquilidad y enfoque. Les agradezco por el impulso que significó sentirme apoyado y acompañado. Llevaré siempre en el corazón esta muestra de confianza y generosidad.

Mi trabajo de titulación también va dedicado a quienes han caminado conmigo durante todos mis estudios, para aquellos que me inspiraron desde la cercanía o la distancia, para quienes me ayudaron a ser constante y además me enseñaron que también es divertido llevar una vida equilibrada, y que eso es importante para cada camino. Gracias por ser parte de todo esto.

## AGRADECIMIENTOS

Yo, María José Alminate Pintado quiero agradecer a mi familia entera por las veces que me brindaron una mano amiga y ser un pilar en mi vida personal y académica. A mis compañeros que me hicieron pasar momentos inolvidables y fueron soporte para sobrellevar la carga académica que tuvimos, muchísimas gracias por siempre sacarme una sonrisa. A todas aquellas personas que ya no están, pero formaron un pequeño pedazo de todo el camino que recorrí para llegar hasta este punto de mi vida.

Por último, quisiera agradecer a las personas que aportaron en mi trabajo de titulación tanto maestros, compañeros, amigos y familia. Gracias por formar parte de mi proyecto, por su dedicación, influencia, consejos y sabiduría otorgado en el último peldaño para conseguir mi logro personal de ser una profesional.

Agradecimientos para **Alba Catalina Álvarez Palomeque**, por el tiempo, apertura y entrega otorgados durante la entrevista, mismos que nos permitieron conocer más sobre la cultura Zápara, todo lo que esta sufre y él porque es tan importante la revitalización de esta. Su testimonio no solo aportó información, sino también sensibilidad, voz y memoria viva dentro de este trabajo.

Nuestros agradecimientos para **Diego Proaño**, por su trabajo dentro de nuestro proyecto de tesis como tutor, su guía y criterio dentro del estilo de la landing page al igual que en el apartado de diseño para una buena comunicación y navegación de esta, fueron puntos clave para el correcto desarrollo de nuestro trabajo de titulación, además que gracias a su capacidad para guiar, escuchar y proponer ideas fue de vital importancia para una buena experiencia tanto en contenido como en forma.

Agradecemos también a **Vanesa Vanegas**, quien, con generosidad y disposición, facilitó contactos clave que nos permitieron obtener información de manera más eficaz y sencilla sobre los estudios de la cultura Zápara además de enriquecer con nuevas ideas al trabajo de titulación. Su ayuda fue muy valiosa y oportuna.

A mi madre, **Priscila Ricaurte**, por ser siempre mi apoyo incondicional, estar siempre presente con su compañía y dedicación. Tu apoyo ha sido mi pilar principal, todo lo logrado tiene tus huellas.

A **Juan Francisco Montesdeoca y Roxana Rivadeneira**, por su confianza, y respaldo en un momento determinante y muy importante dentro de mi vida universitaria, que me permitió continuar con mis estudios. No hay palabras suficientes para agradecer todo el apoyo brindado, espero este trabajo responda y sea una muestra de mi compromiso.

Finalmente, gracias a todas las personas que marcaron mi camino dentro de este trabajo de titulación, así como todos mis estudios me llevo muchos aprendizajes y sin duda llevaré todo lo aprendido conmigo.

Gracias de corazón.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Introducción .....	1
Aproximación Teórica: .....	4
Sueño Zápata .....	4
Landing Page .....	4
Diseño Gráfico y Multimedia .....	5
Realidad Aumentada.....	5
Metodología .....	6
Análisis e interpretación de datos.....	8
Entrevista a profundidad.....	8
Resultados .....	10
Creación de la Guía de Estilo .....	10
Diseño conceptual y estructural .....	14
Boceto.....	14
Maquetación.....	16
Integración de Recursos .....	19
Ilustración e Iconografía .....	19
Animación .....	22
Realidad Aumentada.....	22
Landing Page.....	24
Conclusiones .....	27
Referencias.....	27
Anexos .....	29
Anexo 1 - Preguntas de entrevista.....	29
Anexo 2- Evidencias de entrevista .....	30
Anexo 3 - Preguntas de entrevista.....	33
Anexo 4- Evidencias de entrevista .....	34

## Resumen

El siguiente proyecto integrador aborda la creciente pérdida de saberes ancestrales, tradiciones y cosmovisión del pueblo indígena Zápara, dados por la globalización, el etnocidio, así como la falta de visibilidad en entornos digital. Con el fin de contribuir a la conservación de la cultura se propone el desarrollo de un landing page interactiva que logre la preservación de esta en un medio digital empleando herramientas multimediales. Para obtener lo mencionado se empleó una metodología cualitativa mediante entrevistas y una revisión documental, con la finalidad de comprender a profundidad la cultura Zápara. Para el desarrollo de la landing page se realizó una Guía de estilo que dicte las pautas adecuadas a usar como la tipografía, el nombre, colorimetría que identificaran de manera correcta a la nacionalidad Zápara, por otro lado, se organizó el contenido bajo la fase de maquetación y por último se integraron los recursos en los cuales se evidencia a detalle cada procedimiento, bocetaje, conceptos e imágenes utilizados. El producto final consiste en una landing page que combina varios recursos como ilustraciones, audios, relatos sobre su cosmovisión onírico, iconografía y por último el uso de la realidad aumentada para conectar con el usuario y se convierta en una experiencia educativa e inmersiva. Este proyecto hace notar que el uso de herramientas digitales ayuda a crear espacios accesibles y dinámicos contribuyendo a la preservación digital y a su vez fortalece la identidad cultural.

**Palabras clave:** Preservación digital, Preservación cultural, Pueblo Zápara Sueño Zápara, Landing Page, Diseño gráfico y multimedia, Realidad Aumentada.

## Abstract

The following integrative project addresses the growing loss of ancestral knowledge, traditions and worldview of the Zápara indigenous people, given by globalization, ethnocide, as well as the lack of visibility in digital environments. In order to contribute to the preservation of the culture, we propose the development of an interactive landing page that achieves the preservation of this in a digital environment using multimedia tools. In order to obtain the aforementioned, a qualitative methodology was used through interviews and a documentary review, with the purpose of understanding the Zápara culture in depth. For the development of the landing page, a style guide was developed to dictate the appropriate guidelines to be used such as typography, name, colorimetry that would correctly identify the Zápara nationality, on the other hand, the content was organized under the layout phase and finally the resources were integrated in which each procedure, sketching, concepts and images used are evidenced in detail. The final product consists of a landing page that combines various resources such as illustrations, audios, stories about their oneiric worldview, iconography and finally the use of augmented reality to connect with the user and become an educational and immersive experience. The final product consists of a landing page that combines various resources such as illustrations, audios, stories about their oneiric cosmovision, iconography and finally the use of augmented reality to connect with the user and become an educational and immersive experience. This project notes that the use of digital tools helps to create accessible and dynamic spaces contributing to digital preservation and in turn strengthens cultural identity.

**Keywords:** Digital preservation, Cultural preservation, Zápara people, Zápara Dream, Landing Page, Graphic and multimedia design, Augmented Reality.

## **Introducción**

El pueblo Zápara pertenece a una de las 11 nacionalidades indígenas de la Amazonía ecuatoriana. Gracias a su riqueza cultural y lingüística, misma que es catalogada como Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad, título que fue otorgado por la UNESCO; gracias a la gestión inicial de Luis Macas en representación del Instituto Científico de Culturas Indígenas (ICCI), y posteriormente bajo la responsabilidad de Carlos Andrade, quien estuvo a cargo de la justificación requerida siendo culminada el 18 de mayo del 2001. Este reconocimiento tiene un valor por ser inscrito dentro de las primeras 19 manifestaciones culturales del mundo en alcanzar esta dignidad (Mónica Patricia Márquez Peña, 2009). Su cosmovisión, tradiciones orales, conocimientos ancestrales y su lengua forman parte de un legado milenario que ha resistido la influencia externa a lo largo del tiempo. No obstante, la modernización a través de la instrucción del extractivismo en su territorio, la migración forzada y la reducción de su población han puesto en riesgo la continuidad de su cultura. Según Carlos Andrade (2001), la cantidad de hablantes nativos ha reducido de forma alarmante y las personas que aún conservan este idioma son un grupo minoritario de ancianos, lo que amenaza con su extinción.

Debido a la disminución drástica de la población Zápara, se considera que actualmente existen apenas 200 habitantes Záparas en el Ecuador, lo que representa un riesgo de extinción cultural y lingüística. Esto debido a que las nuevas generaciones han sido influenciadas por culturas externas, lo cual ha generado un obstáculo en el acceso a sus tradiciones (Asociación de la Nacionalidad Zapara de la Provincia de Pastaza (ANAZPPA), 2001). Por otro lado, la falta de estrategias de preservación digital que permitan la difusión de su legado cultural hacia un público más amplio se transforma en uno de los inconvenientes principales que enfrenta esta población. Por ende, la globalización ha impuesto desafíos para las culturas indígenas, quienes luchan por mantener sus costumbres en un mundo más interconectado y avanzado tecnológicamente.

Las principales comunidades donde habitan los Zápara están dispersas dentro de la provincia de Pastaza. Su territorio se encuentra rodeado por intereses económicos y ambientales los mismos que amenazan su estilo de vida tradicional. La minería, la explotación petrolera y la ausencia de reconocimiento de su territorio reducen en gran

medida sus espacios de vida y han alterado su ecosistema, lo que impacta directamente en su cultura y supervivencia. De acuerdo con Mónica Márquez (2009), con la presión generada por el conflicto entre Ecuador y Perú, el territorio Zápara quedó dividido, separando así a grupos familiares completos incrementando la vulnerabilidad de los miembros forzándolos a desplazarse hacia zonas deshabitadas a causa de los efectos provocados por las empresas petroleras, madereras y la intensa colonización.

Históricamente, la Amazonía ha sido un territorio con abundante biodiversidad y recursos naturales convirtiéndola en un punto de extracción codiciado por las empresas nacionales y extranjeras que buscan impulsar sus proyectos, mismos que, terminan afectando el equilibrio ecológico y vulnerando los derechos de las comunidades indígenas. La ausencia de control y regulación ha dado paso al avance de la deforestación, el desplazamiento forzado y la devastación de costumbres, recursos, capacidades y actividades para obtener las necesidades básicas para vivir. Es por ello que, al estar intrínsecamente ligada la cultura Zápara al entorno natural que posee, se ve amenazada por estas actividades destructivas. En el “Informe Amazonia Viva 2022”, se evidencia que las actividades extractivas dentro de los territorios indígenas son la causa de conflictos ambientales y sociales que perjudican la integridad de su entorno y los pueblos (Vergara et al., 2022).

El etnocidio-entendido como la destrucción hacia un grupo étnico, colectivo o individual al mismo que se le priva el derecho de disfrutar, desarrollar y transmitir su propia cultura y lengua (Bonfil et al., 1982). Esto es una realidad que enfrenta el pueblo Zápara. La imposición de modelos de desarrollo ajenos a su cosmovisión y la invisibilización de sus derechos han generado un escenario en donde la extinción de esta nacionalidad indígena es una posibilidad real. A su vez, la falta de documentación digital sobre su cultura y el poco acceso a plataformas de difusión han dificultado la preservación y revitalización de su identidad. Para Cedeño (2022), las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) permiten a jóvenes indígenas adentrarse en el mundo de la digitalización generando así un elemento esencial en la lucha contra la desaparición cultural ya que les permite tener acceso a material educativo que incluye tanto el conocimiento global como los saberes ancestrales logrando no solo una mejoría en el aprendizaje sino también el fortalecimiento de su identidad cultural permitiéndoles una reconciliación con sus raíces y el mundo contemporáneo.

Ante esta problemática, el desarrollo de una landing page interactiva surge como una propuesta innovadora para la preservación digital del pueblo Zápara. A través de recursos multimedia como diseño gráfico, audiovisuales y realidad aumentada, esta página permitirá la visualización de la historia, cosmovisión y tradiciones convirtiéndose en una herramienta de memoria colectiva accesible a nivel global. El presente proyecto, busca aportar en el conflicto contra la extinción de la cultura Zápara, y a su vez promover y reforzar su identidad con ayuda de la tecnología. Mediante la preservación digital se propone resguardar su cultura generando así una conciencia de respeto y valor hacia la diversidad cultural del mundo contemporáneo. A partir, de este fundamento se demuestran a continuación los objetivos que orientan este proyecto integrador.

Como objetivo general, se propone el desarrollo de una landing page interactiva que logre la divulgación correcta del contenido y a su vez se preserve en un entorno digital los principales rasgos, cosmovisión y tradiciones de la cultura Zápara, incorporando recursos multimedia como: diseño gráfico, audiovisual y realidad aumentada el mismo que servirá como una herramienta de memoria colectiva y cultural de esta nacionalidad indígena amazónica. Con ese fin, se necesita separar el desarrollo metodológico partiendo de tres objetivos específicos que implica: investigar datos socioculturales e históricos de la cultura Zápara, como insumo de la creación del contenido y la narrativa de la landing page interactiva, diseñar una experiencia digital interactiva que incorpore el diseño gráfico, audiovisual y la realidad aumentada para la revitalización de la cultura Zápara.

A través de un breve estado de la cuestión, se demuestra que el desarrollo de productos multimedia para la revitalización y preservación de la cultura indígena es una tendencia en crecimiento. Por citar algunos ejemplos, que demuestran cómo los medios digitales pueden servir como herramientas de revitalización cultural se puede tomar de la web serie que está por lanzarse en Bahía, Brasil, la cual trata de la relación entre la tecnología y lo ancestral desde la cosmovisión indígena de Brasil, algo que recatar de este proyecto es el empleo de medios audiovisuales como un instrumento que busca conseguir preservar y dar a conocer los conocimientos ancestrales (CONNECTADA, 2024); otro ejemplo es el proyecto Selva Zápara que busca preservar la cosmovisión del pueblo Zápara con sonidos, imágenes, audios, consolidando con todo esto una memoria cultural (Rafaela Palacios Correa, 2019).

## **Aproximación Teórica:**

### **Sueño Zápara**

Sueño Zápara es el nombre que se le dio al proyecto debido a que hace referencia al vínculo de la cultura Zápara con los sueños y la sabiduría ancestral, las mismas que funcionan como caminos o enlaces hacia el aprendizaje de conocimientos y tradiciones. Este proyecto tiene como público objetivo a personas que se encuentran en un rango de edad que va desde los 13 a 40 años, ya que al considerar sus hábitos digitales se nota que son un segmento de personas que permanecen activos en el consumo y creación de contenido digital, tomando un rol en la transmisión de la cultura. Para los adolescentes y jóvenes que van entre los 13 a 25 años los mismos que son nativos digitales se busca fomentar una conexión, interés y respeto en la cultura Zápara, convirtiéndolos en embajadores que compartan el contenido y se genere interés en la importancia de la diversidad cultural. Por otro lado, las personas adultas de entre los 26 a 40 años podrán obtener un contenido más educativo que explique la historia, tradiciones y cosmovisión del pueblo Zápara. Así se genera un espacio el cual será una landing page interactiva, en donde la cultura pueda permanecer a largo plazo y ser visibilizada por las nuevas generaciones y el mundo exterior.

### **Landing Page**

Una landing Page es una página que reposa en un portal web en la cual el usuario accede a través de un dominio, diseñada para ofrecer información condensada, clara, concisa y relevante, su estructura es sencilla y fácil de navegar, evitando elementos distractores para el usuario y así poder garantizar una experiencia que se centre en el objetivo del sitio (Arias et al., 2007). En la actualidad gracias al avance tecnológico la generación de contenido ha logrado ser mucho más fácil, accesible y atractiva mediante el uso de las landing page puesto que proporcionan una navegación sencilla e intuitiva permitiendo una buena experiencia del usuario. Por ende, al aplicarlo en un entorno cultural se denota que se ha convertido en una herramienta crucial al momento de compartir o difundir información que no tiene mucho alcance sin los medios digitales. Como nos señalan los autores González Lara y Sánchez López (2016), en su investigación desarrollan una plataforma web diseñada específicamente para la comunicación de actividades culturales, en la misma que emplean una metodología con un enfoque principal en el usuario así estudian a profundidad el comportamiento en el ámbito de la usabilidad y

accesibilidad para entender a profundidad las interacciones del público con el contenido cultural. Se destaca la relevancia de implementar herramientas interactivas.

De esta forma se pone en marcha una revitalización que afiance la identidad de las comunidades en riesgo, formando una memoria histórica. Además, la digitalización está innovando las estrategias de trabajo en varios ámbitos de las industrias creativas y culturales, poniendo énfasis en que la digitalización es un recurso de mayor importancia ya que logra una rápida y efectiva divulgación de las tradiciones mediante un recurso multimedia (Utrans, 2022). Para citar un ejemplo tomaremos el caso del Ministerio de Culturas de Chile (2024), en el cual se observa la preservación digital de su patrimonio, ya que, plantea una estrategia nacional con un enfoque integral para resguardar y expandir el patrimonio cultural a través de medios digitales. En este también se pone a conocimiento la relevancia de la digitalización y la cooperación entre instituciones para de esa manera garantizar la conservación a largo plazo de los bienes culturales en los diversos entornos virtuales en los mismos que se hace uso del diseño gráfico.

### **Diseño Gráfico y Multimedia**

El diseño gráfico y multimedia logra comunicar de manera efectiva y además genera la participación en procesos que incluyan interactividad. Mediante el uso de imágenes, videos y animación se alcanza una exposición y transmisión del patrimonio cultural, lo que facilita la relación con la historia, cosmovisión y tradiciones en un soporte digital. En una publicación reciente se evalúa el impacto de las tecnologías inmersivas en la emisión del patrimonio cultural, como es de esperarse se destaca nuevamente el hecho de lograr mantener una buena experiencia con el usuario, de igual manera se distingue la facilidad de acceso a la información que brinda la misma (Wang et al., 2024). Con la ayuda de múltiples estudios, distinguen las principales herramientas tecnológicas empleadas en el campo, de esta manera también se pone énfasis en los desafíos asociados con la implementación, en donde se sugiere que la innovación es un punto clave para optimizar la preservación y divulgación de legado cultural, así también se genera interactividad con ayuda de la realidad aumentada para potenciar la experiencia de usuario.

### **Realidad Aumentada**

La realidad aumentada aporta innovación para la difusión de conocimiento e información al poder permitir la interacción con elementos digitales superpuestos en

entornos reales. Esto ofrece una experiencia más inmersiva para el usuario que pueda enriquecer la comprensión y el aprendizaje del usuario sobre la cultura Zápara. Ruiz Torres (2011) destaca que la realidad aumentada representa una oportunidad innovadora para la difusión del patrimonio cultural, ya que permite la sobreposición de componentes virtuales sobre espacios físicos, ofreciendo experiencias interactivas que enriquecen el aprendizaje. En este sentido, su aplicación en la cultura Zápara facilitaría el aprendizaje y la comprensión de sus tradiciones y cultura, ya que permite al usuario explorar contenidos inmersivos y digitales que refuerzan la conexión con su legado.

Estos elementos proporcionan un enfoque integral trabajando en conjunto para la preservación y difusión de la cultura Zápara, dando un acceso libre y construyendo su valoración.

### **Metodología**

El proyecto integrador plantea un enfoque de Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+i), por lo que se refiere a “actividades que permiten a las organizaciones tanto públicas como privadas posicionarse al frente, al abrir espacios para diseñar nuevos productos, servicios o a su vez mejorar los ya existentes, generalmente contribuyen a un beneficio a largo plazo” (Specht & Villarroel, 2022). A su vez se enmarca en el enfoque cualitativo y de tipo exploratorio. Un enfoque cualitativo según Genaro Vega Malagón et al. (2014), se reconoce dentro de las ciencias sociales en la que se considera los significados individuales y el conocimiento del contexto, por lo general en primera instancia se lo utiliza para reafirmar preguntas de investigación basándose en métodos de recopilación de datos sin medición numérica. Por otro lado, una investigación exploratoria “debe responder a un tema desconocido, novedoso o poco estudiado” (M.a Rosa Berganza Conde & José A. Ruiz San Román, 2005). Por lo tanto, este proyecto responde a un ámbito innovador y poco estudiado ya que se plantea la preservación de la cultura Zápara en un medio digital como lo es una landing page, a la vez que, el enfoque cualitativo desempeña un rol fundamental en la recopilación de datos, logrando percibir que información aportada es falsa o verdadera. El proyecto integrador se adscribe a línea de investigación de la Carrera de Diseño Multimedia “Diseño experimental de nuevos medios”, y en la sublínea “Impacto social y cultural”. Esta investigación está estructurada en una metodología de desarrollo que contempla tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

En la etapa de producción, estarán evidenciados el diseño visual, audiovisual e interactivo, para esto se crearán ilustraciones representativas de todo lo anteriormente mencionado partiendo de un bocetaje inicial de personajes principales e iconografía posterior a ello mediante Adobe Illustrator se realizara las figuras digitales ya mencionas, las cuales van a capturar la esencia de la cultura, para complementar la experiencia narrativa, se empleará la ayuda de la inteligencia artificial para darles a los bocetos previamente realizados, un tono de realismo generando así una imagen fiel de la cultura y junto a ello su animación en la cual se usara tanto plataformas de IA como plugins de la plataforma After Effects, dotando de movimiento a los relatos y fortaleciendo la comunicación. A su vez se realizó las voces de cada personaje en la herramienta de Microsoft Clipchamp. Para la edición y montaje de video se usará Adobe Premiere, mientras que para el diseño sonoro se usará Adobe Audition. Una vez finalizada la producción de todos estos elementos se desarrollará el contenido en el CMS Web Wordpress, creando la estructuración de todo el contenido obtenido.

La integración de la realidad aumentada se llevará a cabo con el aplicativo web Artive, para que los usuarios puedan escanear fácilmente las ilustraciones. Para una mejor experiencia de usuario, se implementarán íconos sobre las imágenes, indicando la posibilidad de interacción con la aplicación. Además, se incluirá una alerta que indique que se necesita instalar la aplicación para obtener una experiencia completa e inmersiva, con todo esto la metodología busca preservar y difundir la cultura Zápara con el uso de herramientas digitales y además incentivar la participación del usuario con tecnologías innovadoras.

En la etapa de postproducción, se optimizarán los elementos visuales y audiovisuales realizando una prueba en Wordpress para asegurar la navegación y la funcionalidad dentro del sitio, además se ejecutará una evaluación de las animaciones en realidad aumentada cerciorándose de una correcta funcionalidad. Además, se recopilarán retroalimentaciones para elevar la experiencia del usuario tanto en la interactividad y claridad del sitio, en esta etapa se harán las pruebas de usabilidad con usuarios seleccionados, con el objetivo de poder detectar errores y realizar correcciones de ser el caso, además, esto ayuda a evaluar la claridad del mensaje y la capacidad del sitio de generar una experiencia relevante. Los datos obtenidos serán guardados y analizados para generar las respectivas conclusiones sobre la pertenencia y su impacto.

Para la obtención de la información se realizarán entrevistas y análisis documental. Las entrevistas se realizarán a expertos en la cultura Zápara, intérpretes o conocedores del tema, así se puede conseguir conocimientos tradicionales de la cultura para un mejor entendimiento y la generación del contenido que estará dentro del portal web. Adicional, se desarrollará un análisis documental el cual incluye libros, archivos y artículos, que documenten todo lo que representa la cultura ya sea lengua, creencias, mitología, cultura y el contexto geográfico en el que se encuentra, esto es de suma importancia ya que se puede otorgar garantía a la fidelidad del producto que se va a entregar.

El presente objeto de estudio emplea como base el análisis del contenido digital de la cultura Zápara, el cual se fundamenta en la preservación de esta nacionalidad indígena amazónica, misma que se encuentra en riesgo de desaparecer debido a la globalización, aculturación y el deceso de sus portadores de saberes ancestrales. Por ende, se busca integrar formatos y expresiones culturales que serán digitalizadas y expuestas en una interfaz interactiva. La investigación toma un enfoque en la preservación digital efectiva de la cultura Zápara, asegurando que la información refleje fielmente su identidad y cosmovisión para así, contribuir a su visibilidad y transmisión a futuras generaciones.

La evaluación del producto radica en la observación de la interfaz de usuario de la landing page, así como en la experiencia del usuario. Esta observación se realizará por medio de pruebas de usabilidad en las que se analizarán aspectos como la navegación, comprensión del contenido, funcionalidad de los elementos interactivos, comunicación, inmediatez de carga. Para ello, se añadirán formularios que ayuden a dar una retroalimentación de la experiencia dentro de la landing page.

## **Análisis e interpretación de datos**

### **Entrevista a profundidad**

Es una técnica de investigación cualitativa que surge mediante preguntas exploratorias y se diferencia de otros métodos ya que, permite comprender a profundidad la experiencia del entrevistado construyendo un vínculo en un ambiente agradable (Carmen Gereá, 2021). Por ello, se creó un listado de 6 preguntas, con intención de comprender a detalle quien era la persona a la que entrevistamos, recopilar datos sobre la lengua Zápara y como la digitalización ayudaría a la revitalización de la cultura.

La persona entrevistada fue Catalina Alvarez quien trabaja en la Universidad Politécnica Salesiana desde hace más de 20 años a su vez ella hace investigaciones y recopila información sobre las lenguas indígenas de país, la misma que asegura le ha servido para la enseñanza en las carreras de Educación Cultural Bilingüe y Comunicación Social en la universidad ya mencionada.

Según la pregunta 2 (Ver Anexo 1) Catalina Alvares nos explica que la cultura Zápara ha desaparecido puesto que antes su extensión territorial comprendía parte de lo que hoy es Perú y Ecuador en un principio habitaban las provincias de Napo, Orellana y Pastaza sin embargo a la actualidad su territorio se ha reducido en parte a la provincia de Pastaza y un poco del país vecino Perú, a su vez, en la pregunta 3 (Ver Anexo 1) nos menciona que los hablantes de la lengua nativa son tres los mismos que recuerdan algunas palabras, canto o mitos en zapara, pero que ellos no pueden mantener una conversación por ende nos asegura que hay dos posiblemente hablantes de la lengua nativa en Perú y una en el Ecuador. Además, nos comenta que la hablante ecuatoriana tiene 90 años y es residente de Conambo un pueblo de la provincia de Pastaza, Catalina indica que la hablante es bilingüe puesto que habla en quichua y zapara, recuerda muy bien los mitos y cuentos en su lengua nativa, su familia está conformada por 4 hijos uno que está a cargo de su cuidado.

Con respecto a los desafíos que ha enfrentado la cultura, en respuesta a la pregunta 4 (Ver Anexo 1) la entrevistada nos comenta que a nivel cultural se ha vivido una mezcla entre culturas tanto como la Zapara con la Quichua o la Zapara con la Achuar. Esta sería una de las razones de la falta de identidad ya que al identificarse como quichuas ha permitido en muchos casos que su territorio sea invadido, sin embargo, ahora como nacionalidad ya están en posibilidades de gestionar los recursos que garantizan un proceso de identificación más cohesionado y propio de los zapara. Por ejemplo, un nieto de la última hablante, es el que lleva a cabo un proyecto desde hace 6 años de recuperar la lengua y por ende existen ya diccionario, gramática que recopila la información que existe e igual se estaba trabajando en un método de enseñanza de la lengua nativa para los niños.

Por esta razón se necesitaba saber el punto de vista sobre la creación de una landing page y como los medios digitales ayudan en la difusión de la cultura. Por ello, según la pregunta 5 (Ver Anexo 1) Catalina Alvarez responde que actualmente estamos viviendo en la era de la información y comunicación, cuando hablamos de revitalización lingüística o cualquier manifestación cultural de aquellos pueblos que no tiene la posibilidad o el acceso

a los medios es importante tomar en cuenta estas maneras de fortalecer tanto la identidad como la capacidad de conocimiento que puede tener el resto de la sociedad nacional ecuatoriana, adjunto a ello señala que muchas veces el racismo es provocado por la falta de conocimiento. Por ende, el hecho de generar un landing page aporta a que se destierren esas falsas ideas de superioridad de unos sobre otros, y mientras más visibilidad tengan los pueblos y nacionalidad se construye una sociedad más participativa y democrática.

La segunda persona entrevistada fue Sani Montahuano Ushigua quien pertenece a la comunidad Zápara, gracias a la entrevista que le realizamos y a sus grandes respuestas pudimos profundizar más en la página web y poner las palabras adecuadas en la misma. A demás de como lo menciono ella en la pregunta 4 (Ver Anexo 3), para ellos la hora de tomar la guayusa no solo es tomarla si no es conectarse espiritualmente con el lugar, las personas y de esta manera pueden connotar lo que los sueños les transmite, puesto que como ella lo dice no solo es soñar si no es entender lo que cada uno quiere decir.

## **Resultados**

En la siguiente sección se presentan los resultados provenientes del desarrollo de la landing page interactiva la cual se creó con el propósito de aportar a la preservación digital de la cultura Zápara, con una plataforma digital interactiva y accesible para el público interesado en esta cultura.

### **Creación de la Guía de Estilo**

Se vio necesario recopilar el proceso de creación de los componentes que tendría la landing page los cuales se evidenciaron con el desarrollando de un documento llamado Guía de Estilo realizado en el programa Adobe Illustrator, el documento se dividió en los apartados que se consideraron de mayor importancia como: Logo, usos, colorimetría, tipografías, bocetos, estilo gráfico.

#### ***Figura 1***

*Logo realizado*



*Nota: Se evidencian el logo y su connotación.*

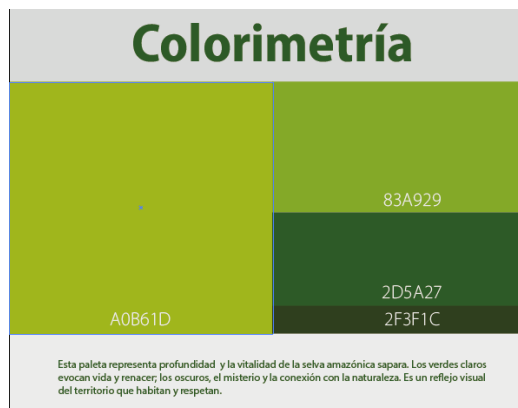
**Figura 2**

*Usos Recomendados del logo*



**Figura 3**

*Colorimetría*



*Nota: Se evidencia el uso de tonalidades verdes y porque se los tomo en cuenta.*

**Figura 4**

*Tipografía logotipo*



**Figura 5**

*Tipografía secundaria*



**Figura 6**

*Bocetos- Personajes*



## Figura 7

### Estilos gráficos



Además, se consideró que se tendría que dar un nombre para colocarlo en la landing page y a su vez este conecte con la audiencia a la que va dirigido y facilite su búsqueda dentro del dominio que se le dio. Es así como se le asignó el nombre de *Sueño Sapara*, en donde la palabra “sueño” conecta directamente con lo intangible de los sueños, esenciales en la cosmovisión de los Záparas. Por otro lado, la palabra “Sapara” representa la identidad y pertenencia de la cultura, la misma que proviene de la selva amazónica, de esta manera se genera un símbolo de lo que se sueña y se protege.

Para la creación del logotipo y que este sea adecuado para el proyecto, se hizo uso de la tipografía *Pahuen Rough* la misma que fue elegida ya que refleja versatilidad, legibilidad y una conexión con la naturaleza generando de esta manera una armonía con el entorno natural. También se empleó una paleta de colores cálida con dos tonalidades de verde, las tonalidades claras evocan vida y renacer; los oscuros el misterio y la conexión con la naturaleza. Representando visualmente el lugar que habitan y respetan.

## Figura 8

### Logo en png



*Nota: Logo principal de la landing page en png*

## **Diseño conceptual y estructural**

En este proyecto se consideró como un eje central la representación del pueblo indígena Zápara ya que, debía ser lo más precisa posible. Por ello, para empezar con la construcción de la landing page se llevó a cabo el diseño conceptual de la interfaz, es decir, se buscó un esquema de información preciso y sencillo fundamentado en los datos recogidos gracias a la entrevista realizada (Ver Anexo 1) y a la investigación documental o bibliográfica a profundidad. Para de esta manera evitar la folklorización o exotización de la cultura y más bien generando una narrativa que respete su legitimidad, fortaleza, y su profundo conocimiento ancestral.

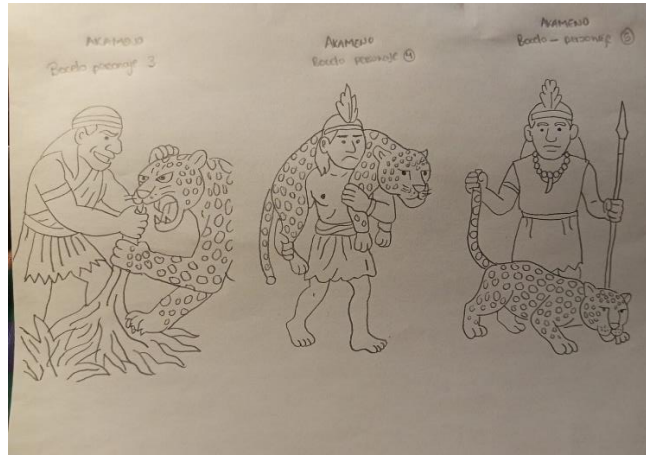
En este ámbito se trabajó en el esquema que se dividió en tres categorías importantes las cuales fueron: *Historia, Tradiciones y Cosmovisión* incorporando los siguientes subtemas: ubicación geográfica de la comunidad Zápara en el Ecuador adjunto con la señalización de las actividades petroleras que ponen en riesgo a esta comunidad, *el número de habitantes*, la lengua que es un rasgo importante ya que tienen su propio vocabulario, su cosmovisión denominado el porqué de los sueños, sus rasgos culturales como la vestimenta, el paso a la adultez y se adjuntó también varios cuentos de la cultura los mismos que fueron recopilados previamente de.

## **Boceto**

Teniendo ya los conceptos que se iban a abordar en la landing page se empezó a trabajar en los bocetos animados de personajes hechos a mano en hoja para de esta manera poder tener una idea de que tipo de personajes iban a ser la representación gráfica de la landing page, posterior a ello se escanearon estas imágenes y se las subió al programa para poderlas colorizar allí.

### ***Figura 9***

*Boceto a lápiz en papel*



**Figura 10**

*Boceto digital Adobe Illustrator*



*Nota: Logo principal de la landing page en png*

**Figura 11**

*Colorización de Personajes*



Además, se vio como una oportunidad utilizar el apoyo de la Inteligencia artificial para generar en base a los bocetos ya creados las imágenes finales que se verían mucho

más realistas y apegadas a la idea original del pueblo Zápara. De esta manera bajo las diversas imágenes previamente colorizadas y bajo el prompt: “Quiero que me generes esta imagen, pero mucho más realista apegada a la idea de la cultura zapara se generaron las siguientes imágenes.

**Figura 12**

*Colorización de Personajes*



*Nota: Logo principal de la landing page en png*

## **Maquetación**

Una vez ya seleccionados los temas que se integrarían en la landing se inició con la maquetación de esta en el programa Adobe Illustrator, el cual es un software de diseño vectorial para crear varios tipos de elementos gráficos. En esta fase, se diseñó la interfaz la misma que tendría una experiencia inmersiva a través de colores, sonidos, transiciones suaves que representan la Amazonía junto con la cosmovisión de los sueños. Aquí también se trabajó con la redacción, organización del contenido, y el estilo gráfico del mismo. A continuación, se presenta el boceto final

**Figura 13**

*Maquetación - Historia*



*Nota: Se observan en este apartado la ubicación geográfica, actividad petrolera, número de habitantes.*

**Figura 14**

**Maquetación - Historia**

¿Sabías que los sonidos de la selva tienen su propio abecedario?

El alfabeto zapala es como una melodía ancestral escrita, compuesta por sílabas que guardan el ritmo de sus idiomas. Cada letra es una puerta a su cosmovisión, un acorde de los árboles, del río, de los sueños. Este es el abecedario de una lengua que vive susurra entre las hojas, separando al pronunciado del susurro.

<b>3 vocales</b> a, i, u	<b>11 consonantes</b> ch, j, k, m, n, p, r, s, sh, t, ts	<b>2 semiconsonantes</b> w, y

**Noche**

e	/e/	0:02
ee	/e:/	0:04
i	/i/	0:04
ii	/i:/	0:07

https://www.patrimoniocultural.org/es/patrimonio-cultural-inmaterial/cultura-del-pueblo-zapala-y- https://www.patrimoniocultural.org/es/patrimonio-cultural-inmaterial/cultura-del-pueblo-zapala-y- https://www.patrimoniocultural.org/es/patrimonio-cultural-inmaterial/cultura-del-pueblo-zapala-y-

*Nota: Se observan en este apartado los fonemas, sonidos, palabras de la lengua Zápala.*

**Figura 15**

**Maquetación - Tradiciones**



Nota: Se observan en este apartado el paso a la adultez, vestimenta, danza.

Figura 16

Maquetación - Cosmovisión



Nota: Se observan las portadas principales de los cuentos Saparas.

Durante el diseño se incorporaron elementos interactivos como la realidad aumentada, ilustración, audios en donde se puede evidenciar la lengua nativa y cuentos de la comunidad para los cuales se creó una sección específica los mismo que fueron recopilados del libro *Cuentos Saparas de la editorial Abya-Yala (Ushigua et al., 2016)*

## **Integración de Recursos**

Se detallan a continuación los diferentes recursos que se realizaron para integrar en la landing page y sus herramientas para una mayor interactividad en la misma.

### **Ilustración e Iconografía**

En la cultura Zápara basados en el andinismo se tomó en cuenta la selva como un ser viviente por lo cual se animó a seres propios de la naturaleza tales como: una piedra (Figura 11), una hoja de guayusa (Figura 12) y el río (Figura 13).

***Figura 17***

*Ilustración de personajes - Piedra*



*Nota: Representación de guía espiritual.*

***Figura 18***

*Ilustración de personajes – Hoja de Guayusa*



*Nota: Representación de guía de decisiones.*

**Figura 19**

*Ilustración de personajes - Río*



*Nota: Representación de sueños.*

Posteriormente se realizó la ilustración de personajes y sus entornos que representarían a los 6 cuentos recopilados los cuales son: *Huangana, Luna, Diablo de Mondete, Naruka, Akameno, Mujer Lombriz*

**Figura 20**

*Ilustración de personajes*



*Nota: Aquí se puede evidenciar las ilustraciones de los personajes que tendrán una animación dentro de la landing.*

**Figura 21**

*Ilustración de Entorno*



*Nota: Se evidencias las diversas ilustraciones realizadas para el apartado de los cuentos.*

A su vez se decidió que en cada diferente párrafo del cuento va a existir un icono representativo para dicho párrafo por ende nuestra iconografía cuenta con 29 piezas en total.

**Figura 22**

*Iconografía*



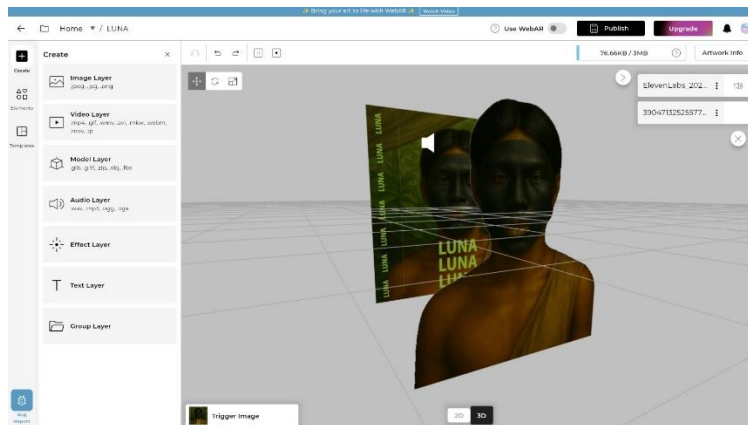
*Nota: Se evidencias las diversas iconografías realizadas para el apartado de los cuentos.*

## **Animación**

Se implemento a los personajes principales de cada cuento previamente ilustrados una animación básica, para de esta manera poder colocarlos como portada que lleva a la sección de cuentos agregando para el usuario más interactividad con la página.

**Figura 23**

### *Animaciones de Personajes*



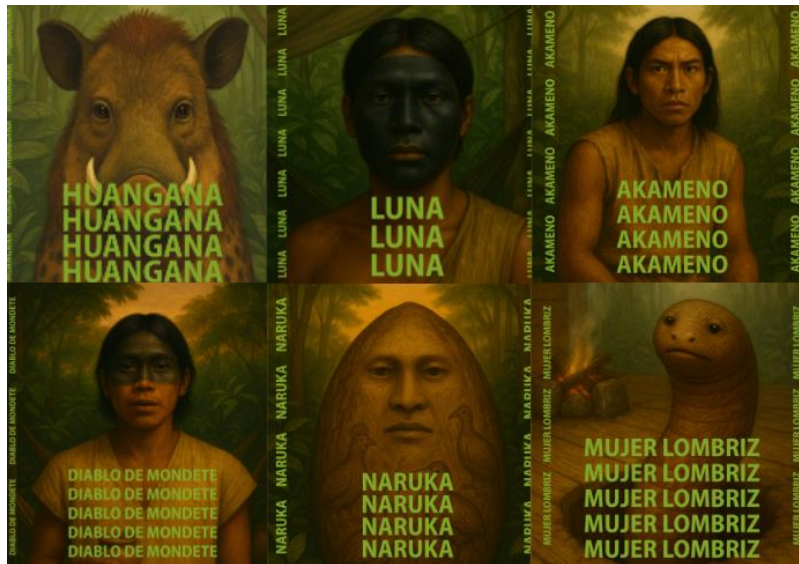
*Nota: Se evidencias la ilustración con la animación implementada.*

## **Realidad Aumentada**

Se utilizó la aplicación Artivive, la cual es la encargada de generar realidad aumentada mediante la cámara de un dispositivo móvil, logrando proyectar una animación en un entorno real al momento de escanear un código QR. Principalmente se la utilizó en las animaciones realizadas previamente para la introducción hacia los cuentos.

**Figura 24**

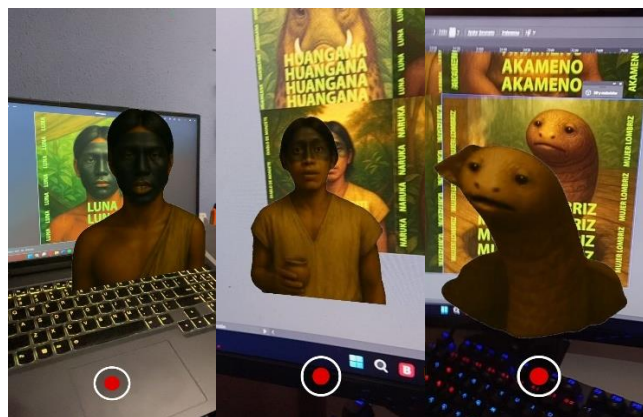
*Código QR*



*Nota: Se evidencias las diversas ilustraciones adjuntado el qr especial de la aplicación Artivive para los cuentos.*

**Figura 25**

*Realidad Aumentada Integrada*





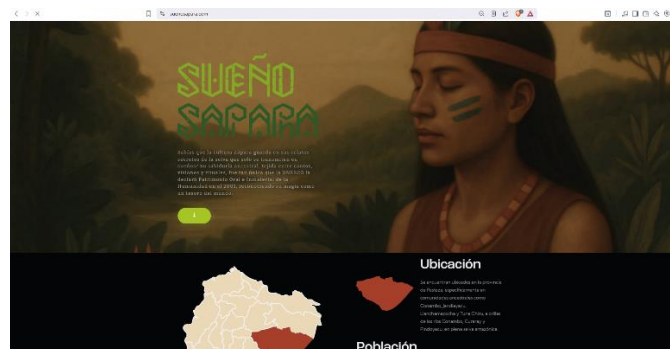
*Nota: Se evidencian las diversas ilustraciones ya con la realidad y el qr incluido en la aplicación.*

## Landing Page

Como entregable final se realizó la landing page realizada el gestor de contenido WordPress por su fácil acceso además de que es gratuito y tiene una amplia gama de funciones, por ende, en él se logró visualizar aspectos esenciales sobre la historia, cosmovisión, y las tradiciones culturales de los Záparas, aquí se puso en uso el nombre elegido tanto para el dominio el cual, fue adquirido de Favola Host, como para la representación de la página. Además, se agregaron subcategorías para los cuentos en las cuales se implementó la realidad aumentada, y se añadió audios, hipervínculos para de esta manera enriquecer y generar más atracción del público hacia la landing page impulsado la interactividad.

**Figura 26**

*Landing page - Inicio*

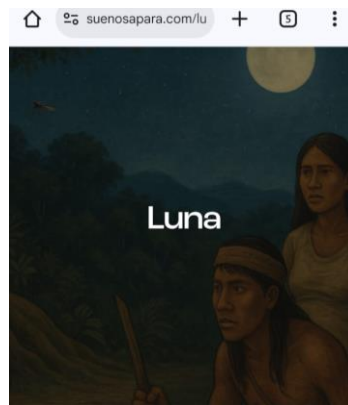
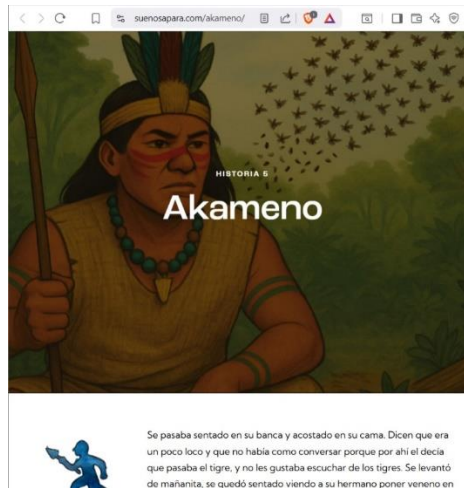
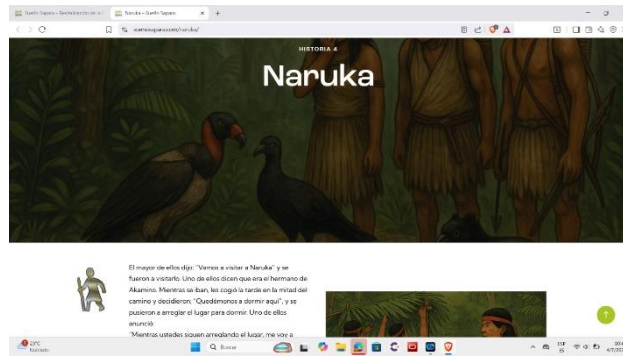




*Nota: Se evidencias la landig page final en diferentes dispositivos*

**Figura 27**

*Landing page - Cuentos*



*Nota: Se evidencias la landig page final de cuentos en diferentes dispositivos*

## Conclusiones

La investigación realizada y la aplicación de las técnicas metodológicas cualitativas mediante el uso y desarrollo de una entrevista evidencian la preocupación existente sobre la pérdida de la lengua Zápara, sus saberes ancestrales y la cosmovisión en los sueños. Gracias a esta técnica se generó una landing alineada con las expectativas del público objetivo interesado en esta cultura, ya que gracias a la información recopilada en la misma se pudo estructurar de manera correcta el contenido incorporando así de manera coherente todos los aspectos clave de la cultura. Es por ello que la narrativa digital que se usó fue pensada para reflejar con exactitud la identidad de este pueblo ancestral.

Al implementar los recursos interactivos como lo fueron los audios de la lengua Zápara el mismo que contribuye con la revitalización lingüística que también proporciona una herramienta de aprendizaje conjunto a la Realidad Aumentada la misma que es un elemento diferenciador que crea un espacio dinámico y atractivo hacia el público o usuarios que visitan la landing page. Conectando de tal manera con las sensaciones tanto sensoriales y emocionales aumentando la viabilidad en la propagación de contenido, gracias a su accesibilidad digital para que se fomente el valor de la riqueza cultural Zápara, favoreciendo y aportando en el proceso de la reivindicación identitaria.

De acuerdo con lo trabajado, se ha logrado concluir que, el desarrollo de una landing page interactiva se convierte en una estrategia factible en la preservación de la cultura Zápara, puesto que mediante ella y con el uso de tecnologías que son accesibles para el público, se puede trabajar en difundir los aspectos más esenciales o relevantes de la misma como su cosmovisión, su cultura entre otros, evitando el riesgo que tienen de desaparición y no solo funcionando como un repositorio digital sino, como un sitio que salvaguarda el patrimonio inmaterial.

## Referencias

- Andrade Pallares, Carlos. (2001). *Kwatupama sapara = Palabra zapara : obra maestra del patrimonio oral e inmaterial de la humanidad (Unesco)*. Abya-Yala.
- Arias, C., Mobile Marketing Association España, Infonos E-Consultores, Asociación Nacional de Empresas de Internet, A., Netfilia Interactiva, Galinus, U. e comunicación en I., Infonos E-Consultores, Interaktiv Online Media, Dune Networks, & Asociación Nacional de Empresas de Internet, A. (2007). *Marketing*,

- Internet y Empresa Manual de introducción al marketing y la publicidad online.* Comunidad de Madrid. <http://www.a-nei.org>
- Asociación de la Nacionalidad Zapara de la Provincia de Pastaza (ANAZPPA). (2001, mayo 18). *Cultura Zapara del Ecuador y Perú Reconocido por la UNESCO.* Amazon Watch. <https://amwt.ch/414>
- Bonftl, G., Ibarra, M., Verissimo, S. V.-D., Tumiri, J., Al, F., & Rojas, A. .-. (1982). *América Latina: etnodesarrollo y etnocidio* (Francisco Rojas Aravena, Ed.; Flacso). EUNED. [www.flacsoandes.edu.ec](http://www.flacsoandes.edu.ec)
- Carmen Gereá. (2021, enero 27). *Entrevista en profundidad: del diseño al análisis (con ejemplos).* FREED. <https://freed.tools/blogs/ux-cx/entrevistas-profundidad>
- CONECTADA. (2024, abril 9). *Inteligencia Ancestral: una serie web aborda la cosmovisión indígena sobre la tecnología y la ascendencia.* <https://conectadacomunicacao.com.br/inteligencia-ancestral-webserie-aborda-cosmovisao-indigena-sobre-tecnologia-e-ancestralidade/>
- Genaro Vega Malagón, Javier Ávila Morales, Alfredo Jesús Vega Malagón, Nicolás Camacho Calderón, Alma Becerril Santos, & Guillermo E.Leo Amador. (2014). Paradigmas en la Investigación. Enfoque Cuantitativo y Cualitativo. *European Scientific Journal*, 10.
- González Lara, A. L., & Sánchez López, L. A. (2016). Plataforma web para la difusión de eventos culturales aplicando metodología de diseño centrado en el usuario. *FIME - UANL*.
- Leonela Elizabeth Alcívar Cedeño. (2022). Las TIC y su aporte en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes. *Ciencia y Educación*, 3 No.7. <https://www.cienciayeducacion.com/index.php/journal/article/view/147/257>
- M.a Rosa Berganza Conde, & José A. Ruiz San Román. (2005). *Investigar en Comunicación Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en Comunicación.* McGrawHill.
- Ministerio de las Culturas, las A. y el P. (2024). *Estrategia-nacional-de-patrimonios-digitales.* Subsecretaría del Patrimonio Cultural. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio,.
- Mónica Patricia Márquez Peña. (2009). *Lo que el tiempo se llevó el pueblo zápara como patrimonio intangible* (S. E. UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR, EDICIONES ABYA-YALA, & CORPORACIÓN EDITORA NACIONAL, Eds.; 1a ed., Vol. 85). Abya-Yala. [www.cenlibrosecuador.org](http://www.cenlibrosecuador.org)
- Rafaela Palacios Correa. (2019, marzo 22). *Selva Sapara.* Sindicato Audiovisual. <https://selvasapara.com/saparas/>
- Ruiz Torres, D. (2011). Realidad aumentada y Patrimonio Cultural: nuevas perspectivas para el conocimiento y la difusión del objeto cultural. *e-rph*.

- Specht, M., & Villarroel, A. (2022). Nuevo enfoque de gestión de proyectos de investigación, desarrollo e innovación (I+D+i). *Ciencia en Revolución*, 8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8356014>
- Ushigua, A. (comp. ), Armas, B. (trad. ), Ushigua, A. (trad. ), & Muchushigua, B. (trad. ). (2016). *Cuentos Saparas*. Abya-Yala NASE Wildlife Conservation Society. <http://8.242.217.84:8080/jspui/handle/123456789/9550>
- Utrans. (2022). Industrias creativas y culturales foco sectorial Digitalización de la cultura 2022. En *Ajuntament de Barcelona*. Ajuntament de Barcelona.
- Vergara, A., Arias, M., Gachet, B., Naranjo, L. G., Román, L., & Tamayo, J. Y. (2022). *Informe amazonía viva 2022* (Patricio Mena Vásconez, Ed.). © Texto 2022 WWF. [https://wwfint.awsassets.panda.org/downloads/lar2022\\_espanol\\_23\\_dic\\_2022.pdf?](https://wwfint.awsassets.panda.org/downloads/lar2022_espanol_23_dic_2022.pdf?)
- Wang, H., Du, J., Li, Y., Zhang, L., & Li, X. (2024). *Grand Challenges in Immersive Technologies for Cultural Heritage*. <http://arxiv.org/abs/2412.02853>

## Anexos

### Anexo 1 - Preguntas de entrevista

#### Entrevista a Profundidad

**Entrevistadores:** María José Alminate Pintado, Juan Francisco Ricarte Ruales

**Entrevistada:** Alba Catalina Álvarez Palomeque

-Buenos días, somos estudiantes de la carrera de Diseño Multimedia actualmente estamos cursando el último semestre y la entrevista que vamos a realizar forma parte del trabajo de titulación que tiene como objetivo conocer a profundidad sobre usted, sus saberes de la cultura, su opinión respecto a la era digital y como sería de ayuda para preservar la cultura zapara

#### Guion de Preguntas

1. ¿Podría contarnos brevemente quien es usted?
2. ¿Cómo describiría la situación actual de la cultura Zapara?
3. ¿Cuántas personas aproximadamente hablan actualmente la lengua Zapara?
4. ¿Qué desafíos ha enfrentado la comunidad para mantener viva la lengua Zapara y que acciones han tomado para evitar que desaparezca?

5. ¿Cree que los medios como las páginas web o aplicaciones de realidad aumentada pueden ayudar a preservar la lengua y tradiciones?
6. ¿Nos puede dar un ejemplo de una palabra común y su significado?

## Anexo 2- Evidencias de entrevista

### Evidencia de entrevista

#### Figura 28

#### *Presentación de la entrevistada*



#### Figura 29

#### *Situación de la Cultura*



#### Figura 30

#### *Edad de la Hablante*



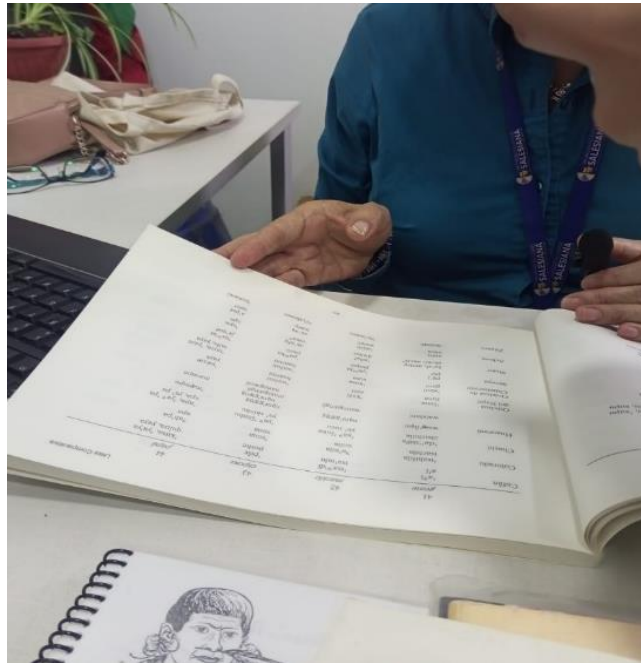
**Figura 31**

*Páginas web y realidad aumentada*



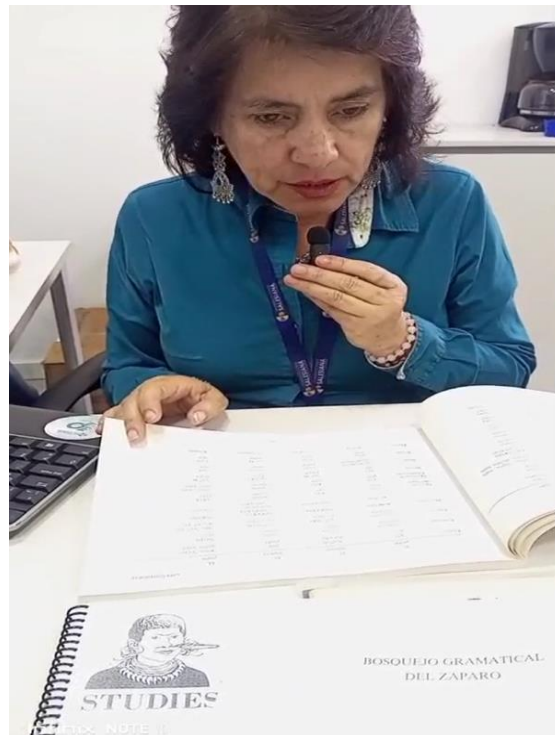
**Figura 32**

*Lectura del Abecedario Zapara*



**Figura 33**

*Palabras y su traducción al Zapara*



**Figura 34**

*Finaliza la lectura del Abecedario*



### **Anexo 3 - Preguntas de entrevista**

#### **Entrevista a profundidad**

**Entrevistadores:** Juan Francisco Ricarte Ruales

**Entrevistada:** Sani Montahuano Ushigua

-Buenos días, un placer saludarte soy estudiante de la carrera de Diseño Multimedia actualmente estoy cursando el último semestre y la entrevista que vamos a realizar forma parte del trabajo de titulación que tiene como objetivo conocer a profundidad sobre usted, sus saberes de la cultura, su opinión respecto a la era digital y como sería de ayuda para preservar la cultura zapara

#### **Guion de Preguntas**

##### **1. Conociendo a Sani**

- 1. ¿Cómo te presentarías tú misma desde tu visión, tu cultura y tu camino como mujer sapara?**
- 2. ¿Qué papel juegan los sueños en la cultura sapara?**
- 3. ¿Qué significa para ti ser cineasta desde dentro de tu territorio y desde tu cosmovisión?**

4. **¿Podrías contarnos cómo es la interpretación de los sueños dentro de tu comunidad?**

## **2. La cultura sapara y su cosmovisión**

6. **¿Cómo dialogan con los seres espirituales que habitan la selva? ¿Siguen siendo los sueños ese puente de comunicación?**
7. **¿Podrías compartirnos cómo se vive el ritual de la guayusa en tu comunidad y qué lugar ocupa en la vida cotidiana?**

## **3. Amenazas y defensa territorial**

8. **¿Cuáles son las principales amenazas que enfrenta hoy el territorio sapara?**
9. **Desde la mirada sapara, ¿qué impacto tiene el extractivismo y que impacto tiene sobre el mundo de los sueños y los espíritus?**
10. **¿Qué significa para el pueblo sapara defender la selva y proteger su memoria y espíritu?**

## **4. Cine y resistencia**

11. **¿Qué te llevó a hacer cine y producciones como herramienta para dar a conocer tu cultura, lo que la amenaza y toda la riqueza que tiene?**
12. **¿Qué historias o imágenes sientes que han sido más poderosas para mostrar al mundo lo que vive tu pueblo?**
13. **¿Cómo recibe tu comunidad tus obras? ¿Se reconocen? ¿Se emocionan?**

## **5. Mensaje final**

14. **¿Qué mensaje quisieras dejarle a quienes no forman parte del pueblo sapara, pero desean comprender y respetar su cultura?**

## **Anexo 4- Evidencias de entrevista**

### **Evidencia de entrevista**

**Figura 35**

*Presentación de la entrevistada*



**Figura 36**

*Pregunta numero 2- El papel de los sueños*



**Figura 37**

*Pregunta numero 3- ser cineasta es poder compartir nuestra cultura*



**Figura 38**

*Los sueños no solo hay que escucharlos sino saber interpretarlos*



**Figura 39**

*El tomar la guayusa es un momento sagrado para nosotros*



**Figura 40**

*Agradecimiento y despedida*

