

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

**Centro Impulsador de Emprendimientos de Diseño
Quito Design Community Hub**

Eduardo Xavier Betancourt Guerra

Diseño Interior

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Diseño Interior

Quito, 30 de diciembre de 2022

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Arquitectura y Diseño Interior

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

**Centro Impulsador de Emprendimientos de Diseño
Quito Design Community Hub**

Eduardo Xavier Betancourt Guerra

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Andrea Pinto, Diseñadora de Interiores

Quito, 30 de diciembre de 2022

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Eduardo Xavier Betancourt Guerra

Código: 00116935

Cédula de identidad: 1714826938

Lugar y fecha: Quito, 30 de diciembre de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

En Ecuador, la falta de apoyo e incentivos para emprendimientos es una problemática latente que causa el fallo de los mismos en los primeros años de funcionamiento. Es por este motivo que es necesario presentar una solución a dicho problema por medio del diseño interior, creando un centro impulsador de emprendimientos destinado a los emprendedores que ejerzan en las diferentes ramas del diseño. Para efectos de este proyecto, el desafío consiste en crear un espacio que cumpla con las características y condiciones necesarias para el desarrollo de estas startups que, más allá de promover sus marcas, buscan fomentar el sentido de una cultura de diseño que todavía es naciente en el país.

Para lograr este objetivo se crearán distintas áreas tanto de trabajo, como de exhibición que a su vez abren la puerta para una sana interacción entre diseñadores por medio de las conexiones al igual que un sentido de colaboración y cooperación. Dicho proyecto tendrá lugar en el Distrito Creativo La Tejedora, debido a sus condiciones ya establecidas de una comunidad que busca proyectar un futuro más creativo, este sitio es idóneo para implementar un bloque estrictamente dirigido al diseño, siendo este definido principalmente por el diseño de interiores, la arquitectura, el diseño industrial y de mobiliario.

Palabras clave: impulsador, startups, emprendimientos, innovación, creatividad, diseño, cultura, colaboración, cooperación, comunidad, conexiones

ABSTRACT

The lack of support for startups in Ecuador is an actual problem that causes their failure in the first years. This is why it is necessary to present some sort of solution for such a problem through interior design, by creating a startup booster destined exclusively for the vast options that design can offer. It is why this project's challenge consists of creating a space that reaches the necessary characteristics and conditions for the development of such startups, which not only seek the promotion of their labels, but their prime goal is to promote the sense of a design culture which has not yet met its full conception in the country.

To achieve such a purpose, different work and exhibition spaces will be created in order to open the possibility to interact and exchange between designers through connections and a sense of collaboration and cooperation. This project will take place at La Tejedora Creative District due to its already established conditions of a community that seeks to project a more creative future. This place is suitable to make a block focused exclusively on interior design, architecture, industrial and furniture design.

Key words: booster, startups, innovation, creativity, design, culture, collaboration, cooperation, community, connections

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	9-9
Desarrollo del Tema.....	11-29
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO.....	11-23
1.1. Propuesta.....	11
1.2. Razón.....	11-12
1.3. Problemática.....	12-13
1.4. Target.....	13
1.5. Funcionamiento.....	13
1.6. Programación.....	14-15
1.7. Justificación.....	16-17
1.8. Ubicación y análisis del lugar.....	16-19
1.8.1. Análisis de la zona.....	17-18
1.8.2. Acceso.....	18-19
1.9. Análisis arquitectónico.....	19-21
1.9.1. Implantación.....	19
1.9.2. Asoleamiento.....	20
1.9.3. Inicios y actualidad.....	20-21
1.9.4. Precedentes.....	22
2.1. Alcance del proyecto.....	22-23
CAPÍTULO II: ECOSISTEMA EMPRENDEDOR EN ECUADOR.....	23-28
1.1. Antecedentes.....	23-24
1.2. Ecosistema emprendedor en el Ecuador.....	24-25
1.3. Caso Ecuatoriano de startups.....	26
1.4. Perfil emprendedor en Ecuador.....	26-28
CAPÍTULO III: FILOSOFÍA E HISTORIA DEL DISEÑO EN ECUADOR.....	28-29
1.1. Diseño en el Ecuador.....	28-29
1.2. Hitos históricos.....	29
Referencias bibliográficas.....	31
Anexo A: Conceptualización	31
Anexo B: Perspectivas	32-37

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura #1.Mapa Distrito Creativo La Tejedora.....	16
Figura #2.Diagrama de ubicación general.....	17
Figura #3.Diagrama de equipamiento de la zona.....	17
Figura #4.Diagrama de cercanía con C.C.Home Design Center.....	17
Figura #5.Diagrama de accesos.....	18
Figura #6.Diagrama de implantación.....	19
Figura #7.Diagrama de edificaciones.....	19
Figura #8.Diagrama de asoleamiento.....	20
Figura #9.Bloque “B” de La Tejedora 2014-2015.....	20
Figura #10.Bloque “B” de La Tejedora 2017.....	21
Figura #11.Bloque “B” La Tejedora actualidad 1	21
Figura #12.Bloque “B” La Tejedora actualidad 2	21
Figura #13.Logo “The Design Community Hub”	22
Figura #14.Matriz de instrumentos de apoyo a las startups.....	25
Figura #15.Emprendimientos en la Región.....	27

INTRODUCCIÓN

El interés por realizar el *Quito Design Community Hub (Quito DCH)*, surge por la pasión hacia el diseño y su vasto abanico de posibilidades y campos. De igual manera se puede percibir una necesidad de la sociedad por transformarse y guiarse por un estilo de vida en comunidad ligado al diseño como pauta para la creación y el bienestar, específicamente en términos de diseño interior, arquitectura, diseño industrial y mobiliario.

Quito DCH, nace como un centro impulsador de emprendimientos de diseño que responde a la necesidad de emprendedores y diseñadores que buscan un lugar donde promover sus marcas y darse a conocer en la sociedad. De igual manera, uno de los objetivos principales es fomentar el desarrollo de una cultura inclinada al diseño y al confort que este brinda. La idea de este centro es la creación de un ambiente amigable y sano basado en la cooperación y la colaboración entre diseñadores para dar cabida a “La casa del Diseño”.

Para efectos de esta investigación, se procederá en una primera instancia a describir el planteamiento de este proyecto. En segundo lugar, resulta pertinente hacer un análisis de la situación de los startups en el país, se hablará sobre sus características, su desarrollo y también de las complicaciones que suelen encontrar en el camino. En un tercer aspecto, se abordará un estudio que permita entender la posición de la filosofía y las guías de diseño existentes en el Ecuador.

El proyecto se ubicará en el Distrito Creativo La Tejedora, lugar en el que están establecidos diferentes emprendimientos, que conforman una comunidad colaborativa y cooperativa. Por su parte, La Tejedora tiene como objetivo hilar el entramado de una nueva

cultura y estilo de vida que se rige por el sentido de pertenencia a una comunidad amigable. Por este motivo, implementar un bloque destinado exclusivamente al diseño puede ser un reto de gran interés para un espacio como La Tejedora, y a la vez una manera de reorganizar el ámbito del diseño que actualmente ya se encuentra en este sitio.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

1.1 Propuesta

Quito Design Community Hub

Este proyecto plantea el diseño de un centro impulsador de emprendimientos / startups ligados al diseño y sus diferentes ramas. El objetivo principal es implementar en la ciudad un lugar en el que se procura difundir una cultura de diseño por medio de la formación y apoyo a emprendedores, que tengan el deseo de hacer del diseño la clave para un nuevo estilo de vida en la sociedad. Se trata de unificar las ramas del diseño dentro de un establecimiento ubicado en un distrito creativo que se ha establecido con fuerza en la ciudad de Quito. Se busca crear un modelo de diseño que guíe las bases de la vida cotidiana de los individuos, inculcando, en un principio el gusto y también la pasión por este oficio y su variada gama de posibilidades.

1.2 Razón

Uno de los objetivos principales del Quito DCH es fomentar una cultura de diseño accesible, que tenga un impacto y alcance más presente en la comunidad, permitiendo que el diseño en sus diferentes expresiones forme parte de la vida y de las necesidades de los ecuatorianos. Como se mencionó previamente, se trata de crear “La Casa del Diseño”, donde lo que se elabora, exhibe y transmite son las pautas que deberían guiar a la sociedad que busca implementar el diseño como eje para el bienestar y el confort.

Además, es un sitio que procura promover e impulsar los diferentes emprendimientos de diseño con la finalidad de posicionarlos en un mercado tanto nacional, como internacional, para así poder marcar tendencia y ser referentes en la región y en el mundo. De esta manera, se logrará no únicamente dicho posicionamiento, sino que a la vez se potenciará el nivel de vida de las personas a pesar de las limitaciones que puedan presentar. Es una finalidad social

que permite el acceso al diseño y a la cultura a todo aquel que visite o desempeñe sus labores en el Quito DCH.

1.3 Problemática

La falta de empleo en el país es uno de los principales problemas por el cuál se recurre al emprendimiento en respuesta a una clara necesidad de sustento por parte de los habitantes. Se sabe que el Ecuador es uno de los países más emprendedores de la región. Aunque suena alentador, este hecho no refleja necesariamente el éxito de dichos emprendimientos, pues gran parte de ellos se encuentran con el fracaso en los primeros años de funcionamiento. Esto se debe esencialmente a un mal manejo de los mismos o también a la falta de preparación tanto académica, como profesional para emprender, sin dejar de lado el escaso apoyo por parte de las distintas entidades gubernamentales y la carencia de una cultura emprendedora.

Por otra parte, la cultura de diseño que se busca fomentar es actualmente muy limitada en el país. Este es un hecho que se puede relacionar a diferentes factores, como las prioridades de la población, sus limitaciones o simplemente a un acceso o conocimiento casi restringido de lo que el diseño puede aportar a la vida de los individuos. Dicha cultura se ve mermada especialmente por un tema meramente de mentalidad, la cuál, más allá de no priorizar los beneficios del diseño, se caracteriza por ser de carácter individualista y egoísta. El sentido de colaboración y cooperación es un concepto casi ajeno para el ecuatoriano promedio, lo que representa un problema más al momento de querer crear una comunidad sana que ve por el bien del prójimo.

Al evidenciar los problemas expuestos anteriormente, es casi inevitable que el oficio del diseño se desarrolle de manera desorganizada y únicamente por aquellos que han tenido la

posibilidad de experimentarlo o practicarlo. Si bien existen intenciones por fomentar el diseño, no hay una tentativa clara de estructurarlo y difundirlo.

1.4 Target

Quito DCH es un centro dirigido específicamente a diseñadores económicamente independientes, miembros de la población activa trabajadora que buscan un lugar para promover sus obras y aportes a la cultura de diseño. De igual manera, se focaliza para aquellos partícipes del mundo del diseño que tengan el deseo de promover y difundir el diseño en la sociedad como un elemento necesario para el bienestar comunitario. Se trata de un estrato social medio alto y alto, pero que a su vez tiene un alcance hacia los estratos inferiores. Los usuarios se distinguen entre los trabajadores del Quito DCH y sus visitantes, es decir todo aquel que tenga interés por el diseño y por ser parte de la expansión de la cultura de diseño.

1.5 Funcionamiento

Este centro funcionará como un impulsador de emprendimientos que responde a la morfología de un centro comercial que, a su vez, ofrece distintos servicios para sus trabajadores y visitantes. Entre estos servicios se distingue:

- El alquiler anual de oficinas para los diseñadores.
- Programas de formación de emprendimientos.
- Exhibiciones variadas.
- Museo permanente de diseño para el cual se ofrecerán recorridos guiados.
- Experiencias de tecnología de realidad virtual
- Eventos para promover las obras de los diseñadores.
- Espacios de trabajo para sus usuarios y trabajadores.
- Servicio de cafetería para abastecer tanto a los trabajadores como a los visitantes.

1.6 Programación

Quito Design Community Hub contará con la siguiente programación de áreas que se divide en áreas públicas, semipúblicas y privadas:

- Público:
 - Hall de ingreso
 - Museo
 - Locales
 - Cafetería
 - Áreas de trabajo / Coworking
 - Baños

- Semipúblico:
 - Biblioteca
 - Sala de reuniones
 - Sala Polivalente
 - Talleres

- Privado:
 - Administración
 - Archivo
 - Oficinas
 - Sala de Realidad Virtual

De este planteamiento programático, se destacan diferentes áreas de interés a diseñar a profundidad cómo:

- Hall de ingreso 1
- Hall de ingreso 2
- Recepción

TOTAL: 200 m²

- Biblioteca
- Coworking

TOTAL: 635 m²

- Locales
- Oficinas

TOTAL: 275 m²

- Cafetería

TOTAL: 290 m²

ÁREA TOTAL: 4060 m²

ÁREA TOTAL DE DISEÑO: 1400 m²

1.7 Justificación

Quito DCH se ubicará en el bloque “B” del Distrito Creativo La Tejedora donde actualmente opera la empresa Bath & Home Center, al igual que Crossfit Cumbayá, Diablo Loco Tattoo, Designers Society, entre otros.

El motivo por el que se usará este espacio es porque es el bloque de todo el Distrito Creativo que menos desarrollado está, a pesar de ser el que más transformaciones ha sufrido a lo largo del tiempo. Actualmente existe el planteamiento de desarrollar un proyecto de investigación científica que no ha logrado despegar ni ser aprobado en su totalidad. En términos

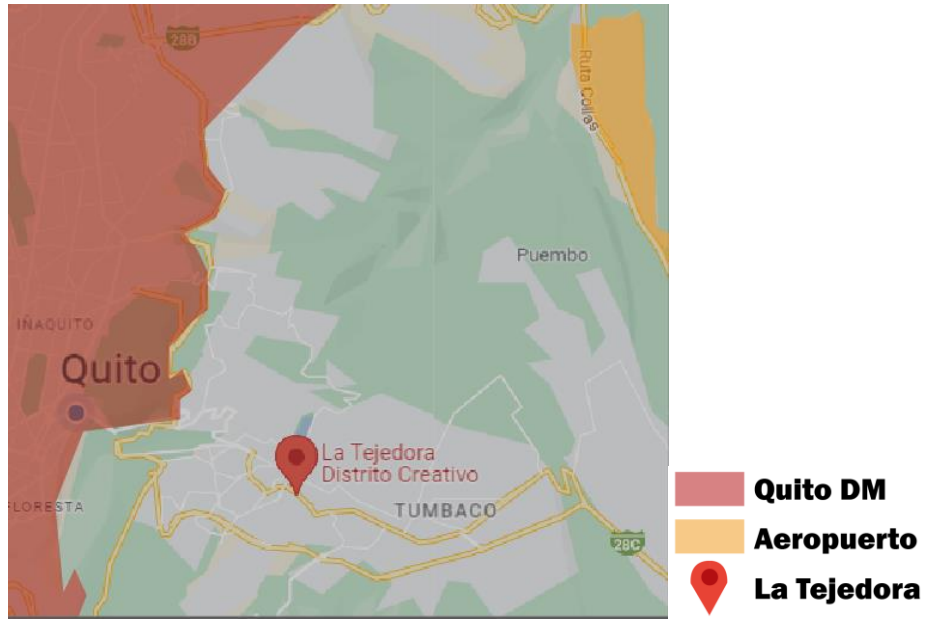


Figura #2. Diagrama de ubicación general

1.8.1 Análisis de la zona



Figura #3. Diagrama de equipamiento de la zona



Figura #4. Diagrama de cercanía con C.C.Home Design Center

Al estar rodeado de equipamiento comercial, el Distrito Creativo La Tejedora justifica su ubicación por la gran afluencia de personas que acuden a este sector con fines comerciales, lo que denota una actividad económica elevada. De igual forma, la cercanía con áreas residenciales representa un hecho clave para desarrollar el Quito DCH ya que abre las puertas a los clientes para abastecer sus necesidades en términos de mobiliario para hogar entre otros. Paralelamente, se complementa con el centro comercial Home Design de acabados de construcción, ubicado a 2 km aproximadamente de la Tejedora.

1.8.2 Acceso

La Tejedora está ubicada en el centro del valle de Cumbayá y Tumbaco y cuenta con diferentes rutas de acceso desde los diferentes puntos de la ciudad, tanto del Distrito Metropolitano de Quito como de las afueras de la ciudad.

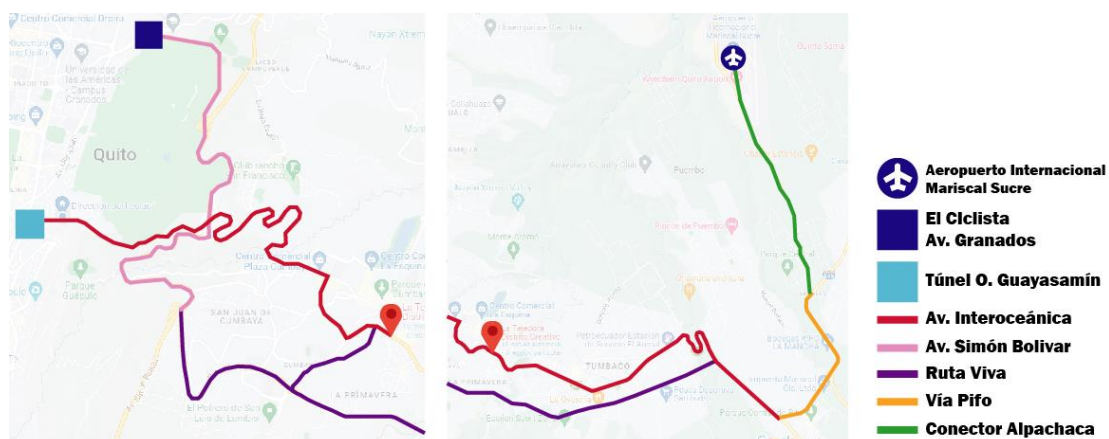


Figura #5. Diagrama de accesos

La relación tiempo - distancia para llegar a La Tejedora se resume en:

- 15 minutos desde el túnel Oswaldo Guayasamín por Av. Interoceánica - 10,2 km
- 20 minutos desde el túnel Oswaldo Guayasamín por Av. Interoceánica - Av. Simón Bolívar - Ruta Viva - 10,7 km
- 25 - 30 minutos desde el Ciclista Av. Granados por Simón Bolívar - Av. Interoceánica - 13,3 km

- 25 - 35 minutos desde el Ciclista Av. Granados por Simón Bolívar - Ruta Viva - 15,6 km
- 30 - 40 minutos desde el Aeropuerto Mariscal Sucre por Conector Alpachaca - Vía Pifo - Av. Interoceánica - 25,8 km
- 30 minutos desde el Aeropuerto Mariscal Sucre por Conector Alpachaca - Vía Pifo - Ruta Viva - 25 km

1.9 Análisis Arquitectónico

El Distrito Creativo La Tejedora se sitúa sobre un terreno de 10.000 m² en el que están implantados 5 galpones y 6 edificios que actualmente están divididos en 7 bloques. La Tejedora, nació como una fábrica textil por lo que su arquitectura responde a las características de una infraestructura industrial. Se pueden observar estructuras de hormigón armado y mamposterías que sostienen cubiertas de cerchas metálicas. A su vez el bloque B, ha sufrido numerosos cambios a lo largo del tiempo los cuales han permitido más permeabilidad al edificio, permitiendo así que el ingreso de luz y por ende la temperatura mejoren.

1.9.1 Implantación

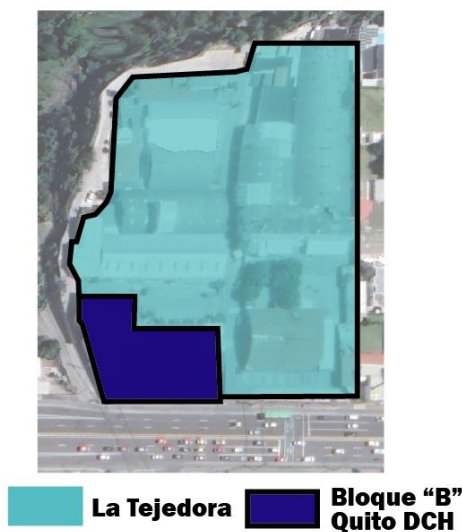


Figura #6. Diagrama de implantación

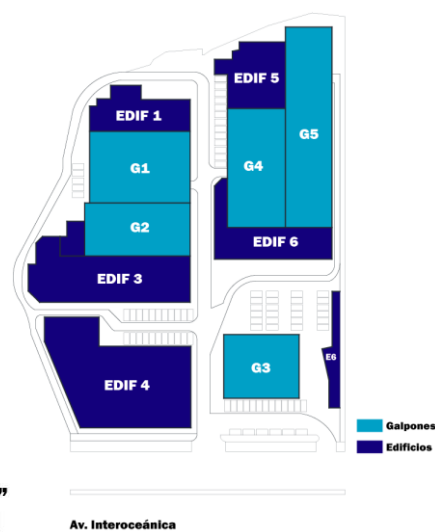


Figura #7. Diagrama de edificaciones

1.9.2 Asoleamiento

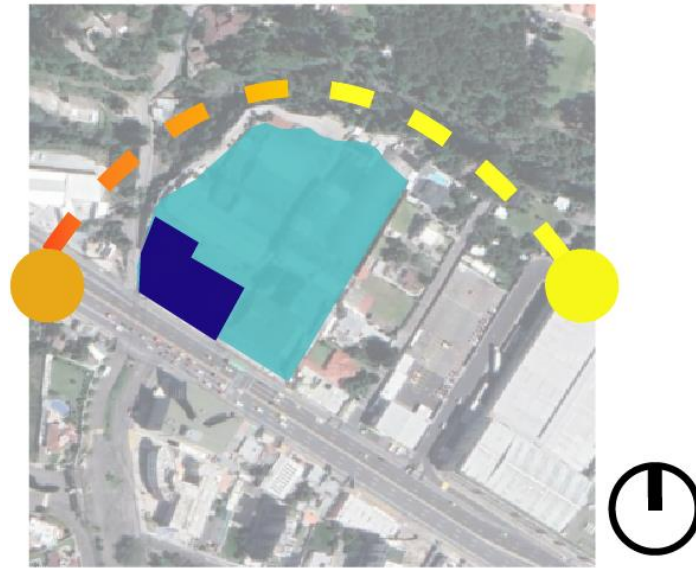


Figura #8. Diagrama de asoleamiento

El análisis de asoleamiento muestra claramente que el bloque “B” donde se implantará el Quito DCH, goza de la incidencia solar de la mañana en su fachada Norte y Oeste, mientras que la fachada Este y Sur aprovechan la incidencia de la tarde, hecho que influye y determina la zonificación del proyecto.

1.9.3 Inicios y actualidad

Estado inicial 2014-2015:



Figura #9. Bloque “B” de La Tejedora 2014-2015

2017:



Figura #10. Bloque "B" de La Tejedora 2017

Actualidad:



Figura #11. Bloque "B" La Tejedora actualidad 1



Figura #12. Bloque "B" La Tejedora actualidad

1.9.4 Precedentes

The Design Community Hub



Figura #13. Logo “The Design Community Hub”

The Design Community Hub, es una plataforma digital inglesa que se focaliza en promover e impulsar los distintos emprendimientos de diseño al igual que los diseñadores que, a su vez, hacen frente a la falta de campo ocupacional después de la pandemia. Su objetivo es mantener la industria del diseño viva, a través de la formación y el apoyo a los diseñadores graduados con la orientación para la realización adecuada de portafolios y hojas de vida, y también abriendo las puertas a un foro activo en el que se aportan ideas y posibilidades laborales.

Al ser una plataforma digital, no cuenta con un espacio físico por lo que resulta un desafío interesante crear The Design Community Hub en Quito.

2.1 Alcance del proyecto

- Este proyecto servirá como herramienta para lograr la unificación y reorganización de la parte de diseño del Distrito Creativo La Tejedora.
- Funcionará como refuerzo de las conexiones, la colaboración y la comunidad a través del desarrollo y de la difusión de la cultura de diseño.

- Permitirá el planteamiento de un rediseño de las fachadas del bloque “B”, con el fin de brindar una mayor comodidad dentro del edificio.
- Es una prueba de una intervención tanto arquitectónica del edificio como de diseño interior.
- Creará un “Hub” para la comunidad de diseño, como referente en diferentes aspectos del diseño.

CAPÍTULO II: ECOSISTEMA EMPRENDEDOR EN ECUADOR

1.1 Antecedentes

Un emprendimiento se define como el proceso de diseñar, catapultar y administrar un nuevo negocio, que por lo general comienza como una pequeña empresa o una emergente, ofreciendo la venta de un producto, servicio o proceso, que a su vez responde a una solución frente a una necesidad o un problema evidenciado a través de un estudio previo del caso.

Por otra parte, los términos empresa emergente o startup, se utilizan en el mundo empresarial aplicados a empresas nacientes, fundadas por un grupo de emprendedores o uno solo, basándose en la tecnología, la innovación y la posibilidad de una gran proyección de crecimiento.

En este caso, ambos conceptos están ligados el uno al otro y es esta la razón principal para analizar cómo es la situación actual de los emprendimientos o startups en el Ecuador.

Se sabe que el Ecuador es un país en el que el desarrollo en cualquier ámbito se ve mermado por condiciones tanto sociales como políticas, que en la mayoría de los casos perjudican el funcionamiento y evolución del pueblo, afectando esencialmente el aspecto más directo que es la educación. Al estar tan arraigados dentro de la sociedad, estos problemas se interponen al momento de hablar del diseño.

En lo que a la arquitectura se refiere, es posible notar al menos la intención de avanzar, otras ramas de diseño suelen seguir estos saltos de evolución pero con un cierto retraso o desvío.

Es por esto que se ha creado la Cámara de Diseño del Ecuador (CDE), que tiene como objetivo principal la representación de sus socios y miembros por medio de su organización, bajo un solo ente autónomo frente al Estado central, para el fortalecimiento y desarrollo del Diseño Ecuatoriano. Este tipo de iniciativas sin duda presenta un mejor augurio para el diseño en el Ecuador, pero lamentablemente la influencia o notoriedad de las mismas no es lo suficientemente fuerte como para causar un impacto relevante en pos de un futuro guiado por la concordancia entre el diseño y sus diferentes posibilidades, y la sociedad.

1.2 Ecosistema emprendedor en el Ecuador

Para empezar, el ecosistema emprendedor es un sinónimo para referirse a la actividad emprendedora que existe en un determinado lugar o mercado. Esto se debe a que la contribución del fenómeno emprendedor está regido por los diferentes agentes que influyen en él, y así, el principal campo de acción de las startups se resume en las conexiones entre empresas o entes gubernamentales que están dispuestos a invertir capital en distintas propuestas de valor que se diferencien en un mercado competitivo. Los principales agentes que influyen en los emprendimientos son:

- Inversionistas, que inyectan capital a una idea o propuesta de valor con alto impacto en un mercado para que esta puede mantenerse en el tiempo
- Instituciones educativas, que fortalecen conceptos como el espíritu emprendedor y las tendencias de la globalización, al igual que fomenta la preparación para un negocio en campos como la tecnología
- Foros, que permiten elaborar un fuerte red de contactos y conexiones por medio del networking y espacios de coworking.

- La política de un gobierno, la cuál puede acelerar las condiciones en las que se desenvuelve una startup por medio de incentivos fiscales o financieros, y también por el fortalecimiento de aspectos como:
 - Cultura emprendedora, por medio de la educación y la preparación tanto para el éxito como para el fracaso.
 - Capital humano, a través de la posibilidad de poder contar con un equipo lo suficientemente capacitado y enfocado en un objetivo común.
 - Mercados, en los cuáles se da cabida a una mayor apertura con mejores condiciones de competencia que eviten el monopolio.
 - Soporte, que generalmente proviene de aceleradoras, impulsores o incubadoras que gracias a las diferentes conexiones que poseen brindan facilidades a los emprendedores.

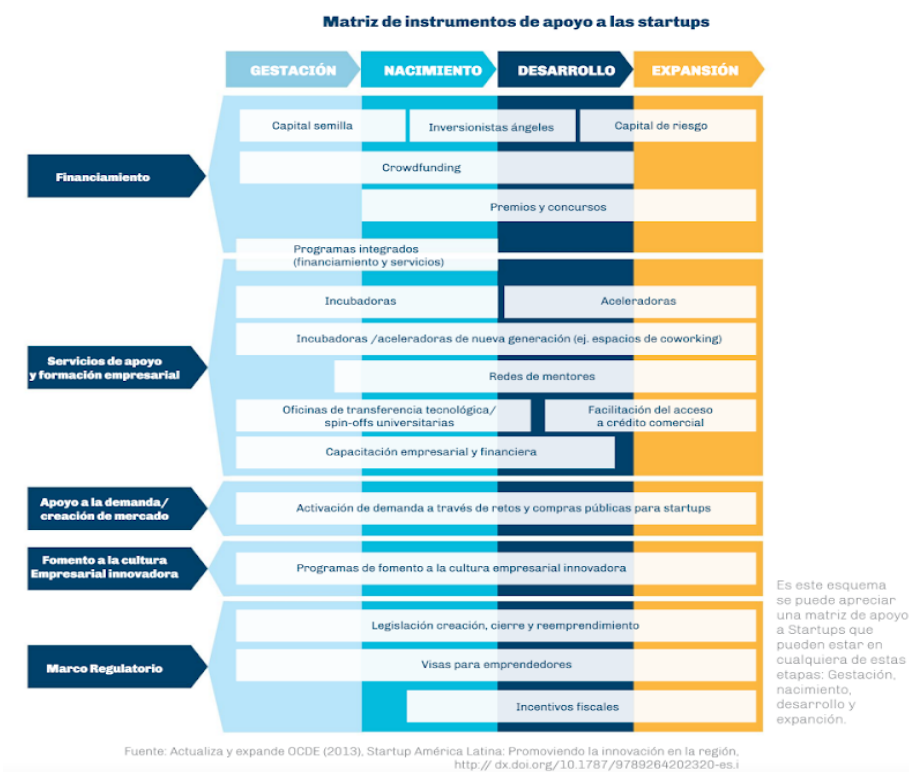


Figura #14.Matriz de instrumentos de apoyo a las startups

1.3 Caso Ecuatoriano de startups

Existen diferentes iniciativas para fomentar el desarrollo y evolución de las startups en el Ecuador:

- La Ley de emprendimientos e innovación, cuyo objetivo es establecer el marco normativo desarrolle el emprendimiento, la innovación y el desarrollo tecnológico, favoreciendo la cultura emprendedora y el financiamiento para acentar el ecosistema emprendedor. Esta se centra en cuatro ejes principales de acción:
 - La creación del consejo nacional de emprendimiento e innovación.
 - El registro nacional de emprendimientos
 - Educación en emprendimiento
 - Financiamiento
- Alianza para el Emprendimiento y la Innovación (AEI), que desde hace algunos años busca marcar al Ecuador como un país llamativo para la inversión en emprendimientos y startups.
- Agencia de Promoción Económica CONQUITO, la cuál por medio de programas de fortalecimiento a través de la incubación o potencialización, los espacios de trabajo aptos para la interacción y la implementación de talleres, buscan solucionar el problema de la expansión económica desorganizada y del desempleo o subempleo.

1.4 Perfil emprendedor en Ecuador

Generalmente, los países en vías de desarrollo muestran una actividad económica que se ve orientada hacia la actividad de emprendimientos surgientes. En Ecuador, dicha situación es evidenciada ya que en el periodo de 2018-2019 era el país con el indicador TEA (Actividad

Temprana Empresarial) más elevado de la región, debido principalmente a la falta de industrias globales o multinacionales. Esto lleva a que la población económicamente activa quiera entrar en el modelo del emprendimiento en respuesta a la necesidad de subsistencia.

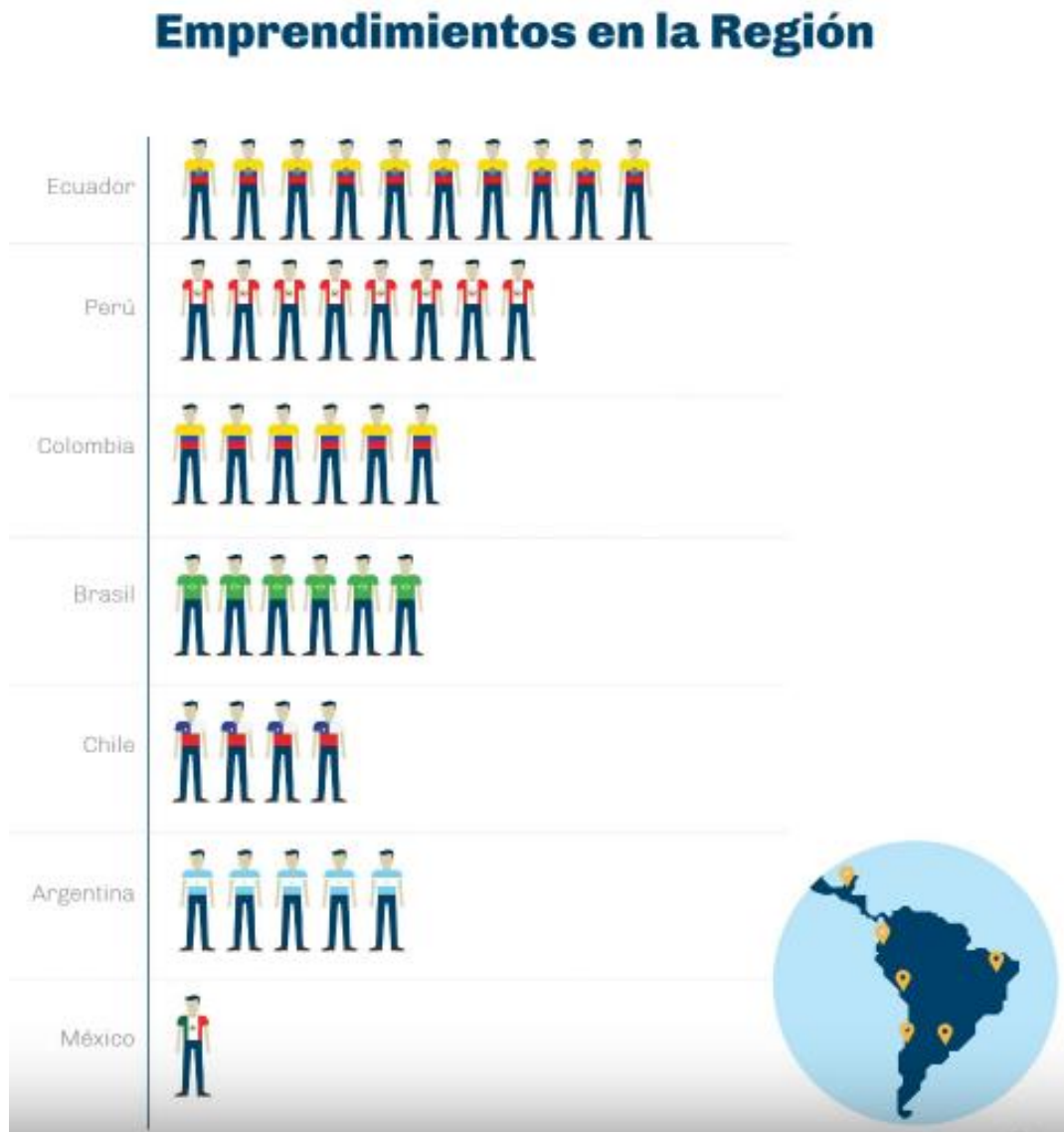


Figura #15. Emprendimientos en la Región

En el gráfico anterior, se puede observar el posicionamiento del país en relación a los emprendimientos que se inician en comparación al resto de los países de la región. Es una clara evidencia de por qué conviene implementar un sistema de apoyo a las startups nacientes, tal como lo plantea Quito DCH para el caso del diseño.

De esta manera, se identifican las diferentes etapas de incorporación a un mercado por parte de los emprendimientos, las cuales muestran el camino hacia una empresa consolidada en el mundo de los negocios:

- Emprendimiento intencional
- Emprendimiento potencial
- Emprendimiento naciente
- Emprendimiento nuevo
- Emprendimiento establecido
- Salida de negocio

Lo anteriormente descrito, sirve como guías para el desarrollo de un emprendimiento. El hecho de conocer las diferentes etapas que puede atravesar una startup, es la clave para guiarla por un camino adecuado y que no se vea obligada a quebrar en sus primeros años de funcionamiento. Quito DCH se encargará, por medio de las capacitaciones y formaciones que brinda, de que los emprendimiento que se instalen en su infraestructura tengan la capacidad de mantenerse como empresas consolidadas que al mismo tiempo cumplen el objetivo de formar la anhelada cultura de diseño que se busca.

CAPÍTULO III: FILOSOFÍA E HISTORIA DEL DISEÑO EN ECUADOR

1.1 Diseño en el Ecuador

En Ecuador, el diseño, más que una práctica, es una concepción prácticamente nueva en su historia, pues al hablar de diseño, es difícil separar el hilo de pensamiento que lleva a relacionarlo con la artesanía de origen ancestral. Las formas de expresión cultural “residuales” forman parte importante de la cultura ecuatoriana porque no solo representan momentos de

protesta y resistencia contra las formas “dominantes”, sino que igualmente constituyen el proceso por el que estas últimas se permiten abrir la puerta a un cambio y a una adaptación a lo demandado por las primeras.

1.2 Hitos históricos

Conocer el contexto histórico tanto nacional como mundial del diseño, es una herramienta fundamental para tener una noción de cuál es el estado del diseño en el Ecuador. De esta manera se puede comprender de mejor manera cuáles han sido las influencias que ha vivido el país en este aspecto y por qué el oficio se encuentra en el estado en el que está en la actualidad. Así, Quito DCH podrá contar con un punto de partida en el cual basarse para impartir su idea y filosofía en pos de la creación de una nueva y más asentada cultura de diseño.

La creación de la Bauhaus en 1919 y la corriente artística de constructivismo proveniente de la Unión Soviética pos revolución rusa de 1917, permitieron que el diseño, y especialmente la arquitectura, comience a formar su independencia en el mundo. Se la empieza a concebir como una “obra de arte unitaria” que se basa en “la reunificación de todas las disciplinas del taller artístico (escultura, pintura, artes aplicadas y artesanía) en una nueva arquitectura.

Fue en 1988 que se evidenció el primer intento por regular la actividad del diseño en el Ecuador, a través del Tercer Seminario Nacional de Diseño, llevado a cabo en la ciudad de Cuenca, donde se planteó por primera vez la intención de crear el Colegio Nacional de Diseñadores. Dicho esfuerzo no prosperó, teniendo como antecedentes la creación de la ADG (Asociación de Diseñadores Gráficos), que fue un preámbulo para el intento de unificación y de desarrollo de una cultura de diseño, en respuesta a las necesidades sociales que sucedieron en el país tras la década de los 70’ cuando el desarrollo comercial se había transformado por el “boom petrolero” que introdujo un cambio en la estructura económica del Ecuador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Emprendimiento y Emprendedores*. (2020, 11 marzo). ACTA.
<https://portal.acta.org.co/emprendimiento-y-emprendedores/>
- Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación | Ecuador - Guía Oficial de Trámites y Servicios*. (s. f.). <https://www.gob.ec/regulaciones/ley-organica-emprendimiento-innovacion>
- ¿Quiénes somos?* (2021, 14 abril). AEI. <https://www.aei.ec/quienes-somos/>
- Forero, T. (2019, 2 septiembre). *Descubre qué es un ecosistema emprendedor y cómo se configura en México y Colombia*. rockcontent. Recuperado 29 de diciembre de 2022, de <https://rockcontent.com/es/blog/ecosistema-emprendedor/>
- Cámara de Diseño del Ecuador. (2018, 29 mayo). *Quiénes Somos*. <http://diseno-ec.org/quienes-somos/>
- Ecosistema de Startups Ecuador*. (2022, 27 abril). Issuu.
<https://issuu.com/utnuniversity/docs/ecosistemas-startups-ecuador>
- Acosta, A. (2000). *Breve historia económica del Ecuador*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Casa de la Cultura Ecuatoriana. (1957). *Trece años de cultura nacional: informe del presidente de la institución agosto 1944-1957*. Quito: Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Canelos, D. (1981). *Comentario 2*. En *El diseño en una sociedad en cambio* (pp. 156-168). Cuenca: CIDAP.
- Carrera, F. (1988). *La orientación de la enseñanza del diseño en el país*. En *Memorias III Seminario Nacional de Diseño: el diseño como profesión en Ecuador* 273 (pp. 94-104). Cuenca: PUCE-SC.

ANEXO A: CONCEPTUALIZACIÓN

Brainstorm

Quito DCH CULTURA ENTRAMADO
 AMBIENTES NODOS
 COMUNIDAD UNIFICACION CONEXION

Moodboard**Concepto****Conexión Contenida**

Los espacios se conectan y relacionan a la vez que destacan su singularidad al ser contenidos dentro de un casco jerárquico.

Se logra este objetivo recurriendo al ritmo en el espacio, a las transiciones que diferencian áreas y al contraste tanto en materialidad como en morfología de espacio.

Subconceptos**Transición****Contraste****Ritmo****Nodos****Singularidad
Contenida****Entramado**

ANEXO B: PERSPECTIVAS

