



VIGILADA MINEDUCACIÓN Res. 12220 de 2016

TERRITORIO VIVO
Plataforma para la exploración territorial audiovisual en Colombia

AUTOR

Carlos Manuel Cortázar Cortés

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN Y CREACIÓN INTERACTIVA
SANTIAGO DE CALI,
AGOSTO DE 2026

TERRITORIO VIVO
Plataforma para la exploración territorial audiovisual en Colombia

AUTOR

Carlos Manuel Cortázar Cortés

DIRECTOR

Diego Fernando Montoya Bermúdez

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN Y CREACIÓN INTERACTIVA
SANTIAGO DE CALI,
AGOSTO DE 2026

ARTICULO 23 de la Resolución No. 13 del 6 de Julio de 1946, del Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de Tesis. Solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católica y porque las Tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la Verdad y la Justicia”.

Introducción

En los últimos años gran parte de la información territorial y audiovisual ha pasado a depender de plataformas digitales. Sin embargo, muchos municipios todavía tienen dificultades para organizar y mostrar esa información de manera útil y accesible. En Colombia esta transición ha sido desigual, especialmente en municipios intermedios y rurales donde la riqueza cultural, paisajística y social contrasta con una limitada presencia en entornos digitales estructurados.

Esto se vuelve especialmente evidente en el sector audiovisual. Muchas veces la información necesaria para hacer scouting termina repartida entre redes sociales, llamadas, contactos personales o páginas institucionales poco organizadas. En la práctica, encontrar una locación también implica resolver temas de acceso, hospedaje, transporte o servicios básicos, haciendo que los procesos de exploración territorial sean más lentos y difíciles de organizar. Al mismo tiempo, muchos municipios cuentan con información valiosa sobre sus territorios, pero no tienen herramientas digitales que les permitan organizarla de manera clara. Esto hace que gran parte de su potencial cultural, turístico y audiovisual permanezca disperso o poco visible para usuarios externos.

Territorio Vivo surge desde esa necesidad de conectar información útil para producción audiovisual dentro de una misma experiencia de navegación. La propuesta busca reunir locaciones, información territorial, accesibilidad y servicios básicos en un entorno digital pensado para facilitar procesos de scouting y exploración territorial. El alcance del proyecto se delimita en su fase inicial, al desarrollo de un prototipo funcional (MVP) aplicado a algunos municipios piloto del occidente de Boyacá, orientado a validar la experiencia de navegación, la organización de la información territorial y la relación entre locaciones, acceso e información útil para producción, dentro de procesos de exploración audiovisual. Más que funcionar únicamente como un catálogo de locaciones, Territorio Vivo busca construir una experiencia inicial de exploración territorial donde la información visual también se relacione con condiciones reales de producción.

Justificación

Territorio Vivo surge como una propuesta digital enfocada en facilitar la búsqueda y organización de información territorial útil para producción audiovisual. Aunque muchos municipios cuentan con riqueza cultural, paisajística y social, gran parte de esa información sigue estando dispersa o presentada de manera poco funcional para quienes necesitan usarla en procesos reales de exploración y producción. El problema no está únicamente en la falta de información, sino en la dificultad para encontrarla organizada dentro de un mismo entorno. Actualmente muchos datos sobre acceso, servicios, locaciones o contexto territorial aparecen separados entre redes sociales, páginas institucionales, contactos personales y recomendaciones

informales, haciendo que los procesos de búsqueda se vuelvan más demorados y poco claros.

Esto se hace especialmente visible en el scouting audiovisual. En muchos casos una locación no se descarta porque el lugar no funcione visualmente, sino porque no existe suficiente claridad sobre acceso, conectividad, transporte, hospedaje o condiciones mínimas para mover un equipo de trabajo. Como resultado, gran parte de las decisiones terminan dependiendo de contactos previos o de procesos de búsqueda poco organizados. Frente a esto una plataforma interactiva permite organizar la información de una manera más útil para el usuario, facilitando recorridos de exploración y conexión entre distintos tipos de contenido territorial. A diferencia de documentos o publicaciones aisladas, una experiencia interactiva permite relacionar locaciones, servicios y condiciones del territorio dentro de un mismo entorno.

Desde la perspectiva de la comunicación digital, el proyecto se fundamenta en principios de experiencia de usuario (UX) y diseño centrado en el usuario, los cuales plantean que los productos digitales deben responder a necesidades reales, facilitando la interacción y la comprensión de la información. Territorio Vivo no se limita a ser un repositorio de datos, sino que se configura como una herramienta que facilita la relación entre el usuario y la información territorial.

La propuesta también busca acercar actores del sector audiovisual y territorial dentro de una misma experiencia digital, facilitando procesos de exploración, búsqueda de información y reconocimiento de nuevos territorios para producción audiovisual. En términos de impacto, esta propuesta contribuye a diferentes dimensiones. A nivel social y cultural promueve la organización y visibilización de información territorial; a nivel económico, abre oportunidades para la dinamización de la economía creativa; y en el ámbito académico, integra investigación, diseño y desarrollo en un proyecto aplicado. Más que proponer una plataforma únicamente informativa, Territorio Vivo busca construir una herramienta útil para procesos reales de exploración territorial y producción audiovisual.

Objetivo General

Proponer y validar un modelo de sistematización de información territorial, integrado en una plataforma digital para la optimización de los procesos de scouting audiovisual.

Objetivos Específicos

1. Caracterizar los procesos de búsqueda, uso y validación de información territorial dentro de procesos de producción audiovisual, identificando problemáticas asociadas a fragmentación de información, dependencia de redes informales y dificultades operativas en exploración territorial.

2. Organizar información territorial relacionada con locaciones, accesibilidad, servicios y contexto local dentro de una experiencia digital enfocada en procesos de scouting audiovisual.
3. Desarrollar un prototipo funcional (MVP) en formato web que permita estructurar y visualizar la arquitectura de información definida durante la investigación.

Ruta Metodológica

El desarrollo de Territorio Vivo se construyó a partir de un proceso de investigación y diseño orientado a comprender cómo se busca, organiza y utiliza la información territorial dentro de contextos de producción audiovisual. La metodología combinó revisión de referentes, recolección de información y construcción progresiva del MVP, permitiendo que los hallazgos encontrados durante entrevistas y encuestas influyeran directamente en decisiones relacionadas con arquitectura, navegación y experiencia de usuario.

El proceso se organizó en tres etapas principales, cada una enfocada en resolver necesidades específicas dentro de la investigación y construcción del prototipo:

Fase 1: Investigación y caracterización del usuario

La primera etapa estuvo enfocada en comprender cómo distintos actores relacionados con el territorio y el audiovisual buscan, validan y utilizan información territorial en procesos reales. Para esto se realizaron entrevistas semiestructuradas a productores audiovisuales, gestores culturales y funcionarios territoriales (Anexo 1. Entrevistas semiestructuradas), buscando identificar prácticas recurrentes, dificultades operativas y formas de acceso a la información dentro de procesos de scouting y exploración territorial.

De manera complementaria, se diseñó una encuesta digital (Anexo 2. Encuesta diagnóstica) orientada a ampliar el alcance de la recolección de información y contrastar patrones relacionados con acceso a la información, necesidades operativas y uso de herramientas digitales. Ambas técnicas permitieron obtener insumos para comprender las dinámicas asociadas a la búsqueda de información territorial.

La información recolectada fue organizada mediante una matriz de sistematización construida para identificar categorías, relaciones y necesidades recurrentes que posteriormente orientaron las decisiones de diseño y arquitectura de información del proyecto.

A partir de esta sistematización, se evidenció que la fragmentación de la información no es un problema aislado, sino una condición transversal que afecta distintos momentos del proceso, desde la búsqueda hasta la validación y el uso.

Uno de los hallazgos más repetidos fue que las decisiones relacionadas con scouting audiovisual no dependen únicamente de la locación, sino también de factores como acceso, conectividad, hospedaje o servicios cercanos. Esto permitió establecer la necesidad de construir una experiencia que relacionara distintos tipos de información dentro de una misma navegación.

Fase 2: Diseño del modelo y arquitectura de información

Con base en las categorías y hallazgos identificados durante el análisis se comenzó a estructurar la arquitectura del MVP. La organización de la información no surgió únicamente desde criterios técnicos, sino desde necesidades repetidas por los usuarios durante entrevistas y encuestas, especialmente aquellas relacionadas con acceso, locaciones, servicios y condiciones de operación dentro del territorio. A partir de este proceso se definieron cinco categorías de información dentro del MVP: territorio (municipio), locaciones audiovisuales, información logística, contexto territorial y contactos básicos. Estos componentes surgen directamente de categorías recurrentes identificadas durante la investigación, donde los usuarios manifestaron la necesidad de relacionar información visual con condiciones reales de acceso, movilidad, servicios y operación.

Es importante señalar que estas categorías corresponden a la organización interna de la información y no a los módulos principales de navegación de la plataforma. Mientras las categorías permiten estructurar los contenidos territoriales, los módulos de navegación organizan la experiencia de recorrido del usuario dentro del MVP.

En síntesis, la arquitectura se estructura a partir de un nodo principal denominado territorio desde el cual se despliegan locaciones audiovisuales conectadas con información logística, accesibilidad, servicios y contexto territorial. Esta estructura busca conectar información visual, logística y territorial dentro de una misma exploración, permitiendo reducir incertidumbre operativa durante procesos de scouting y toma de decisiones. La arquitectura del MVP se organizó tomando como base los hallazgos encontrados durante entrevistas y encuestas. Más que organizar información de manera técnica, busca responder a problemas reales identificados en procesos de scouting, exploración territorial y producción audiovisual.

La información se organiza relacionando locaciones, servicios y contexto territorial dentro de un mismo recorrido de navegación. El esquema completo de arquitectura de información construido para el proyecto puede consultarse en el Anexo 4. Arquitectura de información.

Como resultado de esta fase se definió una arquitectura de navegación estructurada a partir de cuatro accesos principales: Inicio, Explora Territorios, Explora Rutas y Explora Experiencias.

La sección Inicio funciona como punto de entrada a la plataforma y presenta la propuesta de valor del proyecto. Explora Territorios permite acceder a los municipios disponibles y consultar su información asociada. Explora Rutas responde a la necesidad de comprender relaciones espaciales y recorridos territoriales entre distintos municipios y puntos de interés. Finalmente, Explora Experiencias reúne contenidos audiovisuales y narrativos asociados a los territorios presentes en la plataforma.

A nivel interno, la información de cada territorio se organizó en cuatro categorías principales: Locaciones, Logística, Contexto y Contactos. Esta estructura surge de los hallazgos obtenidos durante la investigación, donde los participantes manifestaron la necesidad de relacionar información visual con aspectos operativos, culturales y de articulación local para facilitar procesos de scouting y toma de decisiones.

Fase 3: Desarrollo y validación del MVP

Con base en la arquitectura de información definida durante la fase anterior, se desarrolló un prototipo funcional (MVP) utilizando la plataforma Wix. El objetivo fue materializar las categorías identificadas durante la investigación dentro de una experiencia digital navegable que permitiera explorar territorios, consultar locaciones audiovisuales y acceder a información logística, contextual y de contacto.

El MVP fue estructurado a partir de cuatro módulos principales de navegación: Inicio, Explora Territorios, Explora Rutas y Explora Experiencias. Cada uno de estos espacios fue diseñado para responder a necesidades identificadas durante entrevistas y encuestas, especialmente aquellas relacionadas con la búsqueda integrada de información territorial.

Se desarrollaron fichas municipales para los territorios piloto seleccionados, integrando información de contexto territorial, logística, contactos locales y locaciones audiovisuales. De manera complementaria, se construyeron fichas individuales para las locaciones destacadas, incluyendo galería visual, descripción narrativa, características audiovisuales y condiciones básicas de acceso.

Una vez consolidado el prototipo se desarrolló un proceso de validación mediante un grupo focal virtual conformado por diez participantes vinculados a sectores relacionados con el audiovisual, la cultura y la gestión territorial. La sesión inició con una presentación de los objetivos y alcances de Territorio Vivo seguida por un ejercicio guiado de exploración y búsqueda de información dentro de la plataforma, permitiendo que los participantes interactuaran directamente con las principales funcionalidades del MVP.

Posteriormente se realizó un espacio de conversación donde los participantes compartieron percepciones, observaciones y oportunidades de mejora

relacionadas con la navegación, la organización de la información y la utilidad de la plataforma. Al finalizar se aplicó una encuesta de quince preguntas mediante Google Forms con el fin de recoger valoraciones cuantitativas y cualitativas sobre la experiencia de uso.

Los resultados completos del proceso de validación, incluyendo la encuesta aplicada, las respuestas obtenidas y los principales hallazgos identificados durante el grupo focal, pueden consultarse en el Anexo 8. Resultados del Focus Group y validación del MVP.

La validación buscó identificar visiones relacionadas con la utilidad de la plataforma, claridad de navegación, organización de la información y potencial de uso dentro de procesos de exploración territorial y scouting audiovisual. Los resultados evidenciaron una valoración favorable frente a la integración de información territorial y logística dentro de una misma experiencia de navegación, así como interés por la ampliación futura de funcionalidades y territorios disponibles.

Formato

A partir de las entrevistas y encuestas realizadas durante la investigación se identificó la necesidad de construir una herramienta que permitiera relacionar información territorial, locaciones y servicios dentro de un mismo entorno de navegación. Las dificultades asociadas a búsqueda fragmentada, dependencia de contactos personales y separación entre variables operativas y visuales llevaron a plantear Territorio Vivo como una plataforma digital interactiva en formato web orientada a exploración territorial audiovisual. La plataforma reúne distintos tipos de contenido relacionados con exploración territorial audiovisual integrando imágenes, información logística y contexto territorial dentro de una misma navegación. La intención es que el usuario pueda recorrer la información de manera más conectada y no tenga que depender de múltiples búsquedas externas para comprender un territorio.

La experiencia está pensada principalmente para procesos de exploración audiovisual donde los usuarios necesitan revisar varias condiciones del territorio al mismo tiempo. Más que centrarse únicamente en mostrar locaciones, la plataforma busca relacionar información útil para facilitar decisiones dentro de procesos reales de scouting. El medio principal es una plataforma web, diseñada para funcionar tanto en computadores como en dispositivos móviles. La plataforma fue desarrollada como un MVP funcional que permite explorar territorios, consultar locaciones audiovisuales y acceder a información logística y contextual mediante una experiencia de navegación integrada. Esto facilita su utilización tanto en procesos de planeación como en actividades de exploración realizadas directamente en territorio. Aunque la plataforma fue concebida bajo principios de

diseño responsive, la presente documentación corresponde a la versión del MVP utilizada durante el proceso de validación. Las optimizaciones visuales para dispositivos móviles continúan desarrollándose como parte de las siguientes etapas de evolución y escalabilidad del proyecto. De esta manera, Territorio Vivo se define como una experiencia interactiva que organiza información territorial y audiovisual dentro de un entorno digital pensado para exploración, que permite a los usuarios establecer una relación activa, comprensible y funcional con el territorio.

Justificación del Formato

La elección del formato interactivo surge directamente de las necesidades identificadas durante entrevistas y encuestas donde distintos usuarios manifestaron dificultades para relacionar información territorial, logística y audiovisual dentro de un mismo entorno. Las entrevistas y encuestas permitieron identificar que muchos usuarios necesitaban relacionar información visual, logística y territorial dentro de un mismo entorno. A partir de esto, el formato interactivo también surgió como una respuesta a necesidades que comenzaron a repetirse durante la investigación. La plataforma permite organizar información conectada, facilitar recorridos de exploración y construir una experiencia más útil para procesos reales de scouting audiovisual.

A diferencia de otros formatos la interactividad permite que el usuario construya su propio recorrido, accediendo a la información según sus intereses y necesidades. Esto resulta especialmente relevante en contextos como el scouting audiovisual, donde es necesario evaluar múltiples variables de manera simultánea para facilitar procesos de exploración y toma de decisiones. El formato web también permite que distintos usuarios puedan acceder fácilmente a la información sin depender de herramientas especializadas. Además, facilita que la plataforma continúe creciendo progresivamente mediante la incorporación de nuevos territorios, locaciones y servicios.

La plataforma permite organizar información y facilitar recorridos relacionados con scouting y exploración audiovisual.

Marco conceptual y referentes de creación

Territorio Vivo se fundamenta en conceptos provenientes de la comunicación digital, el diseño interactivo y los estudios sobre el territorio, entendiendo las plataformas digitales como espacios de mediación que permiten organizar, relacionar y facilitar el acceso a la información para distintos tipos de usuarios. El proyecto articula principios relacionados con interactividad, experiencia de

usuario, arquitectura de información y exploración territorial como elementos fundamentales para la construcción de la propuesta.

Uno de los conceptos centrales del proyecto es la interactividad. Desde la perspectiva de Manovich (2001), los nuevos medios digitales permiten que los usuarios participen activamente en la construcción de recorridos y experiencias mediante estructuras de navegación no lineales. En Territorio Vivo la interactividad no se limita a la posibilidad de navegar dentro de una interfaz, sino que permite al usuario construir recorridos propios según sus necesidades de exploración audiovisual. Esto se traduce en la posibilidad de relacionar locaciones, acceso, servicios y contexto territorial dentro de un mismo proceso de exploración, generando experiencias diferenciadas para cada usuario. El proyecto también retoma principios relacionados con experiencia de usuario (UX), especialmente aquellos sobre claridad, comprensión y facilidad en la navegación. Desde la perspectiva de Norman (2013), la experiencia de usuario debe facilitar la comprensión y el uso intuitivo de los sistemas digitales, permitiendo que las personas alcancen sus objetivos con el menor nivel posible de complejidad. Este principio orientó las decisiones relacionadas con navegación, organización de contenidos y accesibilidad de la información dentro de Territorio Vivo. Esto resulta importante en contextos donde los usuarios necesiten evaluar múltiples elementos dentro de un mismo recorrido, como ocurre en procesos de scouting audiovisual. La intención no es construir una plataforma compleja, sino facilitar la relación entre información visual, territorial y logística dentro de un mismo entorno de navegación.

La arquitectura de información también funciona como un componente central dentro del proyecto especialmente porque gran parte del problema identificado durante la investigación se relaciona con información dispersa o difícil de conectar. De acuerdo con Rosenfeld, Morville y Arango (2015), la arquitectura de información permite estructurar contenidos complejos mediante sistemas de organización, navegación y clasificación que facilitan la comprensión y el acceso a la información. Organizar los contenidos de Territorio Vivo implica establecer relaciones que permitan comprender el territorio desde distintos puntos de entrada y conectar información audiovisual, logística y territorial dentro de una misma experiencia. Territorio Vivo también se entiende como una plataforma digital orientada a conectar distintos actores e información dentro de un mismo entorno. Más que funcionar únicamente como un catálogo de locaciones la propuesta busca facilitar relaciones entre territorios, producción audiovisual y exploración territorial mediante una estructura de navegación integrada.

El proyecto parte de entender el territorio no solo como un espacio físico sino como una construcción social compuesta por relaciones culturales, económicas y simbólicas. Según Lefebvre (1974), el espacio es producido socialmente a partir de las prácticas y relaciones que ocurren en él. Esta visión resulta relevante para

Territorio Vivo porque permite comprender que un territorio no se reduce a sus características geográficas, sino que incorpora dinámicas culturales, sociales y productivas que también influyen en los procesos de exploración audiovisual. Así el territorio deja de funcionar únicamente como un fondo visual y pasa a convertirse en un elemento activo dentro de los procesos de scouting y producción audiovisual.

Territorio Vivo puede entenderse como una plataforma digital que articula información, actores y recursos dentro de un mismo entorno. Según Srnicek (2018), las plataformas digitales funcionan como infraestructuras que permiten conectar distintos actores mediante la organización y circulación de información. Desde la perspectiva de la investigación - creación, el proyecto entiende el diseño interactivo como una forma de producción de conocimiento donde las decisiones de diseño, experimentación y validación permiten comprender y transformar una problemática específica. En este sentido, Territorio Vivo no busca únicamente construir una plataforma digital, sino explorar cómo la organización interactiva de información territorial puede contribuir a mejorar procesos de exploración audiovisual y reconocimiento del territorio. A partir de estos fundamentos, es pertinente analizar antecedentes que evidencian cómo se ha abordado la relación entre territorio, información y experiencia digital en contextos reales.

Antecedentes:

Este proceso se nutre del análisis de diversos referentes que abordan la relación entre territorio, información y experiencia digital desde distintos enfoques.

En el ámbito audiovisual, uno de los principales referentes son las comisiones filmicas y bases de datos de locaciones, como las desarrolladas por la Colombia Film Commission o plataformas internacionales como ProductionHUB. Estas herramientas están orientadas a facilitar procesos de scouting mediante la organización visual de locaciones y el acceso a información básica para producción. Aunque estas plataformas resultan útiles para visualizar locaciones, gran parte de la información necesaria para producción continúa apareciendo separada. Aspectos como acceso, servicios cercanos o condiciones reales del territorio normalmente deben buscarse por fuera de la plataforma, obligando a complementar la exploración mediante otras fuentes.

En muchas plataformas orientadas a scouting audiovisual, la información continúa apareciendo separada entre locaciones, mapas, servicios o datos logísticos. Territorio Vivo busca responder a esta fragmentación integrando distintos tipos de información dentro de una misma experiencia de navegación enfocada en exploración territorial audiovisual. Herramientas como Google Maps también funcionan como referentes importantes en términos de navegación espacial y georreferenciación. Aun así su lógica principal está orientada a ubicación y movilidad, más que a exploración territorial audiovisual. Territorio Vivo retoma elementos relacionados con navegación y organización espacial, pero busca

relacionarlos con necesidades específicas de producción y scouting. Varios proyectos digitales contemporáneos utilizan estructuras de navegación donde el usuario construye recorridos propios a partir de la exploración de contenidos. Territorio Vivo retoma esta lógica dentro de un contexto de exploración territorial y scouting audiovisual.

Aunque estos referentes ofrecen soluciones valiosas para la visualización de información territorial o audiovisual, ninguno integra de manera simultánea locaciones, contexto territorial, servicios logísticos, accesibilidad y contenidos audiovisuales dentro de una misma experiencia de navegación. Esta observación permitió identificar una oportunidad de diseño para Territorio Vivo, orientada a reducir la fragmentación de la información mediante una estructura que conecte variables habitualmente dispersas entre diferentes plataformas. Más que replicar funcionalidades existentes, la propuesta busca articularlas desde una perspectiva centrada en la exploración territorial audiovisual.

Desarrollo del Proyecto

El desarrollo de Territorio Vivo se construyó de manera progresiva a partir de los hallazgos obtenidos durante la investigación. El proceso buscó convertir necesidades reales relacionadas con scouting audiovisual y exploración territorial en decisiones concretas de navegación, organización de información y experiencia de usuario dentro de un MVP funcional. Como se explicó en el apartado metodológico, el proceso comenzó con el análisis de entrevistas y encuestas realizadas a actores relacionados con producción audiovisual, gestión cultural y territorio. A partir de esta información se identificaron patrones recurrentes asociados a la búsqueda fragmentada de información, la dependencia de los contactos personales y la dificultad para relacionar locaciones con condiciones reales de operación. Esto permitió definir necesidades concretas que posteriormente influyeron en la construcción de la arquitectura y la experiencia de navegación del MVP.

La matriz de análisis (Anexo 3. Matriz de análisis y sistematización) permitió organizar la información recolectada en categorías relacionadas con acceso, logística, exploración territorial, dependencia de redes informales y necesidades de producción audiovisual. Durante este proceso comenzaron a repetirse situaciones similares entre distintos perfiles de usuarios, especialmente aquellas relacionadas con dificultad para encontrar información organizada dentro de un mismo entorno. Uno de los hallazgos más repetidos fue que una locación no se evalúa únicamente por su apariencia visual. Los participantes también mencionaron la necesidad de conocer condiciones de acceso, conectividad, hospedaje y servicios cercanos antes de considerar viable un territorio para una producción audiovisual.

A partir de estas categorías comenzó la construcción de la arquitectura del MVP. La organización de la información se definió tomando como base necesidades que aparecieron repetidamente en entrevistas y encuestas, especialmente aquellas

relacionadas con exploración territorial, acceso, servicios y operación audiovisual. Esto permitió establecer componentes principales como territorio, locaciones audiovisuales, información logística, accesibilidad y contactos básicos. Por ejemplo, categorías relacionadas con fragmentación de información, dependencia de contactos personales e incertidumbre operativa influyeron directamente en la decisión de integrar locaciones, servicios y contexto territorial dentro de una misma estructura de navegación. Los hallazgos obtenidos durante la investigación fueron decisivos en el diseño del MVP. La identificación de información dispersa entre múltiples fuentes motivó la construcción de una plataforma capaz de reunir locaciones, servicios, accesibilidad y contexto territorial dentro de un mismo entorno de navegación. Esta decisión buscó reducir los tiempos de búsqueda y facilitar el acceso a información relevante para los usuarios.

De igual forma la dependencia de contactos personales evidenciada en entrevistas y encuestas llevó a incorporar información de contacto y referencias básicas dentro de las fichas territoriales, permitiendo que los usuarios pudieran establecer conexiones iniciales sin depender exclusivamente de redes informales.

La necesidad de comprender aspectos logísticos asociados a las locaciones también influyó en la estructura del sistema. Por esto las fichas territoriales y las fichas de locación incorporan información de accesibilidad, transporte, servicios cercanos y condiciones básicas de operación, aspectos que fueron mencionados de manera reiterada por los participantes como factores determinantes durante los procesos de scouting.

Finalmente, el interés de los participantes por comprender los territorios de manera más amplia dio origen al módulo de exploración mediante rutas geográficas. Esta funcionalidad permite relacionar diferentes municipios y puntos de interés dentro de un mismo recorrido, fortaleciendo la dimensión exploratoria que dio origen al proyecto.

Arquitectura visual, wireframes y evolución del prototipo:

El proceso de diseño contempló distintas etapas de exploración visual y organización de contenidos. Los primeros wireframes y ejercicios de estructuración pueden consultarse en el Anexo 5. Mockups y exploraciones visuales del MVP, mientras que los mockups y prototipos desarrollados en Figma se encuentran disponibles en el Anexo 6. Mockups y prototipos de interfaz.

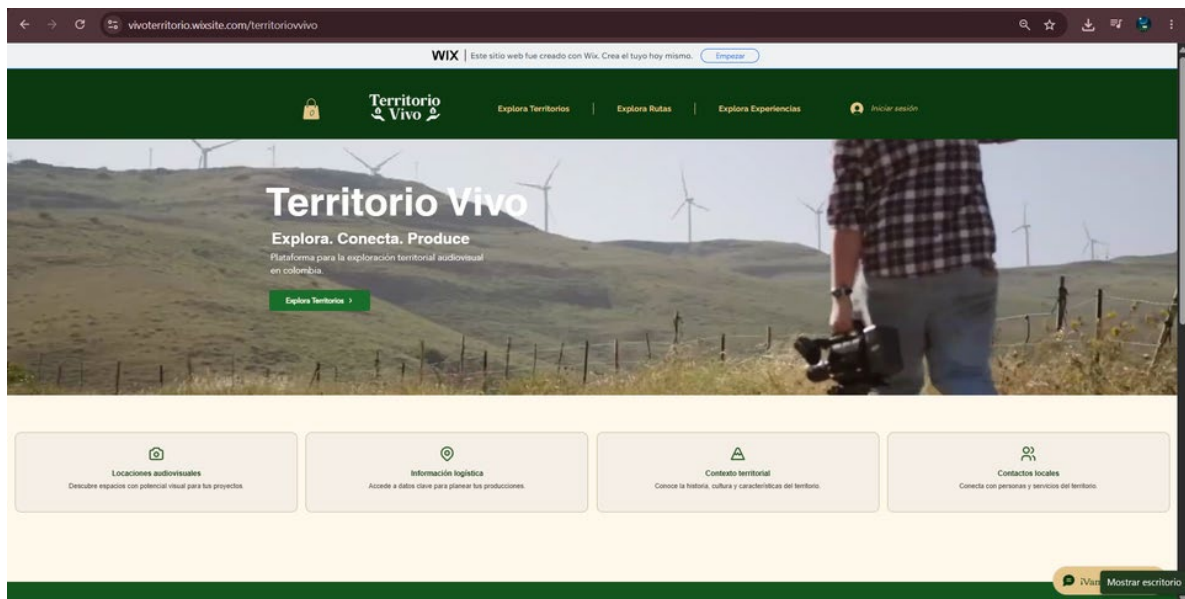


Figura 1. Página de inicio del MVP Territorio Vivo.

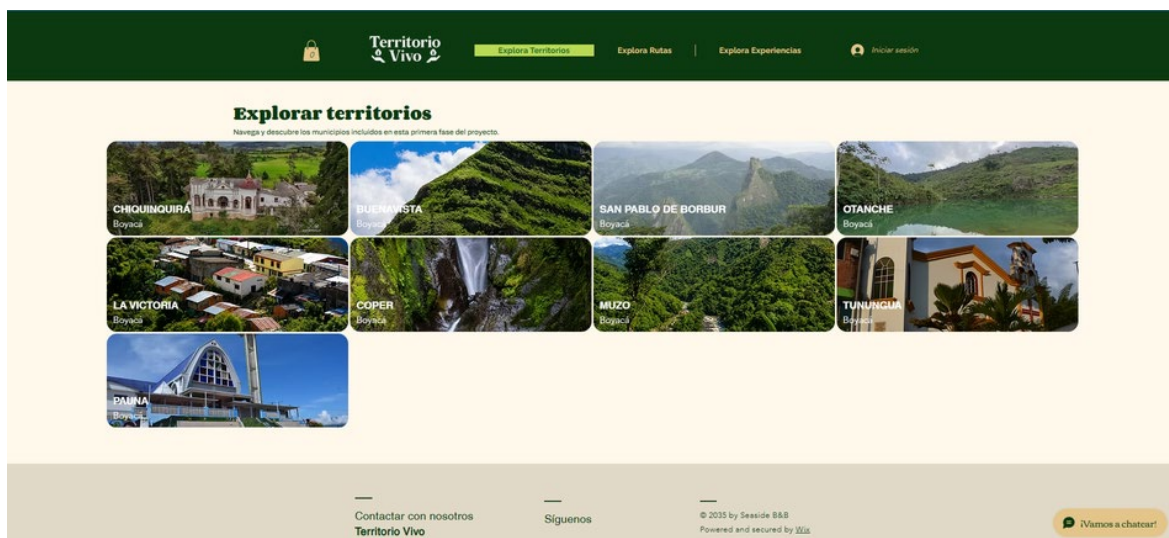


Figura 2. Vista general de exploración de municipios.

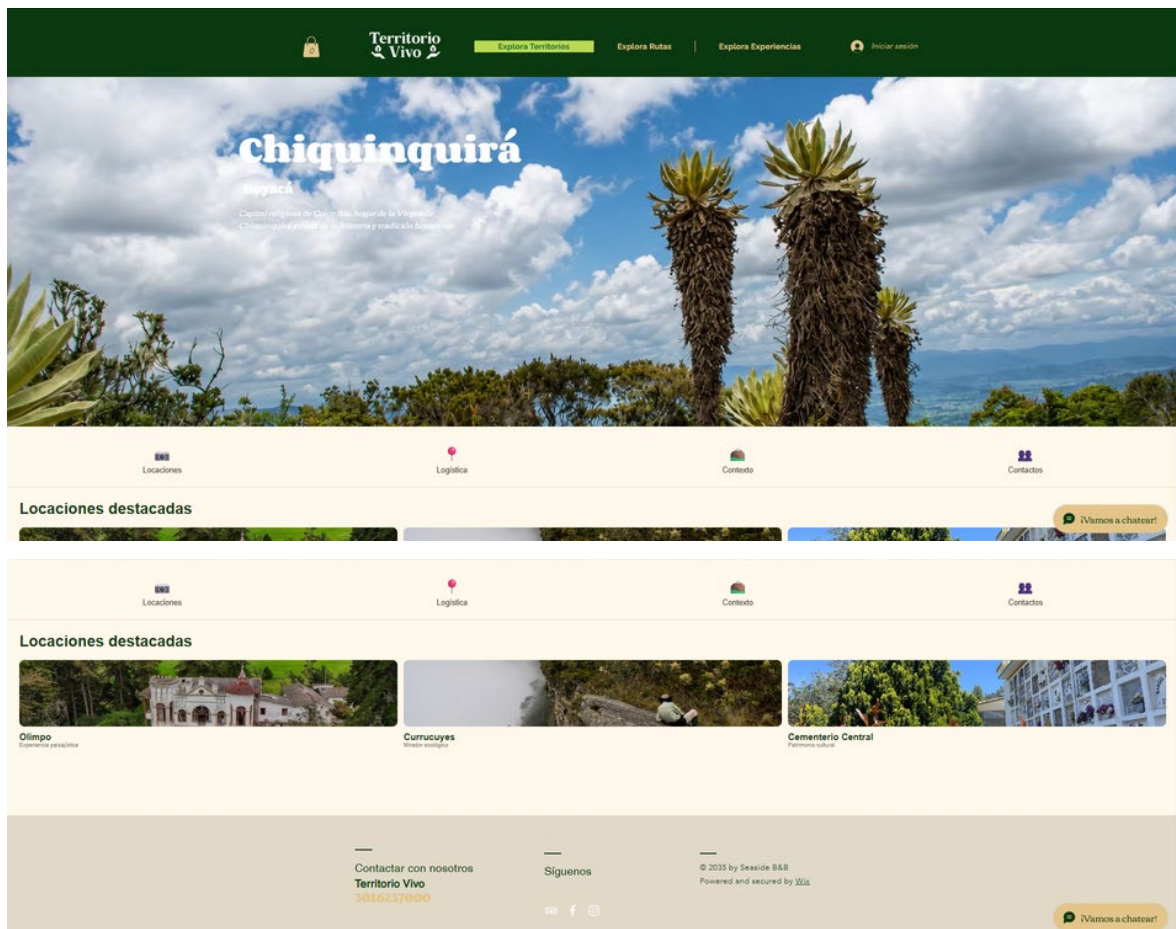


Figura 3. Ejemplo de ficha territorial desarrollada para los municipios piloto.

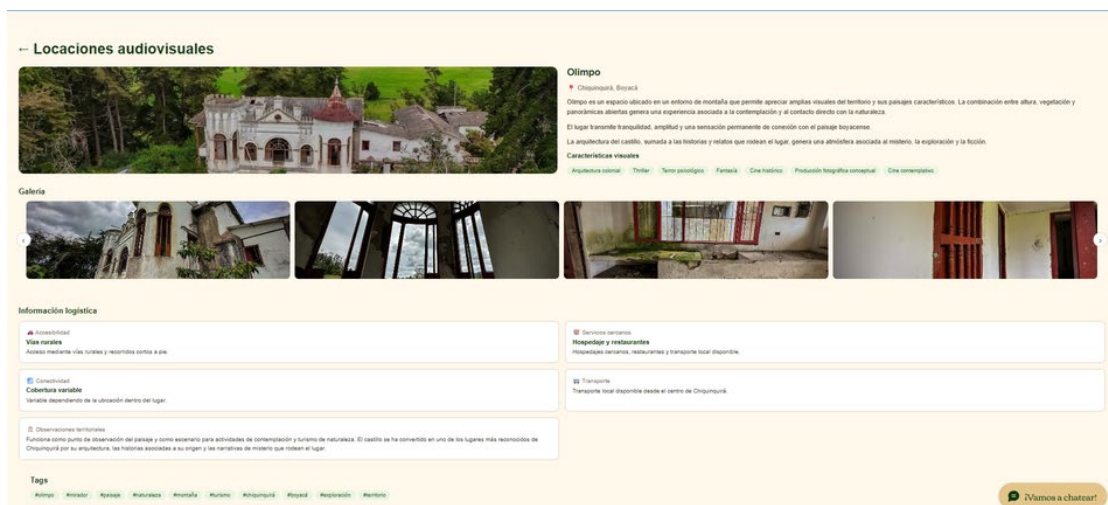


Figura 4. Ficha de locación audiovisual con información logística y descriptiva.

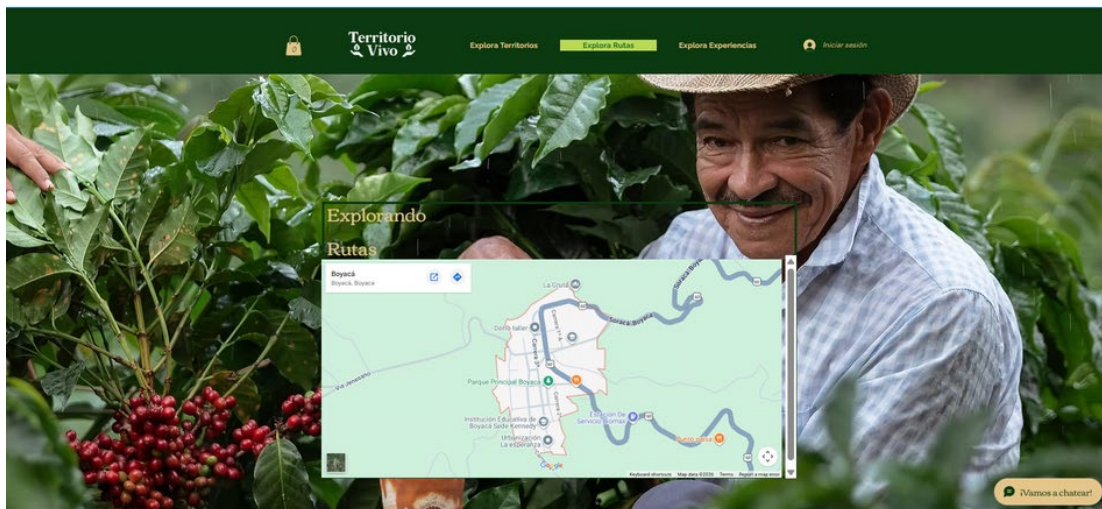


Figura 5. Módulo de exploración territorial mediante rutas geográficas.

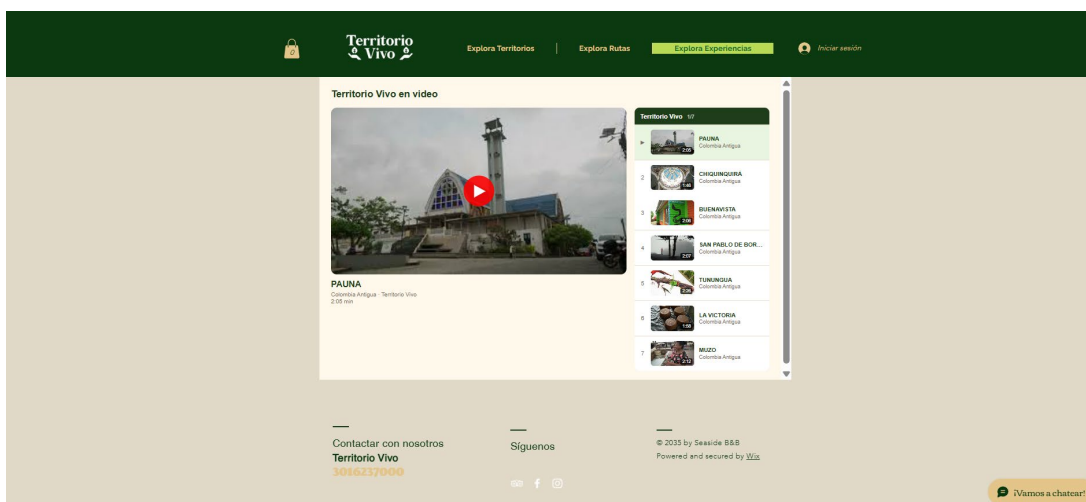


Figura 6. Módulo Explora Experiencias con contenidos audiovisuales asociados a los territorios.

MVP final desarrollado:

La versión funcional del prototipo desarrollada en Wix y utilizada durante el proceso de validación puede consultarse en el Anexo 7. MVP funcional desarrollado.

El resultado del proceso de investigación, diseño y desarrollo fue la construcción de un MVP funcional de Territorio Vivo implementado en una plataforma web adaptable a diferentes dispositivos y estructurado a partir de seis componentes principales. La página de **Inicio** funciona como puerta de entrada a la experiencia, presentando la propuesta de valor y los principales accesos de navegación. El módulo **Explora Territorios** permite recorrer los municipios participantes mediante una visualización organizada de los territorios disponibles.

Cada municipio cuenta con una ficha territorial que integra información de contexto, accesibilidad, servicios locales, contactos y locaciones destacadas. De manera complementaria estas fichas de locación permiten consultar información audiovisual específica, galerías fotográficas y aspectos logísticos relevantes para procesos de scouting. El módulo **Explora Rutas** organiza recorridos geográficos que facilitan la comprensión territorial desde una perspectiva espacial, mientras que **Explora Experiencias** reúne contenidos audiovisuales asociados a los territorios incluidos en la plataforma.

La integración de estos componentes permitió consolidar una experiencia de exploración territorial audiovisual donde la información visual, logística y contextual se encuentra conectada dentro de una misma estructura de navegación.

La versión final del MVP implementa una interfaz visual basada en fotografías territoriales, fichas municipales, galerías de locaciones y módulos de navegación organizados por territorios, rutas y experiencias. Esta estructura permite que los usuarios identifiquen rápidamente los elementos disponibles dentro de cada municipio y accedan a información audiovisual, logística y contextual desde una misma experiencia de exploración. El proceso de diseño permitió consolidar una estructura de navegación funcional compuesta por una página de inicio, un módulo de exploración territorial, fichas municipales, fichas de locaciones, un espacio de exploración de rutas y un catálogo audiovisual. Esta estructura constituye la versión MVP desarrollada para validar la propuesta de valor de Territorio Vivo.

La elección de estos módulos de navegación responde directamente a los hallazgos obtenidos durante la investigación. La necesidad de comprender el territorio más allá de una lista de locaciones llevó a incorporar una sección de exploración territorial basada en municipios. Del mismo modo, el interés de los participantes por entender conexiones geográficas y posibilidades de desplazamiento motivó la creación del módulo Explora Rutas. Finalmente, la incorporación de contenidos asociados a prácticas culturales y audiovisuales dio origen al módulo Explora Experiencias, fortaleciendo la dimensión narrativa y contextual de la plataforma.

La exploración territorial se convirtió en uno de los ejes principales del diseño. La idea es que el usuario pueda relacionar locaciones, acceso, servicios y contexto territorial dentro de una misma navegación. Esta decisión responde directamente a los hallazgos encontrados durante entrevistas y encuestas, donde varios participantes señalaron la dificultad de encontrar información conectada dentro de procesos reales de scouting audiovisual. Uno de los principales retos del proceso fue traducir la complejidad del territorio en una estructura navegable sin perder la relación con el territorio, lo que implicó múltiples ajustes en la organización de la información y en la forma de relacionar los distintos componentes del sistema.

Visualmente, la plataforma utiliza la imagen como punto de entrada para facilitar la exploración, especialmente en contextos relacionados con scouting audiovisual.

Aun así, esta exploración visual también se complementa con información logística y territorial que permite comprender mejor cada espacio.

La identidad visual del MVP se consolidó a partir de los criterios definidos durante las fases de diseño y validación. La implementación final de la plataforma permitió establecer una estructura visual enfocada en la exploración territorial, la organización de los contenidos y una navegación intuitiva orientada a la consulta de información audiovisual y territorial. Como resultado del proceso de investigación, diseño y desarrollo, Territorio Vivo logró consolidar un MVP funcional que integra información territorial, logística y audiovisual dentro de una misma plataforma. El prototipo permitió validar la viabilidad conceptual de la propuesta y evidenciar el potencial de una herramienta digital orientada a la exploración audiovisual.

Las respuestas obtenidas en la encuesta aplicada al finalizar el grupo focal evidenciaron una percepción favorable frente a la organización de la información, la claridad de navegación y el potencial de la plataforma para apoyar procesos de scouting y exploración de los territorios. Entre las principales recomendaciones surgieron la incorporación de herramientas de georreferenciación más avanzadas, la ampliación de territorios disponibles y la posibilidad de desarrollar una aplicación móvil en futuras etapas del proyecto.

Los resultados obtenidos evidencian que el MVP desarrollado responde a los objetivos planteados y permite validar la propuesta de valor de Territorio Vivo como una herramienta orientada a la exploración territorial audiovisual. La implementación y validación del prototipo demostraron la viabilidad de integrar información territorial, logística y audiovisual dentro de una misma experiencia digital, estableciendo una base funcional para futuras etapas de crecimiento, consolidación y expansión de la plataforma.

Más allá de la construcción del prototipo, el proyecto permitió validar una metodología de organización de información territorial orientada a procesos de scouting audiovisual. Los hallazgos obtenidos evidencian que la integración de información visual, logística y contextual dentro de una misma experiencia digital puede contribuir a reducir la fragmentación de información identificada durante la investigación. En este sentido Territorio Vivo se consolida como una propuesta de investigación - creación que articula conocimiento territorial, diseño interactivo y necesidades reales del sector audiovisual.

Plan de Difusión

El plan de difusión de Territorio Vivo se plantea como una estrategia escalonada que combina entornos digitales, espacios institucionales y escenarios territoriales,

con el objetivo de posicionar la plataforma como una herramienta útil dentro de los sectores audiovisual, cultural y territorial.

En una primera fase, la difusión se enfoca en la validación y circulación inicial del prototipo a través de redes cercanas y comunidades específicas. Se prioriza el uso de canales digitales como Instagram y LinkedIn, donde se compartirán piezas breves que evidencien el funcionamiento de la plataforma, casos de uso y beneficios concretos para distintos perfiles de usuario. Estas publicaciones buscarán mostrar situaciones reales relacionadas con búsqueda de locaciones y organización de información, permitiendo que distintos usuarios comprendan de manera práctica el propósito de la plataforma.

En una segunda fase, la estrategia se orienta hacia la relación institucional y territorial. Se plantea la presentación del proyecto ante entidades como alcaldías, institutos de cultura, comisiones filmicas y organizaciones vinculadas al desarrollo territorial y audiovisual, con el fin de establecer alianzas que permitan implementar la plataforma en municipios piloto. En este contexto, la difusión se realiza a través de presentaciones formales, espacios académicos y eventos sectoriales, donde el proyecto podrá presentarse como una herramienta orientada a organización y exploración territorial audiovisual.

En una tercera fase, se contempla la circulación ampliada mediante la participación en festivales, mercados audiovisuales y espacios de industria creativa, donde el proyecto puede ser presentado como una solución innovadora para la gestión de información territorial. La presencia en estos escenarios permite conectar con productores, creadores y agentes del sector, generando oportunidades de uso real y posibles alianzas estratégicas.

De manera transversal, la estrategia digital se mantiene activa mediante la producción de contenido que documenta el crecimiento del proyecto, incluyendo avances en los municipios piloto, experiencias de usuarios y nuevos territorios integrados a la plataforma. Este contenido no solo cumple una función de visibilización, sino que contribuye a construir una narrativa del proyecto como un sistema que puede crecer.

El plan de difusión articula diferentes canales y niveles de interacción, combinando visibilidad digital, presencia institucional y circulación en escenarios de industria, asegurando que el proyecto no solo sea conocido, sino utilizado y validado en contextos reales.

Estrategia de Enganche y Fidelización

La estrategia de enganche de Territorio Vivo se centra en generar valor desde la primera interacción del usuario, a partir de experiencias concretas que respondan a necesidades reales. La continuidad en el uso se basa principalmente en la utilidad práctica y en la posibilidad de encontrar información territorial organizada dentro de un mismo entorno.

En una primera instancia el enganche se produce a través de la utilidad inmediata. La posibilidad de explorar un territorio y acceder en un mismo entorno a

locaciones, servicios y contexto territorial, permite que el usuario encuentre información relevante sin necesidad de recurrir a múltiples fuentes. Esta integración reduce la fricción en la búsqueda y genera una experiencia más eficiente, lo que incentiva la continuidad en el uso.

Adicionalmente, la navegación no lineal permite que cada recorrido sea diferente según el interés del usuario. Un productor audiovisual puede iniciar desde una locación específica y derivar hacia servicios logísticos, mientras que otros usuarios pueden iniciar desde territorios específicos y explorar variables relacionadas con accesibilidad, contexto y servicios disponibles. Esta flexibilidad genera una experiencia exploratoria que favorece el descubrimiento y prolonga el tiempo de interacción con la plataforma.

El enganche también se fortalece a través de la actualización progresiva del contenido. La incorporación de nuevos territorios, locaciones y servicios mantiene la plataforma dinámica e incentiva el retorno de los usuarios para explorar nuevas posibilidades. A medida que se integren nuevos territorios y contenidos la plataforma podrá ampliar progresivamente las posibilidades de exploración y consulta para distintos usuarios. Por otro lado, se contempla la incorporación de funciones que permitan al usuario guardar información relevante, como locaciones o territorios de interés, facilitando la construcción de recorridos personalizados. Esta funcionalidad no solo mejora la experiencia, sino que refuerza la relación del usuario con la plataforma, al permitirle volver sobre información previamente explorada.

Finalmente, el enganche se apoya en la conexión con contextos reales de uso. A través de la conexión con proyectos audiovisuales, procesos de exploración territorial y sus dinámicas, la plataforma deja de ser un espacio de consulta para convertirse en una herramienta activa dentro de procesos concretos. Esto permite que el valor de la plataforma no dependa únicamente de su interfaz, sino de su capacidad de integrarse en prácticas reales.

La estrategia de enganche se construye a partir de la utilidad, la exploración, la actualización constante y la relación con contextos reales, asegurando que el usuario no solo acceda a la plataforma, sino que permanezca y la incorpore en sus procesos.

Modelo de Monetización

El modelo de negocio de Territorio Vivo se estructura a partir de la relación entre territorios y usuarios, donde la plataforma está orientada a organizar y visibilizar información territorial para distintos sectores, principalmente el audiovisual y la exploración territorial.

La principal fuente de ingresos se basa en un modelo de suscripción dirigido a entidades territoriales, como alcaldías, institutos de cultura y oficinas de turismo, que buscan fortalecer la organización y visibilización de información territorial, logística y audiovisual. A través de esta suscripción, los territorios pueden integrar su información en la plataforma de manera estructurada, permitiendo que sea

accesible y útil para distintos tipos de usuarios. Para estas entidades la plataforma también representa una posibilidad de organizar y presentar información territorial de manera más clara para usuarios externos interesados en producción audiovisual y exploración territorial.

De manera complementaria, se contempla la implementación de servicios premium dirigido a usuarios especializados, como productores audiovisuales, agencias y gestores culturales, quienes requieren herramientas más específicas para sus procesos de planificación. Estos servicios pueden incluir funciones avanzadas de exploración, filtros especializados, acceso prioritario a información detallada o herramientas de organización de proyectos, permitiendo optimizar la toma de decisiones en contextos profesionales.

Adicionalmente, incorpora la posibilidad de establecer alianzas estratégicas con entidades públicas y privadas interesadas en el desarrollo territorial, la promoción cultural y la industria audiovisual. Estas alianzas pueden traducirse en convenios de implementación en territorios específicos, cofinanciación del desarrollo de la plataforma o integración con programas institucionales existentes, ampliando el alcance del proyecto y fortaleciendo su sostenibilidad.

El modelo se apoya en una lógica de crecimiento, en la que el valor de la plataforma aumenta a medida que se integran nuevos territorios y se amplía la red de usuarios. Cada nuevo territorio amplía la información disponible y aumenta las posibilidades de exploración para distintos tipos de usuarios. Territorio Vivo no se plantea únicamente como una herramienta tecnológica, sino como una plataforma que articula actores y recursos dentro de un ecosistema territorial, en el que la información organizada se convierte en un activo estratégico para el desarrollo territorial y audiovisual.

Impacto Esperado

Territorio Vivo plantea un impacto en tres dimensiones principales: social, cultural y económica, a partir de la reorganización de la información territorial como un recurso estratégico para distintos actores.

En términos sociales, el proyecto contribuye a democratizar el acceso a la información territorial, reduciendo la dependencia de redes informales como principal mecanismo de acceso. Al estructurar y hacer visible la información en un entorno accesible, se generan condiciones más equitativas para que distintos usuarios (independientemente de sus contactos o experiencia previa) puedan explorar, comprender y utilizar el territorio. Esto permite ampliar las oportunidades de participación en sectores como el audiovisual y la exploración territorial, facilitando el acceso a recursos que antes estaban distribuidos de manera desigual.

En el ámbito cultural, Territorio Vivo fortalece la visibilización y apropiación de la identidad territorial, al integrar no solo información logística, sino también elementos simbólicos como historia, prácticas locales y contextos culturales. Esta integración permite que el territorio no sea percibido únicamente como un espacio

funcional, sino como un conjunto de relaciones culturales, sociales y territoriales, contribuyendo a su reconocimiento y valorización. El proyecto favorece la circulación de contenidos culturales y la conexión entre territorios y usuarios, promoviendo nuevas formas de relación con el patrimonio local.

Desde una perspectiva económica el proyecto tiene el potencial de activar procesos productivos en los territorios, especialmente en sectores como el audiovisual. Al facilitar la identificación de locaciones, servicios y condiciones de uso, se reducen las barreras de entrada para la realización de proyectos y la atracción de producciones audiovisuales. Esto puede traducirse en un incremento en la demanda de servicios locales, generando oportunidades para actores económicos del territorio y fortaleciendo cadenas de valor existentes.

De manera general el proyecto busca facilitar el acceso y organización de información territorial dentro de procesos de exploración audiovisual, permitiendo que distintos actores puedan relacionarse con el territorio de una manera más clara y organizada.

Recursos Humanos

El desarrollo de Territorio Vivo se plantea a partir de una estructura de trabajo flexible, en la que el rol principal recae en el autor del proyecto, quien articula las dimensiones investigativas, conceptuales y de diseño. Carlos Manuel Cortázar asume la dirección general del proyecto, integrando funciones de investigación, estructuración metodológica, diseño de la experiencia y toma de decisiones estratégicas, a partir de su experiencia en el sector audiovisual, la gestión cultural y el trabajo territorial.

Este enfoque responde a la naturaleza del proyecto en su fase actual, orientada al desarrollo de un prototipo funcional (MVP), en la que se prioriza la coherencia entre investigación y diseño. La participación directa del autor permite garantizar que las decisiones tomadas en la arquitectura de la información, la experiencia de usuario y la conceptualización del sistema estén alineadas con los hallazgos obtenidos durante el proceso investigativo.

De manera complementaria durante el desarrollo del proyecto se contó con apoyos puntuales relacionados con diseño visual, validación de usuarios y acompañamiento técnico para la construcción y ajuste del MVP. Estos aportes contribuyeron a fortalecer aspectos relacionados con la experiencia de usuario, la organización de la información y la implementación del prototipo funcional. Durante el desarrollo del proyecto la estructura de trabajo estuvo conformada principalmente por el autor, quien lideró los procesos de investigación, diseño, organización metodológica y construcción del MVP. Los apoyos puntuales recibidos en aspectos relacionados con validación, diseño visual y revisión de la experiencia de usuario complementaron el proceso y contribuyeron a la consolidación de la versión funcional presentada en este proyecto.

Recursos Financieros (Presupuesto)

El presupuesto de Territorio Vivo se construyó a partir de los procesos reales desarrollados durante la investigación, exploración territorial y evolución del MVP. Debido a la naturaleza progresiva del proyecto, gran parte del trabajo relacionado con investigación, organización metodológica y estructuración conceptual fue asumido directamente por el autor.

Los principales costos del proceso se concentraron en desplazamientos territoriales, recolección de información, registro visual, acompañamiento en territorio, diseño inicial del prototipo y reorganización del MVP dentro del entorno web. También se contemplaron apoyos relacionados con diseño visual, construcción inicial en Figma y ajustes posteriores dentro de Wix.

De manera complementaria, el presupuesto incluye recursos destinados a validación con usuarios, organización de contenidos territoriales y ajustes progresivos relacionados con navegación y experiencia de usuario.

El proyecto se desarrolló principalmente mediante recursos propios y apoyos puntuales durante distintas etapas del proceso, permitiendo construir una primera versión funcional del MVP sin requerir una estructura de desarrollo tecnológico compleja.

El detalle completo del presupuesto puede consultarse en el Anexo 9. Presupuesto del proyecto.

Cronograma

El cronograma de Territorio Vivo refleja un proceso de construcción progresiva desarrollado entre marzo de 2025 y junio de 2026. Debido a la naturaleza exploratoria e iterativa del proyecto, varias etapas se desarrollaron de manera simultánea, especialmente aquellas relacionadas con exploración territorial, recolección de información, construcción conceptual y desarrollo inicial del MVP.

A lo largo del proceso, el proyecto atravesó distintas fases de reorganización metodológica y visual, donde los hallazgos encontrados durante los procesos de entrevistas, encuestas y análisis de información territorial influyeron directamente en la evolución de la arquitectura y del prototipo web. Las etapas finales del cronograma se concentran en la consolidación del MVP, validación con usuarios y cierre del proyecto.

El cronograma general de ejecución del proyecto puede consultarse en el Anexo 10. Cronograma de desarrollo.

El proceso concluyó con la consolidación y validación del MVP funcional de Territorio Vivo, integrando los hallazgos obtenidos durante la investigación dentro de una plataforma web operativa orientada a la exploración territorial audiovisual.

Consideraciones Éticas

Territorio Vivo se plantea como un proyecto sin riesgo, ya que las entrevistas y encuestas realizadas durante la investigación estuvieron orientadas principalmente a comprender prácticas relacionadas con búsqueda y uso de información territorial dentro de procesos audiovisuales. La investigación no involucró historias de vida, información sensible, experimentación con personas ni trabajo con animales.

La participación de los entrevistados se realizó de manera voluntaria y con fines académicos relacionados con la validación conceptual de la propuesta. La información recolectada fue utilizada únicamente para identificar necesidades, dificultades y patrones asociados a procesos de exploración territorial y scouting audiovisual.

En términos éticos, uno de los principales aspectos considerados dentro del proyecto se relaciona con el uso de imágenes, información territorial y contenidos visuales. El proyecto prioriza el uso de material propio, registros autorizados o contenidos con permisos de uso correspondientes evitando la utilización indebida de imágenes o materiales protegidos por derechos de autor.

También se reconoce la importancia de representar los territorios de manera responsable, evitando descontextualizar la información o reducir los municipios únicamente a su dimensión visual o turística. La intención del proyecto es construir una herramienta de exploración territorial que funcione de manera respetuosa con los contextos locales y con las dinámicas culturales asociadas a cada territorio.

Referencias

Lefebvre, H. (2013). La producción del espacio. Capitán Swing.

Manovich, L. (2001). The Language of New Media. MIT Press.

Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.

Rosenfeld, L., Morville, P., & Arango, J. (2015). Information Architecture for the Web and Beyond. O'Reilly Media.

Srnicek, N. (2018). Capitalismo de plataformas. Caja Negra.

Colombia Film Commission. (s.f.). Location Colombia. Recuperado de <https://locationcolombia.com>

Google. (s.f.). Google Maps. Recuperado de <https://maps.google.com>

ProductionHUB. (s.f.). ProductionHUB. Recuperado de <https://www.productionhub.com>

Anexos

Los soportes, documentos complementarios y materiales relacionados con el desarrollo del proyecto pueden consultarse en el siguiente enlace:

Dentro del repositorio se incluyen:

- [Anexo 1. Entrevistas semiestructuradas](#)
- [Anexo 2. Encuesta digital y resultados](#)
- [Anexo 3. Matriz de análisis y sistematización](#)
- [Anexo 4. Propuesta de arquitectura de información](#)
- [Anexo 5. Mockups y exploraciones visuales del MVP](#)
- [Anexo 6. Exploraciones de navegación en Figma](#)
- [Anexo 7. Prototipo funcional en Wix](#)
- [Anexo 8. Resultados del Focus Group y validación del MVP](#)
- [Anexo 9. Presupuesto del proyecto](#)
- [Anexo 10. Cronograma del proyecto](#)