



VIGILADA MINEDUCACIÓN Res. 12220 de 2016

VOCES QUE CONECTAN: DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN PROTOTIPO DE
PLATAFORMA INTERACTIVA ESTÉTICAMENTE ACCESIBLE PARA
PROMOVER LA REFLEXIÓN SOBRE LA PARTICIPACIÓN SOCIAL DE
PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL EN CALI.

YULY CAROLINA AGUILAR GÓMEZ

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

VOCES QUE CONECTAN: DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UN PROTOTIPO DE
PLATAFORMA INTERACTIVA ESTÉTICAMENTE ACCESIBLE PARA
PROMOVER LA REFLEXIÓN SOBRE LA PARTICIPACIÓN SOCIAL DE
PERSONAS CON DISCAPACIDAD VISUAL EN CALI.

YULY CAROLINA AGUILAR GÓMEZ

DIRECTORA:
SERGIO CHACÓN PEÑA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN Y CREACIÓN INTERACTIVA
SANTIAGO DE CALI, JULIO 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”.

Guía para proyecto de grado



Maestría en comunicación y creación interactiva

Este documento es una guía que tiene como objetivo direccionar de manera general la estructura y elementos de un proyecto de corte interactivo. Esto incluye Apps, software, desarrollos, etc.

DISEÑOS INTERACTIVOS

TÍTULO DEL PROYECTO

Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

ESTUDIANTE(S)

Yuly Carolina Aguilar Gómez

Primera parte

ELEMENTOS PREVIOS

INTRODUCCIÓN

Presente un panorama breve y claro del problema y del contexto en el que surge la propuesta. Para tal fin, describa el contexto (sector, territorio, comunidad, industria cultural o educativa) y la situación actual. Defina el problema o necesidad comunicativa y a quién afecta (audiencias implicadas). Delimite el alcance (temporal, geográfico y temático). Máximo 500 palabras.

El presente proyecto denominado "Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali" surge en el contexto del sector de las industrias creativas y culturales digitales, específicamente en el territorio de Santiago de Cali.

Esta iniciativa surge ante la necesidad de mitigar dos problemáticas: por un lado, la ausencia de entornos digitales que, desde su origen, combinen el diseño estético y accesible con narrativas que fomenten la reivindicación social de esta comunidad; por otro lado, la brecha cultural que limita su visibilidad como ciudadanos competentes.

Esta situación impacta a dos grupos concretos: las personas con discapacidad visual, quienes enfrentan barreras cotidianas para acceder a contenidos digitales y ejercer su derecho a la participación; y la población general sin discapacidad, que carece de referentes que le permitan comprender y valorar la diversidad funcional desde un enfoque de derechos.

La situación actual evidencia que, a pesar de los avances normativos y de políticas públicas, persiste una brecha significativa en la sociedad. El desafío que se aborda no solo es económico, social y político, sino también cultural: el desconocimiento generalizado hacia las personas con discapacidad alimenta imaginarios capacitistas, los cuales terminan repercutiendo en su reconocimiento y participación en la sociedad

Por esta razón, la importancia de este trabajo radica en que pretende desplazar estas narrativas hacia escenarios de empoderamiento y reivindicación, demostrando que el diseño estético y accesible es viable y puede funcionar como un eje narrativo y técnico. Además, este proyecto busca generar un precedente de innovación social en Cali, en coherencia con el reconocimiento de la ciudad como Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación.

En ese marco, el proyecto se concentrará en Santiago de Cali en términos geográficos, abordará exclusivamente el diseño y la validación de un prototipo navegable estéticamente accesible en lo temático, y se limitará a una fase inicial de creación y prueba empírica con usuarios en lo temporal, sin que ello implique el desarrollo de una plataforma funcional plenamente operativa. De este modo, la propuesta responde directamente a la necesidad comunicativa planteada: ofrecer un ecosistema digital que, desde su origen, combine accesibilidad, estética y narrativas capaces de promover la reflexión y la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali.

JUSTIFICACIÓN

Argumente la pertinencia del desarrollo de un proyecto de corte interactivo. Explique las razones por las que un diseño interactivo es la vía adecuada para abordar la problemática. Fundamente con evidencias: datos del contexto, referencias teóricas/profesionales, casos similares. Alinee la propuesta con los objetivos formativos de la Maestría y con impactos esperados (sociales, culturales, educativos, económicos). Máximo 500 palabras

Desarrollar un ecosistema interactivo para abordar la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali no es solo una elección técnica, sino una necesidad metodológica. Esta propuesta permite construir un ecosistema que integra los principios de diseño estético accesible para que sean el eje central de la experiencia, transformando al usuario de un espectador pasivo a un participante activo que conecta profundamente con el mensaje.

La pertinencia social del proyecto se consolida al establecer una narrativa basada en identidades discas reales, alejada de los viejos imaginarios de lástima. Por lo tanto, este proyecto no intenta hablar sobre la discapacidad, sino más bien sobre la reivindicación en el acceso a la cultura y la tecnología como un derecho social y político.

Esta decisión metodológica responde a una realidad territorial que no podemos ignorar: según el DANE (2026), la desocupación en personas con discapacidad alcanza el 9,7%, superando el 7,8% de la población sin discapacidad. Sin embargo, el desafío va más allá de las cifras, pues radica en una brecha cultural donde el desconocimiento social limita su visibilidad como ciudadanos competentes. Ante este panorama, el ecosistema interactivo surge como una herramienta de innovación social y un puente necesario para transformar estas realidades en escenarios de participación y reconocimiento pleno.

Es precisamente en el plano social y cultural donde se pretende transformar estas percepciones ciudadanas, desplazando las narrativas inclusionistas y así reivindicar la discapacidad como una posibilidad de vida. En lo educativo, la propuesta promueve la reflexión a través de la práctica; más allá de los aspectos técnicos, el proyecto funciona como un entorno pedagógico que demuestra cómo los estándares de accesibilidad aplicados desde el origen del diseño, fomentan las condiciones necesarias para la participación y la plena autonomía de los usuarios. Esta perspectiva cobra sentido frente a lo expuesto por Rodríguez y García (2010), quienes advierten que los medios digitales albergan una carga latente de desigualdad cuando su diseño exige una alta participación sin considerar las barreras

del usuario, transformando herramientas educativas en factores de exclusión. De este modo, el ecosistema educa a través del ejemplo, rompiendo dicha barrera desde la raíz.

A nivel Territorial, el proyecto busca generar un precedente de innovación social que contribuya a la participación y al fomento de la igualdad de oportunidades. Esto se materializa a través de las industrias creativas, aprovechando que Cali se ha consolidado como centro estratégico en el suroccidente colombiano, gracias a su reconocimiento como Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación (Alcaldía de Santiago de Cali, 2024).

La pertinencia del proyecto se sustenta en el análisis de referentes nacionales e internacionales que permiten ubicarlo en un contexto tanto global como local. Es vital reconocer que Cali ya cuenta con esfuerzos valiosos, como el programa Cali Incluyente de la Secretaría de Bienestar Social (Alcaldía de Santiago de Cali, 2024) y el programa Cultura para Todos de la Secretaría de Cultura. Asimismo, la biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero y la sala Jorge Luis Borges han implementado espacios y proyectos clave sobre inclusión (Gobernación del Valle del Cauca, 2024).

Frente a este panorama, la propuesta se aleja de la iniciativa internacional Notes on Blindness, la cual, aunque logra una inmersión admirable, mantiene al usuario en un consumo pasivo. Por el contrario, toma como referentes los trabajos de Kuanji y RTVCPlay para proponer una arquitectura interactiva que trasciende la oferta capacitista local, fomentando la prosumición, el empoderamiento y la transformación del acceso a la información y a la cultura.

OBJETIVO GENERAL

Presentación de la meta general del proyecto conectada directamente con el problema identificado.

Promover la reflexión sobre la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali, a través del diseño y validación de un prototipo de alta fidelidad de la plataforma voces que conectan, que integre principios de diseño estético accesible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Presentación de las metas operativas que desglosan el objetivo general y ordenan el trabajo por fases. Máximo 3.

- **Fase de diagnóstico y empatía:** Identificar las necesidades e identidades y experiencias de vida de las personas con discapacidad visual en Cali, mediante metodologías de diseño centrado en el usuario, con el fin de fundamentar un enfoque de empoderamiento y participación social que trascienda el modelo capacitista.
- **Fase de diseño y arquitectura de interacción:** Estructurar el ecosistema interactivo mediante un mapa de navegación y un User Journey que articule el tránsito del usuario por los diferentes puntos de contacto (QR, web y canales complementarios), con el fin de consolidar un entorno basado en principios de diseño estético accesible (contraste, tipografía, organización visual) como eje central de la experiencia.
- **Fase de prototipado y validación:** Validar la usabilidad y claridad del mensaje de inclusión mediante pruebas con personas con y sin discapacidad visual, a partir del desarrollo de un prototipo navegable de alta fidelidad (con herramientas no-code) que aplique principios de diseño estético accesible.

RUTA METODOLÓGICA

Definición de las fases, herramientas, métodos del recorrido respecto a la relación con el cumplimiento de los objetivos propuestos. Se debe tener en cuenta fases del proceso, la selección o creación de las herramientas para la recolección de

datos; la selección o creación de las herramientas de análisis de los datos recogidos; y el planteamiento de los procesos para la creación (cómo se hará el producto). Máximo 1500 palabras.

El ecosistema interactivo de voces que conectan nace del siguiente interrogante ¿Cómo diseñar un prototipo de una plataforma digital estéticamente accesible y que promueva la reflexión sobre la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali? Para ello, se planteó una ruta metodológica que contiene tres fases y sigue el enfoque de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y el Diseño Inclusivo. Cada fase se encuentra alineada a una meta operativa relacionando las herramientas de análisis y creación, sin dejar de lado nuestra meta general que es el objetivo central del proyecto: Promover la reflexión sobre la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali, a través de un prototipo estéticamente accesible.

FASE 1: DIAGNOSTICO Y EMPATIA

La primera acción importante fue iniciar con la identificación de las necesidades, identidades y experiencias de vida de las personas con discapacidad visual en Cali, para llegar a ello, se combinó dos métodos de recolección de datos. En primer lugar, se realizaron entrevistas a profundidad a ocho personas (dos mujeres), con edades de entre los 20 a 40 años y de los cuales cuatro de estos tienen una discapacidad visual. La guía de entrevista se estructuró en cinco bloques: contexto humano, barreras digitales, lo narrativo e interactividad. Se tuvo muy presente las respuestas sobre las ayudas técnicas, atajos de teclado y lectores de pantalla más usados por los participantes. **(Ver anexo 1)**

También, se realizó un cuestionario auto gestionable (Google Forms) de preguntas de selección múltiple y algunas abiertas, a cuatro de los ocho entrevistados sin discapacidad, y así contrastar sus conocimientos sobre narrativas de personas con discapacidad en la ciudad. Además, se planteó una ficha de caracterización que fue usada en el primer acercamiento con los entrevistados, que recogían algunos datos sociodemográficos, tipo de discapacidad, nivel de visión, ayudas técnicas y familiaridad tecnológica. **(Ver anexo2)**

Para llevar a cabo el análisis de los datos se transcribieron las entrevistas y se separó la información en categorías como: dispositivos (celular, PC), herramientas de acceso (Jaws y NVDA, IA, lupas), accesibilidad, barreras (botones sin etiquetar, falta de encabezados), facilitadores (modo oscuro, compatibilidad con lectores), formatos preferidos (audio y video corto) e interacción deseada (comentarios de voz, foros). También se construyó un mapa de empatía que agrupaba frases textuales de los usuarios en seis columnas: ¿Qué piensan y sienten?, ¿Qué oyen?, ¿Qué ven?, ¿Qué dicen y hacen?, puntos de dolor y deseos. Por último, se realizó una tabla de perfiles para visualizar la diversidad de los participantes. **(Ver anexo 3)**

De este modo, esta fase nos permitió obtener algunas conclusiones previas como por ejemplo que las personas ciegas abandonan rápidamente páginas web con botones sin etiquetar o encabezados desordenados, que el audio es el formato que podría promover la mayor participación posible en los entornos interactivos. Finalmente, se evidencio una gran brecha de conocimiento en la población general sobre la diversidad funcional¹, estos hallazgos nos ayudaron a avanzar a la siguiente fase.

FASE 2: DISEÑO Y ARQUITECTURA DE INTERACCIÓN

Una vez se obtuvo el análisis de los datos en la fase anterior, el siguiente paso fue diseñar el ecosistema interactivo, la meta operativa se basaba en plantear un mapa de navegación y un User Journey que articulara los puntos de contacto (códigos QR, web y redes sociales), teniendo en cuenta los principios de diseño estético accesible (ratio mínimo de contraste 4.5:1), tipografía (Atkinson

¹ Ministerio de Justicia y del Derecho. (s. f.). <https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/justicia-transicional/Paginas/OJTC-Enfoque-Discapacidad.aspx>

hyperlegible, diseñada por el instituto de Braille, con el fin de mejorar la legibilidad y comprensión de las personas con baja visión) y organización jerárquica visual entre otros. **(Ver anexo 4)**

Las herramientas de creación fueron digitales y colaborativas, se usó MIRO para diseñar el mapa de navegación estableciendo una jerarquía estructural y visual clara por encabezados, pensando en la experiencia de usuario de las personas que usan lectores de pantalla. También se definieron secciones como Nosotros (que plantea misión, visión y valores), Historias (sección que contiene audio y video con subtítulos CC y, además, interpretación en LSC), Comunidad (simulando un espacio de foro tipo Reddit), un espacio de juego interactivo que invita a los usuarios a conocer las barreras que enfrentan día a día las personas con discapacidad, y una sección de talleres y eventos para que participen y se inscriban. **(Ver anexo 5)**

Asimismo, se diseñó un User Journey que comparaba el estado actual de frustración — el usuario entra a una web inaccesible, no encuentra lo que busca y lo abandona — con el estado deseado, navega por los distintos canales, consume una historia en audio video, deja un comentario y regresa a la plataforma —. **(Ver anexo 4)**

Además, para garantizar la mayor accesibilidad posible desde el origen del diseño del prototipo, se tuvieron en cuenta los estándares de la WCAG 2.1 en sus niveles A, AA, AAA para el aspecto estético y visual. También se contemplaron herramientas de apoyo que garantizan el acceso a los contenidos para personas con discapacidad permanente o temporal.

Principios	Nivel A
Perceptibilidad	• Textos alternativos (videos, texto, audio). • Videos y audios: alternativas, subtítulos. • Contraste colores. • Tamaño y tipo de letra recomendados.
Operabilidad	• Títulos y enlace. • Orden de elementos y tabulación.
Robustez	• Interfaz de usuario

Principios	Nivel AA
Perceptibilidad	• Subtítulos en videos en directo • Textos ampliación y contrastes
Operabilidad	• Ubicación del usuario en la Web • Enlaces descriptivos.

Principios	Nivel AAA
Perceptibilidad	• Lengua de señas

Por lo tanto, las plataformas que se establecieron como canales complementarios al prototipo también cuentan con herramientas de accesibilidad integradas que potencian la autonomía y experiencia de los usuarios con los contenidos. Esto no solo facilita el acceso, sino que potencia el rol de usuario como prosumidor.

FASE 3: PROTOTIPADO Y VALIDACIÓN

Finalmente, la última fase tenía como meta operativa desarrollar un prototipo navegable de alta fidelidad usando herramientas no – code y validar su usabilidad y claridad del mensaje con usuarios reales. El proceso se organizó en tres momentos: diseño, pruebas de usabilidad e iteración.

Diseño y construcción del prototipo: Se eligió Canva como herramienta no-code para diseñar el prototipo de la plataforma, estratégicamente porque permite diseñar de manera intuitiva, rápida (mediante arrastre) y sencilla, sin necesidad de conocimientos previos, ni uso de código, además de su amplia variedad de plantillas prediseñadas que sirven de apoyo como guía visual para lograr un diseño estético y funcional.

Otras herramientas como Figma, Hostiger o Wix, resultaban tener un nivel de complejidad superior. Haber optado por alguna de estas habría implicado una curva de aprendizaje mucho más extensa, lo que retrasaría el desarrollo del proyecto. Aunque Canva tiene limitaciones técnicas frente a otras plataformas, las funcionalidades que ofrece logran alcanzar los objetivos estéticos del proyecto, para un primer nivel de desarrollo.

Una vez seleccionada la herramienta de diseño, se construyeron las páginas clave: inicio, nosotros, historias y comunidad. También se estableció un menú fijo en miga de pan que reduce el esfuerzo cognitivo y orienta espacialmente al usuario, y se aplicó una paleta de colores de alto contraste que refleja una estética visual, gráfica, moderna y llamativa. Los elementos interactivos (botones, formularios) se diseñaron para ser accesibles y, en lo posible, operables con lectores de pantalla y teclado, siguiendo las recomendaciones de la WCAG 2.1.

Prueba de usabilidad: Se seleccionaron 5 participantes que reflejaban la diversidad del público objetivo: una persona con ceguera total (usuario de Jaws), una persona con baja visión (usuario de lupa digital), una persona con discapacidad física (usuaria de teclado) y dos personas sin discapacidad. Cada uno realizó tareas específicas (encontrar una historia, cambiar el tamaño de la letra, encontrar contenido específico) mientras se registraba su interacción. Al final, respondieron a un cuestionario de usabilidad adaptado del instrumento USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Aprendizaje) con preguntas cerradas en escala Likert y preguntas abiertas sobre dificultades, posibles mejoras y claridad narrativa. **(Ver anexo 6)**

El análisis de los resultados reveló que los usuarios no observaron utilidad en los guías, dado que estos están estáticos en el prototipo, también fue confuso su rol cuando el usuario usa lector de pantalla. Por otra parte, se expresó la importancia de revisar la organización visual del menú fijo en la interfaz del celular. Además, se revelaron otros hallazgos importantes: la falta de encabezados para mejorar la fluidez de la navegación (ya corregidos), y bloqueos en la navegación por teclado debido a la limitación de Canva para configurar etiquetas y jerarquías h1, h2, h3 por código HTML, estos bloqueos se corrigen a través de código.

Teniendo en cuenta los resultados de las validaciones, se han definido algunas acciones de iteración prioritarias para corregir los problemas detectados. Estas acciones se implementarán en una posible segunda versión del prototipo, donde se podrá realizar las configuraciones faltantes en la versión actual y que serán probadas nuevamente con al menos tres usuarios con discapacidad visual. Este proceso nos ha mostrado que el diseño estético accesible no se logra solo con estándares técnicos. Aun así, la plataforma sigue siendo un prototipo en evolución, pero ya tiene una ruta clara y validada para convertirse en un ecosistema digital donde todas las personas participen activamente en condiciones de igualdad.

Segunda parte
FORMATO
<i>El formato es la naturaleza mediática o expresiva que tendrá el proyecto. Determina cómo se materializa la propuesta</i>

1. Definir el formato

Analice las características de su pregunta de investigación o de creación y determine qué tipo de experiencia requiere para ser explorada o comunicada. Relacione el formato elegido con la forma de interacción esperada con la audiencia: ¿propone una experiencia de inmersión, contemplación, participación, diálogo, memoria colectiva, o experimentación lúdica?

Describa con precisión el formato o medio principal que empleará (aplicación, instalación, videojuego, experiencia web, entorno inmersivo, obra performativa, etc.), sus características expresivas y los elementos interactivos o comunicativos que lo definen. La descripción debe mostrar cómo el formato se articula con el enfoque investigativo y creativo del proyecto. Máximo 500 palabras.

Al plantearse la pregunta de investigación-creación para el proyecto voces que conectan —¿cómo diseñar un prototipo de plataforma digital estéticamente accesible que promueva la reflexión sobre la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali? Se dedujo que no podía ser resuelta a través de un producto estático o una experiencia netamente informativa. Por lo que se requería en cambio una experiencia basada en la participación, en donde los usuarios no solo fuesen receptores de información, sino sujetos activos.

La propuesta se aleja de una participación pasiva y más bien propone la construcción colectiva, alineada a las historias y experiencias de las personas con discapacidad: no se trata de diseñar para ellos, sino con ellos. Por lo que el formato elegido es una experiencia web, su característica principal es el diseño estético accesible integrado como eje técnico y narrativo. Esto se vislumbra en: uso de contraste, lectura fácil, jerarquías visuales, uso de encabezados, tipografías accesibles, textos alternativos entre otros. Los requerimientos antes mencionados no se limitan a un requisito técnico o funcional, si no que hacen parte de la narrativa de participación social.

La interacción esperada con la audiencia se ha estructurado a través de las siguientes secciones y elementos interactivos establecidos en la experiencia web.

Desafío lúdico: un tablero interactivo que propone retos sobre diferentes formas de percibir el entorno. Busca una exploración lúdica que haga visibles las barreras invisibles que enfrentan las personas con diversidades funcionales.

Espacio de Cocreación: se invita al usuario a responder la pregunta ¿cómo habitar un mundo sin barreras? Las respuestas se convierten en un contenido vivo dentro de la web.

Sentido de comunidad: funciona como un “muro” donde los usuarios comparten pensamientos, experiencias. Fomenta la participación y la memoria colectiva.

Historias y entrevistas: Se espera una escucha activa que permita el reconocimiento de identidades discas.

Difusión de eventos locales: busca conectar con el territorio y promover la asistencia real a talleres y eventos que problematizan la participación social de personas con discapacidad visual.

Canales: YouTube y Spotify: permiten explorar contenido que expande la narrativa.

Declaración de accesibilidad: ofrece transparencia, confianza y un canal de retroalimentación.

De esta manera, el formato web se une con el enfoque investigativo y creativo del proyecto. La plataforma no se plantea como un contenedor de información sino como un autentico laboratorio de participación ciudadana. En ella la reflexión sobre la participación social de las personas con discapacidad no se expone de manera lejana: se construye, se comparte entre quienes la habitan. El proyecto

indaga sobre el diseño estético accesible, entendido como un diseño que empodera y la web se convierte en el campo de prueba: un espacio donde todas las voces pueden conectarse.

2. Justificación del formato

La justificación constituye el puente entre la pregunta de investigación y el lenguaje creativo. Explique por qué el formato seleccionado es el medio más pertinente para explorar, responder o visibilizar el problema que aborda el proyecto.

Relacione directamente el formato con los objetivos específicos, mostrando cómo cada uno encuentra en el formato un mecanismo de indagación, experimentación o verificación. Argumente las ventajas del formato elegido en términos de experiencia de usuario, potencial expresivo, alcance comunicativo, profundidad narrativa, impacto cultural o social, y coherencia con la naturaleza del fenómeno que se investiga. Concluya evidenciando la correspondencia entre formato, metodología y resultados esperados. Máximo 300 palabras.

La plataforma web es el formato más pertinente para promover la participación social de las personas con discapacidad porque desplaza la investigación-creación a una experiencia interactiva situada. A diferencia de una maqueta estática o un documento académico, permite explorar la problemática desde las vivencias del usuario visibilizando barreras y oportunidades que solo surgen en la interacción real.

Por lo tanto, de la experiencia web con los objetivos específicos del proyecto es directa. **En la fase de diagnóstico**, la web funciona como un espacio donde se expone necesidades e identidades de personas con discapacidad visual a través historias compartidas y discusiones con la comunidad. Por otra parte, los espacios de comunidad y Cocreación permiten identificar necesidades mediante la participación real.

En la fase de diseño y arquitectura, se valida el mapa de navegación no lineal mediante la arquitectura interactiva del prototipo, donde los puntos de contacto (QR, canales complementarios) se prueban en su fluidez haciendo del diseño estético accesible (tipografía, organización visual, paleta de colores, contraste) un eje verificable no solo declarativo. **(Ver anexo 5)**

En la fase de prototipado y validación, el prototipo web (construido con herramienta no-code) funciona para la realización de pruebas de usabilidad con usuarios con y sin discapacidad visual evaluando la claridad del mensaje y el diseño estético accesible, generando evidencias empíricas.

Por ende, las ventajas de usar el formato elegido son múltiples: ofrece una experiencia de usuario interactiva y respetuosa, un potencial creativo/expresivo que comunica a treves de la acción y un alcance social al demostrar que el diseño estético accesible es viable. En coherencia con el eje central de la investigación participación social, el prototipo no solo representa, sino que convoca a la interacción. De este modo el formato, la metodología y los resultados esperados se unen: el prototipo validado es a la vez una herramienta de diagnóstico, laboratorio de diseño y evidencia de que el empoderamiento es posible mediante es posible mediante ecosistemas digitales estética y funcionalmente accesibles.

En conclusión, existe una correspondencia directa entre la experiencia web que permite la interacción, la metodología de diseño centrado en el usuario que tiene en cuenta a las personas con discapacidad en cada fase y los resultados esperados, un prototipo validado que promueve la reflexión. Las tres confluyen hacia una misma meta: la tecnología como puente para la participación social.

3. Marco conceptual y referentes de creación

Presente los fundamentos conceptuales, teóricos y proyectuales que orientan el desarrollo del proyecto. Su propósito es conectar el problema o la oportunidad identificada con un marco de reflexión crítica y con referentes existentes que sirvan de guía o contraste. Puede estructurarse en los siguientes componentes (máximo 1000 palabras):

- **Fundamentación teórica y conceptual:** desarrollo de los conceptos clave que sustentan el proyecto (por ejemplo: *interactividad, experiencia de usuario, gamificación, arte digital, inteligencia artificial creativa, etc.*), vinculados con los objetivos y las decisiones de diseño.
- **Referentes proyectuales o de creación:** revisión analítica de obras, plataformas, aplicaciones, instalaciones u otros proyectos afines. Debe incluir una descripción crítica de su enfoque, experiencia o resultados, y explicar qué aprendizajes o inspiraciones aportan al proyecto propio.

Este proyecto se sustenta en la comprensión crítica de la discapacidad, entendida no como un déficit inherente a la persona, sino como el resultado de la interacción entre limitaciones funcionales y barreras sociales, culturales y estructurales. Como señala Hahn (1993, citado en Cardozo, 2022), el problema no reside en la falta de adaptación de las personas sino en la incapacidad del entorno para responder adecuadamente a sus necesidades. Esta perspectiva se encuentra alineada a la Clasificación Internacional de Deficiencias y Minusvalías OMS (1994), que define la discapacidad como una restricción en la actividad derivada de deficiencias, pero destaca que es la sociedad la que debe eliminar o reducir las barreras que limitan la participación plena Rodríguez y García (2010).

Justamente, esta necesidad de eliminar barreras adquiere especial importancia en el ámbito de los medios interactivos, donde la accesibilidad y la usabilidad se convierten en ejes centrales. Rodríguez y García (2010), advierten que la creciente demanda de interactividad en dispositivos digitales— como aplicaciones móviles, plataformas web y televisión interactiva— pueden generar una brecha digital para las personas con discapacidad si los entornos no diseñan desde el principio con criterios inclusivos. La accesibilidad a la información implica que los mensajes transmitidos, lleguen a todas las personas, lo cual exige diseñar pensando en la diversidad funcional desde su origen, no como ajuste posterior.

Al igual que la accesibilidad, la interactividad y la experiencia de usuario (UX) forman pilares fundamentales del proyecto. La interactividad se entiende como la capacidad del medio digital para establecer una acción recíproca y bidireccional con el usuario, quien deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un agente activo dentro de la narrativa Rodríguez y García (2010). En el contexto de las discapacidades sensoriales, la interactividad exige que los mecanismos de respuesta sean adaptables y significativos para cada usuario. Por otra parte, la experiencia de usuario abarca el conjunto de percepciones, emociones y respuestas que surgen durante el uso de un producto interactivo. Según la norma ISO 9241-210, la UX incluye aspectos como la eficacia, la eficiencia y la satisfacción, pero en un proyecto inclusivo se añaden dos dimensiones críticas: la autonomía (capacidad de navegar sin asistencia externa) y la agencia (posibilidad de tomar decisiones que afecten el relato). Sevilla y Zuleta (2024), destacan que una experiencia de usuario positiva para personas con diversidad funcional solo es posible cuando los diseñadores integran la empatía y la cocreación desde las fases iniciales. Por esta razón la experiencia web propuesta plantea recorridos multimodales (texto, audio, video, imagen) e interacciones que acompañan la navegación de manera fluida.

Para lograr lo anterior, el proyecto sigue el enfoque del diseño inclusivo empático. Sevilla y Zuleta (2024), expresan que el diseño empático humaniza los productos al hacer a los diseñadores sensibles a las necesidades reales de los usuarios integrando la cocreación y reconociendo a las personas con diversidad funcional como colaboradores activos. Este enfoque propone un proceso de diseño donde el usuario deja de ser destinatario para convertirse en cocreador, lo que garantiza que los productos creados sean relevantes, dignos y efectivos. Por lo tanto, la plataforma interactiva que se ha planteado asume la accesibilidad como principio narrativo y técnico y la participación activa de los usuarios como pilar fundamental.

A continuación, se analizará tres proyectos interactivos que abordan la inclusión de personas con discapacidad mediante herramientas digitales y narrativas participativas, estos referentes se han tomado como guía y comparación para el desarrollo de la propuesta.

- **KUANJÍ:** aplicación móvil para discapacidad intelectual leve: Moreno y Velazco (2017), diseñaron una aplicación móvil orientada a personas con discapacidad intelectual leve, cuyo objetivo era mejorar la comunicación emocional y la interacción

social. La herramienta se basa en la toma de fotografías digitales y su clasificación mediante etiquetas (tags), permitiendo a los usuarios expresar emociones de manera visual y sencilla. Este proyecto plantea que el diseño interactivo puede facilitar la comunicación cuando se simplifican las interfaces y se priorizan los lenguajes icónicos sobre los textuales. Para la experiencia web planteada, KUANJI aporta que: la accesibilidad se logra mediante la reducción de cargas abstractas y el uso de elementos visuales universales. Sin embargo, este proyecto busca ir más allá, al integrar múltiples formatos narrativos (audio, texto, video, imagen) y una arquitectura interactiva que permita a los usuarios conocer relatos completos sobre identidades y experiencias discas.

- La Paz es mi Cuento Inclusiva: aplicación de apoyo: Hincapié y Bolaños (2023), desarrollaron una experiencia interactiva para dispositivos móviles como complemento al proyecto transmedia La Paz es mi Cuento Inclusiva, dirigido a niños con discapacidad visual y auditiva. La aplicación incluye un álbum de figuras digital, diseñado con criterios de accesibilidad desde el origen, que fomenta la interacción y el engagement mediante actividades lúdicas y narrativas participativas. Este referente evidencia el potencial de las aplicaciones móviles como puntos de entrada accesibles a universos transmedia más amplios. Aporta al proyecto propio la importancia de crear espacios digitales que no sean meramente informativos, sino que inviten a la acción y a la creación de contenido por parte del usuario.

La propuesta actual, plantea una plataforma navegable que integra diversos recursos: sistema lingüístico como la lengua de señas, medios como los textos y herramientas participativas como los foros de cocreación, todo bajo la lógica de complementariedad donde cada formato aporta una pieza única a la experiencia en general.

- Metodología de narrativa transmedia para niños con discapacidad visual: Galvis y Palomino (2021), propusieron una guía metodológica para creadores de contenido, enfocada en niños con discapacidad visual. Sus herramientas transmedia priorizan los canales auditivos y táctiles: audiolibros, software de conversión a braille, lectores de pantalla (Jaws/Talkback) y aplicaciones GPS con audio (Lazarillo). Aunque no se trata de un producto interactivo en sí mismo, constituye un referente técnico valioso, ya que sistematiza recursos concretos para garantizar la accesibilidad desde el diseño. De este referente se obtiene la necesidad de seleccionar cuidadosamente las tecnologías de apoyo dependiendo el tipo de discapacidad. Por ello, el proyecto incluye este ejemplo al diseñar una plataforma que ofrece las condiciones necesarias para la navegación de personas con discapacidad, no únicamente visual.

Finalmente, podemos deducir que los referentes analizados muestran avances significativos, sin embargo, dejan un vacío que el presente proyecto busca llenar: una plataforma interactiva donde la accesibilidad no sea un añadido, sino el eje de la narrativa misma. Mientras KUANJI se enfoca en la expresión emocional puntual y la app de La Paz es mi Cuento en un álbum de figuras, la propuesta actual articula la cocreación, el multiformato y el empoderamiento de los usuarios con discapacidad como ejes estructurales de un ecosistema narrativo coherente y participativo.

4. Desarrollo del proyecto

Documente integralmente el proceso creativo, técnico y reflexivo que da lugar al producto interactivo. Debe evidenciar la articulación entre la investigación, el diseño y la experimentación, mostrando las decisiones que condujeron a la versión final del proyecto. Puede desarrollarse a partir de los siguientes elementos (Máximo 2000 palabras):

- *Investigación de usuario y definición de insights: identificación de públicos, análisis de contexto y detección de necesidades, comportamientos o motivaciones que orientan el diseño.*

- *Ideación y propuesta conceptual: generación de ideas, formulación del concepto central y definición del propósito comunicativo, estético o experimental del proyecto.*
- *Diseño de experiencia (UX) e interfaz (UI): desarrollo de flujos de interacción, principios de navegación, narrativa o estética interactiva, y lineamientos visuales y sonoros.*
- *Arquitectura de información, wireframes y mockups: representación estructural del sistema, jerarquías de contenido y visualización del recorrido del usuario.*
- *Desarrollo del prototipo interactivo: implementación técnica del proyecto (plataforma, software, instalación, entorno inmersivo, etc.), con descripción de herramientas, lenguajes o tecnologías utilizadas.*
- *Pruebas, iteraciones y ajustes: validación del prototipo con usuarios o expertos, identificación de oportunidades de mejora y registro de las decisiones tomadas durante el proceso.*

Investigación de usuario y definición de insights

Para el desarrollo del proyecto voces que conectan, se partió de las experiencias reales de personas con discapacidad visual en Cali, dado que era inviable plantear un prototipo solo desde lo técnico o teórico. Por ello, se realizó un proceso de indagación cualitativa basado en entrevistas en profundidad a ocho participantes (cuatro con discapacidad visual) y cuestionarios auto gestionables para las cuatro personas sin discapacidad, todo bajo los enfoques de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) y Diseño Inclusivo.

A raíz del análisis de los datos, se definieron tres arquetipos que reflejan la diversidad del público objetivo. El primero es Camilo: 33 años, ceguera total, usuario experto en Jaws, quien abandona sitios web sin accesibilidad básica (botones sin etiquetar o imágenes sin texto alternativo). Su frase es: "Si veo muchas barreras, me salgo porque no avanzo". El segundo es Santiago: 21 años, baja visión, estudiante, usuario de lupa digital, un joven crítico que valora la personalización (zoom, modo oscuro) y dice: "El mundo no está diseñado para mí". El tercero es Diana: 43 años, docente sin discapacidad, con poco conocimiento sobre el tema, pero con verdadera voluntad de aprender. **(Ver anexo 7)**

Ahora bien, dentro de los hallazgos clave surgieron varios insights fundamentales. En primer lugar, la accesibilidad es una cuestión de navegabilidad: los usuarios ciegos abandonan plataformas cuando encuentran botones sin etiquetar, falta de jerarquía de encabezados o pérdida del foco del teclado. En segundo lugar, el audio es el formato predilecto (para Carlos y Johan, el sonido transporta y genera inmersión; para Santiago y Lorena —vidente—, los pódcast y reels son igualmente valorados). En tercer lugar, existe una demanda clara de participación activa: los usuarios quieren interactuar mediante notas de voz, encuestas y foros, no ser solo espectadores. Por último, la población general desconoce las realidades de las personas con discapacidad; por ejemplo, Diana, Juan Esteban y David respondieron que sabían "nada" o "muy poco" sobre su participación en Cali, lo que evidencia una brecha cultural que se debe abordar.

Como consecuencia de estos hallazgos, las decisiones de diseño se orientaron a: implementar encabezados claros, ofrecer variedad de formatos (audio, video, subtítulos, LSC) incorporar comentarios de voz como mecanismo de interacción y aplicar los estándares WCAG para mitigar barreras desde el origen.

Ideación y propuesta conceptual

Teniendo los insights como norte, el proceso de ideación giró en torno a la pregunta central: ¿cómo diseñar una plataforma estéticamente accesible que promueva la reflexión sobre la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali? El concepto central surgió de las necesidades de los usuarios: la plataforma no se pensó como un sitio para hablar de la discapacidad, sino como un ecosistema donde todas las personas puedan explorar contenidos sin barreras y reflexionar sobre la importancia de la participación social de las personas con discapacidad. Además, se asume la accesibilidad no como un ajuste posterior, sino como una decisión estructural desde el origen que guía cada componente visual, sonoro e interactivo.

En consecuencia, la propuesta conceptual se estructura en dos ejes. El primero es la exploración necesaria: el usuario salta entre plataformas (código QR, web, audio, video-web de cierre) siguiendo una lógica de fragmentación que invita a unir piezas autónomas pero complementarias. El segundo es la cocreación: el usuario deja de ser espectador y se convierte en prosumidor, aportando sus propias miradas sobre cómo habitar un mundo sin barreras mediante el muro comunitario y el tablero interactivo del juego. **(Ver anexo 5)**

En lo estético, se apostó por un diseño accesible con paleta de colores de alto contraste (ratio mínima 4.5:1), tipografía Atkinson Hyperlegible, jerarquías visuales claras por encabezados e iconografía intuitiva. De igual modo, en las piezas audiovisuales (YouTube,

Instagram) se eligió un estilo cinematográfico documental con planos cerrados que empoderan al sujeto, integrando subtítulos dinámicos y LSC como elementos propios, no como complementos técnicos.

Diseño de experiencia (UX) e interfaz (UI)

Para que el recorrido del usuario fuera posible, se compararon dos escenarios: el estado actual frustrante (usuario entra a una web inaccesible, con botones sin etiquetar y encabezados desordenados, se frustra y abandona) y el estado deseado (usuario escanea un QR, navega por una web estructurada con jerarquía clara, consume una historia en audio o video con controles accesibles, deja un comentario y regresa).

A partir de esta comparación, se planteó un User Journey con cinco fases (llegada, exploración, consumo, interacción y salida) para cada uno de los tres arquetipos. Allí se representaron visualmente los pasos, acciones, pensamientos y emociones que podrían experimentar los usuarios. A partir de este mapeo, se identificaron algunas oportunidades. Para Camilo (ceguera total): priorizar encabezados claros, información organizada, textos alternativos y botones que faciliten la navegación. Para Santiago (baja visión): diseño claro, letra legible y grande, contraste que supere el ratio mínima, botones grandes y zoom de letra. Para Diana (docente vidente): navegación intuitiva, estética atractiva y accesible, contenido lúdico e interactivo que la familiarice con las realidades sobre discapacidad, y un espacio para compartir ideas y aprender de las experiencias de otros. **(Ver anexo 4)**

En cuanto a los principios de navegación, se definió: barra de navegación (miga de pan) que muestra la ruta exacta, formato en columnas con opción de vista lineal para lectores de pantalla, y enlaces descriptivos. De esta manera, la navegación interna queda resuelta desde el diseño estructural.

Por su parte, la plataforma web funciona como contenedor principal de la narrativa (con pautas WCAG desde la raíz), pero los contenidos se distribuyen en canales complementarios que se articulan en un flujo narrativo de inicio, nudo, clímax y cierre.

Inicio (Web): el usuario observa una imagen relacionada con el contenido, que puede ampliar en la historia (con texto alternativo descriptivo).

Nudo (Spotify): una entrevista con estructura biográfica que explica estrategias y técnicas (incluye descripción alternativa y enlace directo para tecnologías asistivas).

Clímax (YouTube): video que amplía visualmente la técnica, con subtítulos y transcripción textual, mostrando procesos técnicos de liderazgo.

Cierre (Web): el usuario regresa a la web mediante un enlace en la descripción del video para dejar una reflexión sobre Cómo habitar un mundo sin barreras.

El contenido estético de Instagram funciona aparte como galería de microhistorias, sin interferir en este flujo principal.

Arquitectura de información, Wireframes y Mockups

Para organizar todo el contenido, se planteó la arquitectura de información en un mapa de navegación con jerarquía clara por encabezados, pensando en usuarios de lectores de pantalla. La estructura definida fue: Inicio (página de entrada con los guías Ada y Marti, adelantos de algunas secciones), Nosotros (misión, visión, valores), Historias (contenedor de narrativas en video y audio con subtítulos y LSC), y Comunidad (espacio de cocreación con desafío lúdico, muro para compartir ideas y eventos de talleres presenciales en Cali). **(Ver anexo 5)**

Por otra parte, los wireframes se desarrollaron priorizando la simplicidad, consistencia visual y flujo de interacción, siguiendo las recomendaciones de los participantes sobre cómo preferían la presentación de la información. Luego, los mockups evolucionaron a partir de los wireframes, aplicando la paleta de colores (morado, azul, blanco, negro de alto contraste), tipografía accesible, botones redondeados con tamaños sugeridos por la WCAG, y vistas tanto para escritorio como para celular, garantizando que el escalado no rompiera la interfaz. **(Ver anexo 8 y 9)**

Desarrollo del prototipo interactivo

Para la implementación, se eligió Canva como herramienta no-code, aunque se identificaron algunas limitaciones estructurales: no genera etiquetas semánticas, los títulos visuales no equivalen a jerarquías reales H1-H3, el foco visible de teclado es inconsistente y los avatares estáticos (Ada y Marti) son interpretados como funcionales. Se consideró adecuada para un primer nivel de desarrollo centrado en validar el diseño estético y la narrativa.

Para llevar a cabo esta validación, el proceso de construcción que se siguió incluyó varios pasos. Primero, se creó una estructura base con las páginas clave (inicio, nosotros, historias, comunidad) vinculadas mediante botones interactivos. Después, se definieron estilos globales: se aplicó la paleta de colores a textos, fondos, enlaces y botones para mantener uniformidad visual; se seleccionó la tipografía Atkinson Hyperlegible y se establecieron tamaños para encabezados y cuerpo de texto. También se integró contenido multimedia (audio y video con subtítulos CC y alternativa textual) y se diseñaron elementos interactivos: botones de navegación, un muro de cocreación simulado y un juego interactivo (desafío lúdico sobre barreras invisibles). Finalmente, se integró un enlace a Padlet para el muro comunitario, permitiendo comentarios de texto, imagen y audio, simulando así la participación de los usuarios.

Pruebas, iteraciones y ajustes

Para validar el prototipo, se realizó una prueba de usabilidad con cinco participantes que reflejaban la diversidad del público objetivo: Ana (50 años, discapacidad física, navegación por teclado), Santiago (21 años, baja visión, lupa digital), Johan (30 años, ceguera total, lector Jaws), Diana (40 años, sin discapacidad) y Lorena (34 años, sin discapacidad).

Los resultados cuantitativos mostraron fortalezas claras: contraste (5.0), tipografía (5.0), subtítulos (5.0) y satisfacción general (5.0 en todos los usuarios). No obstante, la navegación por teclado o lector obtuvo una media de 2.5, evidenciando problemas estructurales. Asimismo, la utilidad de los guías Ada y Marti fue baja, ya que al ser estáticos, los participantes pensaron que eran botones interactivos.

En cuanto a los hallazgos cualitativos, se encontró lo siguiente: Johan (ceguera total) expreso “Lo difícil fue que no estuviera organizado por encabezados, para encontrar más fácil la información”, y reportó que el lector de pantalla no encuentra jerarquía H1-H3 y que los enlaces genéricos se repetían sin contexto. Ana (discapacidad física) reportó bloqueos en navegación por teclado, con botones que no reciben foco o no son identificables. Santiago (baja visión) observó que, en vista de celular, la miga de pan aparecía desordenada, evidenciando problemas de diseño responsivo. Por último, Diana y Lorena (sin discapacidad) confundieron los guías Ada y Marti con botones interactivos, sugiriendo que tuvieran audio para clarificar su función. (**ver anexo**)

En consecuencia, la prueba confirmó las limitaciones documentadas: Canva no genera etiquetas semánticas reales, los títulos visuales no equivalen a jerarquía HTML, el foco de teclado es inconsistente y los guías no pueden ser interactivos. Por lo tanto, se concluyó que Canva es útil para validar diseño estético y mensaje, pero insuficiente para una plataforma inclusiva real, requiriendo migrar a HTML/CSS accesible o frameworks como WordPress con temas accesibles.

A partir de estos hallazgos, se definieron acciones de mejora con distintos niveles de prioridad para una segunda versión. Alta: implementar estructura de encabezados jerárquicos reales (H1-H6), corregir navegación por teclado. Media: agregar audio a los guías Ada y Marti (o convertirlos en botones informativos), ajustar el menú de hamburguesa en vista móvil para que sea legible y ordenado, y agregar texto explicativo antes del juego interactivo. Baja: mejorar etiquetas de enlaces (evitar frases genéricas) e implementar un botón de accesibilidad funcional (alto contraste, cambio de tamaño de letra).

Para finalizar, la investigación de usuario proporcionó insights profundos sobre las barreras reales que enfrentan las personas con discapacidad visual. La ideación tradujo esos hallazgos en una propuesta conceptual basada en exploración necesaria y cocreación. El diseño UX/UI articuló flujos de interacción centrados en arquetipos específicos y las pruebas de usabilidad revelaron que, si bien el diseño estético accesible es sólido, la navegación técnica con lectores de pantalla requiere una base tecnológica más robusta.

En síntesis, este proyecto demostró que la accesibilidad no es una lista de chequeo técnico, sino una práctica de diseño que debe integrarse desde el origen, y que las iteraciones basadas en usuarios reales son el único camino hacia una plataforma verdaderamente inclusiva. La versión actual es un prototipo validado en su dimensión estética y narrativa, con una ruta clara para convertirse en un ecosistema digital donde todas las personas participen activamente en condiciones de igualdad.

Tercera parte	
ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN	
Defina las acciones de circulación y sostenibilidad que aseguran que el proyecto llegue a sus públicos y mantenga su relevancia en el tiempo. La estrategia debe especificar cómo se dará a conocer, cómo incentivará la participación y cuáles serán sus mecanismos de financiamiento o sostenibilidad.	

1. PLAN DE DIFUSIÓN

Describe las acciones concretas para dar a conocer el proyecto y llegar a los públicos definidos. Se espera que plantee estrategias diferenciadas según el medio (redes sociales, eventos presenciales, medios tradicionales, entornos digitales), justificando la elección de cada canal y explicando cómo contribuye al posicionamiento del proyecto. Máximo 500 palabras.

La estrategia planteada para dar a conocer el proyecto y llegar a los públicos definidos combina acciones digitales y presenciales, adaptadas a los diferentes canales y audiencias, con el objetivo de posicionar el prototipo como un referente de innovación social y diseño estético accesible en Cali. Para ello, se desplegarán las siguientes acciones:

Entornos digitales y redes sociales

Se aprovecharán los canales complementarios del ecosistema interactivo. En YouTube se difundirá historias completas con subtítulos CC e interpretación en Lengua de Señas Colombiana (LSC). Este canal será clave para llegar tanto a personas con discapacidad auditiva como a quienes prefieren el formato audiovisual. En Spotify se compartirán las entrevistas en formato pódcast, respondiendo a la demanda de contenido auditivo inmersivo manifestada por los usuarios. En Instagram se publicarán (reels y carruseles) que muestren fragmentos de las narrativas y tips de accesibilidad, utilizando hashtags como #VocesQueConectan #DiseñoAccesible #CaliIncluyente para ampliar el alcance orgánico. La elección de estas plataformas responde a que son de uso frecuente entre los arquetipos definidos que representan al público objetivo y a su vez permiten integrar herramientas de accesibilidad nativas.

Eventos presenciales

Se realizarán talleres de cocreación y lanzamiento del prototipo en alianza con la Biblioteca Departamental Jorge Garcés Borrero y la sala Jorge Luis Borges, espacios que ya cuentan con una trayectoria en inclusión. Estas jornadas incluirán demostraciones del prototipo navegable, mesas de diálogo con personas con discapacidad visual y ejercicios prácticos de diseño accesible para comunicadores y gestores culturales. Adicionalmente, se participará en ferias de innovación social y tecnología como las organizadas por la Alcaldía de Santiago de Cali en el marco del Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación. Estos encuentros presenciales generan una experiencia directa, permiten validar el prototipo con sus usuarios reales y consolidan el proyecto en el tejido comunitario de la ciudad, reforzando su posicionamiento como una iniciativa tangible y cercana.

Medios tradicionales y aliados institucionales

Se activarán mediante boletines de prensa dirigidos a secciones de cultura y tecnología de medios locales (El País, Canal 2, Telepacífico) y entrevistas en emisoras comunitarias. Se gestionarán espacios en la programación de RTVCPlay, referente nacional de contenidos inclusivos, y en la agenda de la Secretaría de Cultura de Cali. La selección de estos medios responde a dos criterios: por un lado, llegar a públicos que no están activos en entornos digitales (como adultos mayores y sectores populares) y, por otro, otorgar legitimidad y visibilidad institucional al proyecto, facilitando su reconocimiento como un referente de innovación social en la agenda pública local y nacional.

Cada acción se articulará con los códigos QR dispuestos en material impreso (cartillas, afiches) distribuidos en bibliotecas, centros culturales y puntos de encuentro, creando un puente constante entre el mundo físico y la experiencia web. De este modo, la difusión no solo dará a conocer el proyecto, sino que educará, convocará y posicionará la accesibilidad como un valor estético y un derecho político, consolidando así el prototipo como un referente innovador.

2. ESTRATEGIA DE ENGANCHE Y FIDELIZACIÓN

Defina los mecanismos para mantener la participación activa de las audiencias. Explique qué incentivos se usarán (simbólicos, narrativos, lúdicos o materiales), cómo se promoverá la interacción recurrente y qué acciones de seguimiento permitirán consolidar comunidades alrededor del proyecto. Máximo 500 palabras.

Para mantener la participación activa de las audiencias en el proyecto *Voces que conectan*, se han definido mecanismos y estrategias de enganche y fidelización a través de incentivos simbólicos, narrativos y lúdicos.

El principal incentivo simbólico es la visibilidad de las voces de los usuarios a través de la participación en el muro colaborativo. Este espacio fomenta la interacción y la reflexión, al responder las preguntas planteadas o al compartir comentarios que otros usuarios pueden leer y a los que pueden reaccionar. Este reconocimiento social, aunque mínimo, genera un sentido de pertenencia al ecosistema.

Por otra parte, la plataforma integra ganchos visuales y narrativos mediante elementos atractivos (imágenes, videos, diseño de interfaz) y el uso del storytelling para estructurar las historias y entrevistas. Estos recursos buscan generar emociones en las audiencias y un sentido de pertenencia: al consumir el contenido, el usuario descubre que su opinión —expresada en el espacio de cocreación— puede inspirar nuevas preguntas para futuras entrevistas, cerrando así un ciclo de retroalimentación real. Además, se ofrece contenido de valor: información útil, educativa y de entretenimiento, adaptada a múltiples formatos (videos cortos, podcasts, entre otros).

El incentivo lúdico se puede encontrar en el *Gran Tablero de la Accesibilidad*: un juego interactivo donde los participantes avanzan con dados y superan retos que simulan barreras cotidianas. Completar estos desafíos no entrega puntos sino un aprendizaje desde la experiencia y la posibilidad de comparar respuestas con otros participantes. Al no haber competencia, el verdadero mecanismo de enganche son las vivencias compartidas y la reflexión colectiva, que invita a seguir participando.

Para promover el regreso a la plataforma, se activarán dos dinámicas periódicas. Primero, la actualización mensual del muro colaborativo con una pregunta disparadora distinta, proveniente de los temas más comentados. Segundo, la publicación de un contenido destacado del mes (una historia en audio o video), que se difunde a través de los canales complementarios (YouTube, Spotify e Instagram), con un llamado claro a regresar a la web para dejar una reflexión o participar en una encuesta breve. Estas acciones no requieren desarrollo técnico adicional, pues operan sobre las herramientas ya existentes.

El seguimiento y la consolidación de la comunidad se llevarán a cabo mediante dos líneas de acción. Por un lado, se revisarán semanalmente los comentarios y aportes en el muro colaborativo, identificando temas recurrentes o dudas que permitan ajustar las preguntas posteriores. Además, se analizarán las estadísticas de uso de la plataforma (tiempo de permanencia, secciones más visitadas) para detectar posibles disminuciones en el engagement. Por otro lado, se impulsará la consolidación activa de la comunidad a través de dos mecanismos: un grupo de WhatsApp de acceso voluntario, moderado por el gestor de comunicaciones, donde se compartirán eventos presenciales; talleres bimestrales en las bibliotecas públicas, donde los participantes podrán encontrarse y compartir, trasladando así la dinámica del muro al espacio físico.

De este modo, la fidelización y el enganche no dependerán de mecanismos tecnológicos, sino de la coherencia entre lo que la plataforma ofrece —espacios reales de expresión, reconocimiento y aprendizaje— y el compromiso de mantener a las audiencias activas mediante recursos viables.

3. MODELO DE MONETIZACIÓN (CUANDO APLIQUE)

Proyecte la sostenibilidad económica del proyecto. Detalle posibles fuentes de ingreso (publicidad, suscripciones, licencias, alianzas institucionales o comerciales). Si el proyecto no contempla monetización directa, debe proponer mecanismos de sostenibilidad (alianzas, convocatorias, redes de apoyo, etc.). Máximo 500 palabras.

Teniendo en cuenta el carácter social y participativo del proyecto, no se ha contemplado mecanismos de monetización puntuales dirigidos a los usuarios finales, como suscripciones, publicidad o venta de contenido. Por el contrario, su sostenibilidad se ha concebido a partir de un ecosistema de financiación mixta fundamentado en alianzas público-privadas, convocatorias de innovación social y el respaldo de redes de apoyo institucional.

Desde este punto de vista, la viabilidad del prototipo y su posible escalabilidad se centran en cinco fuentes complementarias de recursos:

Convocatorias públicas y fondos concursables: el proyecto se encuentra asociado a líneas de financiación nacionales como el Crea Digital Ministerio de Cultura y MinTIC, que en su versión 2025 ha destinado cerca de \$1.495 millones para narrativas transmedia y accesibilidad Ministerio TIC (2025). Por otra parte, es importante las postulaciones a estímulos locales de la secretaria de Cultura de Cali y la Gobernación del Valle, en coherencia con la resolución 169 de 2025, así como a fondos de cooperación internacional Unesco, BID que apoya iniciativas de tecnología social y discapacidad.

Alianzas institucionales con entidades territoriales: La Alcaldía de Cali, a través de programas como Cali incluyente de la secretaria de Bienestar Social Alcaldía de Santiago de Cali (2024), se perfila como una aliada estratégica para cofinanciar la implementación del prototipo en espacios públicos como bibliotecas, centros culturales y museos. La red de bibliotecas públicas de Cali y la Biblioteca Departamental Jorge Garces Borrero pueden aportar los espacios y los canales de difusión a cambio de contenidos accesibles que enriquezcan su oferta cultural.

Patrocinios con propósito de responsabilidad social: empresas privadas como cajas de compensación (Comfandi, Comfenalco) y gremios locales, buscan actualmente certificarse en políticas de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI). A cambio de su apoyo económico estas organizaciones recibirían conocimiento como aliados de la accesibilidad dentro de la plataforma y en los materiales de difusión, fortaleciendo su reputación en el ámbito de la sostenibilidad social.

Crowdfunding y donaciones: el carácter abierto y comunitario del proyecto lo hace idóneo para campañas de financiación colectiva en plataformas como Vaki o DonorBox, dirigidas tanto a ciudadanos como a pequeñas empresas interesadas a respaldar bienes comunes. De igual manera, alianzas con entidades como la Fundación Saldarriaga Concha o FENASCOL encaminar donaciones y ofrecer beneficios simbólicos (agradecimientos en créditos, acceso adelantado a ciertos contenidos) sin comprometer la gratuidad del acceso.

Servicios complementarios de formación (ingreso indirecto): con el fin de reinvertir en el mantenimiento técnico y la actualización de la plataforma, se planea dictar talleres certificados sobre Diseño estético accesible, dirigidos a diseñadores, comunicadores, funcionarios públicos y gestores culturales. Los ingresos generados por estas formaciones se destinarían exclusivamente al soporte tecnológico y a la producción de nuevas narrativas.

De este modo, la sostenibilidad económica del proyecto no dependería de la venta directa a los usuarios, sino de la articulación estratégica con el Estado, la cooperación internacional, el sector privado con propósito social y la propia comunidad. Esta lógica de financiación mixta garantiza que la plataforma permanezca abierta, gratuita y estéticamente accesible para todos.

4. IMPACTO ESPERADO

Argumente los efectos proyectados de la propuesta más allá de la producción inmediata, señalando el valor que aporta en distintos niveles. En la dimensión académica, explique cómo contribuye a la reflexión, el debate o la innovación en el campo de la comunicación y la creación interactiva, ya sea explorando nuevos formatos, modelos de participación o metodologías de diseño. En la dimensión social, muestre cómo fomenta la inclusión, la participación comunitaria, el reconocimiento cultural o la transformación de prácticas sociales relevantes. Finalmente, en la dimensión económica y de industria creativa, señale de qué manera impulsa la innovación, genera oportunidades de emprendimiento y fortalece la economía digital y los ecosistemas creativos en los que se inscribe el proyecto. Máximo 500 palabras.

Los efectos significativos que esta propuesta aporta más allá de su producción inmediata se evidencian en las siguientes tres dimensiones interrelacionadas:

Dimensión académica

El proyecto contribuye a la reflexión y a la innovación metodológica en el ámbito del diseño interactivo inclusivo. En primer lugar, introduce y valida el concepto de *diseño estético accesible* como eje narrativo y técnico, superando los enfoques que reducen la accesibilidad a una lista de verificación. Asimismo, la relación del diseño centrado en el usuario (DCU) con el diseño inclusivo empático genera un modelo replicable para futuras investigaciones que aborden poblaciones con diversidad funcional. Por otra parte, las pruebas de usabilidad con usuarios reales —incluyendo personas con ceguera total, baja visión y discapacidad física— ofrecen evidencia práctica sobre las limitaciones de herramientas *no-code* como Canva para entornos accesibles, lo que abre debates sobre la brecha entre validación estética y funcionalidad técnica en la creación interactiva.

Dimensión social

La propuesta promueve la participación social de las personas con discapacidad desde un enfoque de derechos. Se visibilizan las identidades y experiencias de personas con discapacidad visual en Cali, desplazando los imaginarios capacitistas hacia narrativas de empoderamiento y reivindicación. Además, los espacios de cocreación —como el muro comunitario y el desafío lúdico— promueven el paso de los usuarios de espectadores pasivos a prosumidores activos, construyendo memoria colectiva y sentido de pertenencia. La

plataforma actúa como puente entre la ciudadanía sin discapacidad y las realidades de las personas con diversidad funcional, mitigando la brecha cultural identificada en el diagnóstico. Por último, la conexión con espacios presenciales (bibliotecas, talleres, eventos) asegura que el impacto no se limite a lo digital, sino que transforme prácticas sociales en el territorio.

Dimensión económica y de industria creativa

El proyecto impulsa la innovación al evidenciar que el diseño estético accesible es un valor diferenciador y no un costo adicional cuando se implementa desde el inicio. Genera oportunidades de emprendimiento como la creación de servicios especializados en diseño UX/UI accesible para organizaciones públicas y privadas y la oferta de talleres certificados sobre estándares WCAG y diseño inclusivo, cuyos ingresos se reinvertirían en el mantenimiento de la plataforma. Asimismo, fortalece el ecosistema digital de Cali —en coherencia con su reconocimiento como Distrito Especial de Ciencia, Tecnología e Innovación— al consolidar a la ciudad como referente en innovación social con enfoque en discapacidad. Finalmente, el modelo de financiación mixta (alianzas público-privadas, convocatorias, crowdfunding) sienta las bases para la sostenibilidad de iniciativas culturales inclusivas en la región.

RECURSOS NECESARIOS

Defina los recursos humanos (equipo de trabajo, roles, perfiles), técnicos (equipos, software, infraestructura), artísticos (diseño, estética, creatividad) y financieros (presupuesto estimado, fuentes de financiación). Se espera una descripción realista de las necesidades y su coherencia con el alcance del proyecto.

1. RECURSOS HUMANOS

Describa los perfiles y roles del equipo necesario para el desarrollo del proyecto. Especifique qué funciones cumple cada integrante y cómo estos roles se articulan en el proceso de trabajo. La descripción debe ser clara y realista, diferenciando entre las responsabilidades creativas, técnicas y de gestión, y evidenciando la pertinencia de cada perfil frente a los objetivos y alcances del proyecto. Máximo 500 palabras.

El desarrollo del proyecto *Voces que conectan* requiere un equipo multidisciplinario que articule investigación social, diseño estético accesible, producción de contenidos y el desarrollo técnico. La versión actual fue desarrollada de forma independiente por una sola persona, quien realizó el proceso de investigación, creación y diseño del prototipo. Sin embargo, para garantizar su escalabilidad y sostenibilidad, será necesaria la incorporación de los siguientes perfiles.

En primer lugar, se necesitará un director o directora de proyecto, responsable de la coordinación general, la gestión de alianzas institucionales (Alcaldía de Cali, bibliotecas, fundaciones) y la postulación a convocatorias públicas como Crea Digital. Este perfil asegurará la articulación entre las fases de diagnóstico, diseño, prototipado y validación.

Para la fase de investigación y empatía, se requerirá un investigador o investigadora en diseño inclusivo. Sus funciones serían el diseño de entrevistas a profundidad, la construcción de arquetipos de usuario y el análisis de necesidades reales de personas con discapacidad visual en Cali.

En cuanto a los aspectos creativos y de experiencia de usuario, es necesario un diseñador o diseñadora UX/UI especializado o especializada en accesibilidad. Este profesional transformaría los hallazgos de la investigación en wireframes, mockups y flujos de navegación para que cumplan con los estándares WCAG 2.1. A su vez, el desarrollador o desarrolladora de páginas web con enfoque en accesibilidad resolvería las limitaciones detectadas en el prototipo actual mediante codificación en HTML/CSS/JavaScript, garantizando compatibilidad con lectores de pantalla como Jaws y NVDA.

La producción de contenidos narrativos (historias en audio y video, entrevistas, podcasts) estaría a cargo de un productor o una productora audiovisual, encargado de generar videos con subtítulos CC, interpretación en lengua de señas colombiana (LSC) y audiodescripciones, así como de editar los contenidos que se distribuirán en YouTube, Spotify y el contenedor web.

También, se requerirá un gestor o gestora de comunicaciones encargado de planificar, estructurar y ejecutar las estrategias de difusión del proyecto. Sus funciones serían activar y moderar las redes sociales, gestionar foros de discusión y organizar talleres presenciales en Cali, siempre con el objetivo de fomentar la participación activa de usuarios con y sin discapacidad. Además, deberá garantizar que los mensajes lleguen de forma clara, oportuna y coherente a la audiencia, centralizar la comunicación en plataformas

digitales (como WhatsApp, correo y redes sociales) y definir qué información se comparte, con quién, a través de qué canal y con qué frecuencia.

Finalmente, se necesitará un asesor o asesora en discapacidad y derechos humanos, encargado de revisar los prototipos del proyecto desde una perspectiva de diseño universal y modelo social de discapacidad. Este profesional garantizará que se eliminen las barreras físicas, sensoriales y comunicativas en la plataforma web, los contenidos audiovisuales y los talleres presenciales en Cali. Sus funciones incluirían: asesorar en el cumplimiento de estándares internacionales de accesibilidad (como la Convención de la ONU y las WCAG), promover la autonomía y participación activa de las personas con discapacidad, y sugerir ajustes razonables en los flujos de navegación, contenidos y las dinámicas comunitarias.

Este equipo prospectivo, articulado bajo un liderazgo claro, permitirá que el proyecto pase de un prototipo unipersonal en Canva a una plataforma funcional, inclusiva y sostenible, alineada con los objetivos de participación social y accesibilidad estética.

2. RECURSOS FINANCIEROS / PRESUPUESTO

Presente una estimación clara y detallada de los costos asociados al desarrollo del proyecto. Es necesario identificar los rubros principales —producción audiovisual, diseño gráfico y digital, programación, licencias de software, logística, difusión y gestión de comunidades— y asignar un valor aproximado a cada uno. El presupuesto debe estar articulado con el cronograma y las fases de trabajo, mostrando de manera transparente cómo se distribuyen los recursos a lo largo del proceso. Además, se deben contemplar posibles fuentes de financiación o cofinanciación (convocatorias, alianzas, patrocinios, recursos propios), de manera que se evidencie la viabilidad económica y la sostenibilidad del proyecto. Utilice el documento Presupuesto adjunto a esta guía.

(Ver anexo 10)

3. CRONOGRAMA

Organice las fases y tareas en un orden temporal claro, articulado con los entregables de cada etapa. El cronograma debe mostrar hitos clave, fechas críticas y dependencias entre actividades. Además, debe evidenciar la relación entre el tiempo planificado y los recursos disponibles, asegurando la viabilidad del proceso. Utilice el documento Cronograma adjunto a esta guía.

(Ver anexo 11)

4. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Son el marco de responsabilidad que asegura que el proyecto respete la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de todas las personas y comunidades involucradas, así como la integridad de los contenidos, los datos y los contextos sensibles. Reconozca quiénes estarán implicados directa o indirectamente en el desarrollo, pruebas, difusión o impacto del proyecto: usuarios, entrevistados, comunidades, colaboradores, público objetivo, etc. Desarrolle los formatos propuestos por la Universidad: consentimiento, análisis de consideraciones éticas previas, uso de imagen y protección de datos. Máximo 500 palabras.

El proyecto voces que conectan asume un marco ético centrado en el respeto por la dignidad, la autonomía y los derechos de todas las personas implicadas. Se reconoce que, en el desarrollo, las pruebas de usabilidad y la implementación del prototipo participan, directa o indirectamente, distintos actores: personas con discapacidad visual (ceguera total y baja visión), personas sin discapacidad, colaboradores institucionales de la Sala Jorge Luis Borges, entrevistados en profundidad y usuarios finales del prototipo navegable. Por

esta razón, todas las interacciones se han diseñado desde la transparencia, el consentimiento informado y la protección de datos personales.

Formatos de consentimiento

Para el desarrollo del proyecto se han diseñado dos documentos. El primero, *Consentimiento informado para participación en el proyecto*, cubre las entrevistas en profundidad, las pruebas de prototipos, las grabaciones en audio y video, así como el registro fotográfico. El segundo, *Consentimiento informado para prototipo navegable*, detalla las condiciones específicas de las pruebas de usabilidad: uso de tecnologías de asistencia (Jaws, NVDA, lupa digital), ejercicios de pensamiento en voz alta, grabación de pantalla y diligenciamiento del cuestionario USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Aprendizaje). Ambos formatos expresan el carácter voluntario de la participación, la posibilidad de retirarse en cualquier momento sin consecuencias negativas y la existencia de descansos programados para mitigar la fatiga sensorial. **(Ver anexo 12)**

Análisis de consideraciones éticas previas

Antes de la interacción con los participantes, se identificaron riesgos potenciales, aunque mínimos: posible frustración durante las tareas, fatiga auditiva o visual derivada del uso prolongado del prototipo. Para mitigarlos, se tuvieron en cuenta ajustes razonables: lectura en voz alta de los consentimientos para personas ciegas o con baja visión, entrega de formatos en versiones accesibles (letra ampliada, audio) y pausas que los participantes pueden solicitar libremente. Además, siguiendo los acuerdos establecidos en el acta de reunión con la Sala Jorge Luis Borges, se planteó evitar lógicas extractivistas mediante un compromiso explícito de devolución social: al finalizar la investigación-creación, se realizará un taller dirigido a los usuarios de la biblioteca. El tema y la metodología de este taller quedan a criterio de la investigadora, asegurando que la comunidad reciba un beneficio directo por su colaboración. **(Ver anexo 13)**

Uso de imagen y protección de datos

Las grabaciones de audio, video, captura de pantalla y las fotografías realizadas en el desarrollo del proyecto se destinan exclusivamente a fines de análisis académico y mejora del prototipo; no se emplean para ningún otro propósito comercial o externo. Los participantes autorizan explícitamente, mediante la firma del consentimiento, el uso de su nombre real, nombre artístico o seudónimo, según su libre elección. Toda la información se trata con estricta confidencialidad: los datos personales se anonimizan en los reportes públicos, las grabaciones se almacenan en dispositivos cifrados con acceso restringido y se eliminan una vez finalizado el proyecto. Los hallazgos se presentan de manera agregada o bajo seudónimos, garantizando que ninguna identidad quede expuesta. De este modo, el proyecto asegura que la participación no solo se declare, sino que se construyan sobre bases de confianza, respeto mutuo y responsabilidad ética.

5. REFERENCIAS
Listadas según las normas APA. Incluye todas las fuentes teóricas, visuales, digitales utilizadas en el proyecto.

- Alcaldía de Santiago de Cali. (2024). *Plan de Desarrollo Distrital 2024-2027: Cali Capital Pacífica de Colombia*. Alcaldía de Santiago de Cali.
- Braille Institute. (s.f.). *Atkinson Hyperlegible font*. Recuperado de <https://www.brailleinstitute.org/freefont/>
- Cardozo Rivera, I., & Madariaga Ortuzar, A. (2022). Narrativa transmedia, inclusión y cultura ciudadana: "La Paz es mi Cuento Inclusivo". *Visual Review: Revista Internacional de Cultura Visual*, 9(4). <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3600>
- DANE. (2026). *Mercado laboral de las personas con discapacidad: Información septiembre - noviembre 2025* (Boletín técnico). <https://www.dane.gov.co/>
- Gobernación del Valle del Cauca. (2024). *Plan de Desarrollo Departamental 2024-2027: Liderazgo que Transforma*. Gobernación del Valle del Cauca.

- Ministerio de Justicia y del Derecho. (s.f.). *Enfoque de discapacidad*. Recuperado de <https://www.minjusticia.gov.co/programas-co/justicia-transicional/Paginas/OJTC-Enfoque-Discapacidad.aspx>
- Rodríguez Fuentes, A., & García Guzmán, A. (2010). Medios de comunicación y discapacidad. Entre la accesibilidad y la interactividad. *Icono 14*, 8(1), 303-319. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556587023>
- Moreno, M., & Velasco, S. (2017). *Kuanji: El impacto del diseño interactivo en la discapacidad intelectual leve* (Proyecto de grado). Universidad Icesi.
- Sevilla Cadavid, G. A., & Zuleta Montoya, F. A. (2024). Diseño inclusivo empático. *Revista Académica de Diseño*, 5 (3), 74-84. <https://doi.org/10.53972/RAD.erad.2024.5.350>
- Organización Mundial de la Salud. (1994). *Clasificación Internacional de Deficiencias, Discapacidades y Minusvalías*. Ginebra: Organización Mundial de la Salud. (Trabajo original publicado en 1980)
- Hincapié Victoria, A., & Bolaños Aldana, J. (2023). *Experiencia interactiva para despliegue en móviles como medio de apoyo al proyecto transmedia "La Paz es mi Cuento Inclusiva"* (Proyecto de grado). Universidad Autónoma de Occidente.
- Galvis Martínez, L. M., & Palomino Hernández, S. (2021). *Metodología de narrativa transmedia para niños con discapacidad visual* (Tesis de grado). Universidad Militar Nueva Granada.
- Cardozo Rivera, I. (2022). *Narrativa transmedia dirigida a infancia con discapacidad visual o auditiva sobre cultura ciudadana* (Tesis doctoral). Universidad de Deusto.

ANEXO.

FUENTES COMPLEMENTARIAS CONSULTADAS

Las siguientes fuentes fueron mencionadas o consultadas durante el desarrollo del proyecto. Se incluyen como testimonio del contexto de creación e inspiración del proyecto.

- Agat Films & Cie, Arte France, & Archer's Mark. (2016). *Notes on Blindness: Into Darkness* [Experiencia de realidad virtual y documental interactivo]. <https://www.notesonblindness.co.uk/>
- Asociación PDICIENCIA. (s.f.). *PDICIENCIA: Divulgación científica inclusiva y participación ciudadana*. <https://pdiciencia.com/>
- Ministerio de Cultura de Colombia & Fundación Saldarriaga Concha. (2018). *Paz es mi cuento inclusivo: Narrativas transmedia para la infancia y la inclusión* [Proyecto transmedia].
- World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>

ANEXO 1

Entrevista en profundidad voces que conectan

Nombre:

Edad:

Bloque 1: Introducción y Contexto Humano (5-7 minutos)

Objetivo: Romper el hielo, generar confianza y entender la relación cotidiana del usuario con la tecnología en Cali.

1. Cuéntame un poco de ti, ¿a qué te dedicas en tu día a día aquí en Cali y qué actividades o pasatiempos disfrutas más?
2. En tu rutina diaria, ¿cuáles son los dispositivos tecnológicos que más utilizas (celular, computador, tableta)?
3. Cuando navegas en la web, ¿qué herramientas o funciones te hacen la vida más fácil (ej. el modo oscuro, la opción de escuchar el texto en audio mientras caminas, la reproducción automática)?

Usuario con diversidad sensorial

4. ¿Utilizas alguna herramienta de asistencia para navegar en internet? (Ej: lectores de pantalla como TalkBack/JAWS, comandos de voz, aumento de texto, subtítulos, etc.).

Bloque 2: Experiencia de Usuario (UX) y Barreras Digitales (10-12 minutos)

Objetivo: Recolectar datos técnicos sobre usabilidad, diseño interactivo y accesibilidad para la futura plataforma web.

Cuando entras a un sitio web interactivo sobre cultura o historias, ¿qué es lo primero que te hace abandonarlo o aburrirte? (Ej: exceso de texto, navegación confusa, videos que no cargan).

Piensa en una aplicación o sitio web que te encante usar y que sientas que es muy fácil para ti. ¿Qué la hace cómoda o accesible? (Ej: los colores, la organización, que los botones sean grandes, el audio).

Si estuvieras navegando en una plataforma web interactiva sobre historias locales, ¿cómo preferirías encontrar la información? (Ej: un menú de texto limpio, un mapa sonoro para explorar con el oído, un asistente de voz, pestañas de video en LSC).

Bloque 3: Consumo Narrativo y Transmedia (10-12 minutos)

Objetivo: Entender cómo consumen historias y qué formatos prefieren para el ecosistema (Podcast, Instagram, YouTube).

Cuando quieres enterarte de historias, cultura o testimonios de personas de la ciudad, ¿qué formatos prefieres y por qué? (Ej: escuchar podcasts en Spotify, ver videos cortos en Instagram/TikTok, leer crónicas, etc.).

¿Qué hace que una historia te atrape y te den ganas de compartirla con tus amigos o familiares?

El proyecto se llama *Voces que Conectan* y busca promover la reflexión sobre la importancia de la participación social de las personas con discapacidad visual en Cali.

¿Qué tanto conoces sobre estas realidades en tu ciudad?

¿Qué tipo de historias sientes que hacen falta contar sobre este tema en nuestra ciudad?

¿Qué tipo de formatos (podcast, video, retos en Instagram) te motivarían a conocer e interactuar con estas historias?

Bloque 4: Co-creación e Interactividad (10 minutos)

Objetivo: Obtener datos directos sobre cómo quieren interactuar y participar activamente con el producto.

Imagina que estás escuchando uno de nuestros podcasts o viendo un video, y te dan ganas de reaccionar o participar. ¿Cómo te gustaría interactuar con esa historia?

Opción A: Dejar un comentario de voz o de texto dentro de la misma plataforma.

Opción B: Compartir tu propia historia a través de una convocatoria en redes sociales.

Opción C: Responder a preguntas interactivas o encuestas dentro de la página web.

Si la plataforma de *Voces que Conectan* tuviera un espacio para que tú subieras tu propio contenido (un relato, una foto con descripción, un audio), ¿qué herramientas o facilidades necesitarías para que el proceso de subirlo sea amigable y sin barreras para ti?

Si pudieras diseñar la plataforma ideal para este proyecto, ¿cómo te imaginas esa experiencia? (Cierra los ojos y descríbeme cómo te gustaría "sentirla", escucharla o verla).

Bloque 5: Cierre (3 minutos)

Objetivo: Cierre, dejar la puerta abierta para la validación del prototipo.

¿Hay algo más que te gustaría agregar sobre cómo la tecnología y las historias podrían ser más inclusivas que no hayamos tocado hoy?

Muchas gracias por tu tiempo y tus valiosos aportes. Nos encantaría mostrarte más adelante el prototipo interactivo en el que estamos trabajando para que nos des tu opinión, ¿te gustaría participar en esa fase?

ANEXO 2

Categoría	Campo de Información	Registro del Participante
Identificación	Código de Participante (Anonimizado)	PART 01
Sociodemográfico	Nombre Completo (Solo para registro interno)	Cristian Camilo Quintero
	Fecha de la sesión	2026
	Edad	22
	Género / Identidad	Masculino
	Barrio / Comuna (Cali)	Campo Alegre /Montebello
	Nivel Educativo	Estudiante Universitario
	Ocupación Actual	Programador
Condición	Tipo de Discapacidad (Visual / Auditiva)	Visual
	Nivel de visión/audición (Ej: Baja visión, Sordera profunda)	B2
	Ayudas técnicas (Bastón, Lector de pantalla, Audífonos)	Lector y bastón
Comunicación	Lengua primaria (LSC, Español oral, Braille)	Español
	Requiere Intérprete de Señas (Sí / No)	No
Uso Tecnológico	Dispositivo principal (Smartphone, Tablet, PC)	PC , celular
	¿Utiliza redes sociales? (¿Cuáles?)	Instagram , twiter , X
Familiaridad con interfaces y dinámicas interactivas.	Habitual: Suele interactuar con videojuegos, plataformas web dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales.	X
	Ocasional: Conoce lo básico (clics y scroll estándar), pero no frecuenta sitios web con narrativas complejas.	
	Nula: Su experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería (como WhatsApp) o llamadas.	
Observaciones	Notas sobre la interacción o limitantes físicas	
Consentimiento	¿Firmó/Aceptó Consentimiento Informado?	NO - Fue verbal

Categoría	Campo de Información	Registro del Participante
Identificación	Código de Participante (Anonimizado)	PART 02
Sociodemográfico	Nombre Completo (Solo para registro interno)	Santiago Escobar Guzmán
	Fecha de la sesión	2026
	Edad	21
	Género / Identidad	Masculino
	Barrio / Comuna (Cali)	Prados de Oriente Palmira
	Nivel Educativo	Estudiante Universitario
	Ocupación Actual	Esudiante
Condición	Tipo de Discapacidad (Visual / Auditiva)	Visual
	Nivel de visión/audición (Ej: Baja visión, Sordera profunda)	Baja visión
	Ayudas técnicas (Bastón, Lector de pantalla, Audífonos)	Lupa digital, bastón
Comunicación	Lengua primaria (LSC, Español oral, Braille)	Español
	Requiere Intérprete de Señas (Sí / No)	No
Uso Tecnológico	Dispositivo principal (Smartphone, Tablet, PC)	Celular, PC
	¿Utiliza redes sociales? (¿Cuáles?)	Instagram
Familiaridad con interfaces y dinámicas interactivas.	Habitual: Suele interactuar con videojuegos, plataformas web dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales.	X
	Ocasional: Conoce lo básico (clics y scroll estándar), pero no frecuenta sitios web con narrativas complejas.	
	Nula: Su experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería (como WhatsApp) o llamadas.	
Observaciones	Notas sobre la interacción o limitantes físicas	
Consentimiento	¿Firmó/Aceptó Consentimiento Informado?	SI

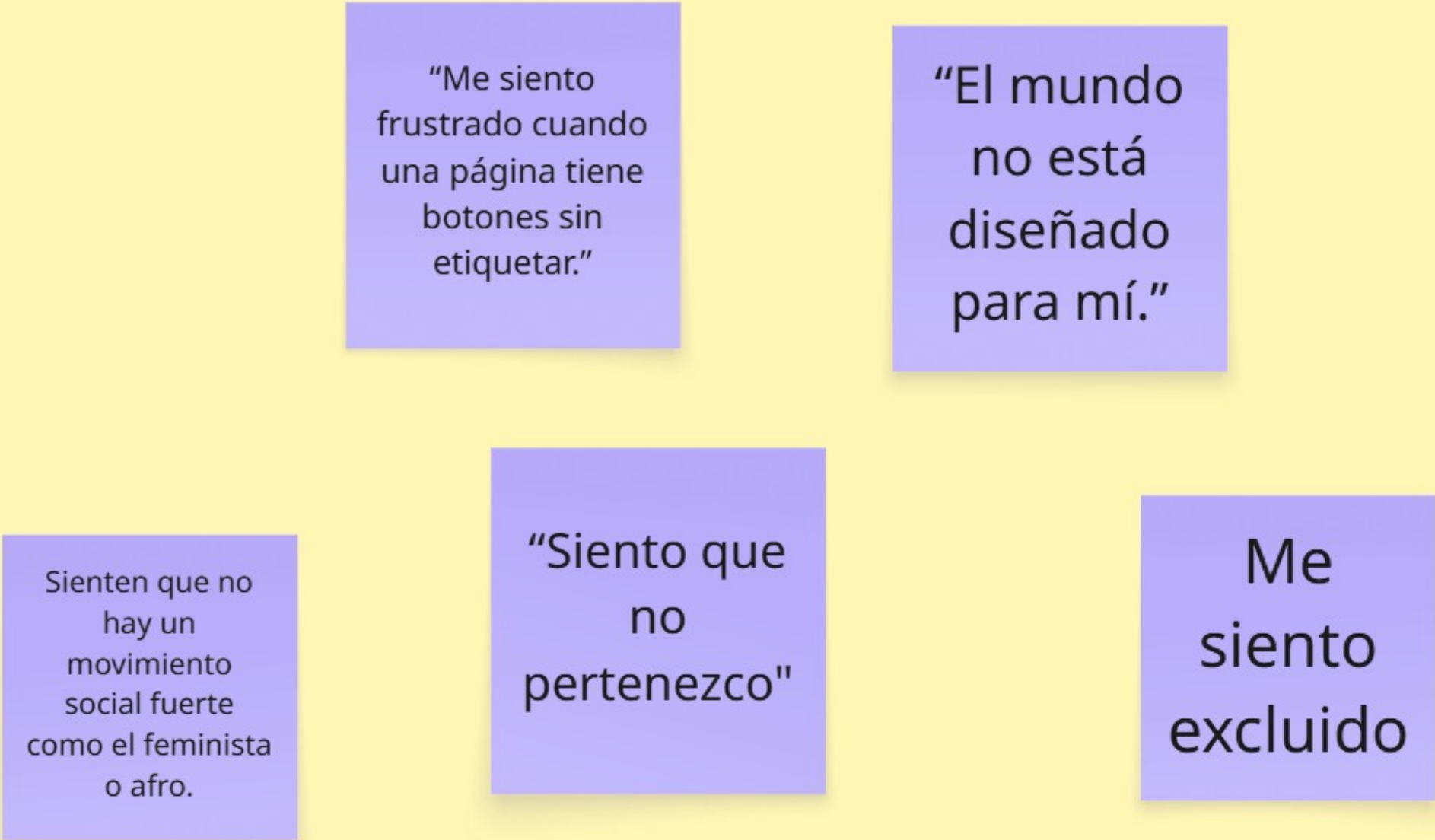
Categoría	Campo de Información	Registro del Participante
Identificación	Código de Participante (Anonimizado)	PART 03
Sociodemográfico	Nombre Completo (Solo para registro interno)	Carlos Andrés Cajiao
	Fecha de la sesión	2026
	Edad	33
	Género / Identidad	Masculino
	Barrio / Comuna (Cali)	San Luis
	Nivel Educativo	Tecnico
	Ocupación Actual	Bibliotecario
Condición	Tipo de Discapacidad (Visual / Auditiva)	Visual
	Nivel de visión/audición (Ej: Baja visión, Sordera profunda)	Ceguera Total
	Ayudas técnicas (Bastón, Lector de pantalla, Audífonos)	Lector, bastón
Comunicación	Lengua primaria (LSC, Español oral, Braille)	Español
	Requiere Intérprete de Señas (Sí / No)	No
Uso Tecnológico	Dispositivo principal (Smartphone, Tablet, PC)	Celular
	¿Utiliza redes sociales? (¿Cuáles?)	Instagram, Tic Tock , Faceboock.
Familiaridad con interfaces y dinámicas interactivas.	Habitual: Suele interactuar con videojuegos, plataformas web dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales.	
	Ocasional: Conoce lo básico (clics y scroll estándar), pero no frecuenta sitios web con narrativas complejas.	X
	Nula: Su experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería (como WhatsApp) o llamadas.	
Observaciones	Notas sobre la interacción o limitantes físicas	
Consentimiento	¿Firmó/Aceptó Consentimiento Informado?	No /Fue verbal

Categoría	Campo de Información	Registro del Participante
Identificación	Código de Participante (Anonimizado)	PART 04
Sociodemográfico	Nombre Completo (Solo para registro interno)	Jhoan Sebastian Cadena Lopez
	Fecha de la sesión	2026
	Edad	30
	Género / Identidad	Masculino
	Barrio / Comuna (Cali)	7 de agosto
	Nivel Educativo	Tecnico
	Ocupación Actual	Profesor sistemas
Condición	Tipo de Discapacidad (Visual / Auditiva)	Visual
	Nivel de visión/audición (Ej: Baja visión, Sordera profunda)	Ceguera Total
	Ayudas técnicas (Bastón, Lector de pantalla, Audífonos)	Lector JAWS, bastón
Comunicación	Lengua primaria (LSC, Español oral, Braille)	Español
	Requiere Intérprete de Señas (Sí / No)	No
Uso Tecnológico	Dispositivo principal (Smartphone, Tablet, PC)	PC, celular
	¿Utiliza redes sociales? (¿Cuáles?)	Faceboock, Whatsapp
Familiaridad con interfaces y dinámicas interactivas.	Habitual: Suele interactuar con videojuegos, plataformas web dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales.	X
	Ocasional: Conoce lo básico (clics y scroll estándar), pero no frecuenta sitios web con narrativas complejas.	
	Nula: Su experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería (como WhatsApp) o llamadas.	
Observaciones	Notas sobre la interacción o limitantes físicas	
Consentimiento	¿Firmó/Aceptó Consentimiento Informado?	No /Fue verbal

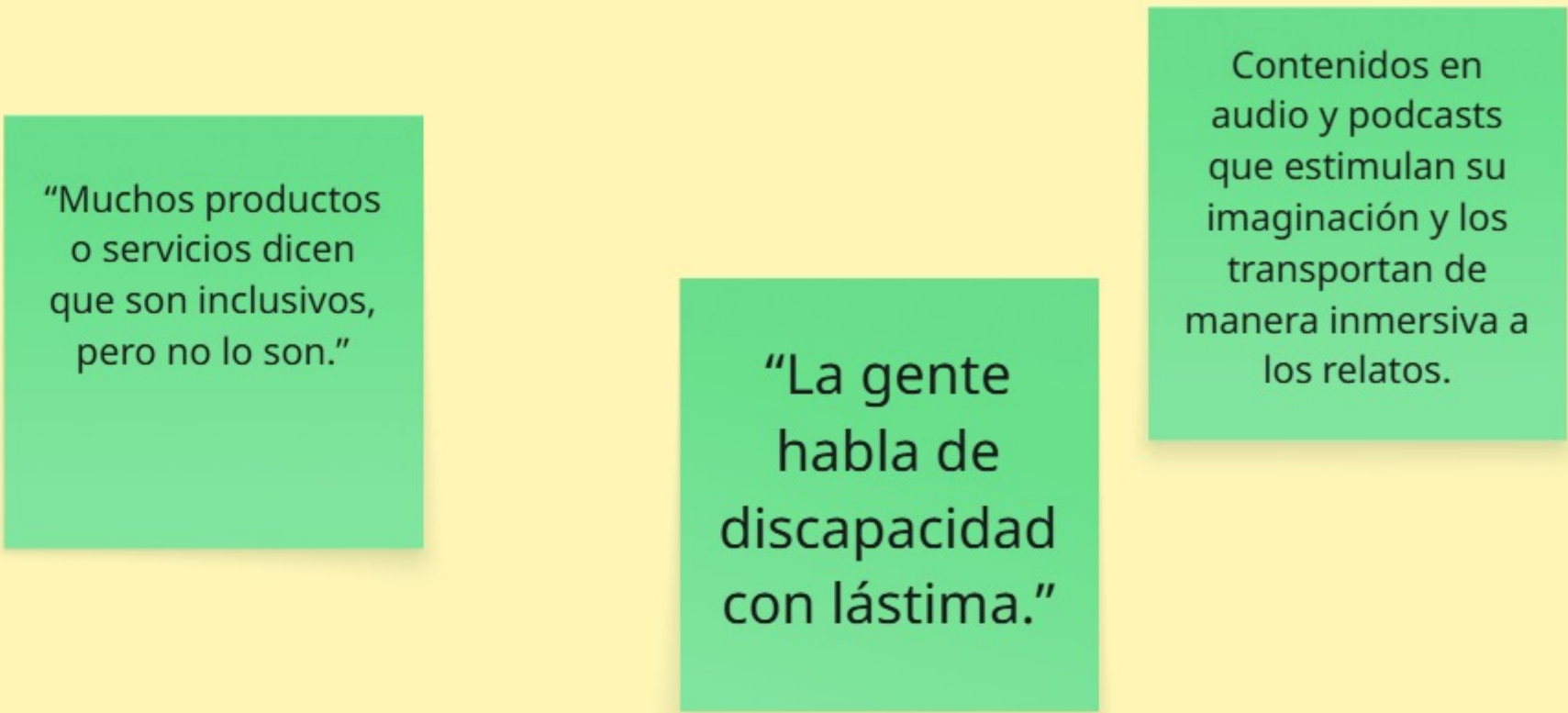
ANEXO 3

Mapa de empatia

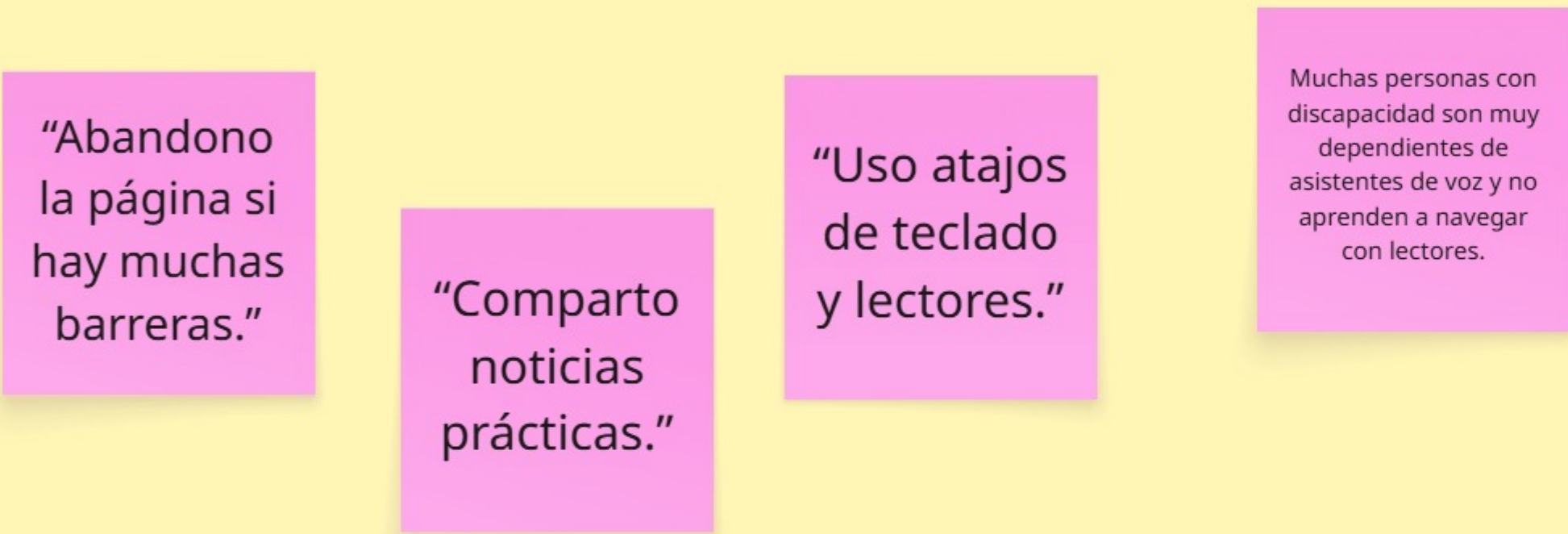
¿Qué piensan y sienten?



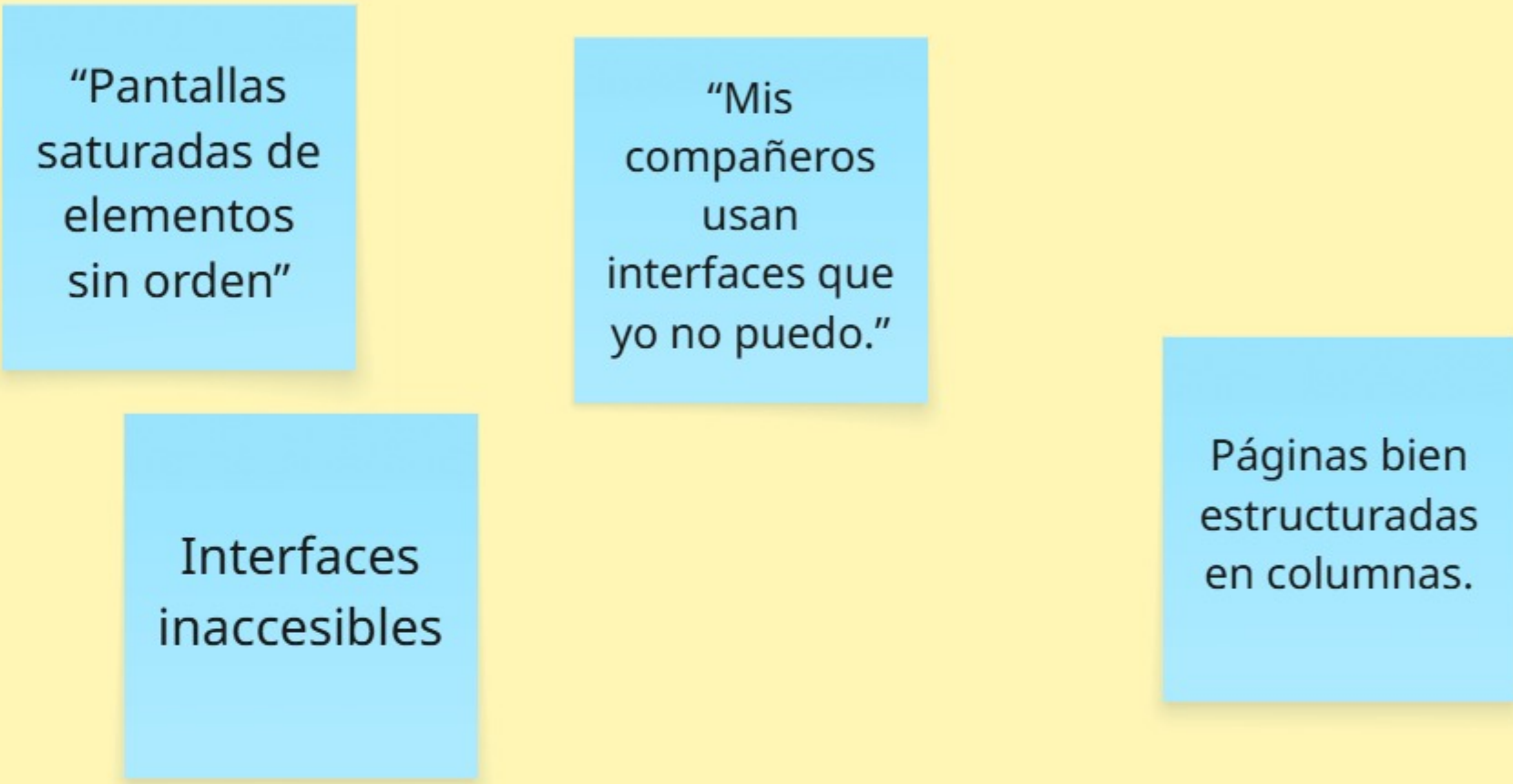
¿Qué oyen?



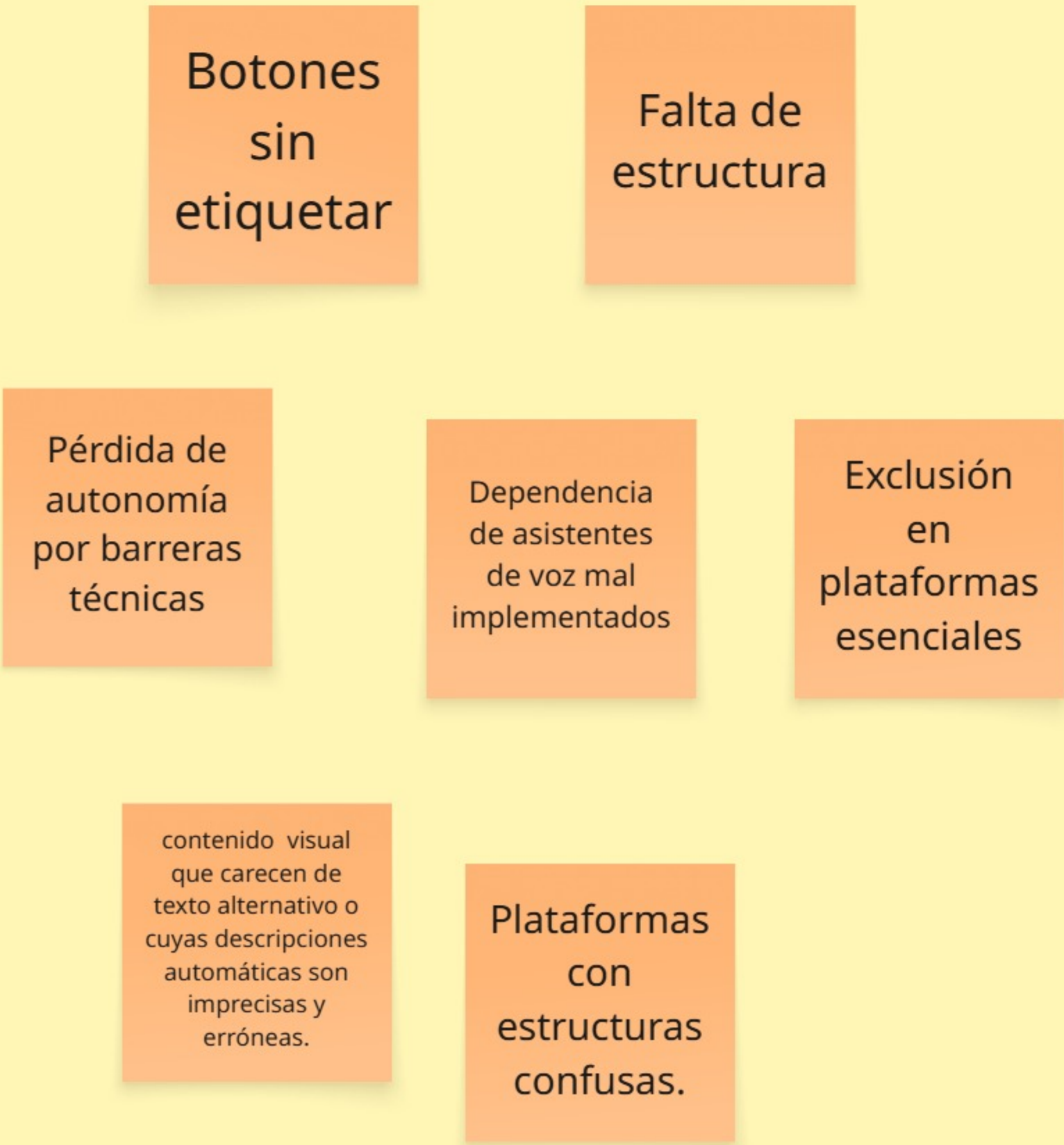
¿Qué dicen y hacen?



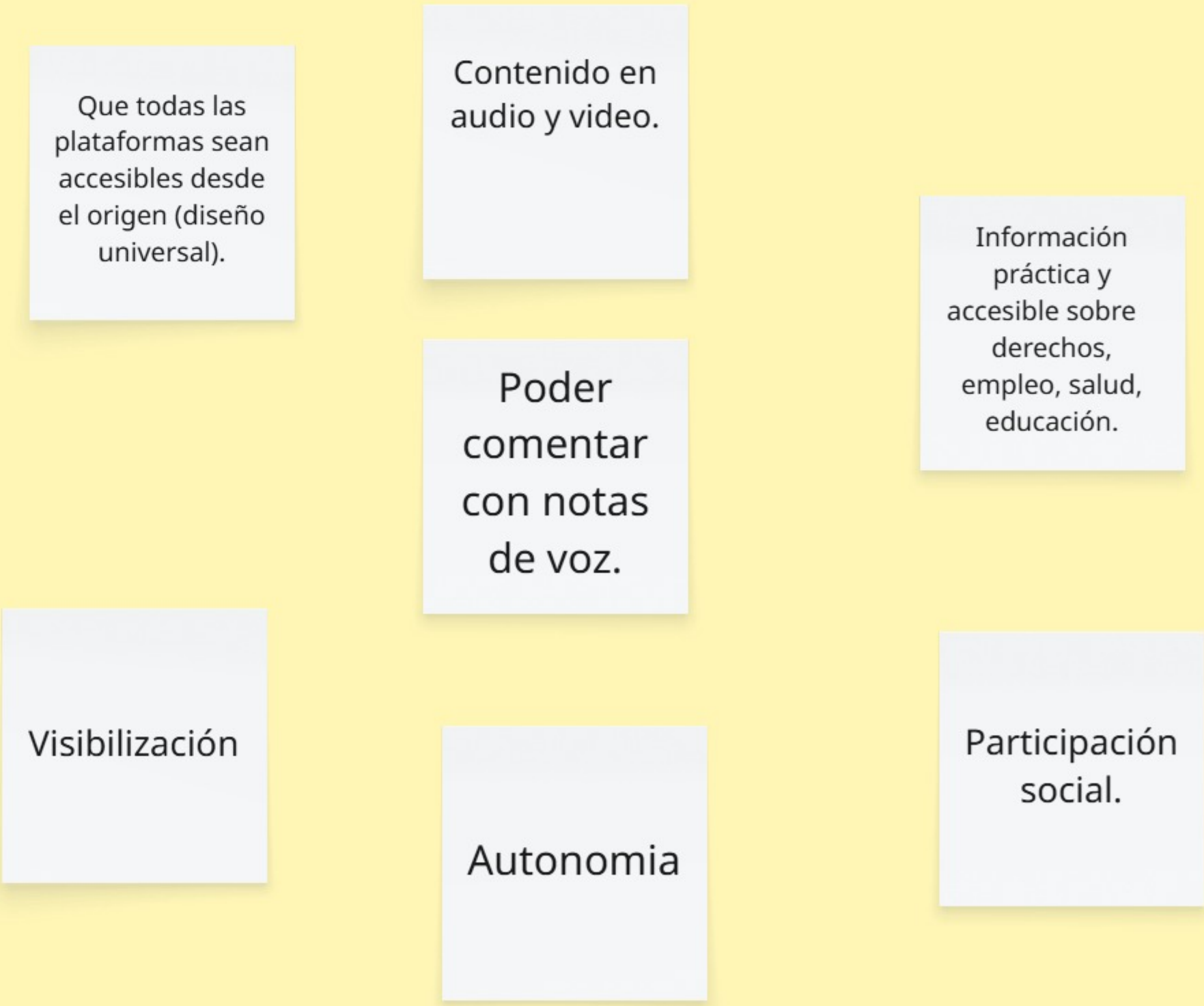
¿Qué ven?



Puntos de dolor /frustraciones



Deseos



Comentarios

“Lo que hace falta es alguien que se meta en nuestra realidad y la esponga... no quedarse en el estereotipo de ‘ay, qué pesar’.”

“Si veo que hay muchas trabas, imágenes sin descripción o botones sin etiquetar... me salgo porque no estoy avanzando.”

“Los discapacitados nunca hemos tenido un gran movimiento que empatice por nosotros para ganarnos derechos... Nos hemos ido ganando a puro esfuerzo y muy poco a poco.”

“El lector de pantalla sí o sí lo debe usar una persona con discapacidad visual. En el computador navego con comandos o atajos, eso me facilita mucho.”

“Facebook no lo uso porque su interfaz es lo peor, la cosa menos amigable que he visto en el planeta Tierra.”

“Si hubiese una sección de audio para comentarios, sería chévere... la toxicidad sería mucha, pero sería chévere.”

ANEXO 4

Perfil de usuario



Nombre

Carlos (ceguera total,
experto, usuario de
Jaws/NVDA)

Sobre mí

Edad: 33 años

Ocupación: Técnico en sistemas

Ingresos: Ingreso medio-bajo
(empleo formal parcial)

Ubicación: Cali, Colombia

Estado civil: Soltero

Perfil de usuario



Nombre

Carlos (ceguera total,
experto, usuario de
Jaws/NVDA)

Sobre mí

Edad: 21 años

Ocupación: Estudiante universitario (5°
semestre)

Ingresos: Bajo (ingreso familiar o beca)

Ubicación: Cali, Colombia

Estado civil: Soltero

Perfil de usuario



Nombre

Diana (La docente
vidente con poco
comonocimiento a la
discapacidad)

Sobre mí

Edad: 43 años

Ocupación: Docente de pedagogía infantil

Ingresos: Ingreso medio

Ubicación: Cali, Colombia

Estado civil: Casada

Perfil de usuario



Nombre
Carlos (ceguera total, experto, usuario de Jaws/NVDA)

Sobre mí

Edad: 33 años
Ocupación: Técnico en sistemas
Ingresos: Ingreso medio-bajo (empleo formal parcial)
Ubicación: Cali, Colombia
Estado civil: Soltero

Journey Map - Estado actual (sin plataforma accesible)

Etapas del recorrido		Etapa 1 Llegada	Etapa 2 Exploración	Etapa 3 Consumo	Etapa 4 Interacción	Etapa 5 Salida
Pensamiento	Pensamientos	"Un QR... ojalá me lleve a algo usable, no como otros."	"¿Botones sin nombre? Esto no sirve."	"Si no hay audio claro, me voy."	"Estos campos no dicen qué son... mejor no."	"Otra plataforma que no entiendo nada."
Acciones	Acciones	Escanea un QR en una biblioteca esperando contenido cultural	Intenta navegar por el sitio web	Busca una historia en audio	Quiere dejar un comentario	Cierra el sitio
Canal o dispositivo	Canal o dispositivo	Celular (TalkBack/VoiceOver)	Celular + lector de pantalla	Navegación por atajos de teclado	Formulario estándar	Envía correo o ingresa a redes para quejarse
Emociones		Esperanza 🙏	Frustración creciente 😞	Ansiedad 😬	Abandono 😓	Resignación y enojo 🙇‍♀️😡
Puntos de dolor /frustraciones	Puntos de dolor	Muchos QR llevan a PDFs no etiquetados o imágenes sin texto alternativo	Botones que dicen solo "botón", sin función. Sin jerarquía de encabezados.	Reproductor de audio sin etiquetas, botones de play/pause inaccesibles	Campos sin etiqueta. captcha visual, sin opción de comentario de voz	Ninguna retroalimentación, no hay forma de reportar problemas
Detrás de escena						
Oportunidades		Que el QR apunte directamente a una página con encabezados claros (H1, H2) y texto alternativo en el logo	Etiquetar botones (ARIA), estructura H1/H2, enlaces descriptivos	Reproductor con botones bien etiquetados, teclas rápidas (espacio para pausa)	Formulario con etiquetas claras, opción de nota de voz, captcha audible	Canal de reporte accesible, declaración de accesibilidad visible

Journey Map - Santiago (baja visión, crítico, modo oscuro, zoom)

Perfil de usuario



Nombre

Carlos (ceguera total, experto, usuario de Jaws/NVDA)

Sobre mí

Edad: 21 años
Ocupación: Estudiante universitario (5º semestre)
Ingresos: Bajo (ingreso familiar o beca)
Ubicación: Cali, Colombia
Estado civil: Soltero

Etapas del recorrido		Etapa 1 Llegada	Etapa 2 Exploración	Etapa 3 Consumo	Etapa 4 Interacción	Etapa 5 Salida
Pensamiento	Pensamientos	"A ver qué es esto... seguro está mal diseñado."	"El zoom rompe todo, se montan los textos."	"Demasiadas cosas moviéndose. No puedo concentrarme."	"Ni sé qué opción estoy marcando. Esto es basura."	"El mundo no está diseñado para mí."
Acciones	Acciones	Ve un enlace en Instagram (biblioteca cultural)	Entra al sitio, intenta ampliar letra	Busca una historia en audio	Quiere votar en una encuesta	Cierra y publica crítica en Instagram
Canal o dispositivo	Canal o dispositivo	Celular, letra normal	Celular, gesto de zoom	Se pierde entre muchas animaciones	Botones pequeños, mal contraste	Instagram
Emociones		Escepticismo 🤔	Irritación 😡	Agobio 😫	Abandono y Furia 😞😡	Frustración 😡
Puntos de dolor /frustraciones	Puntos de dolor	Enlaces no descriptivos, no sabe a dónde va	Diseño no responsive, columnas caóticas, botones superpuestos	Exceso de GIFs, carruseles automáticos, colores agresivos	Encuestas no legibles, sin feedback táctil. Contraste bajo.	No hay lugar para quejarse constructivamente
Detrás de escena						
Oportunidades		Previsualización clara	Diseño fluido, soporte hasta 200% sin pérdida de funcionalidad.	Evitar movimiento automático, permitir pausar animaciones, modo alto contraste,	Botones grandes, contraste 4.5:1, confirmación auditiva/visual	Canal de feedback accesible, mostrar que se toma en serio la accesibilidad

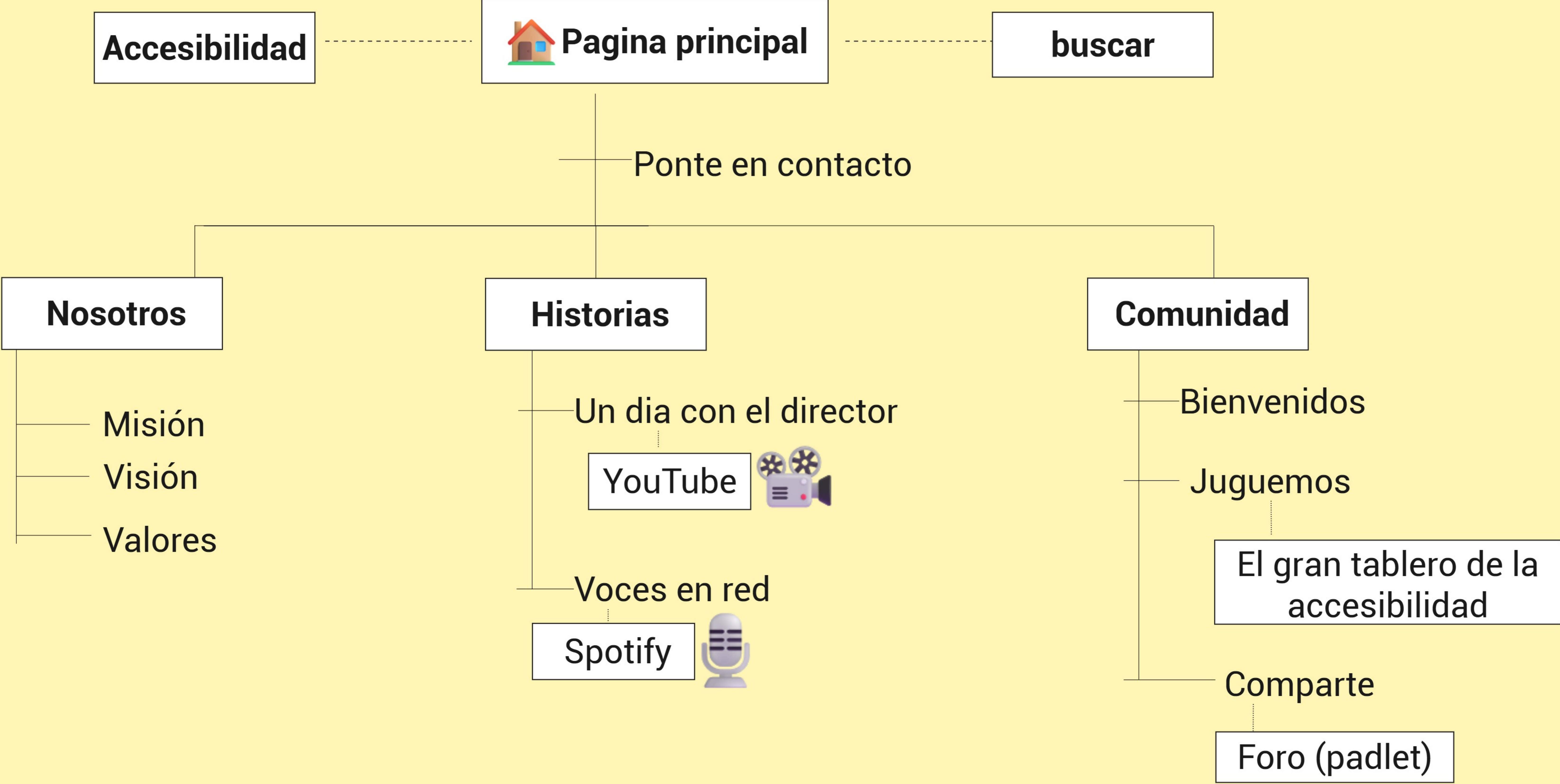
Diana (La docente
vidente con poco
comonocimiento a la
discapacidad)

Edad: 43 años
Ocupación: Docente de pedagogía infantil
Ingresos: Ingreso medio
Ubicación: Cali, Colombia
Estado civil: Casada

Etapas del recorrido		Etapa 1 Llegada		Etapa 2 Exploración		Etapa 3 Consumo		Etapa 4 Interacción		Etapa 5 Salida	
Pensamiento	Pensamientos	"Me dijo que esto es sobre discapacidad, pero no sé qué esperar."	"Hay demasiadas palabras. No sé por dónde empezar."	"No encuentro el video. Esto no es para mí."	"No sé si pueda guardar esto. Mejor tomo pantallaazo."	"Yo no sé nada de discapacidad, y esta página asume que ya sé."					
Acciones	Acciones	Colega le comparte un enlace por WhatsApp	Abre el sitio → se encuentra con mucho texto denso	Busca un video corto que le explique algo práctico	Quiere guardar el recurso para su clase	Cierra y no vuelve					
Canal o dispositivo	Canal o dispositivo	Celular	Celular	Scrolleo desordenado	No encuentra botón claro	Le dice a su colega: "está complicado"					
Emociones		Inseguridad 	Abrumada 	Frustración 	Torpesa 	Culpa 					
Puntos de dolor /frustraciones	Puntos de dolor	Enlace sin contexto, viene de confianza, pero sin garantías	Párrafos largos, sin imágenes, sin jerarquía visual	Videos mezclados con texto, sin filtros, sin categorías claras	Ausencia de botones "guardar", "compartir", "me gusta" simples	Falta de un tutorial o sección "para principiantes"					
Detrás de escena											
Oportunidades		Compartir con descripción clara del tipo de contenido	Uso de encabezados, resumen en viñetas, imágenes con propósito	Sección destacada "para empezar", filtros por duración y tipo	Botones grandes con ícono, texto, opción de descargar guíable	Tour guiado opcional al primer ingreso, preguntas frecuentes accesibles					

ANEXO 5

Voces que conectan



ANEXO 6

CUESTIONARIO DE USABILIDAD – VOCES QUE CONECTAN

Título: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Nombre: Ana Dilvia Tamayo Marin

Edad: 50

Discapacidad: Física

Ayuda técnica: Navegación por teclado.

Gracias por participar. Este cuestionario evalúa tu experiencia con el prototipo de Voces que Conectan. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Tus respuestas nos ayudan a mejorar la plataforma para que sea más inclusiva y fácil de usar. La escala es del 1 al 5, donde 1 es total desacuerdo y 5 es total acuerdo.

- **Sección 1 – Diseño estético accesible (visual y organización)**

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Los colores y el contraste de la pantalla me permiten leer todo sin esfuerzo.					x
El tamaño y tipo de letra son cómodos de leer.					x
La organización de los elementos (menú, secciones, botones) es clara y predecible.					x
Los videos o imágenes tienen subtítulos o descripciones que me ayudan a entenderlos.					x

Sección 2 – Facilidad de uso y navegación

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Pude moverme por la plataforma sin sentirme perdido/a.				x	
Encontré fácilmente las historias o la información que buscaba.				x	
Los botones y enlaces respondieron como yo esperaba (o entendí qué hacer, aunque no fueran perfectos).			x		
<i>(Solo para usuarios de teclado o lector de pantalla)</i> Pude navegar usando solo mi teclado o lector de pantalla sin quedarme bloqueado/a. (marcar si aplica)		x			

Sección 3 – Comprensión del mensaje de inclusión

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Entendí claramente cuál es el propósito de “Voces que Conectan”.				x	
Las historias o citas (como la de Felipe Gordillo) me hicieron reflexionar sobre la participación de las personas con discapacidad.				x	
Los guías Ada y Marti me ayudaron a entender mejor el contenido.	x				

Sección 4 – Satisfacción general

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
En general, estoy satisfecho/a con la experiencia de usar esta plataforma.			x		
Recomendaría este sitio a otras personas (con o sin discapacidad).				x	
La plataforma me pareció agradable visualmente.					x

Sección 5 – Preguntas abiertas

1. Sobre dificultades:

¿Hubo algo que te resultó **difícil o confuso** al usar la plataforma? (Por ejemplo: botones que no funcionaban, textos que no se entendían, elementos que no podías encontrar).

Hubo algunos bloqueos en algunas secciones ya que la navegación por teclado debe fortalecerse.

2. Sobre el mensaje de inclusión:

¿Qué **palabra, frase o historia** recordarás de esta plataforma? ¿Algo te pareció especialmente poderoso o, por el contrario, algo te pareció poco inclusivo?

Se debe cuidar mucho que el lenguaje usado en la plataforma sea reivindicativo.

Que la narrativa no raye con el porno inspiracional, que es como cargar de emoción la experiencia disca.

Antes de hablar de liderazgos hablaría de **identidades discas.**

Que el mensaje no corra el riesgo de ser **capacitista**, pero además que lo evite, porque sí hay que denunciar la violencia estructural.

Hay que proponer la **accesibilidad como derecho político**. No hablar de inclusión sino más bien hablar de **participación social**.

Esa mirada inclusionista ubica en un lugar de pasividad a las personas con discapacidad. Lo que se necesita es un **ajuste para participar como vos participas**.

Reivindicar **la discapacidad como una posibilidad de vida**.

No solo necesitamos **más acceso sino más bien, necesitamos condiciones para estar**.

3. Sobre mejoras para la accesibilidad:

Si pudieras cambiar **una sola cosa** para que la plataforma sea más fácil de usar para personas con discapacidad visual, ¿qué sería?

Que se pueda navegar con teclado sin bloqueos.

Sección opcional – Solo para usuarios que usaron lector de pantalla (NVDA, VoiceOver, etc.)

(Solo si aplica)

- ¿El lector de pantalla leyó **todo el contenido** en el orden correcto?
 - ☐ Sí, perfecto
 - ☐ Más o menos, pero faltaron algunas cosas
 - ☐ No, fue muy confuso
- ¿Hubo algún **botón o enlace** que el lector no identificó como tal?
 - ☐ No, todos bien
 - ☐ Sí, algunos
 - ☐ La mayoría

Al responder este cuestionario, el participante acepta que ha leído el consentimiento informado y entiende que el objetivo de esta prueba es evaluar la experiencia de usuario del prototipo de alta fidelidad para fines académicos y de mejora del diseño.

Nota: Adaptado del instrumento USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Facilidad de Aprendizaje).

CUESTIONARIO DE USABILIDAD – VOCES QUE CONECTAN

Título: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Nombre: Diana Marcela Gómez Acosta

Edad: 40

Gracias por participar. Este cuestionario evalúa tu experiencia con el prototipo de Voces que Conectan. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Tus respuestas nos ayudan a mejorar la plataforma para que sea más inclusiva y fácil de usar. La escala es del 1 al 5, donde 1 es total desacuerdo y 5 es total acuerdo.

- Sección 1 – Diseño estético accesible (visual y organización)**

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Los colores y el contraste de la pantalla me permiten leer todo sin esfuerzo.					x
El tamaño y tipo de letra son cómodos de leer.					x
La organización de los elementos (menú, secciones, botones) es clara y predecible.					x
Los videos o imágenes tienen subtítulos o descripciones que me ayudan a entenderlos.					x

Sección 2 – Facilidad de uso y navegación

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Pude moverme por la plataforma sin sentirme perdido/a.					x
Encontré fácilmente las historias o la información que buscaba.					x
Los botones y enlaces respondieron como yo esperaba (o entendí qué hacer, aunque no fueran perfectos).				x	
<i>(Solo para usuarios de teclado o lector de pantalla)</i> Pude navegar usando solo mi teclado o lector de pantalla sin quedarme bloqueado/a. (marcar si aplica)					

Sección 3 – Comprensión del mensaje de inclusión

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Entendí claramente cuál es el propósito de “Voces que Conectan”.					x
Las historias o citas (como la de Felipe Gordillo) me hicieron reflexionar sobre la participación de las personas con discapacidad.					x
Los guías Ada y Marti me ayudaron a entender mejor el contenido.		x			

Sección 4 – Satisfacción general

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
En general, estoy satisfecho/a con la experiencia de usar esta plataforma.					x
Recomendaría este sitio a otras personas (con o sin discapacidad).					x
La plataforma me pareció agradable visualmente.					x

Sección 5 – Preguntas abiertas

1. Sobre dificultades:

¿Hubo algo que te resultó **difícil o confuso** al usar la plataforma? (Por ejemplo: botones que no funcionaban, textos que no se entendían, elementos que no podías encontrar).

Respuesta: Pensé que los guías me iban a direccionar a otro enlace

2. Sobre el mensaje de inclusión:

¿Qué **palabra, frase o historia** recordarás de esta plataforma? ¿Algo te pareció especialmente poderoso o, por el contrario, algo te pareció poco inclusivo?

Respuesta: La palabra voces me conecta con las comunidades inclusivas

3. Sobre mejoras para la accesibilidad:

Si pudieras cambiar **una sola cosa** para que la plataforma sea más fácil de usar para personas con discapacidad visual, ¿qué sería?

Respuesta: Me gustaría que los guías tuvieran audio.

Sección opcional – Solo para usuarios que usaron lector de pantalla (NVDA, VoiceOver, etc.)

(Solo si aplica)

- ¿El lector de pantalla leyó **todo el contenido** en el orden correcto?
 - ☐ Sí, perfecto
 - ☐ Más o menos, pero faltaron algunas cosas
 - ☐ No, fue muy confuso
- ¿Hubo algún **botón o enlace** que el lector no identificó como tal?
 - ☐ No, todos bien
 - ☐ Sí, algunos
 - ☐ La mayoría

Al responder este cuestionario, el participante acepta que ha leído el consentimiento informado y entiende que el objetivo de esta prueba es evaluar la experiencia de usuario del prototipo de alta fidelidad para fines académicos y de mejora del diseño.

Nota: Adaptado del instrumento USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Facilidad de Aprendizaje).

CUESTIONARIO DE USABILIDAD – VOCES QUE CONECTAN

Nombre: Johan Sebastián Cadena López

Edad: 30

Discapacidad: Visual / ceguera Total

Ayuda técnica: Lector de pantalla Jows

Duración prueba: 9:00 a 11:00 am

Título: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Gracias por participar. Este cuestionario evalúa tu experiencia con el prototipo de Voces que Conectan. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Tus respuestas nos ayudan a mejorar la plataforma para que sea más inclusiva y fácil de usar. La escala es del 1 al 5, donde 1 es total desacuerdo y 5 es total acuerdo.

- Sección 1 – Diseño estético accesible (visual y organización)**

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo) **(No aplica)**

Afirmación	1	2	3	4	5
Los colores y el contraste de la pantalla me permiten leer todo sin esfuerzo.					
El tamaño y tipo de letra son cómodos de leer.					
La organización de los elementos (menú, secciones, botones) es clara y predecible.					
Los videos o imágenes tienen subtítulos o descripciones que me ayudan a entenderlos.					

Sección 2 – Facilidad de uso y navegación

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Pude moverme por la plataforma sin sentirme perdido/a.			x		
Encontré fácilmente las historias o la información que buscaba.				x	
Los botones y enlaces respondieron como yo esperaba (o entendí qué hacer, aunque no fueran perfectos).			x		
<i>(Solo para usuarios de teclado o lector de pantalla)</i> Pude navegar usando solo mi teclado o lector de pantalla sin quedarme bloqueado/a. (marcar si aplica)		x			

Sección 3 – Comprensión del mensaje de inclusión

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Entendí claramente cuál es el propósito de “Voces que Conectan”.					x
Las historias o citas (como la de Felipe Gordillo) me hicieron reflexionar sobre la participación de las personas con discapacidad.					x

Afirmación	1	2	3	4	5
Los guías Ada y Marti me ayudaron a entender mejor el contenido.		x			

Sección 4 – Satisfacción general

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
En general, estoy satisfecho/a con la experiencia de usar esta plataforma.					x
Recomendaría este sitio a otras personas (con o sin discapacidad).					x
La plataforma me pareció agradable visualmente. (No aplica)					

Sección 5 – Preguntas abiertas

1. Sobre dificultades:

¿Hubo algo que te resultó **difícil o confuso** al usar la plataforma? (Por ejemplo: botones que no funcionaban, textos que no se entendían, elementos que no podías encontrar).

Respuesta: Lo difícil fue el acceso a los videos internos... yo creo que fue la parte más confusa. Y también el tema de que no estuviera organizado por encabezados, para encontrar más fácil la información. La plataforma debería ser más clara en eso.

2. Sobre el mensaje de inclusión:

¿Qué **palabra, frase o historia** recordarás de esta plataforma? ¿Algo te pareció especialmente poderoso o, por el contrario, algo te pareció poco inclusivo?

3. Sobre mejoras para la accesibilidad:

Si pudieras cambiar **una sola cosa** para que la plataforma sea más fácil de usar para personas con discapacidad visual, ¿qué sería?

Respuesta: Lo que no me pareció es el tema de los avatares, no se me hizo muy claro.

El tema de la navegación sea por encabezados, y que cuando haya un video insertado se pueda trabajar con los controles de navegación para reproducirlo, pausarlo, o si es un video de YouTube, también.

Sección opcional – Solo para usuarios que usaron lector de pantalla (NVDA, VoiceOver, etc.)

(Solo si aplica)

- ¿El lector de pantalla leyó **todo el contenido** en el orden correcto?
 - ☐ Sí, perfecto
 - ☒ Más o menos, pero faltaron algunas cosas
 - ☐ No, fue muy confuso
- ¿Hubo algún **botón o enlace** que el lector no identificó como tal?
 - ☐ No, todos bien
 - ☒ Sí, algunos
 - ☐ La mayoría

Al responder este cuestionario, el participante acepta que ha leído el consentimiento informado y entiende que el objetivo de esta prueba es evaluar la experiencia de usuario del prototipo de alta fidelidad para fines académicos y de mejora del diseño.

Nota: Adaptado del instrumento USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Facilidad de Aprendizaje).

CUESTIONARIO DE USABILIDAD – VOCES QUE CONECTAN

Título: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Nombre: Lorena Lasso

Edad:34

Gracias por participar. Este cuestionario evalúa tu experiencia con el prototipo de Voces que Conectan. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Tus respuestas nos ayudan a mejorar la plataforma para que sea más inclusiva y fácil de usar. La escala es del 1 al 5, donde 1 es total desacuerdo y 5 es total acuerdo.

- Sección 1 – Diseño estético accesible (visual y organización)**

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Los colores y el contraste de la pantalla me permiten leer todo sin esfuerzo.					x
El tamaño y tipo de letra son cómodos de leer.					x
La organización de los elementos (menú, secciones, botones) es clara y predecible.				x	
Los videos o imágenes tienen subtítulos o descripciones que me ayudan a entenderlos.					x

Sección 2 – Facilidad de uso y navegación

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Pude moverme por la plataforma sin sentirme perdido/a.					x
Encontré fácilmente las historias o la información que buscaba.					x
Los botones y enlaces respondieron como yo esperaba (o entendí qué hacer, aunque no fueran perfectos).				x	
<i>(Solo para usuarios de teclado o lector de pantalla)</i> Pude navegar usando solo mi teclado o lector de pantalla sin quedarme bloqueado/a. (marcar si aplica)					

Sección 3 – Comprensión del mensaje de inclusión

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Entendí claramente cuál es el propósito de “Voces que Conectan”.					x
Las historias o citas (como la de Felipe Gordillo) me hicieron reflexionar sobre la participación de las personas con discapacidad.					x
Los guías Ada y Marti me ayudaron a entender mejor el contenido.			x		

Sección 4 – Satisfacción general

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
En general, estoy satisfecho/a con la experiencia de usar esta plataforma.				x	
Recomendaría este sitio a otras personas (con o sin discapacidad).					x
La plataforma me pareció agradable visualmente.					x

Sección 5 – Preguntas abiertas

1. Sobre dificultades:

¿Hubo algo que te resultó **difícil o confuso** al usar la plataforma? (Por ejemplo: botones que no funcionaban, textos que no se entendían, elementos que no podías encontrar).

Uno de los avatares me confundió, pues entendí que formulaba una pregunta y al presionarlo me iba a dar alguna respuesta. El juego me pareció confuso no comprendí muy bien de que trataba solo hasta que interactué y pude leer. Entonces sugiero que el tenga un texto explicando mucho mejor el fin. También pensé que la imagen del juego tenía botones interactivos.

2. Sobre el mensaje de inclusión:

¿Qué **palabra, frase o historia** recordarás de esta plataforma? ¿Algo te pareció especialmente poderoso o, por el contrario, algo te pareció poco inclusivo?

Me encantó, es muy poderoso e inspirador la frase "Historias que transforman" también el video de YouTube también es muy alegre y entretenido y contenido de valor.

3. Sobre mejoras para la accesibilidad:

Si pudieras cambiar **una sola cosa** para que la plataforma sea más fácil de usar para personas con discapacidad visual, ¿qué sería?

En el área comunidad que el botón invitara a participar y dejar su comentario

Sección opcional – Solo para usuarios que usaron lector de pantalla (NVDA, VoiceOver, etc.)

(Solo si aplica)

- ¿El lector de pantalla leyó **todo el contenido** en el orden correcto?
 - ☐ Sí, perfecto
 - ☐ Más o menos, pero faltaron algunas cosas
 - ☐ No, fue muy confuso
- ¿Hubo algún **botón o enlace** que el lector no identificó como tal?
 - ☐ No, todos bien
 - ☐ Sí, algunos
 - ☐ La mayoría
- **Comentarios Adicionales:** Si tiene algún otro comentario sobre la experiencia general, por favor escríbalo aquí.

Respuesta:

Al responder este cuestionario, el participante acepta que ha leído el consentimiento informado y entiende que el objetivo de esta prueba es evaluar la experiencia de usuario del prototipo de alta fidelidad para fines académicos y de mejora del diseño.

Nota: Adaptado del instrumento USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Facilidad de Aprendizaje).

CUESTIONARIO DE USABILIDAD – VOCES QUE CONECTAN

Título: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Nombre: Santiago Escobar

Edad: 21

Discapacidad: Visual / baja visión

Ayuda técnica: Lupa digital, software de ampliación.

Gracias por participar. Este cuestionario evalúa tu experiencia con el prototipo de Voces que Conectan. No hay respuestas correctas ni incorrectas. Tus respuestas nos ayudan a mejorar la plataforma para que sea más inclusiva y fácil de usar. La escala es del 1 al 5, donde 1 es total desacuerdo y 5 es total acuerdo.

- **Sección 1 – Diseño estético accesible (visual y organización)**

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Los colores y el contraste de la pantalla me permiten leer todo sin esfuerzo.					x
El tamaño y tipo de letra son cómodos de leer.					x
La organización de los elementos (menú, secciones, botones) es clara y predecible.				x	
Los videos o imágenes tienen subtítulos o descripciones que me ayudan a entenderlos.					x

Sección 2 – Facilidad de uso y navegación

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Pude moverme por la plataforma sin sentirme perdido/a.					x
Encontré fácilmente las historias o la información que buscaba.					x
Los botones y enlaces respondieron como yo esperaba (o entendí qué hacer, aunque no fueran perfectos).					x
<i>(Solo para usuarios de teclado o lector de pantalla)</i> Pude navegar usando solo mi teclado o lector de pantalla sin quedarme bloqueado/a. (marcar si aplica)					

Sección 3 – Comprensión del mensaje de inclusión

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
Entendí claramente cuál es el propósito de “Voces que Conectan”.					x
Las historias o citas (como la de Felipe Gordillo) me hicieron reflexionar sobre la participación de las personas con discapacidad.				x	

Afirmación	1	2	3	4	5
Los guías Ada y Marti me ayudaron a entender mejor el contenido.					x

Sección 4 – Satisfacción general

(Escala: 1 - Total Desacuerdo; 5 - Total Acuerdo)

Afirmación	1	2	3	4	5
En general, estoy satisfecho/a con la experiencia de usar esta plataforma.					x
Recomendaría este sitio a otras personas (con o sin discapacidad).					x
La plataforma me pareció agradable visualmente.					x

Sección 5 – Preguntas abiertas

1. Sobre dificultades:

¿Hubo algo que te resultó **difícil o confuso** al usar la plataforma? (Por ejemplo: botones que no funcionaban, textos que no se entendían, elementos que no podías encontrar).

No

2. Sobre el mensaje de inclusión:

¿Qué **palabra, frase o historia** recordarás de esta plataforma? ¿Algo te pareció especialmente poderoso o, por el contrario, algo te pareció poco inclusivo?

Me gustaron las frases, citas.

3. Sobre mejoras para la accesibilidad:

Si pudieras cambiar **una sola cosa** para que la plataforma sea más fácil de usar para personas con discapacidad visual, ¿qué sería?

La visual de interfaz de teléfono en la organización botones principales (miga de pan) que en el celular aparecen desordenados.

Sección opcional – Solo para usuarios que usaron lector de pantalla (NVDA, VoiceOver, etc.)

(Solo si aplica)

- ¿El lector de pantalla leyó **todo el contenido** en el orden correcto?
☐ Sí, perfecto
☐ Más o menos, pero faltaron algunas cosas
☐ No, fue muy confuso
- ¿Hubo algún **botón o enlace** que el lector no identificó como tal?
☐ No, todos bien
☐ Sí, algunos
☐ La mayoría
- **Comentarios Adicionales:** Si tiene algún otro comentario sobre la experiencia general, por favor escríbalo aquí.

Respuesta: ¿Esto es un proyecto de semestre o lo van a continuar? Totalmente, me gustaría que lo continuaras. Pero la vaina es que no sé cómo. Eso es algo como del mercadeo, de publicidad, hacerlo atractivo para el interés general. Pero no sé, cómo atraer una gran parte del interés general.

Al responder este cuestionario, el participante acepta que ha leído el consentimiento informado y entiende que el objetivo de esta prueba es evaluar la experiencia de usuario del prototipo de alta fidelidad para fines académicos y de mejora del diseño.

Nota: Adaptado del instrumento USE (Utilidad, Satisfacción, Facilidad de Uso y Facilidad de Aprendizaje).

ANEXO 7

Perfil



Nombre

Camilo : (El navegante experto con ceguera total)

Sobre mí

Edad: 33 años

Ocupación: Técnico en sistemas

Ingresos: Ingreso medio-bajo (empleo formal parcial)

Ubicación: Cali, Colombia

Estado civil: Soltero

Motivaciones

Encontrar
contenido digital
(noticias,
historias,
formación) sin
barreras.

Compartir sus
conocimientos
sobre
accesibilidad con
otros.

Participar en
comunidades
donde pueda
comentar con
notas de voz.

Desafíos/frustraciones

Botones sin etiquetar o lectores que dicen “botón” sin función clara.

Imágenes sin texto alternativo.

Estructura de página sin encabezados (H1, H2...).

Contenido dinámico que pierde el foco del teclado.

Plataformas nacionales (Nequi, SECOP) que ignoran normativa de accesibilidad.

Citas reales

*Si hay botones sin
etiquetar o
imágenes sin
descripción, me
salgo porque no
estoy avanzando.”*

Comportamientos y canales

Usa principalmente **celular** y **computador** con lectores de pantalla **Jaws** y **NVDA**.

Redes sociales: Facebook , TikTok (con dificultades) e Instagram WhatsApp.

Busca información en foros especializados, bibliotecas digitales y sitios con buena estructura.

Prefiere **formato de audio** (podcasts, narraciones) porque “lo transporta”.

Interacción deseada: comentarios de voz y reacciones con emojis bien etiquetadas.

Valores e intereses

Valora la autonomía, la eficiencia y el respeto por los estándares de accesibilidad.

Interesado en tecnología, música y noticias prácticas.

Estilo de vida: autodidacta, organizado, evita depender de asistentes de voz mal implementados.

Perfil



Nombre

Santiago (El
joven crítico
con baja
visión)

Sobre mí

Edad: 21 años

Ocupación: Estudiante
universitario (5º
semestre)

Ingresos: Bajo (ingreso
familiar o beca)

Ubicación: Cali, Colombia
Estado civil: Soltero

Motivaciones

Encontrar plataformas que le permitan ampliar letra sin romper el diseño.

Visibilizar la falta de un movimiento social fuerte de personas con discapacidad.

Participar en debates y foros tipo Reddit con reglas claras.

Desafíos/frustraciones

Interfaz
desordenada,
columnas caóticas
(ej. Facebook).

Exceso de
animaciones y
colores agresivos.

Plataformas que
no responden a
comandos de
teclado.

Falta de
referentes
cotidianos (solo
historias de
lástima o
superhéroes).

Comportamientos y canales

Dispositivo principal: **celular** (usa letra grande, no lector de pantalla).

Redes: Instagram (debate en comentarios), Reddit (personalización), YouTube.

Formato preferido: **videos cortos y podcasts** (recién descubiertos).

Interacción deseada: comentarios de texto, encuestas y sistema de foro con votos.

Reconoce que el audio “conecta mejor” y sugiere sección de comentarios de voz aunque sea polémica.

Valores e intereses

Valora la personalización (tamaño de letra, modo oscuro, fondos).

Le gusta debatir y analizar problemas sociales (discapacidad, empleo).

Estilo de vida: activo en redes, consume mucho contenido visual adaptado, escucha podcasts.

Citas reales

“Facebook tiene la interfaz menos amigable del planeta Tierra. El mundo no está diseñado para mí.”

Perfil



Nombre

Diana (La docente
vidente con poco
comonocimiento
a la discapacidad)

Sobre mí

Edad: 43 años

Ocupación: Docente de
pedagogía infantil

Ingresos: Ingreso medio

Ubicación: Cali, Colombia

Estado civil: Casada

Motivaciones

Sensibilizar a sus
alumnos y colegas
sobre discapacidad sin
caer en paternalismo.

Encontrar recursos
didácticos
accesibles (videos
cortos, guías).

Conocer historias
reales de liderazgo
de personas con
discapacidad en
Cali.

Desafíos/frustraciones

Exceso de texto denso o páginas desordenadas.

Falta de contenido que muestre la vida cotidiana (no solo “superación”).

Nulo conocimiento previo sobre barreras digitales; no sabe por dónde empezar.

Comportamientos y canales

Usa celular como dispositivo principal.

Redes: Instagram (contenido visual), YouTube (tutoriales y testimonios).

Formato preferido: videos cortos (menos de 10 min).

Busca información en redes sociales y recomendaciones de colegas.

Interacción deseada: reacciones simples y encuestas, pero no foros complejos.

Valores e intereses

Valora la empatía, el orden y la claridad en la información.

Interesada en educación, metodologías inclusivas y contenido emocional pero práctico.

Estilo de vida: ocupado, usa redes de forma casual para entretenerse y formarse.

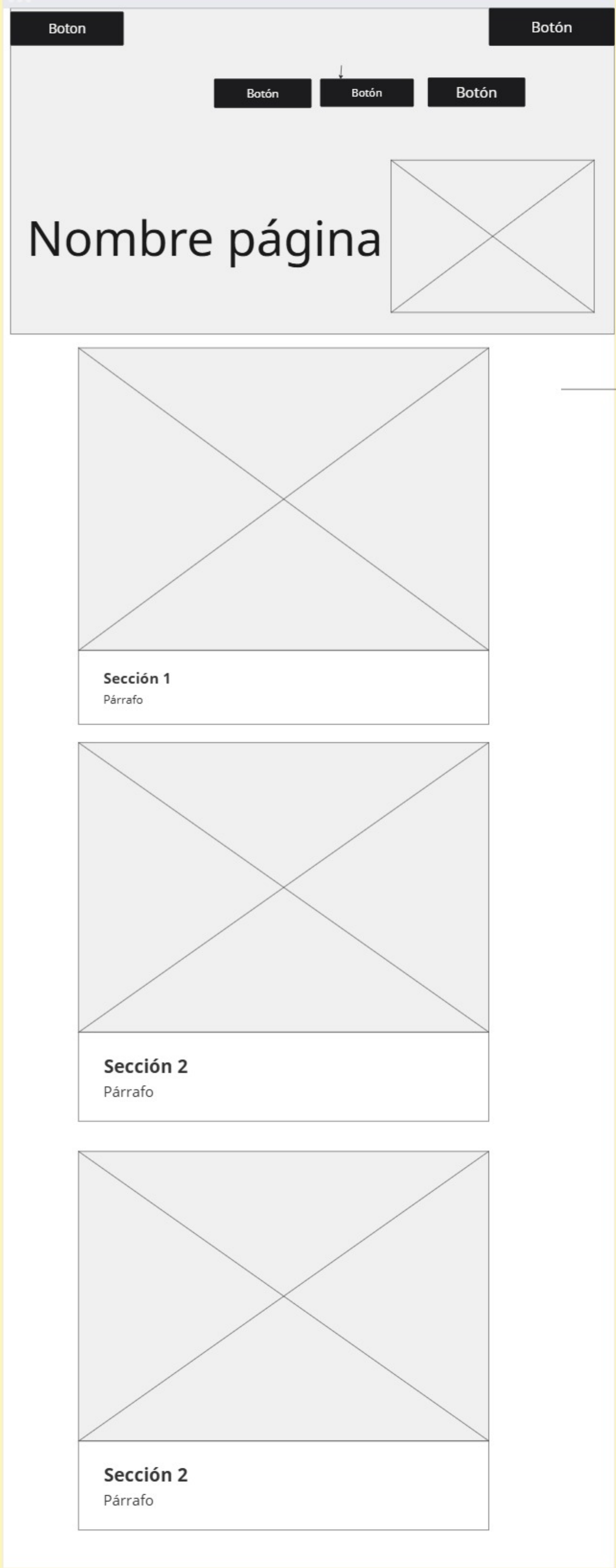
Citas reales

“No sé nada de las realidades de las personas con discapacidad. Pero quiero aprender”.

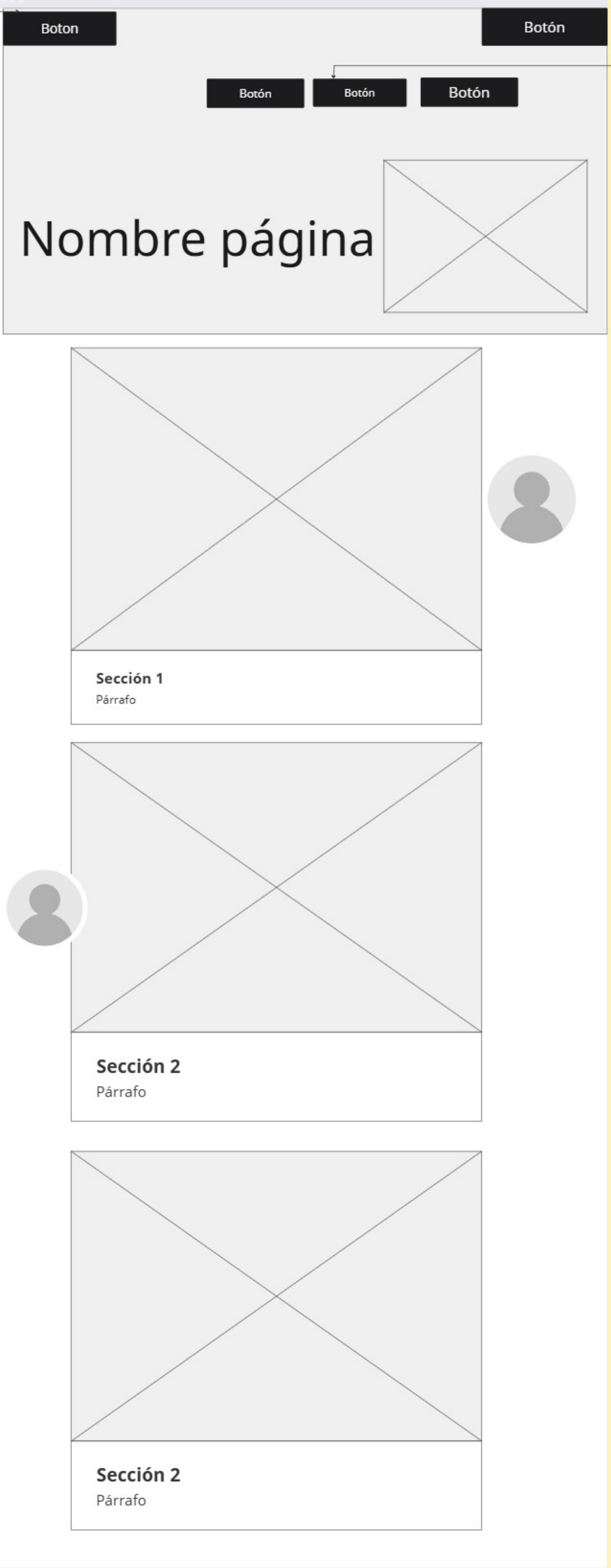
ANEXO 8

Voces que conectan

Página



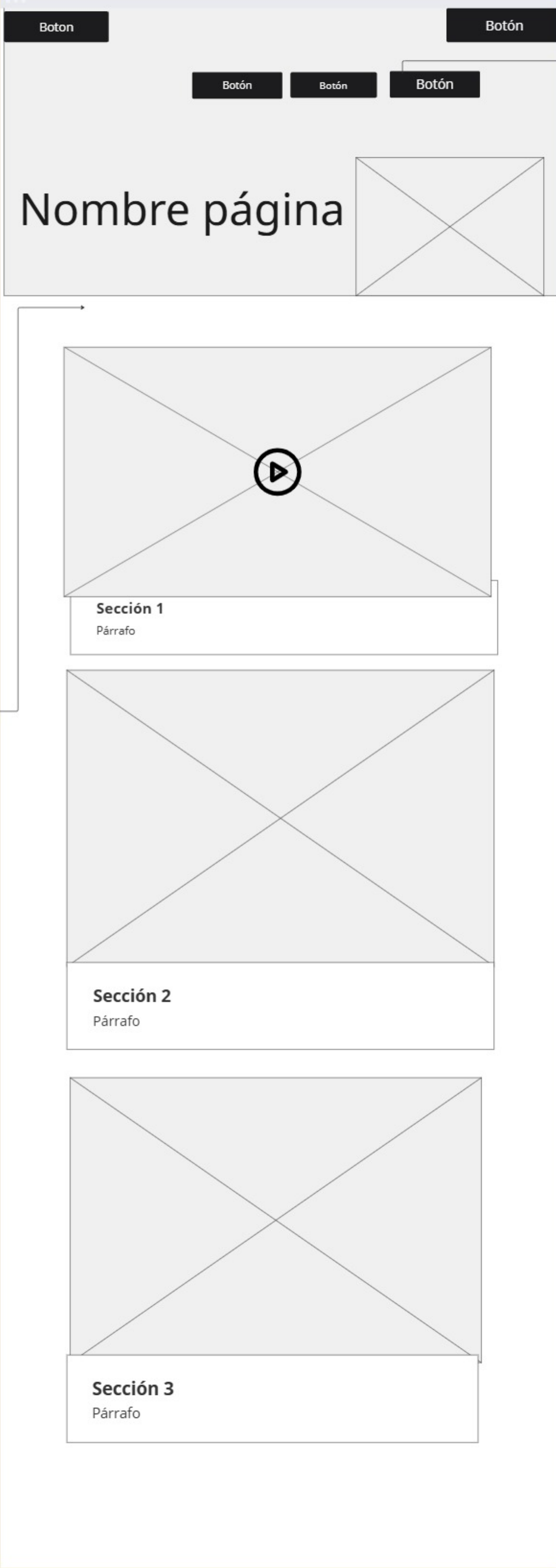
Página de inicio



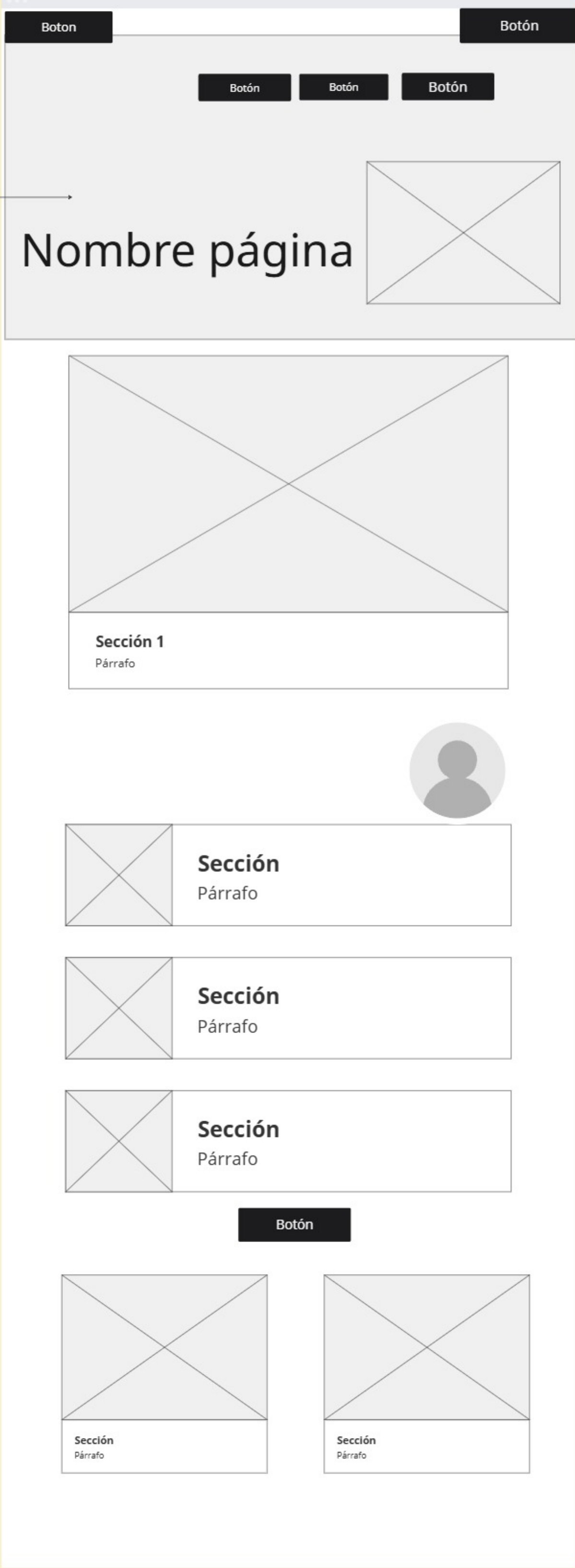
Página 2



Página 3

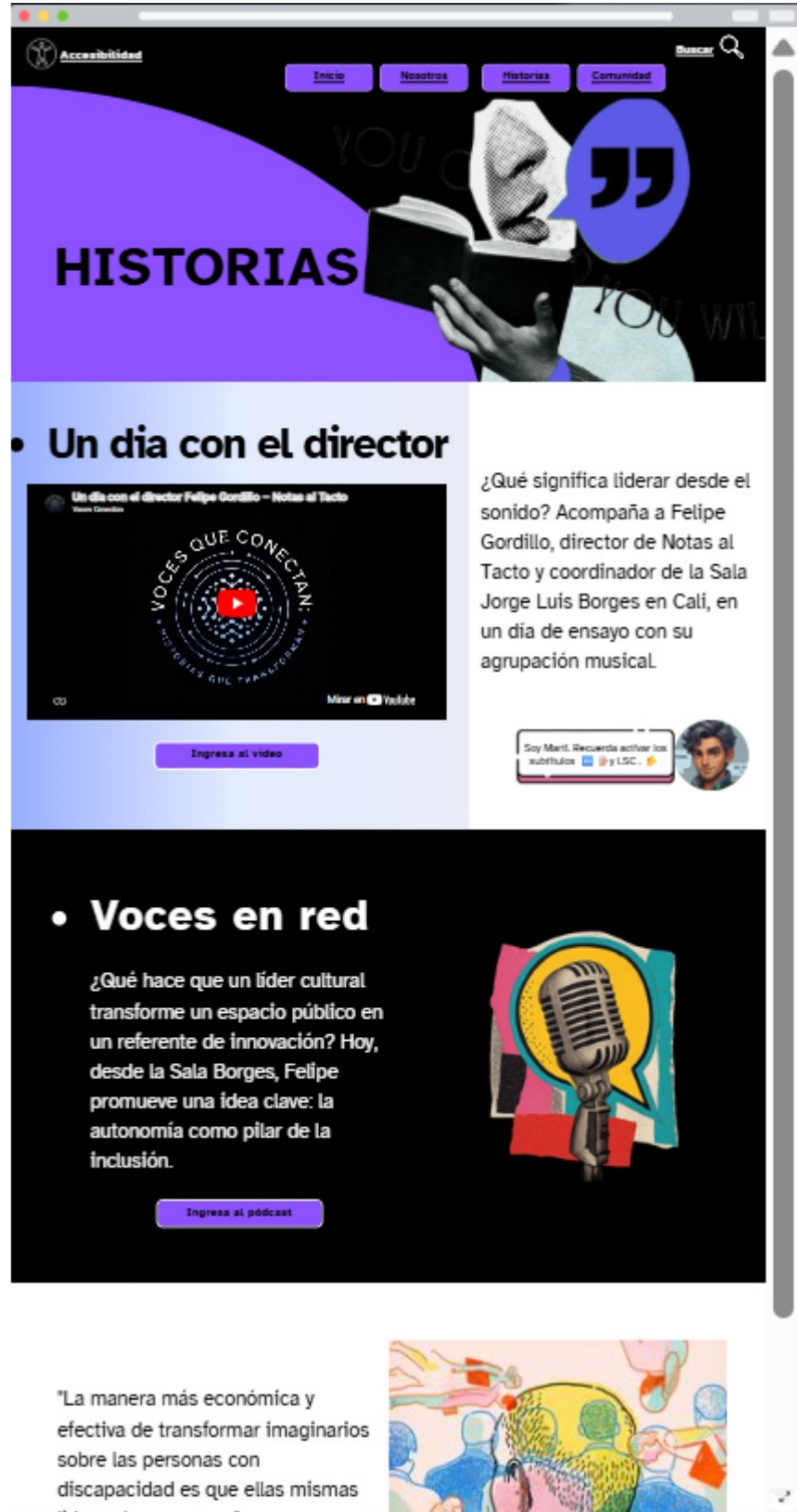


Página 4



ANEXO 9

Voces que conectan



Voces que conectan

Accesibilidad

[Inicio](#) [Nosotros](#) [Historias](#) [Comunidad](#)

VOCES

Que conectan.

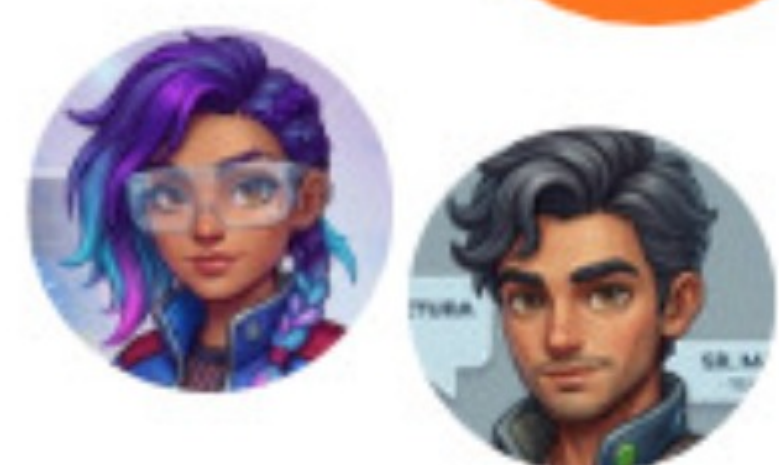
HISTORIAS

Que transforman.



¡Hola!

Somos Ada y Martí, tus guías. Este es un espacio de experiencias auténticas, narradas por sus protagonistas. Prepárate para ir más allá y conectar con la diversidad en su estado más puro. ¿Listos para explorar?



Liderazgo

"En cualquier rincón del mundo, cuando las palabras no alcanzan, el sonido toma el control. La música es, por excelencia, el arte de la verdadera inclusión".

Te invitamos a conocer el liderazgo de Felipe Gordillo coordinador de la **Sala Jorge Luis Borges**, en nuestra sección historias.



Comunidad





"Habitlar un mundo sin barreras significa aprender a escuchar sin el impulso automático de juzgar. Se nota en lo pequeño: en el respeto al peatón, en la paciencia con el que aprende más lento. Menos prejuicios y más voluntad."

Moises S.



"Un mundo sin barreras es aquel donde la tecnología no es un lujo, sino un puente accesible para todos, sin importar su condición física o su origen."

Julia C.

Comunidad





"Habitlar un mundo sin barreras significa aprender a escuchar sin el impulso automático de juzgar. Se nota en lo pequeño: en el respeto al peatón, en la paciencia con el que aprende más lento. Menos prejuicios y más voluntad."

Moises S.



"Un mundo sin barreras es aquel donde la tecnología no es un lujo, sino un puente accesible para todos, sin importar su condición física o su origen."

Julia C.



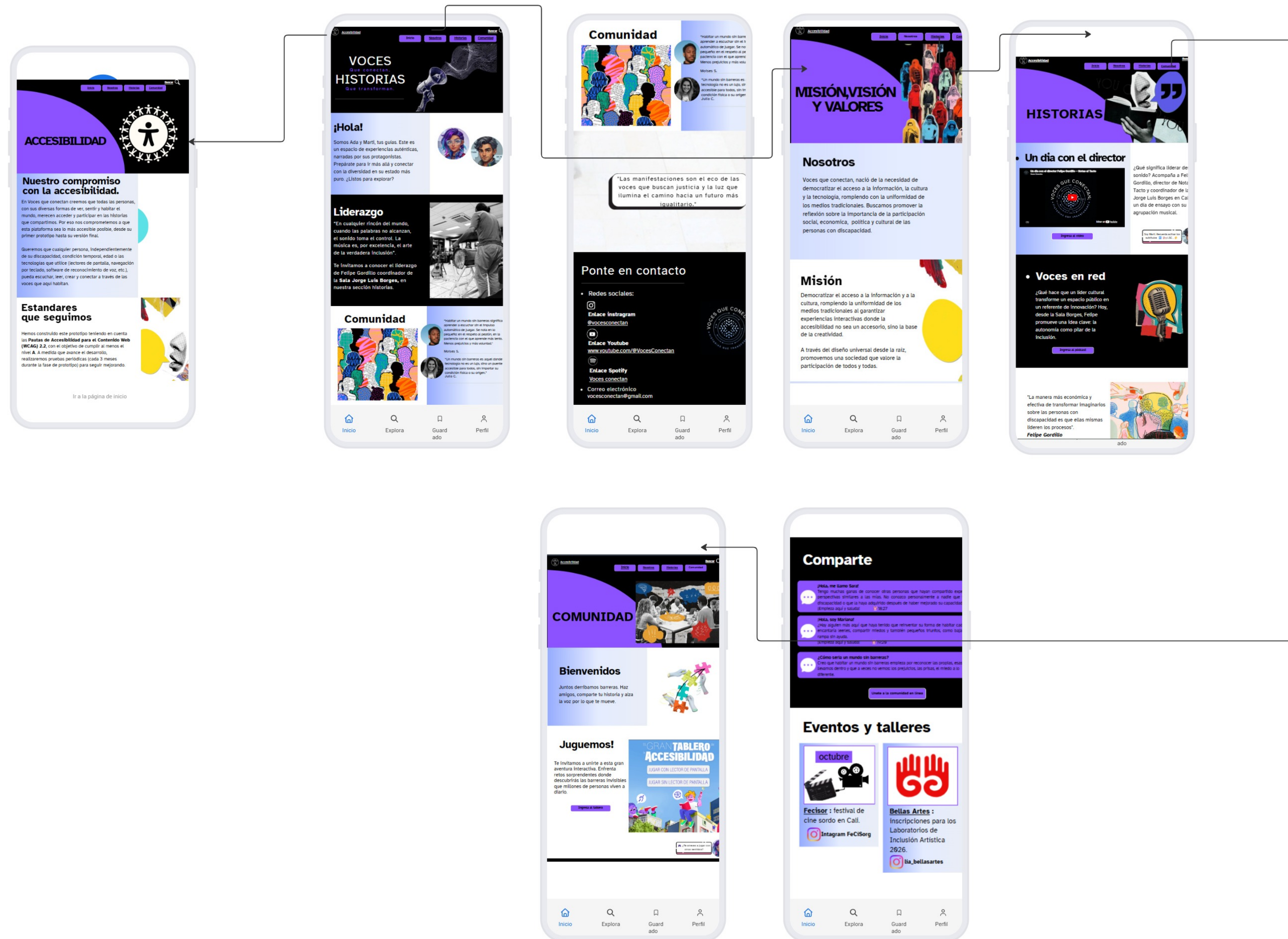
"Las manifestaciones son el eco de las voces que buscan justicia y la luz que ilumina el camino hacia un futuro más igualitario."

Ponte en contacto

- Redes sociales:
 -  **Enlace instagram**
[@vocesconectan](#)
 -  **Enlace Youtube**
[www.youtube.com/@VocesConectan](#)
 -  **Enlace Spotify**
[Voces conectan](#)
- Correo electrónico
vocesconectan@gmail.com



Voces que conectan



ANEXO 11

CRONOGRAMA: PROTOTIPO NAVEGABLE - VOCES QUE CONECTAN

FASE	ACTIVIDAD	FECHAS (INICIO - FIN)	DEPENDENCIAS	ENTREGABLE / HITO
Fase 0: Planificación y desarrollo puntos iniciales guía.	0.1 Revisión bibliográfica inicial y ajuste del marco teórico.	28 ene – 4 feb	–	Documentos antecedentes
	0.2 Objetivos y metas operativas.	4 feb – 11 feb	-	Objetivo general y específicos
	Justificación	4 feb - 11 feb	-	
	0.3Definición de participantes para fase de diagnóstico (convocatoria)	4 feb – 11feb	-	Listado de perfiles (5 personas)
	Hito 1		–	Plan de trabajo y contactos iniciales
Fase 1: Diagnóstico y empatía	1.1 Diseño de instrumentos (guía entrevista, cuestionario, ficha caracterización)	18 feb – 25 feb	0.2	Instrumentos

FASE	ACTIVIDAD	FECHAS (INICIO - FIN)	DEPENDENCIAS	ENTREGABLE / HITO
	1.2 Realización de entrevistas a profundidad (8 personas, 4 con discapacidad visual)	18 feb – 25 feb	1.1	Grabaciones y transcripciones
	1.3 Aplicación de cuestionarios a personas sin discapacidad (4)	4 mar – 11 mar	1.1	Datos cuantitativos/cualitativos
	1.4 Análisis de datos: categorización, mapa de empatía, perfiles	11 mar – 18 abr	1.2, 1.3	Informe de insights y arquetipos
	Hito 2	11 mar - 18 abr	–	Informe de diagnóstico y arquetipos
Fase 2: Diseño y arquitectura de interacción	2.1 Definición de principios de diseño estético accesible (WCAG 2.1)	18 mar – 25 abr	1.4	Documento pautas de accesibilidad
	2.2 Diseño del mapa de navegación (MIRO) y estructura de secciones	25 mar – 1 abr	2.1	Mapa de navegación

FASE	ACTIVIDAD	FECHAS (INICIO - FIN)	DEPENDENCIAS	ENTREGABLE / HITO
	2.3 Desarrollo del User Journey para 3 arquetipos	1 abr – 8 abr	2.2	User Journey
	2.4 Wireframes de baja fidelidad	8 abr – 15 abr	2.3	Wireframes (escritorio + móvil)
	2.5 Mockups de alta fidelidad -MIRO	22 abr – 29 abr	2.4	Mockups
	Hito 3	29 abr	–	Arquitectura y diseño visual validados
Fase 3: Prototipado y validación	3.1 Selección de herramienta no-code (Canva).	6 may – 3 mar	2.5	Prototipo base (primeras pantallas)
	3.2 Construcción del prototipo navegable de alta fidelidad (versión 1.0)	6 may – 13 may	3.1	Prototipo funcional (enlace)
	3.3 Reclutamiento de participantes para pruebas de usabilidad (5 personas)	6 may – 13 may	3.2	Lista de participantes y consentimientos

FASE	ACTIVIDAD	FECHAS (INICIO - FIN)	DEPENDENCIAS	ENTREGABLE / HITO
	3.4 Sesiones de validación con audiencias objetivo y aliados (5 usuarios)	20 may – 27 may	3.2	Acta de pruebas + respuestas cuestionario USE
	3.6 Ajustes finales basados en la validación.	20 may – 27 may	3.4	Prototipo navegable (enlace)
	Hito 4	27 may	–	Prototipo validado con usuarios (versión iterada)
Fase 4: Documentación y cierre	4.1 Elaboración del informe final de investigación-creación	1 jun – 10 jun	3.6	Borrador de informe
	4.2 Elaboración de anexos (mapas, mockups, capturas, consentimientos)	1 jun – 10 jun	4.1	Anexos completos
	4.3 Ajustes finales de la guía metodológica y preparación de la sustentación	10 jun – 15 jun	3.6	Guía metodológica final + presentación

FASE	ACTIVIDAD	FECHAS (INICIO - FIN)	DEPENDENCIAS	ENTREGABLE / HITO
	4.4 Finalización y entrega del proyecto (sustentación + documento + prototipo)	15 jun	4.3	ENTREGA FINAL

ANEXO 12

Título del Proyecto: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Investigadores Principales: Yuly Carolina Aguilar Gómez

Institución: Universidad Javeriana Cali

1. Invitación y Propósito

Le invitamos a participar en este proyecto de investigación que busca crear narrativas transmedia inclusivas para fortalecer el empoderamiento de la población con discapacidad visual y auditiva en la ciudad de Cali. Su participación es fundamental para asegurar que los contenidos sean accesibles y representativos.

2. ¿Qué implica su participación?

Dependiendo de la fase del proyecto, su participación podrá incluir:

- **Entrevistas:** Espacios de diálogo sobre sus experiencias de vida (logros, proyectos en los que participan) y necesidades de acceso a la información.
- **Pruebas de Prototipos:** Interacción con piezas transmedia (audio, video, plataformas web, material táctil) para evaluar su usabilidad.
- **Grabación y Registro:** Las sesiones podrán ser grabadas en audio, video o captura de pantalla exclusivamente para fines de análisis académico y mejora de las narrativas.
- **Registro fotográfico:** El proyecto incluye la toma de imágenes (fotografía fija) para su posterior uso como recurso para el prototipo navegable y la exposición en relieve.

3. Confidencialidad y Anonimato

- **Voluntariedad:** Su participación es totalmente voluntaria. Puede retirarse en cualquier momento o decidir no responder preguntas específicas sin que esto genere ninguna consecuencia negativa.
- **Tratamiento de Datos:** Toda la información será tratada con estricta confidencialidad. El uso de su nombre real, artístico o seudónimo que permitan identificarle en los reportes públicos del estudio serán usados bajo su autorización.
- **Uso de la Información:** Los hallazgos se utilizarán únicamente para fines académicos y para mejorar el diseño de las herramientas de inclusión del proyecto.

4. Ajustes Razonables

El equipo de investigación se compromete a brindar los apoyos necesarios en formatos accesibles, para garantizar su plena participación en igualdad de condiciones.

5. Declaración de Consentimiento

Al firmar este documento (o confirmar de forma verbal/digital ante testigos o grabación), manifiesto que:

1. He sido informado(a) sobre los objetivos y procedimientos del proyecto.
2. Acepto participar voluntariamente en las actividades propuestas.
3. Autorizo el registro en audio/video de mi participación para fines estrictamente académicos.
4. Comprendo que mis datos personales serán protegidos y anonimizados.

Nombre del Participante: Felipe Gordillo

Firma:

Fecha: Mayo 2026



Título del Proyecto: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Investigadores Principales: Yuly Carolina Aguilar Gómez

Institución: Universidad Javeriana Cali.

Invitación: Hola, Estamos llevando a cabo una actividad académica para evaluar la usabilidad y la experiencia de usuario de nuestro prototipo de alta fidelidad. Tu interacción y comentarios son cruciales para mejorar el sistema de orientación y navegación en la plataforma interactiva.

Te invitamos a participar en una sesión de prueba de **aproximadamente 30-60 minutos**.

¿Qué implica tu participación?

1. **Prueba de Usabilidad y Tareas Específicas:** Participarás en una sesión de 30-60 minutos donde se te pedirá interactuar con el prototipo de alta fidelidad (simulando la interfaz web).
2. **Uso de Tecnologías de Asistencia:** Se analizará cómo el prototipo interactúa con tecnologías de asistencia y herramientas de accesibilidad nativas. El objetivo es evaluar la compatibilidad técnica y garantizar una navegación fluida y sin barreras para el usuario.
3. **Pensamiento en Voz Alta:** Deberás verbalizar tus pensamientos, expectativas y cualquier dificultad que experimentes mientras usas el prototipo.
4. **Grabación:** La sesión será grabada en audio y captura de pantalla (registrando tu interacción con el prototipo) para fines de transcripción y análisis. Las grabaciones se utilizarán **exclusivamente** para esta actividad académica y serán eliminadas una vez finalizado el proyecto.
5. **Descansos y Bienestar Sensorial:** Para mitigar la fatiga visual o auditiva derivada de la interacción prolongada, la sesión contará con descansos programados. El participante también podrá solicitar pausas adicionales en cualquier momento.
6. **Diligenciamiento del Cuestionario de Usabilidad (USE):** Al finalizar las tareas, se te pedirá completar un cuestionario corto para medir tu percepción general de la facilidad de uso del prototipo.

Confidencialidad y Anonimato

- **Voluntariedad:** Tu participación es completamente voluntaria. Puedes decidir no responder a cualquier pregunta o terminar la prueba en cualquier momento sin ninguna consecuencia.
- **Confidencialidad:** Toda la información que proporciones será tratada con estricta confidencialidad.
- **Anonimato:** Los datos personales (nombre, voz, interacción) serán anonimizados. No se utilizará tu nombre real ni ningún dato que permita identificarte en los resultados del estudio.

Uso de la Información

Los hallazgos de esta evaluación serán presentados en un trabajo académico y se utilizarán para realizar las correcciones necesarias en el diseño final.

Específicamente, los datos permitirán validar si los personajes guía (Ada y Marti) cumplen efectivamente su función de orientar y acompañar al usuario dentro de la interfaz, asegurando que su presencia aporte a la autonomía en la navegación. Los datos no se utilizarán para ningún otro fin comercial o académico externo.

Declaración de Consentimiento

Al firmar a continuación (o al confirmar de forma verbal/digital), confirmo que:

- He leído y entendido la información proporcionada en este documento.
- Doy mi consentimiento para participar en la prueba de usabilidad.
- Entiendo que la sesión será grabada (audio y pantalla) con fines de análisis de la experiencia de usuario.
- Estoy de acuerdo en que mi información será tratada de manera confidencial y anonimizada.
- Soy consciente de que mi participación es voluntaria y puedo retirarme en cualquier momento sin penalización.

Nombre del participante: Ana Dilvia Tamayo Marín



Firma del participante:

Fecha: Mayo de 2026



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Título del Proyecto: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Investigadores Principales: Yuly Carolina Aguilar Gómez

Institución: Universidad Javeriana Cali.

Invitación: Hola, Estamos llevando a cabo una actividad académica para evaluar la usabilidad y la experiencia de usuario de nuestro prototipo de alta fidelidad. Tu interacción y comentarios son cruciales para mejorar el sistema de orientación y navegación en la plataforma interactiva.

Te invitamos a participar en una sesión de prueba de **aproximadamente 30-60 minutos**.

¿Qué implica tu participación?

1. **Prueba de Usabilidad y Tareas Específicas:** Participarás en una sesión de 30-60 minutos donde se te pedirá interactuar con el prototipo de alta fidelidad (simulando la interfaz web).
2. **Uso de Tecnologías de Asistencia:** Se analizará cómo el prototipo interactúa con tecnologías de asistencia y herramientas de accesibilidad nativas. El objetivo es evaluar la compatibilidad técnica y garantizar una navegación fluida y sin barreras para el usuario.
3. **Pensamiento en Voz Alta:** Deberás verbalizar tus pensamientos, expectativas y cualquier dificultad que experimentes mientras usas el prototipo.
4. **Grabación:** La sesión será grabada en audio y captura de pantalla (registrando tu interacción con el prototipo) para fines de transcripción y análisis. Las grabaciones se utilizarán **exclusivamente** para esta actividad académica y serán eliminadas una vez finalizado el proyecto.
5. **Descansos y Bienestar Sensorial:** Para mitigar la fatiga visual o auditiva derivada de la interacción prolongada, la sesión contará con descansos programados. El participante también podrá solicitar pausas adicionales en cualquier momento.
6. **Diligenciamiento del Cuestionario de Usabilidad (USE):** Al finalizar las tareas, se te pedirá completar un cuestionario corto para medir tu percepción general de la facilidad de uso del prototipo.

Confidencialidad y Anonimato

- **Voluntariedad:** Tu participación es completamente voluntaria. Puedes decidir no responder a cualquier pregunta o terminar la prueba en cualquier momento sin ninguna consecuencia.
- **Confidencialidad:** Toda la información que proporciones será tratada con estricta confidencialidad.
- **Anonimato:** Los datos personales (nombre, voz, interacción) serán anonimizados. No se utilizará tu nombre real ni ningún dato que permita identificarte en los resultados del estudio.

Uso de la Información

Los hallazgos de esta evaluación serán presentados en un trabajo académico y se utilizarán para realizar las correcciones necesarias en el diseño final.

Específicamente, los datos permitirán validar si los personajes guía (Ada y Marti) cumplen efectivamente su función de orientar y acompañar al usuario dentro de la interfaz, asegurando que su presencia aporte a la autonomía en la navegación. Los datos no se utilizarán para ningún otro fin comercial o académico externo.

Declaración de Consentimiento

Al firmar a continuación (o al confirmar de forma verbal/digital), confirmo que:

- He leído y entendido la información proporcionada en este documento.
- Doy mi consentimiento para participar en la prueba de usabilidad.
- Entiendo que la sesión será grabada (audio y pantalla) con fines de análisis de la experiencia de usuario.
- Estoy de acuerdo en que mi información será tratada de manera confidencial y anonimizada.
- Soy consciente de que mi participación es voluntaria y puedo retirarme en cualquier momento sin penalización.

Nombre del participante: Jhoan Sebastián Cadena López

Firma del participante: La acepto de manera verbal (persona ciega)

Fecha: mayo de 2026

Título del Proyecto: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Investigadores Principales: Yuly Carolina Aguilar Gómez

Institución: Universidad Javeriana Cali.

Invitación: Hola, Estamos llevando a cabo una actividad académica para evaluar la usabilidad y la experiencia de usuario de nuestro prototipo de alta fidelidad. Tu interacción y comentarios son cruciales para mejorar el sistema de orientación y navegación en la plataforma interactiva.

Te invitamos a participar en una sesión de prueba de **aproximadamente 30-60 minutos**.

¿Qué implica tu participación?

1. **Prueba de Usabilidad y Tareas Específicas:** Participarás en una sesión de 30-60 minutos donde se te pedirá interactuar con el prototipo de alta fidelidad (simulando la interfaz web).
2. **Uso de Tecnologías de Asistencia:** Se analizará cómo el prototipo interactúa con tecnologías de asistencia y herramientas de accesibilidad nativas. El objetivo es evaluar la compatibilidad técnica y garantizar una navegación fluida y sin barreras para el usuario.
3. **Pensamiento en Voz Alta:** Deberás verbalizar tus pensamientos, expectativas y cualquier dificultad que experimentes mientras usas el prototipo.
4. **Grabación:** La sesión será grabada en audio y captura de pantalla (registrando tu interacción con el prototipo) para fines de transcripción y análisis. Las grabaciones se utilizarán **exclusivamente** para esta actividad académica y serán eliminadas una vez finalizado el proyecto.
5. **Descansos y Bienestar Sensorial:** Para mitigar la fatiga visual o auditiva derivada de la interacción prolongada, la sesión contará con descansos programados. El participante también podrá solicitar pausas adicionales en cualquier momento.
6. **Diligenciamiento del Cuestionario de Usabilidad (USE):** Al finalizar las tareas, se te pedirá completar un cuestionario corto para medir tu percepción general de la facilidad de uso del prototipo.

Confidencialidad y Anonimato

- **Voluntariedad:** Tu participación es completamente voluntaria. Puedes decidir no responder a cualquier pregunta o terminar la prueba en cualquier momento sin ninguna consecuencia.
- **Confidencialidad:** Toda la información que proporciones será tratada con estricta confidencialidad.
- **Anonimato:** Los datos personales (nombre, voz, interacción) serán anonimizados. No se utilizará tu nombre real ni ningún dato que permita identificarte en los resultados del estudio.

Uso de la Información

Los hallazgos de esta evaluación serán presentados en un trabajo académico y se utilizarán para realizar las correcciones necesarias en el diseño final.

Específicamente, los datos permitirán validar si los personajes guía (Ada y Marti) cumplen efectivamente su función de orientar y acompañar al usuario dentro de la interfaz, asegurando que su presencia aporte a la autonomía en la navegación. Los datos no se utilizarán para ningún otro fin comercial o académico externo.

Declaración de Consentimiento

Al firmar a continuación (o al confirmar de forma verbal/digital), confirmo que:

- He leído y entendido la información proporcionada en este documento.
- Doy mi consentimiento para participar en la prueba de usabilidad.
- Entiendo que la sesión será grabada (audio y pantalla) con fines de análisis de la experiencia de usuario.
- Estoy de acuerdo en que mi información será tratada de manera confidencial y anonimizada.
- Soy consciente de que mi participación es voluntaria y puedo retirarme en cualquier momento sin penalización.

Nombre del participante: Santiago Escobar Guzmán

Santiago Escobar

Firma del participante:

Fecha: Mayo de 2026

Título del proyecto: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Investigador/a: Yuly Carolina Aguilar Gómez

Institución: Universidad Javeriana Cali.

OBJETIVO DE LA PRUEBA DE USABILIDAD

Evaluar la facilidad de uso, diseño estético accesible e inclusivo, la comprensión de la narrativa y las barreras de accesibilidad del prototipo navegable de "Voces que Conectan", identificando puntos críticos de fricción para personas con y sin discapacidad visual.

Duración aproximada: 30-60 minutos

Yo, **Lorena Lasso**, acepto participar voluntariamente en esta prueba de usabilidad.

Entiendo que:

1. Se me pedirá explorar un prototipo de página web y realizar tareas sencillas mientras pienso en voz alta.
2. La sesión será grabada en audio y/o video de pantalla solo para fines de análisis interno. Mi rostro no será publicado sin mi permiso explícito.
3. Mis respuestas son anónimas en los informes finales.
4. Puedo detener la prueba en cualquier momento sin dar explicación ni recibir penalización.
5. Esta prueba evalúa la plataforma, no mis habilidades. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

Doy mi consentimiento para:

- Ser grabado en audio
- Que se capture la pantalla de mi computadora o dispositivo
- Que se tomen notas escritas por el facilitador

Jorge Jasso.

Firma / declaración verbal:

Fecha: 5 – 06-2026

Título del proyecto: Voces que conectan: diseño y validación de un prototipo de plataforma interactiva estéticamente accesible para promover la reflexión sobre la participación social de personas con discapacidad visual en Cali.

Investigador/a: Yuly Carolina Aguilar Gómez

Institución: Universidad Javeriana Cali.

OBJETIVO DE LA PRUEBA DE USABILIDAD

Evaluar la facilidad de uso, diseño estético accesible e inclusivo, la comprensión de la narrativa y las barreras de accesibilidad del prototipo navegable de "Voces que Conectan", identificando puntos críticos de fricción para personas con y sin discapacidad visual.

Duración aproximada: 30-60 minutos

Yo, **Diana Marcela Gómez Acosta**, acepto participar voluntariamente en esta prueba de usabilidad.

Entiendo que:

1. Se me pedirá explorar un prototipo de página web y realizar tareas sencillas mientras pienso en voz alta.
2. La sesión será grabada en audio y/o video de pantalla solo para fines de análisis interno. Mi rostro no será publicado sin mi permiso explícito.
3. Mis respuestas son anónimas en los informes finales.
4. Puedo detener la prueba en cualquier momento sin dar explicación ni recibir penalización.
5. Esta prueba evalúa la plataforma, no mis habilidades. No hay respuestas correctas ni incorrectas.

Doy mi consentimiento para:

- Ser grabado en audio
- Que se capture la pantalla de mi computadora o dispositivo
- Que se tomen notas escritas por el facilitador

Diana Marcela Gómez Costa

Firma / declaración verbal:

Fecha: 5 – 06-2026

ANEXO 13

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI GESTIÓN TECNOLÓGICA Y DE LA INFORMACIÓN GESTIÓN DOCUMENTAL	MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN (MIPG) ACTA DE REUNIÓN	MAGT04.03.P003.F006	
		VERSIÓN	003

ACTA No. 4148.020.1.2.09	FECHA:	04/may/2026
	HORA INICIAL:	10:00 Am
OBJETIVO: Establecer acuerdos sobre la investigación “Ecosistema transmedia para el empoderamiento y la inclusión sensorial en Cali”, desarrollada por la estudiante de la Maestría en Comunicación y Creación Interactiva de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, y definir las condiciones para el desarrollo del trabajo de campo en la Sala Sala Jorge Luis Borges. .	HORA FINAL:	11:45 am
	LUGAR:	Sala Jorge Luis Borges.

ASISTENTES:

Carolina Aguilar – Estudiante maestría en comunicación Universidad Javeriana cali
Felipe Gordillo – contratista.

AUSENTES: N/A

INVITADO: N/A

ORDEN DEL DÍA:

1. Presentación de la estudiante y socialización de los objetivos de la investigación sobre el ecosistema transmedia para el empoderamiento y la inclusión sensorial en Cali.
2. exposición de los programas, proyectos y estrategias culturales desarrolladas por la Sala Jorge Luis Borges;
3. definición de acuerdos para el trabajo de campo, entrevistas y registros audiovisuales
4. concertación de la jornada de observación del viernes 15; y establecimiento de los lineamientos éticos relacionados con la lectura y socialización del consentimiento informado.

DESARROLLO:

Este documento es propiedad de la Administración Central del Distrito de Santiago de Cali. Prohibida su copia, alteración o modificación por cualquier medio, sin previa autorización del Alcalde.

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI GESTIÓN TECNOLÓGICA Y DE LA INFORMACIÓN GESTIÓN DOCUMENTAL	MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN (MIPG) ACTA DE REUNIÓN	MAGT04.03.P003.F006	
		VERSIÓN	003

Presentación de la estudiante y socialización de los objetivos de la investigación sobre el ecosistema transmedia para el empoderamiento y la inclusión sensorial en Cali; exposición de los programas, proyectos y estrategias culturales desarrolladas por la Sala Jorge Luis Borges; definición de acuerdos para el trabajo de campo, entrevistas y registros audiovisuales; concertación de la jornada de observación del viernes 15; y establecimiento de los lineamientos éticos relacionados con la lectura y socialización del consentimiento informado.

Desarrollo del día

Se realizó reunión con la estudiante de la maestría, quien presentó los objetivos e intereses de su investigación, centrada en la creación de un ecosistema transmedia para el empoderamiento y la inclusión sensorial en la ciudad de Cali.

La estudiante manifestó su interés en conocer las iniciativas adelantadas por la Sala Jorge Luis Borges relacionadas con personas con discapacidad visual y auditiva, así como la posibilidad de asistir a algunos espacios y actividades con fines estrictamente académicos. Dentro de las acciones planteadas se encuentran el conocimiento de la oferta de talleres y actividades, la realización de registros fotográficos y audiovisuales, y entrevistas breves sobre las dinámicas desarrolladas en dichos espacios.

Por su parte, el coordinador de la Sala Jorge Luis Borges realizó una explicación amplia sobre los programas, proyectos y estrategias culturales que la sala desarrolla para las personas con discapacidad en la ciudad. Asimismo, ofreció un recorrido detallado por los distintos procesos y acciones adelantadas desde este espacio bibliotecario y cultural.

Durante la conversación se enfatizó que la sala ha sido históricamente un espacio de interés para investigadoras e investigadores tanto de pregrado como de maestría. En ese sentido, se aclaró que la sala procura que las investigaciones realizadas no se enmarquen en lógicas extractivistas. Por ello, se propuso que, al finalizar el proceso de recopilación de información, la investigadora pueda desarrollar un breve taller dirigido a los usuarios de la biblioteca, quedando la temática y metodología del mismo a criterio de la estudiante investigadora.

Igualmente, se acordó que el día viernes 15 la estudiante realizará un primer acercamiento de observación en la sala. Durante esta jornada se llevará a cabo una entrevista al coordinador de la sala y al director del ensamble de música latinoamericana, estrategia perteneciente al proyecto “Notas al tacto”.

Este documento es propiedad de la Administración Central del Distrito de Santiago de Cali. Prohibida su copia, alteración o modificación por cualquier medio, sin previa autorización del Alcalde.

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI GESTIÓN TECNOLÓGICA Y DE LA INFORMACIÓN GESTIÓN DOCUMENTAL	MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN (MIPG) ACTA DE REUNIÓN	MAGT04.03.P003.F006	
		VERSIÓN	003

Finalmente, se estableció que ese mismo día se realizará la lectura en voz alta del consentimiento informado, con el propósito de que los asistentes al taller y usuarios de la sala que deseen participar estén debidamente informados sobre el uso de sus datos y de la información recopilada durante el proceso investigativo.

Acuerdos

La estudiante realizará un primer ejercicio de observación el viernes 15 en la Sala Jorge Luis Borges.

Se autoriza la realización de entrevistas, registros audiovisuales y observación de actividades, siempre bajo criterios éticos y académicos.

Se realizará lectura en voz alta del consentimiento informado antes de iniciar cualquier actividad de recopilación de información.

La investigadora desarrollará, al finalizar el proceso investigativo, un taller dirigido a usuarios de la biblioteca como ejercicio de devolución social del conocimiento.

TAREAS Y COMPROMISOS ESTABLECIDOS EN ESTA REUNIÓN

QUÉ HACER	RESPONSABLE	FECHA COMPROMISO
Realizar el acta	Felipe Gordillo	4/may/26

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI GESTIÓN TECNOLÓGICA Y DE LA INFORMACIÓN GESTIÓN DOCUMENTAL	MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN (MIPG) ACTA DE REUNIÓN	MAGT04.03.P003.F006	
		VERSIÓN	003

Firmas (responsables)

Se firman listados de asistencia y se adjunta documento.



Felipe Gordillo Carolina Aguilar.
Contratista- Centro Cultural de Cali
Sala José Luis Borges

Yuly Carolina Aguilar Gómez
Estudiante Maestría Javeriana Cali, FICEL
Corporation.

 ALCALDÍA DE SANTIAGO DE CALI GESTIÓN TECNOLÓGICA Y DE LA INFORMACIÓN GESTIÓN DOCUMENTAL	MODELO INTEGRADO DE PLANEACIÓN Y GESTIÓN (MIPG) ACTA DE REUNIÓN	MAGT04.03.P003.F006	
		VERSIÓN	003



NOTA: Se anexan fotos.

Elaboró: Lizzet Muñoz Acosta
Revisó:

ANEXO 14

Transcripción

Carlos Andrés Cajiao

Carolina Aguilar (entrevistadora): Bueno, hola Carlos. Esta entrevista es para el proyecto que estoy realizando, que es un prototipo interactivo accesible. Queremos plantear una plataforma web accesible, dado que muchas plataformas tienen muchísimas barreras, no solo para las personas con discapacidad, sino en general. Estamos proponiendo ese prototipo con el objetivo de que cualquier persona que ingrese se sienta autónoma, lo más accesible posible. También queremos generar una reflexión sobre el empoderamiento y los liderazgos de las personas con discapacidad, dejar de lado esa visión paternalista y asistencialista que existe hacia la comunidad con discapacidad. Entonces, quiero hacerte unas preguntas para que, desde tu experiencia con plataformas web y con tu profesión, nos digas cuáles serían esas buenas prácticas o ideas para ponerlas en función en ese prototipo. ¿Cuál es tu nombre completo?

Carlos Andrés Cajiao: Carlos Andrés Cajiao.

Carolina: ¿Cómo se escribe Cajiao?

Carlos: C-A-J-I-A-O.

Carolina: Ok, súper. ¿Cuántos años tienes, Carlos?

Carlos: 33.

Carolina: ¿Con qué género te identificas?

Carlos: Masculino.

Carolina: ¿Tu barrio cuál es?

Carlos: San Luis.

Carolina: ¿Tu nivel educativo cuál es?

Carlos: Técnico.

Carolina: ¿Técnico en qué?

Carlos: En sistemas.

Carolina: Súper, eso es lo que necesitamos. ¿Tu ocupación actual cuál es?

Carlos: Yo aquí soy bibliotecario, hago parte del equipo de la Sala Borges.

Carolina: ¿Tienes algún rol de liderazgo?

Carlos: No.

Carolina: Hay que atreverse. Bueno, ¿cuál es tu tipo de discapacidad?

Carlos: Visual total.

Carolina: ¿Tienes alguna ayuda técnica? ¿Usas bastón, lector de pantalla?

Carlos: Sí, en mi teléfono uso lector, también en el computador, y uso el bastón para la movilidad.

Carolina: ¿Cuál es tu dispositivo principal, el que usas diariamente?

Carlos: El celular.

Carolina: ¿Utilizas redes sociales, Carlos?

Carlos: Sí, uso Facebook, TikTok, Instagram (aunque lo tengo ahí olvidado) y WhatsApp.

Carolina: ¿Cuál de esas redes consideras que es más accesible para ti, o en la que te mueves mejor?

Carlos: La más accesible para mí es Facebook. Ha ido mejorando. Yo uso un Android, un Samsung. Antes era difícil, por ejemplo, que te describiera una imagen o el texto alternativo. Eso también lo agregaron, es muy bueno. Antes no estaba, entonces ha mejorado mucho y ahora es más accesible.

Carolina: ¿Crees que cuando entras a navegar en Facebook te desenvuelves bien o encuentras alguna barrera?

Carlos: Mira que no, no tengo ningún problema en Facebook. Gracias a sus últimas actualizaciones.

Carolina: ¿Y hace cuánto más o menos se actualizó?

Carlos: Facebook actualiza cada rato y tiene muchas mejoras, la verdad.

Carolina: ¿Y TikTok en cuanto a accesibilidad?

Carlos: TikTok es buena. Sin embargo, eso nos pasa a todos los ciegos de Android, más que todo. He escuchado varios casos. Por ejemplo, cuando hay que dar "me gusta" en un en vivo, el botón no está bien etiquetado. A veces toca desactivar el lector y tocar la pantalla para que haga efecto el "me gusta", luego volver a activar el lector.

Carolina: ¿Y Instagram qué tal?

Carlos: Instagram es accesible, pero Facebook es un poquito más sensible.

Carolina: ¿Instagram tiene mucha cosa, no?

Carlos: Sí, tiene mucha imagen, y ahora agregó el chat de voz. Pero como te dije al principio, yo casi no lo uso.

Carolina: ¿Prefieres Facebook?

Carlos: Sí, en accesibilidad prefiero Facebook.

Carolina: ¿Y WhatsApp, Carlos?

Carlos: En WhatsApp la verdad muy bien, es muy accesible: los emojis, los textos, la navegación.

Carolina: Súper. Bueno, Carlos, te voy a hacer otra preguntita sobre la familiaridad con interfaces interactivas y plataformas web. Te voy a leer tres niveles: habitual, ocasional y nula. Dime en cuál te consideras.

- Habitual: sueles interactuar con videojuegos, plataformas web dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales.
- Ocasional: conoces lo básico (clics, scroll estándar), pero no frecuentas sitios web con interactividad compleja.
- Nula: tu experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería o llamadas.

Carlos: La segunda, ocasional.

Carolina: Antes de continuar, ¿me haces una pregunta? Dime.

Carlos: ¿De qué trata la página, la plataforma web?

Carolina: La plataforma web es de narrativas interactivas inclusivas. Por eso vinimos a grabar contenido acá con Felipe. Es para mostrar proyectos de liderazgo y empoderamiento de personas con discapacidad, en audios, videos, podcast, imágenes en diferentes plataformas. Bueno, vamos a usar Instagram. Facebook no lo había pensado tanto porque otra persona que entrevisté me dijo que él consideraba que Facebook era mucho más complejo. A mí también me parece re complejo, me demoré muchísimo en entender cómo publicar en el muro. Yo uso Instagram. Creo que depende de los gustos o del nivel de entendimiento de cada uno.

Carlos: Exacto.

Carolina: Cuando navegas en la web, Carlos, ¿qué herramientas o funciones consideras que te hacen la experiencia más fácil, más significativa? Puede ser el audio, los lectores de pantalla...

Carlos: Las personas con discapacidad visual sí o sí debemos usar el lector de pantalla, tanto en el computador como en el teléfono. En el computador, yo navego con comandos o atajos, eso me facilita mucho, y también con las flechas. El lector es la herramienta principal. Hay varios lectores: el Jaws, que es el más conocido, y el NVDA, que es otro lector más liviano. Algunas personas ciegas lo usan, yo no lo uso, me queda mejor usar el Jaws.

Carolina: Cuando tú entras a un sitio web interactivo, ¿qué te hace abandonarlo? ¿Qué te hace sentir incómodo y decir "me salgo de aquí"?

Carlos: Si veo que hay muchas trabas, como imágenes sin descripción o botones sin etiquetar. O sea, la estructura de la plataforma. Si entro con el lector y me encuentro con muchas barreras, me salgo porque no estoy avanzando, quedo en las mismas.

Carolina: ¿Te ha pasado?

Carlos: No recuerdo, pero sí me ha pasado. A veces hay botones no etiquetados. De diez páginas que entres, diría que seis cuentan con accesibilidad. No es que siempre me pase; rara vez ingreso a una página y digo "no" y me salgo.

Carolina: Piensa en una aplicación o sitio web que te guste mucho usar porque sientes que es muy accesible para ti. Cualquier temática.

Carlos: A mí me gusta mucho el fútbol. Uso una aplicación para estar pendiente de resultados: Forza Football. Se puede encontrar en Play Store, no sé si en iPhone también. Es muy accesible. Puedo leer los nombres de los equipos, revisar resultados, quién metió gol, cómo fue el gol. Gracias a esa aplicación, me entero de lo que pasa en el mundo del fútbol. También tengo una para editar audios y videos, se llama AudioLab. Es para grabar audio, grabar videos, hacer algunos ajustes y ediciones. Está muy chévere.

Carolina: Si tú ingresaras a una plataforma web interactiva que cuente historias locales de nuestra ciudad, ¿cómo preferirías encontrar la información? ¿En qué formato?

Carlos: A mí me gusta más en audio. El audio me transporta. Puede que a alguno le gusten los textos o las imágenes, pero yo me quedo con los audios. Cuando escucho audios, uso la imaginación y eso me hace transportarme a ese lugar.

Carolina: Cuando quieres enterarte de alguna información sobre un tema que te llame la atención, ya sea laboral o académico, ¿en qué formatos o plataformas prefieres? ¿Podcast, videos cortos, lecturas?

Carlos: Últimamente prefiero videos cortos, antes era más textos. Videos cortos en YouTube o en TikTok.

Carolina: Este proyecto, como te he contado, se llama "Voces que conectan" y busca mostrarle a la ciudadanía los liderazgos y proyectos de la población con discapacidad, y generar inclusión. ¿Qué tanto conoces sobre esta realidad en tu ciudad? ¿Qué tan familiarizado estás con la inclusión, los proyectos de discapacidad y empoderamiento?

Carlos: En muchos colegios se han dado pasos, pero todavía falta mucho. Muchos centros educativos no tienen mucha inclusión o no hay inclusión. Los profesores

no están preparados para enseñar a una persona con discapacidad. Lo vimos en las universidades. Sin embargo, hay espacios como la Sala Borges, que tienen diferentes programas, actividades y cursos donde reciben personas con discapacidad para que puedan desarrollar habilidades para la vida. Todos conocemos la Sala Borges, la Sala Helen Keller, la Infantil, Confandi, la Fundación Solidaria, Asodis, la Fundación Ángel de Luz. Son espacios que atienden a personas con discapacidad. Pero en general, pienso que todavía nos falta mucho. Aunque se han dado algunos pasos, por ejemplo en lo laboral, hay muchas barreras. Todavía hay empresas que no confían en las capacidades de las personas con discapacidad para contratarlas. Siempre existe esa barrera, ese estigma. Piensan que una persona con discapacidad no tiene las habilidades, o también hay miedo de no saber cómo adaptar las herramientas, o si contratan a alguien en silla de ruedas pero la empresa no tiene rampa, dirán "no tenemos rampa, no podemos contratarla". Prefieren ahorrarse los gastos. Se han dado pasos, pero todavía falta mucho.

Carolina: ¿Qué tipo de historias o narrativas sientes que hacen falta contar sobre la discapacidad en nuestra ciudad?

Carlos: Por ejemplo, hay personas con discapacidad que no tienen muchas oportunidades laborales, entonces muchos se dedican a las ventas: subir a los buses o vender en la calle para sobrevivir. Otros se meten al deporte, pero a veces el deporte tampoco es garantía, porque si no tienes buen rendimiento, no tienes ingresos económicos. Puedes entrenar todo un año, pero si no ganas medallas, no tienes entrada económica.

Carolina: (Pausa en la grabación) Bueno, ya vamos a cerrar. Cuando entras a páginas web interactivas, ¿cómo te gusta interactuar con la información? ¿Pones comentarios, reacciones?

Carlos: Mira, yo casi nunca comento, rara vez, a veces solo cuando hay algo polémico. Me gusta más leer y relacionar. Uso reacciones con emojis o el "me gusta". En Facebook sí comento a veces. En TikTok, reacciones.

Carolina: ¿Te gustaría que hubiera opción de dejar una nota de voz en los comentarios?

Carlos: Sería chévere. En las redes sociales, por ejemplo en Facebook no existe esa opción, solo emojis o el "me gusta". Sería muy bacano agregar la opción de audio. Sería más polémico y más entretenido. En TikTok tampoco hay reacción con audio. Me encantaría que hubiese esa opción.

Carolina: Si tú tuvieras la posibilidad de diseñar una plataforma web, ¿cómo te la imaginarías? ¿Cómo la crearías en cuanto a estructura, para que fuera más accesible?

Carlos: La plataforma ideal, pensando en redes sociales, tendría que permitir que el lector de pantalla identifique todos los botones e imágenes. Que la navegación sea lo más fluida posible, sin barreras. También en el tema de los emojis, a veces el lector dice una cosa y la imagen que ven los demás es otra. Por ejemplo, dice "ojos cerrados" pero la imagen se ve de cierta manera. Buscaría que fuera lo más cercano a la realidad, que no haya confusión. También que tenga muchas maneras de comunicarnos: videollamadas, audios, etc. Que sea lo más accesible posible, para que el lector no tenga trabas.

Carolina: Es una pregunta interesante y difícil de responder en el momento. Bueno, Carlos, muchas gracias. Esas son todas las preguntas.

Bueno, hola Carlos. Está entrevista, pues es para el proyecto que estoy realizando que pues es un prototipo interactivo accesible, o sea, queremos plantear una plataforma web accesible, dado que pues muchas de las plataformas tienen muchísimas barreras, ¿cierto? Para todas las personas, no solamente para las personas con discapacidad, sino en general. Hay muchísimas barreras, entonces somos proponiendo ese prototipo con el objetivo de que las personas que ingresen a cualquier tipo de persona ingrese a esa plataforma y se sienta autónomo, ¿cierto? Salomó más accesible lo más accesible posible, pues porque sabemos que pues ahí existen muchas, digamos como elementos técnicos Pero también queremos generar una reflexión, ¿cierto? sobre el empoderamiento y los liderazgos de las personas con discapacidad, ¿cierto? Como que dejar al lado esa visión paternalista, asistencialista que hay respecto a la comunidad con discapacidad. Entonces, quiero hacerte unas preguntas con el fin de que siguiendo, digamos la experiencia que tienes con plataformas web y en general con tus con tu profesión, nos digas como que cuáles serían esas buenas prácticas o buenas ideas para ponerlas, digamos, como en función en ese prototipo, ¿cierto? Entonces, ¿cuál es tu nombre completo? Carlos Andrés Caj. Andrés. ¿Cómo se escribe cajo? Sí. J-I-A-O. Ok, súper. ¿Cuántos años tienes, Carlos? 33. Ok. ¿Con qué género te identificas? Ok. ¿Tu barrio cuál es? San Luis. Ok. Tu nivel educativo, cuál es? Técnico. ¿Técnico en qué es? En sistemas. Súper. Wow, eso es lo que necesitaba. Eso es lo que necesitamos. Bueno, tu ocupación actual cuál es? Yo aquí soy bibliotecario, hago parte también del equipo. de la sala Borges. Ok. ¿Tienes algún rol de liderazgo de liderazgo? No, no, es muy bueno. Hay que que Hay que atreverse. Bueno. Tipo, ¿cuál es tu tipo de discapacidad? Visual total, que era total. total. ¿Tienes alguna ayuda técnica o sea, usas bastón, lector de pantalla? Sí, en mi teléfono, uso de lector, lo mismo en el computador y uso el bastón para la movilidad. Y cuál es tu dispositivo principal? O sea, el que usas diariamente. El celular. el que más utilizo. Utiliza redes sociales, Carlos. Sí, uso redes sociales, tengo Facebook. TikTok. Instagram, aunque lo tengo ahí olvidado, pero. tengo esas tres y WhatsApp. Ok. Carlos. ¿Cuál de esas de esas redes que me mencionas consideras que es más accesible para ti o qué lo que te mueves mejor. mejor. La más accesible para mí es la iBook. ¿Sí? Sí, Facebook. Claro, ha ido mejorando. Sí. Antes el lector. Yo uso un Android. Claro, una cosa es un Android, una cosa son los iPhone. Sí. Para mi experiencia, con un Android, en un Samsung. Sí. Antes era difícil, por ejemplo, que te describiera una imagen, una foto. Sí, el texto alternativo. También ese también lo agregaron, eso es muy bueno. Antes no estaba Ya, entonces ahí mejorjado mucho y ahora es más asusible. Ok, ¿y crees que digamos como que cuando tú entras a navegar en Facebook, te digamos como que te desenvuelves bien? o o encuentras alguna barrera? Mira que no, no, yo no. ¿Súper? Sí, como en Facebook no tengo ningún problema. No, súper. Gracias a sus últimas actualizaciones. ¿Y hace cuánto más o menos se actualizó? No, Facebook actualiza cada rato y muchas mejoras, la verdad. Y TikTok en cuanto a accesibilidad? TikTok es buena, sin embargo, eso nos pasa a todos los ciegos. de Andro y más que todo. He escuchado varios casos. Por ejemplo, cuando hay que dar me gusta en un like, en un en vivo, no el botón no está.. A veces no es tanto, ya le toca a uno de desactivar el lector y ahí. dar la pantalla para que haga efecto el me gusta. Ya nos toca el lector para que ese me gusta cuente. Y en Instagram qué tal? Instagram accesible. O sea, más que Facebook o qué? No,

Facebook un poquito más sensible. Sí. wow. Y es mucha cosa, ¿no? ¿Instagram? Sí, tiene mucha vaina, o sea, no solamente es un tes, hay mucha imagen. Ahora, pues agregó el chat de voz, bueno, hay muchas fosas. Pablo, como te dije al principio, yo ya hice casi no lo uso. No lo usas. Para mí es accesible, pero más accesible Facebook. Facebook, ¿Prefieres Facebook? Sí, en accesible. En WhatsApp, Carlos, ¿qué tal? En WhatsApp. WhatsApp. La verdad muy bien, en WhatsApp, sí, es muy accesible WhatsApp. Los emojis. los textos, la navegación. Para mí es accesible. Súper. Sí, muy accesible WhatsApp. Bueno, Carlos. Entonces, te voy a hacer. otra preguntita. Tú me dices si parábamos o algo así mientras tienes que hacer algo bueno. Entonces, te voy a preguntar sobre la familiaridad, ya con interfaces interactivas, ¿cierto? Con plataformas web. Entonces te voy a leer tres niveles entre habitual, ocasional y nula y no me dices en qué digamos, como estado estás. habitual. sueles interactuar con videojuegos, plataformas web, dinámicas, encuestas interactivas o menos digitales, ocasional. ¿Conoces lo básico, clics, scroll estándar, pero no frecuenta sitios web con, digamos, como interactividad compleja. Nula. Tu experiencia digital se limita solo a funciones básicas de mensajería o llamadas. ¿En cuál te consideras que estás de esas tres? La segunda. En la ocasional? Sí, ocasional. Bueno. Y entonces te voy a hacer otras preguntitas. Antes. me ha una pregunta, fue tu prototipo? Dime. ¿Pe qué trata La página, la plataforma web. La plataforma web es de narrativas interactivas inclusivas. Ok. Pues por eso fue que vinimos a grabar el contenido acá con Felipe. Y es mostrar proyectos de liderazgo, empoderamiento, hay personas con discapacidad. En audios en envíos. Vamos a hacer de todo podcast, video y más imágenes en diferentes plataformas. O sea, bueno, vamos a usar Instagram. Pues Facebook no lo había pensado tanto porque mira que otra persona que entrevisté me dijo que a él él consideraba que Facebook era mucho más complejo. No sé si será de una percepción personal. Porque a mí también, o sea, a mí Facebook me parece re complejo. Y de hecho yo me demoré muchísimo en entender cómo publicar en el muro. Sí Entonces yo Facebook yo no lo uso. Yo uso es Instagram. O sea, yo creo que pues él depende como de gustos o no sé. Sí, hay gustos también como depende cómo una no que tan dificultoso sea. as como haing, no sé, tiene como un nivel de entendimiento. diferente. Exacto. Entonces, por ejemplo, a mí se me complicó Facebook y de hecho a mí no me gusta Facebook. Instagram me encanta. Entonces pues puede ser que esta persona también entendió mucho más Instagram y tú entendiste mucho más Facebook, o sea, te relaciona mucho mejor que Facebook. Entonces Y Cuando navegas en la web, Carlos, ¿qué herramientas o funciones consideras? ¿Qué te hacen, digamos, como esa experiencia mucho más significativa, mucho más fácil, mucho más sencillo. Por ejemplo, puede ser el audio, los lectores de pantalla, o sea, como que qué herramientas te hacen mejor la navegación de las plataformas bueno. Las personas con discapacidad visual, sí o sí. Debemos usar el lector de pantalla. Ok en el computador con el teléfono. ¿Ya? Por ejemplo, en el computador, yo con me meto a navegar con comandos o atajos que llaman. Eso me facilita mucho. Y también con las flechas, bueno. Pero sí, el lector sí o sí, siempre debe... O sea, esa otra se la ve más. Exacto, es que el lector de la herramienta de una persona así llega o con es que sea visual, debe usar sí o sí. Y aparte de dice que consideras que haya otro. Hay varios lectores. Es el Joe. que es el, por decirlo así, el más conocido. Y es al NVVA. que también es otro lector, es más liviano. Hay algunas personas ciegas lo usan, yo no lo uso. me queda mejor usar el Joe. Pero está son las dos herramientas que o dos lectores que en las personas ciegas o discapacidad visual usan para poder navegar., bueno en la web. Cuando tú entras a un sitio web, ¿cierto? Interactivo, ¿y qué te hace a ti abandonarlo? O sea, que tú dices, no, es que yo me salgo de aquí porque no me sentí cómodo en la navegación. ¿Qué me

hace abandonarlo Si veo que hay muchas trabas, ya que de pronto también puede pasar de que el entorno te diga ciertas cosas. De pronto hay una imagen, aunque ya ahora se puede. Porque de pronto no te diga algunos botones. Pero es como estructura, o sea, como está estructural, la plataforma., exacto. Así es. O sea, que si tú encuentras, entras y entras con el lector y te encuentras con muchas barreras, te sales. Exacto, porque no estoy haciendo nada, no estoy avanzando. quedo como en las mismas. entonces eso hace que yo pueda abandonar. Súper. ¿Y te ha pasado? ¿Te ha pasado en plataformas páginas crees que se repaen la sensibilidad? No recuerdo., pero sí me ha pasado. Ya que a veces hay botones étiquetados. Ya. Entonces uno, pues... Mira, de digamos, de 10 páginas que entres del uno al 10, ¿cuál es o sea, como que la cantidad de páginas más. No, mira que. Accesibles. Por ahí seis. O sea que seis cuentan con accesibilidad. Sí y ok. Y ok. Sí, no es que siempre me pase, Rara vez me pasa que ingreso a una página y digo, no, y me salgo. Bueno, piensa en una aplicación osito web que te gusta mucho usar porque sientes que es muy accesible para ti. Sea la que sea, de cualquier temático. Sí, de cualquiera la que en general. A mí me gusta mucho el fútbol. Ya yo uso una para estar pendiente de resultados y todo. ¿De qué equipo sos? Del América. Ah, bueno. Menos mal. Sí, del América y el Real Madrid. Y yo escucho Fostmoth. Fox. Fomot de Play Store. No sé si se puede ver también en un iPhone, pero. Y es muy accesible. Ya, yo puedo leer los nombres de los equipos. que puedo revisar resultados que he metido gol. cómo fue el gol. O sea que te gusta mucho esa. Sí, entonces gracias a esa aplicación, yo soy enterado de lo que pasa en el mundo del fútbol. Es muy accesible. ¿Y hay alguna otra que también te aparezca más? También tengo una que es para editar audios y videos. Accesible le llama Audiolab. Es para pues hacer grabar audio, grabar videos y hacer algunos ajustes, algunos algunas ediciones. Está muy chévere, la verdad. Bueno. Y si tú ingresaras a una plataforma web interactiva que cuente sobre historias locales de nuestra ciudad. ¿Cómo preferirías encontrar la información? O sea, en qué tipo de formato? A mí me gusta más en audio. Ok. Pienso que en audio me transporta. Ok. Ya puede que alguna de guste textos. Quizá imágenes. Pero yo me quedo con los audios. Yo cuando escucho audios me uso la imaginación y eso hace que yo me transporte a ese lugar. Súper Y. Bueno, continuemos. Y Cuando tú quieres enterarte de alguna información sobre el tema que te llame la atención o pues también laboral académico. En qué formatos prefieres? o qué plataformas prefieres? O sea, o podcast con videos cortos, lecturas. Últimamente son videos cortos. cortos. Ya videos cortos, antes era más textos. Pero ahora en vivos cortos. Sí, portos, ya saben en YouTube o en TikTok. en TikTok. Este proyecto, como te he contado, Carlos, pues es un proyecto de empoderamiento, ¿no? Y se llama, pues voces que conectan. Ok y busca pues y mostrarle a la ciudadanía los liderazgos, los proyectos respecto a la población con discapacidad, ¿cierto? Y generar también inclusión. Entonces, ¿qué tanto tú conoces sobre esta realidad en tu ciudad? O sea, qué tanto conoces sobre la inclusión, sobre proyectos de discapacidad, de empoderamiento? ¿Qué tan familiaridad estás? Sí, en muchos colegios. Es decir, sabemos que se va se ha ido dando unos pasos para poder llegar hasta allá. Sin embargo, todavía falta mucho. Ya sabemos que muchos curiosos todavía no hay mucha inclusión o no hay inclusión. Ya los profes no están preparados para poder enseñar a una persona con discapacidad. Ya lo vimos en las universidades. Sin embargo, hay espacios como este, más a Borges. que tienen diferentes programas, diferentes actividades, cursos donde reciben personas con discapacidad para que puedan ellos poder desarrollar ciertas habilidades para la vida. Todos conocemos la sala Borges, la sala Helen Keller, la infantil, la de Confundi, la consentidos, está Solís y la fundación de luz, ya que son espacios que atienden personas con discapacidad. Pero en general pienso que todavía nos

falta mucho, aunque se han dado algunos pasos, por ejemplo, en lo laboral. Hay muchas barreras, todavía hay empresas que no. No confían mucho en las capacidades de las personas con discapacidad. ya para poder contratarlas. Ya, entonces siempre sí se... esa barrera. un estigma, pues porque hay capacidades todos. Sí, sí, sí. Como un prejuicio. Sí, yo creo que sí, eso todavía sí existe. Ya te piensan que pues de pronto una persona con discapacidad no tiene como las habilidades, o también por otro lado, quizás si estás de miedo de que si lo contrato, como ya hace para poder ya las herramientas, de que qué apasionada necesito. Ya, por ejemplo, alguien en silla de ruedas. ¿cómo haría de una empresa que no tenga rampa? Ya, entonces, ellos dirán, pues no tenemos rampa, no podemos contratarla, porque entonces como hacemos? O les tocaría a ellos invertir un poquito más para poder mandar a hacer la rampa. Entonces también se ahorran algunos gastos. Claro. Ya, entonces siempre se hacen esas barreras. Hemos dado pasos, pero todavía creo que falte mucho. Carlos, ¿qué tipo de historias sientes o narrativas? que hacen falta contar sobre nuestra, pues como en nuestra ciudad, sobre la discapacidad. Historias. Sí, o sea, como que qué información o qué historias, narrativas no están, digamos, como enterada de la población, la ciudad. Por ejemplo, hay personas con discapacidad y eso no lo saben muchos. Que como no tienen muchas oportunidades en laboral, entonces toca a muchos toca el tema de de las ventas. Por ejemplo, a muchos subir a los buses. o vender en la calle para poder, pues sobrevivir sobrevivir, exacto. O en un shock de dos casos, meterse al deporte. Y eso que a veces el deporte también no es que sea más garantía. ¿Por qué? Buenos días. Hola, Carlos. Porque si tú no, no no tienes buen rendimiento, no tienes tampoco una entrada económica. Ya tú puedes entrenar todo un año, pero si no ganas medallas, no tienes esa entrada económica. Ok, yo voy a pausar aquí

Entonces ya lo puse otra vez. Listo. Bueno, entonces ya vamos a cerrar. ¿Cómo te gusta a ti cuando entras a la páginas web interactuar con la información? O sea, a través de que de qué formatos. ¿Te parece más te parece más chévere, más más accesible? To Todo bien, listo. Igual ahora le digo a Mariluz, ¿listo? Marilú por ahí? Sí, ya viene más tarde. Ah, bueno, le decís que Eduardo, yo los Listo, dale. Listo. Ah, no. Bueno, te voy a repetir otra vez. Cuando tú entras a una página interactiva, ¿cierto? O a las páginas que me dices que te gusta como acceder. ¿Cómo te gusta tu interactuar? ¿Inactúas? O sea, si pones como comentarios o te gusta... Mira que Yo cuando. casi nunca comento. rara vez, rara vez cuando. Pues, la verdad lo hago a veces por como fue generado. Algo de polémica. Ya, pero no casi nunca comento, ¿no? Me gusta más leer. leer y y relacionar. Eso es lo que yo hago. O sea, como reacción, reacción. reacciones con emojis o el like. A veces con emojis, like, en el caso de TikTok. En Facebook sí comento. Ok. Y sí, así hago yo. Súper. ¿Y te gustaría como que hubiera opción de dejar como seno como una nota de voz o algo así? o La nota de voz en... Sí, como en una reacción, en un comentario. Mira que se analizamos las redes sociales. Sí. Por ejemplo, si uno va relacionar en Facebook, no existe esa opción. No. existe, pues emojis o el te. Ya sería chévere agregarle esa opción del audio. Sería más polémico. Más bacano. Tom en TikTok, no solamente puede o emojis. o de esto. No hay una odi pues no relacional. muy chévere. Encenarían la redes. Pues sí me encantaría que hubiese esa ciudad. Sí, sí, ya bacano. Bueno. Si tú tuvieras la posibilidad de diseñar una plataforma web, ¿cómo te imaginarías esa plataforma? ¿Cómo la crearías tú? ¿Cómo la crearía? Sí, en cuanto a estructura, en cuanto a eso que me estásbas comentando y que hay ciertas plataformas, como mucho más. sensibles accesibles que otras, como tú te imaginarías esa plataforma ideal. Ideal Si vamos, pues el lado de redes sociales, pas más accesible. Primero es que el lector puede identificar todos los botones, botones, imágenes. Que la navegación sea lo más fluida posible ya a la hora de pues de usar el lector. Que

no vaya como esa barrera, a veces entre la persona ciega, que no es ciego. En el tema de los emojis, puede que la tortilla diga a una cosa para la persona que está viendo otra cosa. Ya puede que te diga, o ojos cerrados hos tal, pero que ve y dice, no, pero sí, ojos cerrados, pero se ve así asado. Ya, entonces que me habla como esa confusión, ya que sea.. Que sea lo más cercano. Más cercano a la realidad. Es que, vaya, hay mucha complicado. No, en general, lo que a ti te parezca. No, que tenga muchas maneras de poder comunicarnos, o sea, pues es que ya sí, o sea, la videollamadas aulamadas, ya, pero es eso, o sea que es lo más sensible, porque es que el ltor no tenga como. Esas trabas. Esas exacto. Súper. La pregunta es interesante, porque es difícil de responder en el momento. Bueno, pues Carlos, muchas gracias. Esas es todas las

Transcripción video

00:20

[Música instrumental]

00: 21

Estoy apoyando a Felipe desde el primer momento y no es un asunto de facilidad, es un asunto de pasión, más que de facilidad. Si te lo propones, lo logras. Ahora, la música es disciplina. Yo asimilo eso como las matemáticas. Si no dejas de practicar, no se te olvida. La música es lo mismo, es un asunto de disciplina. Tienes que practicar.

00:51

[Música instrumental]

01:17

¿Listos?

¿Estamos listos?

01:23

Un, dos, tres

Silencio

Un, dos , tres, va

01: 28

[Clave en palmas]

01:39

Levantadita no más

La mano izquierda me refiero no

01:45

Síganlo ahí, no paren, síganlo ahí

01: 50

Síganlo ahí no paren.

01:54

[Sonido de tambores]

01:59

Un, dos, un, dos, tres, cua

2:00

[Música instrumental]

02:55

Va subiendo la corriente
Con chinchorro y atarraya
La canoa de bareque
Para llegar a la playa

Va subiendo la corriente
Con chinchorro y atarraya
La canoa de bareque
Para llegar a la playa

El pescador habla con la Luna
El pescador habla con la playa
El pescador no tiene fortuna
Solo su atarraya

El pescador habla con la Luna
El pescador habla con la playa
El pescador no tiene fortuna
Solo su atarraya

03:40

[Música instrumental]

04:22

La manera más económica, más práctica, más sencilla, más efectiva de poder generar transformaciones en imaginarios hacia las personas en general sobre las personas con discapacidad, es que las mismas personas con discapacidad sean las que lideren los procesos.

04:38

Si quieren conectar con más historias, síganos en Instagram como @Vocesconectan o ingresen a nuestra página web www.vocesconectan.com y únanse a nuestra sección de co-creación. Nos vemos en la web.

Santiago Escobar Guzmán

21 años

Estudiante universitario 5to semestre

Carolina Aguilar (entrevistadora): Listo, Santiago. Entonces, ya que estamos hablando de eso del modo oscuro... Hay una discusión entre el modo oscuro y el modo claro, ¿cierto? A mí me molesta mucho el modo claro y me gusta usar el modo oscuro. Y vos decías que usas el modo oscuro. O sea, es mucho más descansado para ti.

Santiago Escobar: Sí, porque la letra resalta más en el fondo negro. Entonces me tengo que esforzar muchísimo menos para leerlo.

Carolina: A mí me pasa mucho que cuando estoy en pantalla con fondo blanco, me molesta muchísimo la luz, siento que me canso más, como que me duele. No sé por qué hay una discusión teórica donde dicen que hay personas que les funciona más el fondo blanco y otras el fondo negro. Yo decidí en ese prototipo usar fondo oscuro, pero no sé si fue una decisión muy dictadora en esa cuestión. Bueno, ¿y usas el lector de pantalla? ¿Que te lea?

Santiago: No, eso no lo uso.

Carolina: Ok. Tu lengua primaria es el español, ¿cierto?

Santiago: Sí.

Carolina: ¿Cuál es tu dispositivo principal? ¿Computador o celular?

Santiago: Depende de la actividad, pero yo creo que el que más uso es el teléfono.

Carolina: El teléfono. Sí, casi todos usamos más el teléfono. ¿El computador lo usas más para trabajos académicos?

Santiago: Sí, para la Universidad. En casa uso mi computador para hacer actividades o para leer.

Carolina: Ok. ¿Utilizas redes sociales?

Santiago: Instagram.

Carolina: ¿Solo Instagram? ¿Y por qué te gusta más?

Santiago: Porque me puedo filtrar. Yo soy una persona extremadamente introvertida, entonces uso Instagram porque me permite asomar una ventanita al mundo: ver noticias, ver cosas. En cambio, otras redes... TikTok me parece una pérdida de tiempo, además el formato corto es científica y psicológicamente más adictivo, y me tengo terror al scroll. Facebook no lo uso porque su interfaz es lo

peor, la cosa menos amigable que he visto en el planeta Tierra. La intenté, pero es terrible.

Carolina: Yo dejé de usar Facebook hace muchísimo tiempo. También sentía que Instagram era un poco más sutil, no tan expuesto. No quería que me siguieran mis compañeros ni nada. Y estoy de acuerdo contigo: la interfaz de Facebook es demasiado desorganizada, uno no encuentra nada fácilmente y hay muchísima información.

Santiago: Ahí coincido con vos.

Carolina: ¿Y qué seguís en Instagram? ¿Información académica o más de personas que te agradan?

Santiago: Sigo a personas de mi entorno: familia, amigos. También sigo entretenimiento: videojuegos, fútbol. Y lo otro es mi ámbito político y académico: sigo a CNN, The Economist, ese tipo de cosas.

Carolina: ¿Publicás bastante?

Santiago: Son historias puntuales. Reposteos en el caso del fútbol, sí. Pero historias de mi cumpleaños, el día de la madre, algún viaje. Una foto.

Carolina: Súper. Santiago, ¿has interactuado antes con algún contenido interactivo o transmedia? Por ejemplo, páginas web interactivas, videojuegos interactivos con alguna narrativa.

Santiago: Yo diría que los videojuegos sobre todo. Ese es mi hobby. Hay de todo un poco: unos de acción frenética, otros narrativos con una historia detrás, algunos te hacen llorar.

Carolina: A mí me gustan, solo que nunca he entendido los videojuegos. Bueno, Santiago, vamos a hablar de la familiaridad con interfaces y plataformas web interactivas. Te voy a leer tres opciones y me dices cuál es la más cercana a ti:

1. Habitual: interactúas con videojuegos, plataformas web dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales.
2. Ocasional: conoces lo básico (clics, scroll estándar), pero no frecuentas sitios web con narrativas complejas.
3. Nula: tu experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería como WhatsApp o llamadas.

Santiago: La primera, obvio.

Carolina: Ok. ¿Qué tal te parece la accesibilidad en ese tipo de plataformas?

Santiago: Bien, han mejorado mucho. Incluyen cosas para las letras: ampliar, hacer la letra más grande, el modo oscuro. Pero el problema es que no es

universal. La accesibilidad tiene que ser implementada por la compañía que está detrás del sitio web, y no está para todo. Eso a veces me restringe ciertas cosas. Por ejemplo, R es fundamental en economía, pero intenté usar R y esa interfaz la odio con todo mi corazón. No es accesible, no puedo ampliarla, entonces me toca acercarme a la pantalla o termino con un dolor de cabeza terrible. Pero ha mejorado significativamente.

Carolina: Eso es lo que estamos tratando en este proyecto: la accesibilidad para ese prototipo. Estoy de acuerdo contigo en que ha mejorado bastante, aunque aún falta.

Carolina: Bueno, Santiago, pasemos a la otra parte. ¿A qué te dedicas en tu día a día en la ciudad? ¿Qué actividades o pasatiempos disfrutas más?

Santiago: Soy una persona introvertida, entonces para mí un día en mi casa es lo máximo. Leo, veo películas, y cuando mi mamá está trabajando y ocupada, juego videojuegos (tenemos un solo televisor). Esas tres cosas. Obviamente, cuando estoy en tiempos de universidad, esas tres cosas se anulan y todo es estudio.

Carolina: Coincido contigo: estar en casa, en la comodidad. Bueno, ¿cuáles son los dispositivos tecnológicos que más usas?

Santiago: Mi teléfono, mi portátil, mi computador de escritorio.

Carolina: Cuando navegas en la web, ¿qué herramientas o funciones te hacen la vida más fácil en cuanto a accesibilidad?

Santiago: La capacidad de ampliar. Es lo que más se me da fácil porque me permite agrandar para leer y ver detalles. El modo oscuro también fue un alivio instantáneo cuando lo metieron.

Carolina: Ya me dijiste que no usas lectores de pantalla ni comandos de voz, solo el aumento de texto. ¿Subtítulos?

Santiago: No, porque no los alcanzo a leer.

Carolina: ¿Tendrías algún comentario sobre los subtítulos? ¿Qué podría mejorarse?

Santiago: La letra es muy chiquita, pero el problema es que no es algo que se pueda mejorar fácilmente, porque si los agrandas, ocupan espacio y la pantalla necesita ese espacio para otras instrucciones. Lamentablemente no es algo que se pueda mejorar.

Carolina: ¿Qué alternativa se te ocurre?

Santiago: No sé, ni idea.

Carolina: Bueno, está bien pensarlo. Ahora hablemos de la experiencia de usuario. Cuando entras a un sitio web interactivo o a tus videojuegos, ¿qué es lo primero que te hace decir "me retiro aquí, no estoy disfrutando"?

Santiago: Una interfaz compleja, difícil de entender. Por ejemplo, tuve problemas para entender Sáman. Veníamos de Intex, que es una interfaz muy simple, y en Sáman le quisieron poner muchas cosas. Tuve que pedir ayuda para navegarlo. También la aplicación de la Universidad cambió y no podía encontrar algo, todo lo pusieron escondido.

Carolina: A mí también me pasó. Se supone que Sáman es el más accesible entre Intex y Canvas, pero yo no lo quiero ni voltear a mirar. ¿Te resolvieron?

Santiago: Sí, me hicieron un mini tutorial y ya navego bien.

Carolina: Piensa en una aplicación o sitio web que te guste mucho usar y que sientas que es muy fácil para ti. ¿Cuál sería?

Santiago: En los videojuegos, hay una compañía que se llama Xbox. Su página es lo mejor del mundo. Uno entra a Xbox y me encanta la interfaz. Es simple. Tienen muchas funciones (cuenta del usuario, logros, tienda para incentivar la compra) y lograron meter todo eso en una interfaz muy simple y fácil.

Carolina: ¿Hay alguna otra?

Santiago: Instagram. La interfaz de Instagram la amo. Es muy fácil, accesible. Entre Instagram y Facebook, Instagram es súper fácil.

Carolina: Bueno. Si estuvieras navegando en una plataforma web interactiva sobre historias locales de la ciudad, ¿cómo preferirías encontrar esa información en cuanto a estructura? ¿Cómo te gustaría que estuviera organizada?

Santiago: Yo creería que lo mejor es como en renglones, en columnas. Se organiza mejor. Y si quieres pasar de un apartado a otro, abajo, en la parte inferior, poner como diferentes apartados, como pestañitas. En modo "miga de pan" (los botones en hilera: inicio, etc.) hace más fácil la navegación. En matemáticas se ha comprobado psicológicamente que cuando pones información de manera vertical, en columnas, es más comprensible para la mente humana.

Carolina: ¿El espaciado o el tamaño de letra te afectan?

Santiago: Sí, yo diría que incluir ajustes de tamaño. En mis dispositivos uso el tamaño de letra más grande porque mi baja visión me limita bastante. No sé el número, las aplicaciones lo ponen en escalas, no en números. Uso la escala más grande.

Carolina: Cuando quieres enterarte de historias, información o cultura de la ciudad, ¿qué formatos prefieres? ¿Podcast, redes, videos?

Santiago: Lecturas. Los podcasts son chéveres, pero casi no los escucho porque no lo tengo muy integrado. Recién estoy entrando en ese mundo. Un compañero me mandó a seguir un podcast para tener más temas. Hay de todo un poco. Por ejemplo, un podcast español que se llama "Un libro, una hora". En exactamente una hora tratan un libro, te dan la síntesis, curiosidades, el significado filosófico. Es espectacular.

Carolina: Me encantó, lo voy a apuntar. ¿Qué hace que una historia o contenido te dé ganas de compartirlo con tus conocidos?

Santiago: Comparto si es práctico. Por ejemplo, una noticia que nos afecte (como el paro de taxistas en el norte). A nivel curioso, si algo es muy curioso, lo comparto. En Instagram, a veces hay reels que se parecen a mi relación con mi mamá y se los mando.

Carolina: El proyecto se llama "Voces que conectan", busca que sea accesible y atrapante. ¿Qué tanto conoces sobre historias o realidades de discapacidad?

Santiago: Mucho, soy un obsesionado con la historia, consumo mucho contenido narrativo. Sigo sobre todo estadísticas. Por ejemplo, solo el 22 % de las personas con discapacidad tienen trabajo formal. Eso fue un golpe anímico horrible. Como las personas con discapacidad somos pocos, tenemos un sentido de pertenencia muy arraigado. Estoy pendiente de si ganamos o perdemos derechos en tal o cual país.

Carolina: ¿Qué tipo de historias sientes que hacen falta contar sobre la discapacidad aquí en Cali?

Santiago: Mucho, no solo en Cali, sino en general. Las mujeres tienen el movimiento feminista, los negros tienen su movimiento. ¿Has visto algún movimiento sobre discapacitados? Casi no hay información. Nosotros nunca hemos tenido un gran movimiento que empatice por nosotros para ganarnos derechos; nos los hemos ido ganando a puro esfuerzo, muy poco a poco. Falta investigar, no quedarse en el estereotipo de "ay, qué pesar", o querer que la discapacidad nos define —somos seres muy complejos—, sino que alguien se meta en nuestra realidad y la exponga. Eso hace falta mucho.

Carolina: ¿Crees que el liderazgo de la propia comunidad ha sido pasivo? ¿Por qué esperar a que otros tomen ese liderazgo?

Santiago: Yo creo que es porque la vida te absorbe. Tengo una amiga llamada Daniela, con una discapacidad peor que la mía, y ella ha sido muy activa y revolucionaria. Yo no tanto. Depende del nivel de discapacidad. Yo he trabajado mucho en mi adaptación (escribo tinta, me he esforzado en adaptarme). La cotidianidad te absorbe: estudios, etc., y se fomenta una perspectiva individualista. Sacar tiempo para enfocarse en la lucha de la comunidad es complicado.

Carolina: ¿De qué manera crees que las personas en general podrían conocer e interactuar más sobre la discapacidad?

Santiago: Creo que lo mejor sería un documental. Un artículo se pierde muy fácil, los libros sirven pero la lectura hoy está medio compleja. Un documental permite seleccionar un grupo de personas, entrevistarlas, darles rostro, y mezclarlo con investigación. En Netflix, por ejemplo, el documental sobre la moda y las consecuencias medioambientales se volvió súper famoso. Ese sería el formato ideal.

Carolina: ¿Y en redes sociales se podría mover?

Santiago: No sé, habría que preguntar a alguien de marketing. Para que funcione en redes tiene que ser llamativo, y es difícil hacer que conocer a alguien con discapacidad sea llamativo. Las redes serían un segundo paso: si el documental tiene éxito, a partir de ahí se podría ampliar en redes.

Carolina: Vamos al cierre. Imagina que estás escuchando el contenido de nuestra plataforma (un podcast o video) y te gustaría reaccionar o participar. ¿Cómo te gustaría interactuar?

Santiago: Con comentarios. Me gusta meterme a leer las perspectivas de otras personas y debatir. Me encanta la sección de comentarios. Si no fuese escrito, una sección de audio sería terrible... pero sería chévere, aunque la toxicidad sería mucha.

Carolina: Si la plataforma tuviera un espacio para que subieras tu propio contenido (relatos, fotos, audios), ¿qué herramientas te parecerían amigables y accesibles?

Santiago: Algo como Reddit. Reddit funciona mediante foros. Por ejemplo, un foro general de "Selección Colombia" y subforos. Alguien publica un video, abajo hay espacio para comentar, hacer encuestas o compartir sus propias cosas: fotos, videos, todo girando en torno al tema. Me gusta mucho. Reddit tiene muchas opciones de personalización: puedes cambiar el color del fondo, la letra, los enlaces. Es un mundo muy amplio, hay foros de cualquier cosa.

Carolina: Si tú estuvieras diseñando una plataforma web interactiva, ¿cómo la plantearías?

Santiago: Usaría el "miga de pan", formato vertical, pantalla oscura. Es un formato fácil y chévere. Para una plataforma de interacción, se requieren formatos simples para que la mayor cantidad de gente posible la use.

Carolina: ¿Algo más que quieras agregar sobre cómo la tecnología podría ser más accesible e inclusiva?

Santiago: Lo que te decía: que sea universal. Que esté siempre disponible, tanto físico como web. Por ejemplo, al principio los baños de mujeres eran poquísimos;

ahora hay en todos lados. Lo ideal es que para las personas con discapacidad también exista la opción en todas partes. Incluso hay personas sin discapacidad a las que esos ajustes les vienen muy bien.

Carolina: Bueno, muchas gracias. Voy a pausar.

Listo, Santiago, entonces ya que estamos hablando de eso del modo oscuro, Hay como una discusión entre el modo oscuro, modo claro, ¿cierto? A mí me molesta mucho el modo claro, ¿cierto? Y yo uso, me gusta usar en modo oscuro. Y vos decías que usas en modo oscuro. O sea, como que es mucho más descansado para ti. Sí, porque la letra resalta más en el fondo negro. Entonces me tengo que esforzar muchísimo menos para leerlo. Ok, porque es que a mí me pasa mucho también que cuando estoy en pantalla, pues en fondo blanco, a mí me molesta muchísimo como la luz. Y siento como que me canso más, como que me duele. Y entonces, no sé por qué hay unas, digamos, como hay una discusión teórica que dicen como que Hay personas que le funciona

más el fondo blanco y hay otras que le funciona el fondo negro, pero yo decidí en ese prototipo usar el fondo pantalla oscura. Sino que no sé si fue una decisión así como como demasiado, pues porque como hay personas que usan el fondo blanco y otros que no, entonces como que yo dije, será que fui muy como que muy. ¿Cómo se llama eso? Dic dictadora en esa cuestión. Bueno, y ¿Y usas el lector de pantalla? Que me lea? Sí. No. No, eso no lo usas. Ok. Tu lengua primaria, pues es el español, ¿cierto? Sí. ¿Cuál es tu dispositivo principal? O sea, cuáles usas compu o el celu? Depende para la actividad, pero yo creo que el.. Lo que más usas, que es lo que más teléfono. El teléfono. Sí, casi todos no usamos como más teléfono. El cómpulo usas más como para trabajos académicos. Sí, me por toso aquí en la U. Y en casa lo uso mi computador para hacer actividades o para leer. Ok. Utiliza redes sociales? Instagram. Solo Instagram? Sí. O alguna otra? No. ¿Solo Instagram? ¿Y por qué te gusta más Instagram? Porque me puedo filtrar yo de por sí soy una persona extremadamente introvertida. Entonces uso Instagram. ¿ me permite como seguir como una mentanita al mundo, pues. Ver noticias, ver cosas, en cambio en otras redes, él es como. TikTok, me parece una pérdida de tiempo, además que el que el formato corto es científicamente y psicológicamente más adictivo y me tengo ter absoluto del scroll De Santiago, qué te iba a decir? y sentís que Facebook es más, o sea como más que Facebook no lo uso porque su interfaz es lo peor, la cosa menos amigable que he visto en el planeta tierra, la intenté, pero. Es terrible. No, yo dejé de usar Facebook hace muchísimo tiempo. Uno, porque también sentía que Instagram era como un poco más, como que no estaba tan expuesta Y tampoco quería que me siguieran mis compañeros ni nada. O sea, como que Instagram es un poco más sutil. O sea, como que no se ha enterado, pero no está tan ¿Cómo se llama eso? Como visto como en Facebook. Y total, estoy de acuerdo contigo con lo de esa interfase de Facebook West es demasiado como desorganizada, como que uno no encuentra nada fácilmente y hay muchísima información. Ahí coincido con vos, Boh Y en cuanto a Instagram, que seguís? ¿ qué información seguís como académica o más como de personas que te agradan? Pues yo siempre leído en. Pues personas, pues de mi entorno, y familia, amigos y tal. Por otra parte, el sigue entretenimiento, yo qué sé de videojuegos, fútbol. Lo que te gusta a ti? Sí. Y la otra que ya, mi ámbito que me político y académico, o sea, sigo.. La economía. CNN, The Economes, ese tipo de cosas. Y publicas bastante no? Son historias puntuales, yo qué sé. Como reposteos? No, no reposteo. Bueno, reposteos en el caso de fútbol, sí cuando Pero Histories, mi cumpleaños, el día de la madre, el cumpleaños. O de pronto algún viaje que yo diga, pues no amerita aplicar algo, pero. Una fotico. Súper. Santiago, has interactuado antes con algún contenido interactivo, transmedia? Como que? O sea, por ejemplo, como páginas web interactivas, videojuegos interactivos, que tengan alguna narrativa Sí. Yo diría que hay videojuegos sobre todo. Videojuegos, sí, eso tiene mucha narrativa tras. Es mi hob hobby. videojuego De todo un poco, es dependiendo porque hay algunos que. Porque hay algunos que son de acción frenética, pero hay otros que son narrativos. Tienen una historia detrás. Sí, narrativas que son bonitos, algunos te hacen llorar. A mí me gusta solo que yo nunca he entendido los videojuegos, o sea como que no sé, no me me ha dado. Bueno Santiago, entonces mira. Vamos a hablar cerca de la familiaridad con interfaces y plataformas web o algo así interactiva, ¿cierto? Estamos en eso. Entonces, voy a leerte las tres que tengo las tres opciones y tú me dices cuál es más cercano a ti. Entonces, en lo habitual, entonces sueles interactuar con videojuegos, plataformas web, dinámicas, encuestas interactivas o menús digitales. ocasional. conoces lo básico, clics, scroll, estándar, pero no frecuenta sitio web con narrativas complejas. Y nula es tu experiencia digital se limita a funciones básicas de mensajería como WhatsApp o llamadas. La primera. Sí, obvio. Yo ya

sabía. Ok. ¿Qué tal te parece la accesibilidad en ese tipo de plataformas a las que tuve ingresas? Porque la accesibilidad es importante para todas los servicios, productos y eso. Bien, han mejorado mucho. ¿Sí? Sí. ¿En qué sentido? que incluyen cosas para las letras, para... ¿Ampliar ampliar, sí, hacer de letra más grande, el modo oscuro, este tipo de cosas es. O sea, a la fecha de hoy está mucho mejor o podría mejorar más. Yo diría que diría que el problema es que no es universal. O sea, tiene que ser que la compañía o la cosa que esté detrás del sitio web en cuestión se haga la accesibilidad, pero la accesibilidad no está para todo. Entonces eso a veces me restringe ciertas cosas. Por ejemplo, R. Ok. código. es fundamental en economía, pero yo intenté usar R, pero esa interfaz la odio con todo mi corazón. Esa no es accesible. No puedo ampliarla, entonces me toca acercarme a la carrera o termino con un dolor de cabeza terrible. O sea, hay cosas puntuales que no son accesibles, pero ha mejorado. Sí, ha mejorado, significativamente. Eso es. Es que eso es lo que estamos, o sea, este proyecto se trata de eso, ¿cierto? O sea, de la accesibilidad para ese prototipo En general. Y yo también estoy de acuerdo contigo de que ha mejorado bastante, aunque aún no falta. Bueno, entonces, Santiago, vamos a pasar a la otra parte, que es ya lo más conversado, ¿cierto? Correcto. Entonces, vamos a hablar acerca de, pues como tu contexto, como tal, entonces a qué te dedicas en tu día a día aquí en la ciudad? ¿Qué actividades o pasatiempo disfrutas más. Aquí me dedico, yo soy la persona, ya te lo he dicho antes introvertida, entonces para mí un día en mi casa es lo más. Me dedico sobre todo Leo, veo pelis, cuando mi mamá está trabajando ocupada juego de videojuegos porque solo un televisor y entonces pasaba. Y ya yo creo que me dedico sobre todo a esas tres cosas. Y, pues obviamente bueno estudio no pues cuando estoy en tiempos de universidad, esas tres cosas se anulan y todo es estos estudio. Claro, lo tomas como protagonista. Pero yo también, Santiago, ahí como coincido contigo de que a mí tampoco me gusta mucho la de estar en casa es estar como en la comodidad. Bueno, Santiago, entonces, ya me habías dicho, pero pues igual, ¿cuáles son los dispositivos tecnológicos que más usas? celular, computador, tableta u otros más? Pues mi teléfono, mi portátil, mi computador escri súper y ya esas tres. ¿Cuándo navegas en la web Santiago? ¿Qué herramientas o funciones te hacen como la vida más fácil que era lo que tú también me contabas como en cuanto accesibilidad. La capacidad de ampliar. Yo creo que es lo que más se le da más fácil porque me permite leerle la agrandar para poder leer, ver detalles Y eso es lo más ¿entiendes? Esa es el que más te llama la atención. Sí, ¿Alguna otra? Ah, pues el mculo. Que me. También fue un alivio cuando lo metieron fue un alivio instantáneo. Bueno, ya me dijiste que no utilizas ninguna herramienta de asistencia para navegar en internet, o sea lectores de pantalla, ya. No, se llama coman de voz, solo el aumento de texto. Sí. ¿Stítulos? o en audio? No, porque no los alcancé a leer. Ah, ok. ¿tendrías algún comentario sobre eso sobre los subtítulos que podría mejorarse? Esa es la letra es muy chiquita? Sí, pero el problema es que no es algo que se pueda mejorar, dado que si lo mejoran, los títulos se ocuparán de espacio y a la pantalla que necesita para hacer instrucciones. Entonces, no es algo, lamentablemente no es algo que se pueda mejorar porque no se puede. Y qué alternativa pensarías para resolver esa situación? No sé qué se te ocurre. ¿Te cuento que? No sé. Claro, porque los No, ni idea. La verdad. Pero chévere, chévere pensarse esa situación, ¿no? ¿Qué cosa puede Bueno, hay una pregunta interesante. Bueno, entonces vamos a hablar ahorita de la experiencia de usuario, ¿cierto? Entonces, cuando tú entras a un sitio web interactivo o a tus videojuegos o alguna sitio, ¿qué es lo primero que te hace decir no, yo me retiro aquí, no realmente no estoy disfrutando de este acceso. ¿Qué te hace como salir pitado de esas páginas web o sitios? Una en terraz compleja. O sea, difícil de entender. Sí, por ejemplo, Saman.

¡O yo tuve un problema para poder entender Saman. Ok, ¿te parece compleja? Sí, yo creo que lo que pasó es que Declaraciones. No, no, yo sé, lo de hecho, yo creo yo me un profesor que estuvo involucrado en el estaario, yo se le da la cara profesor. Es que veníamos de int que es una interfaz muy simple. Y como esa más le quisieron poner muchas cosas. pero de repente te tiran ahí y tú como que yo tuve que pedirle ayuda a a alguien para que me ayudara o. Para navegarlo? Sí, para navegarlo, sin irnos más lejos. No sé si has visto que la aplicación de la Universidad también cambió, o sea, ya cuando entras a tu área personal y ese tipo de cosas. ¿Cvas o qué? No, como... nuestra plataforma de la U. Sí, nuestra plataforma de la que entras a tu estudiante, estudiante y pones tus códigos y vas No podía encontrar algo. A mí me pasó, es que todo lo pusieron como escondido, porque yo pues yo soy colaboradora, ¿no? Me demoré como un mes intentando saber dónde estaba lo de los colaboradores, porque yo no lo encontraba, se lo habían puesto como por allá, recondito. Claro, te cuento Santiago, que se supone que Saman supuestamente es el más accesible entre Into y Canvas. Supuesta. Entonces, yo en ese momento estaba en ese proceso, ¿no? de pasar, de pasarnos. Y te cuento que yo, Saman, yo no lo quiero ni voltear a mirar, porque es no sé. Y yo venía acostumbrada de Into, Into me parece complejo, no sé por qué decís que me prep complejo Canvas me agrada más. En cuanto a accesibilidad. Intu tiene su verificador, pero me parece que es más complejo. Bueno, pues ahí hay entre gusto en My Lipo. Bueno, pero te resolvieron de esa mano? Sí, me hicieron un mini tutorial y ya navego bien por ahí. Ah bueno, era todo como de ubicación. Bueno, entonces piensa en una aplicación o sitio web que te guste mucho usar y que sientas que es muy fácil para ti. ¿Qué? una página web o algo que decís, wow, esto es lo que debería de seguirse. En cuanto a accesibilidad. Hay una pues ah bueno, tú no estás en el mundo, pero en los videojuegos hay una compañía que se llama Xbox. Que es la compañía de la consola que tengo y sus páginas, es lo más la mejor del mundo. ¿Exbo? Uno entra así Xbox. Sí, Xbox. Me encanta la interfaz. ¿Qué te gusta? Los simple, o sea, porque tienen muchas funciones porque como es una aplicación necesitas tener por un lado la cuenta del usuario, los logros que va acuando el usuario, los videojuegos también tienes que poner la tienda para poder incentivar al usuario, comprar más. Y todo ese tipo de cosas, ese cúmulo de cosas y muchas cosas más que les toca meter, lograron meterlo en una interfaz muy simple y también hecha que es muy fácil, ¿no? Voy a entrar a chismearla. Sí, Este Xbox es de los videojuegos. Sí. Ok. Es muy buena, a mí me gustó mucho. ¿Y hay alguna otra? Que te llame la atención, o sea, como que pues me está diciendo que es los regenial. Ah, pues Instagram. Instagram. La interfaz de Instagram, la amo. Es muy fácil. Es muy fácil. Entre Instagram y Facebook Instagram. No, pues Sí, no Facebook. un desastre. Y sí, Instagram es muyfz, muy fácil. Sí, Instagram te parece que es accesible? Sí. Sí, súper. Bueno. Entonces, en Santiago, si estuviera navegando en una plataforma web interactiva sobre historias locales, ¿cierto? ¿Cómo preferirías encontrar esa información en cuanto a estructura? Y seguí también lo que ves de expos, por ejemplo, que vos decís, no, es maravilloso, me encanta porque la información es así. Si tú entras a una plataforma web interactiva sobre historias locales de la ciudad, ¿cómo te gustaría encontrar esas historias en estructura, organizadas? Yo creería que lo mejor es como en renglones, por ejemplo, así. En esta casa están, yo qué sé, algunas imágenes solo portadas. Y acá está el texto. ¿Comen columna? Sí, en columnas. Ok. Yo creo que en columna se organiza mejor y ya si quieres pasar de un apartado a otro. abajo como en la parte inferior. hacer como como los diferentes apartados, como las pestañitas para tu pasar. En modo miga de pan, que le llaman. No sé si no sabe qué le decían miga de pan. Sí, yo pues y lo aprendí hace una semana que cuando está así como los botoncitos como en hilera, el inicio, el no sé qué, dique que

es hace más fácil la navegación, o sea, de experiencia a usuario, hace más fácil la navegación a las personas. Y pues sí, yo considero que sí. Sí, porque es como que pones las pestañas que es un icono simple de la persona se relaciona. Y lo de las columnas. Por organización. Te tire un datazo con el matemática en matemáticas y se comprobó psicológicamente que cuando pones una información de manera vertical en columnas, es más comprensible para la mente humana. Entonces, por eso la cosa es en columnas se entiende mucho mejor. Ahora todo es incentivo, porque yo he visto muchas páginas web, así con la información como en columna. muy fácil. Santiago y algún tipo de espaciado inter le ha dado el tamaño me dice que es súper importante. O sea, que las letras estén como separaditas o no afectan cuánta comprensión eso. En cuanto a la letra. Sí, yo diría que incluir como ajustes de tamaño. ¿Qué tamaño usas a ti? ¿Qué te favorece más o cuál te prefieres? Pues en las tres dispositivos que uso uso el más grande que Pero pues es mi caso porque mi mi baja de visión me limita bastante. ¿Y cuál se te hace más cómoda? Sabes cuál es el como el número que usas? No, porque no. Tú no lo tienes, o sea, no las aplicaciones, bueno, las aplicaciones, el sistema operativo lo ponen en algo así como escalas, más no como en número. Entonces la escala más grande. Bueno, Santiago, sigamos. Cuando tú quieres, digamos enterarte de historias, de información, de cultura en la ciudad, que formatos prefieres? Podcast, redes, videos, ya medio me dijiste que TikTok no te agrada mucho Pues los sé lecturas, cuáles son los como los formatos que tú prefieres? o lecturas. y lecturas podcast, qué tal si no te agrada como los audios. Son chéveres, pero casi no los escucho casi no lo hago. Pero por es algo porque a ti no te gusta, no te llama la atención. ¿O qué? No buscas son chéveres, solo que como no lo tengo como muy intevisado, recientemente apenas estoy entrando en ese mundo. Sí. Sí, entonces digamos que como. Debe haber podcast de videojuegos. Ah, no, los iPod, aunque no me atré por eso, pero sí los hay. Entonces. académicos Sí, hay de todo un poco, sino que yo nunca le daba como prestado atención. pero en una clase una parera me lo mandó para seguir como tener más temas. Entonces recién ahí me entré ese mundo de los podcasts, entonces ahí estoy apenas. Pero qué tal? Bien. Bien, bien, bien, bien. Sí, sí, sí. hizo muy bien explicadas que he encontrado. de lectora? ¿Le? Sí, en lectura del podcast de lectura? En general, o sea, como que tanto por ocio o académico, lo físico, no. Sí, de hecho, a nivel de gustos, yo me adentré al mundo de podcast por un podcast que se llama un podcast español que se llama un libro una hora. Y es hermoso porque es como un nardo, entonces en el podcast de exactamente una hora, tratan un libro y te mencionan como la síntesis del libro, curiosidades de por qué el autor en qué se basó para hacer el libro, es significado filosófico, es espectacular. A mí me gusta eso. Me encantó. Ya lo apunté porque voy a ver. Ya apuntado dos cosas que voy a ver. Ay, Super Santiago, por los datos. Bueno. Santiago, ¿qué hace que una historia, pues también pensando lo que a ti te agrada, te dé como esas ganas de compartirla con tus conocidos o familiares. ¿Qué hace que tú quieras compartir algo? Alto que yo quiera compartir algo. Sí, o sea, en cuanto a historias o en cuanto a a contenido que te guste, pues comparto, yo creo que comparto si es práctico, o sea, por ejemplo, a nivel de noticias, pues si hay alguna que nos afecte, por ejemplo, lo que doy esta mañana, pues lo comparto. ¿Qué pasó hoy? Lo que es que el norte hay un paro de taxistas. Entonces, pues comparto por a nivel práctico, a nivel curioso, por ejemplo, que me gusta compartir, yo qué sé, yo qué sé, es un a este de la historia obsesionado por la historia, entonces si algo con algo que es muy curioso, pues digo, mira, de hecho no esto, de pronto les parece. O cosas así ya a nivel de de Instagram, por ejemplo, que yo no sé por qué mi algoritmo es muy cómodo cosas de familia, entonces por ejemplo hay hay reels que yo no le digo, ay esto se parece a mi relación con mi mamá y y lo mando. Ya, yo creo que

por 13. tres motivos, son cosas que comparto. Súper. Bueno, entonces Santiago, el proyecto que estamos trabajando, pues para hacer ese prototipo es se llama voces que conectan, ¿cierto? que busca, digamos, el acceso a pues ese tipo de páginas web y todo eso que sea accesible, ¿cierto? Pero que también, aparte de que sea accesible como para todas las personas en general, también que sea atrapante, por eso es que te estamos haciendo esas preguntas. Entonces, ¿Qué tanto conoces o qué tantas contenidos sobre Historias, realidades de lo que te estamos te lo estoy contando, sigues tú. En cuanto a cómo narrativas y series y eso. Mucho. Muchísimo, te voy soy un obsesional, historia, entonces mucho, yo consumo mucho contenido narrativo. Súper. Y te iba a decir Santiago, respecto a la discapacidad, sigues algo respecto a eso o no? sobre temáticas de discapacidad, sigues algo o no? ¿O no te llama la atención? Pues porque hay personas que no les llama la atención. Discapacidad, yo sigo sobre todo estadísticas. Por ejemplo, no les estadística que es muy desalentadora para la edad es muy realista, que solo el 22% de las personas con discapacidad tienen transformal, por ejemplo. ¿Tienen qué? Trajo formal. Cuando me enteré fue un golpe anímico horrible, porque pues obviamente una en esta universidad hace un esfuerzo considerable y ver que el mercado laboral es complicado, digamos que. Entonces, sobre todo si digo eso porque como las personas que hay capacidad somos pocos y les digo porque yo conozco muchos, tenemos un sentido de pertenencia muy arraigado, como nuestra comunidad. Entonces, digamos que estoy pendiente de eso, si ganamos o perdemos derecho en tal o por cual país, ese tipo de cosas, por eso estoy muy pendiente de eso. ¿Qué tipo de historias Santiago sientes que hacen falta contar sobre eso sobre la discapacidad aquí en Cali? Mucho, no solo en Cali, sino en general, porque sí, porque pues ustedes las mujeres tienen el movimiento feminista, por ejemplo. Los negros tienen su movimiento. ¿Tú has visto algún movimiento sobre discapacitado? No. Casi no hay parte de información. Nosotros no tenemos y de hecho yo qué día me sé la pregunta porque a nivel, por ejemplo, literatura, no tenemos casi nada, o sea, los discapacitados nunca hemos tenido un gran movimiento que empatice por nosotros para ganarnos derechos nunca. Nos hemos ido ganando a puro esfuerzo y muy poco a poco. entonces digamos que Yo creo que falta eso, ¿sab? es como que investigar, no solo quedar en el estereotipo de, ay, qué pesar, un discapadito con discapacidad o querer que la discapacidad nos define porque somos seres muy complejos, sino que alguien que se meta en nuestra realidad y como exponerlo, yo creo que eso hace falta mucho todavía. Santiago, ¿y crees que ese liderazgo respecto a eso, la propia comunidad consideras que ha sido pasiva? O sea, ¿Por qué esperar a que otros tomen ese liderazgo de empezar a escribir o empezar a hablar de. ¿Sí me entiendes? Yo creo que es porque y yo creo que te lo puedo meter en mi casa por Es simplemente como que la vida te absorbe. O sea que.. Tu cotidianidad. Sí, o sea, yo tengo una amiga que se llama Daniela, que ya tiene una discapacidad peor que la mía porque es un síndrome como que le dananismo y unas cosas de los pulmones. Y ella ha sido muy activa y muy revolucionaria, muy entregada a la esta.. Y yo no, y también depende mucho como el nivel de discapacidad, porque si bien yo soy muy empático, yo he trabajado mucho en mi adaptación, por ejemplo, yo escribo tinta, no uso yo es por eso porque me he esforzado como en adaptarme. Entonces digamos que la cotidianidad te llega a absorber, yo estoy siempre en mis estudios, tal cosa entonces, se fomenta una perspectiva como individualista. Entonces, y sacar tiempo para o enfocarte como en la lucha de la comunidad es complicado cuanto menos. Ok. Santiago, ya que estamos hablando de esto de que hay poca información, literatura y todo eso, de qué manera tú crees que las personas en general podrían conocer, interactuar y conocer un poco más sobre la discapacidad, por ejemplo. O sea, cuál sería

para ti la estrategia de que esa información llegue porque yo he buscado y yo no encuentro. O sea, es muy complejo como llegar a este tipo de información porque ya tú me estás diciendo es que hay poca literatura, se escribe poco, no sé no sé comparte información. ¿Tú qué piensas ahí? Yo creía que las mejores son como un documental. Porque pues hay muchos medios, ¿no para que por ejemplo, pero yo qué sé, por ejemplo, un artículo con la cantidad de información, un artículo se pierde muy fácil. Entonces, y los libros, pues sirven, pero la lectura hoy en día está como medio compleja. Y un vídeo normal, entonces yo creo que un documental porque es un documental, porque es un documental ya ha funcionado, por ejemplo, en Netflix cada uno de la, no sé si la has oído de la moda y las consecuencias medioambientales de las de las modas rotativas que generan desechos de ropa. hicieron un documental. Esto es ciertocam y se volvió súper esto, entonces yo un documental porque un documental te permite yo qué sé, seleccionar un grupo de personas y las entrevistas, entonces al entrevistarlas te dan una perspectiva de realidad y también puedes mezclarlo con investigación, o sea un documental para un espacio muy un formato de video que permite dar darle rostro a las y con ello. hacer mucho. Entonces yo creo que un documental sería el formato ideal para este tipo de ra. Y en cuanto a las redes, crees que se podría mover a través de redes? o no? No sé, ahí tendrías que preguntarle a alguien de marketing más que a mí yo tengo ni idea. Ajá, pero como consumidor te lo pregunto como consumidor. Pero lo del documental está reial. Lo que pasa es que para que sea por redes tiene que ser llamativo y es muy difícil que hacer que conocer a alguien con discapacidad sea llamativo. Sí. Entonces la verdad, por redes no sé de pronto sería como un segundo paso, o sea, si el documental tiene éxito, ya yo creo que a partir del mes aprovechar como el impacto inicial que tiene un documental, se puede a partir de redes, se puede ampliar más, diría yo. Bueno Santiago, te llevamos para el cierre y es imagina que estás escuchando, pues el contenido que estamos planteando en esta plataforma o en este si plataforma interactiva como un podcast o viendo un video y te gustaría reaccionar o participar, ¿cierto? A esto. ¿Cómo te gustaría interactuar con ese contenido? O sea, con ese video, con ese podcast de qué manera podrías tú dejar un comentario respecto a eso. Comentario o de qué de de qué formato podrías? comentarios. ¿Los comentarios? Sí. Yo, por ejemplo, en mi historias, de una cosa me meto a comentario, meto a comentarios porque uno puede ver las perspectivas de otras personas. Y responder. Yo tengo una tendencia y es que a decir de una persona que le gusta mucho debatir, entonces yo me meto a discutir en Instagram porque por diversión. Me da gracia meterme Me encanta meterme en discusiones. Entonces yo creo que la sesión de cometer es chévere porque cada persona tiene su perspectiva y si es una comunidad sana, se puede debatir de forma sana. No. Eso es como complejo. Pues sí, pues es complejo, pero también. Qué bonito, ¿D disfrutabas? Sí, sí, sí. la sesión de comentarios me encanta. Y si hubiese una manera, digámoslo, no tradicional, porque los comentarios como muy tradicionales de qué otra manera te gustaría interactuar con esos contenidos? Si no fuese escrito, por ejemplo, a través de comentarios. Si no fuese escrito. Pero es que habría una manera o no? Una sección de audio. ¿De audio terrible. Sería ahí sí que grabaran en el comentario. La toxicidad sería mucha, pero sería chévere. Sería chévere. Bueno. Bueno, entonces, ya para cerrar, entonces dice, si esta plataforma que te estoy contando tuviera un espacio para que tú pudieras subir como tu propio contenido, relatos, compartir fotos, audios, como lo que estamos hablando. ¿Qu herramientas o pues tú usarías para que para poder como ser parte de este, cómo interactuar, digámoslo así, que fuese amigable, accesible, ¿De qué manera, digamos, plantearías o dirías como que ay sería chévere poder interactuar con este contenido, así como los comentarios que me estás contando. Pero de

qué manera te parecería como más fácil? Más fácil. ¿S estoy siendo clara?. Me enredé un poco. porque entiendo como el entiende, pero no. O sea, si tuviera entras a una plataforma, hay un espacio para participar, para cocrear, ¿cierto? Respecto a un X tema. ¿De qué manera o a través de qué herramientas tú compartirías esa información, o sea que fuese accesible, digámoslo así. O sea, por ejemplo, en una plataforma y yo yo subir algo, o sea, yo compartir algo. Por ejemplo, con el ejemplo del documental, ¿no? Estamos viendo este documental sobre algún tema o algún podcast sobre algún tema y hay una sección donde le da la oportunidad a los usuarios de compartir algo referente a eso. O sea, como tu propio creación o tu propio contenido. Sí, me hago entender. Sí, ya. Bien. Yo creería que... ¿Cuál sería lo más fácil? por ejemplo? Hay una plataforma. No sé si lo has oído, bueno, es que es muy de. Se llama Redit. ¿Redit? REDDIT. Redit es una plataforma que funciona mediante como foros. Entonces, por ejemplo, existe.. ha sido que sí, por ejemplo, un foro general que dice selección Colombia. Entonces, V, guías, por ejemplo, a yo qué sé, James Rodríguez, Blund. Y en ese subforo hay gente que publica. cosas de cosas, ya sea, yo qué sé, por ejemplo, alguien hace una publicación y dice jugada histórica de James y hacen el video y abajo del video colocaba esta jugada su opinión o coloca algo de esa jugada y abajo hay un espacio para que la gente comente o ha encuestas o comparta sus propias cosas. Entonces, como es lo que quiera. Fotos, dinero. Exacto, todo girando en tono al subforo de James, que está en el foro de la selección. Ay, gracias, voy a entrar a ver. Es una ¿Qué te parece? ¿vere? Me gusta mucho. ¿Es accesible? O sea, teniendo como tanto formato y ese... Sí, tiene una cantidad de opciones de personalidad, puedes cambiarle el color al fondo, a la letra, a los enlaces, a todo. Yo la descubrí recientemente por unas cosas de una serie de televisión que me gusta y es un mundo muy amplio, y literalmente foros de cualquier cosa. ¡Gua, o sea de cualquier cosa de cualquier cosa. Sí, de cualquier cosa. meter. Sí, sí, es interesante. Santiago. Si tú estuvieras diseñando una plataforma web interactiva, ¿cómo la plantearías? ¿Cómo estructurarías o cómo diseñarías esa plataforma? ¿La interfaz? Ajá. Ah, pues lo que hablábamos ahora del coso ese de miga de pan. El miga de pan., y el formato y lo que quieras lo que vaya a mostrarse. en formato vertical. Ok. Yo creería que de la sería.. La pantalla de oscura. Sí, sí, sí, sí, sí, sí, yo creería que sería así. Súper Porque esa es.. ¿Te gusta? ¿Te parece? Sí, es un formato bastante. ¿Cómo decirlo? Fácil, chévere. Sí, o sea, cuando hay muchas, hay algo que quieres meter porque supongo que la plataforma que ustedes quieren diseñar es una como de interacción. Ajá. Entonces para hacer ese tipo de cosas de interacción, se requieren formatos más o menos simples que sean fáciles que la gente transite porque como es interacción, dices que la mayor cantidad de gente posible lo haga. Navegue, lo use. Sí. S. No, pues gracias, Andy. Bueno, ya ahora sí, ya te dejo libre. Hay algo que te algo más que te gustaría agregar sobre cómo la tecnología podría ser más, digamos, accesible, inclusiva que no hayamos hablado? No sé. Lo único que lo que te decía que fuera universal. Ok. Yo creía que es importante. Mira que no te entendí muy bien, eso cuando me dijiste de la universal. Que sea siempre. Que sea siempre. O sea que estén. estamos hablando de algo territorial, o sea que estén todos los contenidos o más de formato. Que estén todo. Que estén todo. Sí, porque. Tanto físico como web, todo, todo es todo. Sí, yo creía que falta eso, algo como yo qué sé, por ejemplo, como le pasó a un ejemplo absurdo, por ejemplo, los baños de mujeres. Cuando empezaron a crearse recién en el siglo XX eran poquíssimos. Y ahora todo nada de baños de mujeres. Igual para las discapacitados, ahora es poco, pero lo ideal es que en todo la vez estuviera la opción para que lo hagan. Incluso hay personas que no tienen discapacidad que les ajustes para ellos les viene muy bien. Ve Santiago, ¿qué te iba a decir? Bueno, muchas gracias. Voy a pausar.

Transcripción Entrevista en profundidad

Jhoan Sebastian Cardenas Lopez

Carolina Aguilar (entrevistadora): Listo, profe, le cuento. Mi nombre es Carolina Aguilar, soy estudiante de la Maestría en Comunicación y Creación Interactiva de la Javeriana. Estudié Ciencias Sociales en la Univalle. En este momento estoy en mi proceso de trabajo de grado de esa maestría, en el que estoy proponiendo una plataforma web interactiva. Su contenido es sobre empoderamiento y liderazgos de personas con discapacidad visual. Me está ayudando Felipe; grabamos un video hace poco con él sobre el ensamble de música instrumental que maneja y también grabamos un podcast. Ahora estamos entrevistando a personas en general para que nos compartan sus experiencias con webs interactivas, nos hablen sobre accesibilidad, qué herramientas usan o qué nos recomendarían para que ese prototipo —que es algo inicial— cumpla con la inclusión y autonomía, para que las personas ingresen y puedan disfrutarla de manera igualitaria. Las preguntas van en ese sentido.

Ok, bueno, profe, espérate un momentito, voy a abrir mi carpeta. Entonces, te voy a hacer las siguientes preguntas.

Carolina: ¿Cuál es tu nombre completo, profe?

Jhoan Sebastián: Mi nombre es Jhoan Sebastián Cárdenas López.

Carolina: ¿Cuántos años tienes, profe?

Jhoan Sebastián: Yo tengo 30.

Carolina: ¿Tu género cuál es?

Jhoan Sebastián: Yo soy masculino.

Carolina: ¿Tu barrio, profe?

Jhoan Sebastián: Yo vivo en el 7 de agosto.

Carolina: ¿Tu nivel educativo cuál es?

Jhoan Sebastián: Nivel educativo: yo soy técnico.

Carolina: ¿En qué, profe?

Jhoan Sebastián: Técnico en mantenimiento de computadores.

Carolina: Profe, ¿tu nivel de visión y audición?

Jhoan Sebastián: Mi visión ya no es como tal, pero la audición estoy bien.

Carolina: ¿Tienes algunas ayudas técnicas que usas?

Jhoan Sebastián: Sí, claro. Ayudas técnicas: digamos que el bastón y los lectores de pantalla para trabajar con los dispositivos tecnológicos: computador y celular.

Carolina: ¿Y qué lector usas?

Jhoan Sebastián: Nosotros utilizamos como lector de pantalla en el computador el Jaws, que se escribe J-W-S. Es el que el proyecto "Convertir" aquí en Colombia da la licencia país, totalmente gratuita, para nosotros y para las personas que no tienen discapacidad pero requieran de este lector para sus proyectos o para entender su funcionamiento; es gratis. También manejo NVDA (NonVisual Desktop Access), que es un lector de pantalla libre y de código abierto, bastante modular y que se puede adaptar a las necesidades de cada uno. Digamos que los intercalo: cuando no puedo hacer algo con Jaws, lo hago con NVDA y viceversa.

Carolina: ¿Y ese de código abierto es igual de bueno?

Jhoan Sebastián: Sí, claro. Lo que pasa es que depende de la usabilidad que uno necesite. Yo trabajo con uno o con el otro.

Carolina: Ok, súper, profe. Bueno, ¿cuál es tu dispositivo tecnológico principal?

Jhoan Sebastián: Mi dispositivo tecnológico principal es el computador, pero obviamente manejo mucho el celular.

Carolina: ¿Utilizas redes sociales?

Jhoan Sebastián: Sí, yo utilizo Facebook, WhatsApp, correo.

Carolina: ¿Alguna otra más?

Jhoan Sebastián: No, esas más que todo. Sí interactúo en una plataforma que está diseñada para personas con discapacidad visual, que se llama "La Sala de Juegos". Ahí se puede jugar algunos juegos de mesa como cartas, pero yo la utilizo más para consultar unos foros donde se tratan distintos temas.

Carolina: ¿Se llama "Sala de juegos" así?

Jhoan Sebastián: Sí, es una aplicación que se instala y se conecta como una plataforma donde hay juegos y acceso a eso. No está en la Play Store como tal porque es para computador. Es un software que se descarga.

Carolina: Ah, ya entendí. Bueno, profe, y en cuanto a accesibilidad, Facebook y WhatsApp, ¿qué tal te parecen?

Jhoan Sebastián: En cuanto al tema de accesibilidad, WhatsApp anteriormente tenía muchos botones sin etiquetar. Es decir, con el lector de pantalla —como nosotros no nos movemos en el móvil con las flechas—, pasabas con las flechas y te decía "botón", sin ninguna etiqueta, y no sabías para qué servía. Después de unas versiones para acá, arreglaron eso. La aplicación anterior, que era la UWP (aplicación universal para Windows), era más liviana y funcionaba mejor. Ahora

que hicieron otra vez la aplicación envasada en web, tuvieron que hacer adaptaciones otra vez para los lectores de pantalla. Pero digamos que yo hago cosas muy básicas allí: enviar mensajes, leer mensajes, escuchar notas de voz, enviar notas de voz, enviar archivos adjuntos como audios o videos, reenviar un mensaje y reaccionar a un mensaje. Esas cosas sí las puedo hacer sin problema.

Carolina: O sea, profe, es muy importante etiquetar muy bien los botones y los títulos para que estén bien diferenciados. Porque cuando se usan etiquetas ARIA —que es algo que se hace para que la aplicación no se vea alterada visualmente— con el lector de pantalla sí puedes identificar ese botón. Pero la idea es que, desde el principio, cuando se diseña una plataforma o cualquier elemento, la accesibilidad esté contemplada desde el primer momento.

Jhoan Sebastián: Exacto, esa es la idea, profe.

Carolina: Bueno, ahora tú me preguntabas de Facebook.

Jhoan Sebastián: En Facebook, al ser un contenido dinámico, a veces estás navegando con las flechas del teclado en el navegador y de repente se te sube y te vuelve otra vez al principio. Entonces toca volver a navegar por encabezados, porque los encabezados designan los títulos y la jerarquía. Eso lo hacemos con las flechas. A veces llega un punto donde se devuelve. Curiosamente, con el lector de pantalla NVDA ese tipo de cosas no pasan mucho, no porque el lector sea mejor, sino que se adapta más. Pero la idea es que, cuando se hace una adaptación de accesibilidad, funcione con cualquier herramienta de apoyo. En Facebook, yo puedo escribir por Messenger, leer publicaciones y también he publicado. Pero Facebook lo manejo más en el celular que en el computador.

Carolina: Profe, ¿Instagram?

Jhoan Sebastián: Yo tengo Instagram, pero digamos que tengo pocas personas allí. Soy músico y también hago producción musical. Con Instagram puedo seguir marcas de instrumentos musicales y equipos de audio. Pero al haber mucho contenido visual, los lectores de pantalla intentan describir la imagen a medida que pasas sobre ella, pero no es tan exacto. Para mí, mucha imagen no me resulta tan útil.

Carolina: ¿Y TikTok, por ejemplo?

Jhoan Sebastián: TikTok tiene muchos botones que no están etiquetados. Para acceder a casillas deslizantes, barras deslizantes o para cortar un video, la aplicación tiene ciertos defectos. Hace poco lo comentamos para que hagan adaptaciones, porque al menos para mí, TikTok no es totalmente autónomo para nosotros.

Carolina: Sí, ya me han dicho eso. Bueno, continuemos. Cuando navegas en plataformas web, ¿qué herramientas te facilitan esa navegación?

Jhoan Sebastián: Buena pregunta. Mira, primero que todo: qué navegadores usar. A mí particularmente me gusta Chrome como principal, y como secundario uso Firefox. En algunos casos abro una página con Chrome y me la muestra bien; con Firefox me la muestra de otra manera. También influye la resolución de la pantalla. Por ejemplo, con resolución 1366x768 a veces los elementos se solapan y quedan ocultos, entonces hay que poner el navegador en modo pantalla completa para poder encontrarlos. Eso pasa porque algunas páginas no adaptan la resolución. En cambio, en mi portátil con resolución 1920x1200 no pasa eso. Pero lo importante es: primero, el navegador. Segundo, cuando voy a navegar, trato de identificar cómo está estructurada la página: contenido principal, menú, elementos que llevan a distintas secciones, y sobre todo identificar elementos como enlaces, botones, campos de formulario, encabezados. Todos esos elementos se pueden identificar de forma accesible con los lectores de pantalla, pero hay que saber recorrer la página, explorarla y manejar bien el lector. Para las personas que ven, las páginas muestran contenido de izquierda a derecha, arriba y abajo. Para nosotros, todo el contenido es lineal: solamente con arriba y abajo encontramos todos los elementos, independientemente de cómo esté programado el HTML. Otra dificultad es cuando las páginas no tienen enlaces, sino que tienen una especie de texto sobre el que haces clic y se despliegan opciones; ahí se hace más difícil.

Carolina: Y ya que hablamos de la estructura de las webs, ¿cuál sería la ideal para que fuera accesible?

Jhoan Sebastián: Normalmente se recomienda usar HTML5 y, sobre todo, tener la perspectiva de que la página no la va a usar una sola persona (sea ciega o con discapacidad auditiva), sino cualquier persona. Hay que seguir las pautas de la W3C, que son las pautas de accesibilidad web. Allí se habla de qué lenguajes de programación se pueden usar y cuáles no. En algunas páginas se colocan medios para ajustar el contraste o ampliar la lupa. En cuanto a la linealidad: si te mueves con las flechas, todo el contenido lo encuentras con flecha arriba y abajo, pero también hay tablas y para ellas hay otra navegación, dependiendo de cada lector de pantalla. La navegación puede ser la misma, lo que cambia es cómo diseñaron cada página web. Por ejemplo, en plataformas educativas como Moodle, la estructura es como una presentación en árbol: hay ramas y al hacer clic te lleva al contenido principal.

Carolina: Profe, cuando entras a un sitio web, ¿qué te hace abandonarlo?

Jhoan Sebastián: Primero, que no sea usable. Cuando empiezo a encontrar muchos botones sin etiquetar —por ejemplo, el botón de búsqueda—, el lector de pantalla tiene un sistema con inteligencia artificial que trata de describir esos botones, pero se vuelve muy complejo. Si la página la necesito, trato de buscarle relevancia para saber para qué sirven esos botones. Si no, y veo que se pone muy difícil, desisto o busco la información por otro lado.

Carolina: ¿Qué plataformas web o páginas crees que están bien estructuradas en cuanto a accesibilidad?

Jhoan Sebastián: Por ejemplo, la página del buscador de Google está muy bien estructurada. Gmail también lo está: uno puede navegar con el lector de pantalla colocándolo en modo aplicación, moverse como dentro de un programa y usar comandos rápidos. Otra página que me gusta es Bademekum, donde uno se registra como profesional de la salud y accede a información de medicamentos. Está muy bien estructurada: botones, enlaces y cabeceras bien etiquetados. También utilizo Hispasonic, una página con reviews sobre audio y tecnología musical, con foros, y me parece muy bien estructurada. Igual que [Guitarristas.info](https://www.guitarristas.info). Son páginas muy bien estructuradas para lo que hago en ellas: consultar, leer comentarios, ver reviews.

Carolina: Profe, ¿y qué tal te va con las imágenes con los lectores de pantalla?

Jhoan Sebastián: En cuanto a las imágenes, cuando paso por una imagen y tiene texto alternativo (si se lo pusieron en la web), estupendo. Toda imagen que se suba a una página debería tener un texto alternativo para identificarla con el lector. Si no, me he valido de la descripción que hace el navegador Chrome con inteligencia artificial, aunque a veces funciona y a veces no. También NVDA tiene una función de descripción: te paras sobre una imagen, haces el comando y te la describe con ChatGPT o Claude, y les puedes hacer preguntas. También hay una aplicación llamada Be My Eyes, que se usa en el teléfono. En el teléfono uso TalkBack (Android) y VoiceOver (iPhone). Para navegaciones en internet, uso más el computador. Pero para describir imágenes, Be My Eyes funciona bien: le tomas una foto al objeto o le mandas la imagen y te hace la descripción.

Carolina: Profe, ¿qué formatos prefieres: imagen, audio, lectura o voz?

Jhoan Sebastián: A mí me gusta mucho la lectura y el audio. Las voces sintéticas, depende. Hoy por hoy se genera mucho contenido con IA, pero particularmente me gusta leer con el lector de pantalla: texto y archivos de audio.

Carolina: Cuando buscas información personal que te interesa, ¿qué prefieres: podcasts, videos cortos en Instagram, reseñas?

Jhoan Sebastián: Me gustan mucho los shorts de YouTube, los videos cortos que dan información puntual. También a veces videos completos. Me escucho los videos. En cuanto a podcasts, sí, hay algunos en Spotify que me han enganchado; uno los escucha y aprende cosas.

Carolina: Súper, profe. En cuanto a la temática de la plataforma que queremos construir, sobre liderazgos y empoderamiento de personas con discapacidad, ¿qué tanto conoces sobre estas realidades? ¿Qué tan cercano estás?

Jhoan Sebastián: Mira, te lo hablo desde la población que manejo, que es la ciega y la de baja visión. Dependiendo de la población en la que uno se enfoque, hay necesidades diferentes. He observado que a muchos todavía les cuesta el acceso a la tecnología. No digo que a todos, porque cuando hemos trabajado en enseñanza (incluso en el SENA o en el sector público), sabemos que nos toca buscar la manera, aunque la mayoría de plataformas del sector público no son accesibles. El SECOP, por ejemplo, es muy complicado. He observado que muchas personas tienen una gran dependencia de los asistentes de voz. Eso hace que se vuelvan tan dependientes que hasta la información más mínima se la piden a ellos. Cuando ya van a buscar propiamente con el lector de pantalla o a meterse por distintos lugares para leer información, les cuesta. Porque se vuelven tan dependientes del asistente de voz que todo se los resuelve. No aprenden cómo se debe navegar en internet, y se les dificulta mucho encontrar información. Puede que haya páginas inaccesibles que no están bien diseñadas, pero hay páginas que, a pesar de la dificultad, si uno ya tiene pautas para navegar con lectores de pantalla, puede acceder a las opciones que necesita.

Carolina: ¿Qué información o qué historias crees que no encontramos sobre liderazgo y discapacidad? ¿O crees que sí hay buena información?

Jhoan Sebastián: Pues información como tal no tengo muy a la mano, no tengo conocimiento. Pero deben haber casos de personas que ya han hecho cosas. De hecho, conozco casos de personas ciegas que han programado webs accesibles. Sí debería haber gente que haya hecho historia con eso.

Carolina: ¿Qué tipo de historias creerías que hacen falta para que la población en general se entere sobre estos conceptos de liderazgo, empoderamiento y discapacidad? ¿Qué te gustaría a ti encontrar?

Jhoan Sebastián: Más información de la vida diaria y que sea accesible. Por ejemplo, en los sistemas de salud, las plataformas para gestionar y pedir citas no son muy accesibles; se dificulta.

Carolina: Profe, ya para cerrar: si tú estuvieses encargado de diseñar una plataforma web, ¿cómo te la imaginarías? ¿Cómo sería la experiencia? ¿Cómo la estructurarías?

Jhoan Sebastián: Obviamente crearía un contenido, por ejemplo, para una empresa, con una guía que te lleve directamente a la información del sitio. Los enlaces estarían bien diferenciados para volver a la pantalla principal, el menú siempre en la parte superior. Si se incrustan reproductores de video o audio, los botones deben estar bien identificados para que puedas darle reproducir, pausar, etc. Todo eso lo tendría bien estructurado. Trataría de hacer una página que no fuera tan compleja, para que la persona pueda acceder y encontrar lo que necesita.

Carolina: ¿Y visualmente cómo pondrías la información? ¿Cómo la organizarías? Porque las plataformas web a veces se presentan en columnas o con imágenes que acompañan los textos.

Jhoan Sebastián: Visualmente te diría que las imágenes, desde que estén bien diseñadas y la página sea llamativa, es importante. Pero para las personas que no tenemos visión, lo que tienen que tener las imágenes es un texto alternativo que permita identificar la información que quieren presentar. Eso es lo importante.

Carolina: Ah, bueno, profe. Muchas gracias, estas eran las preguntas. Muy interesante la información

ANEXO 15

Guion podcast

Voces en Red: Armonías de Inclusión.

Invitado: Felipe Gordillo - director de Notas al Tacto y Coord. Sala Jorge Luis Borges.

<https://www.instagram.com/salaborges/>

Formato: Entrevista de biografía profesional y liderazgo

Duración estimada: 10 - 12 minutos

Tono: Profesional, Cultural e inspirador.

BLOQUE 1: Introducción y Origen - El Líder Cultural - (0:00 -00:03)

El objetivo es presentar a Felipe como un líder cultural e inclusivo.

- **Música:** Entra cortina musical (moderna, con buen ritmo) por 5 segundos, luego baja a fondo.
- **Anfitrión/a:** Bienvenidos a voces en Red. Hoy exploramos el liderazgo desde la gestión cultural y el arte. Nos acompaña un hombre que ha transformado la Sala Jorge Luis Borges en un epicentro de integración para Cali. Felipe Gordillo, es un honor tenerte aquí.
- **Pregunta 1:** Felipe, eres músico y gestor. ¿Cómo ha sido el reto de liderar un proyecto como Notas al Tacto y, al mismo tiempo, ¿coordinar un espacio tan vital como la Sala Borges para la ciudad?
- **Respuesta de Felipe.**

Guía de Transición 1: Es interesante conocer cómo la música se convierte en un lenguaje de gestión y resistencia cultural...

BLOQUE 2: La Dimensión Humana y Autonomía -El Ser - (3:00 – 6:00)

- **Pregunta 2:** Más allá de ser el director de Notas al Tacto y el coordinador de la sala Borges, ¿qué te mueve a ti como persona? ¿Qué es lo que más disfrutas de ver a otros conectar con la cultura?
- Respuesta de Felipe.
- **Pregunta 3:** En la Sala Borges se promueve la autonomía. ¿Qué herramientas o estrategias consideras clave para que una persona con discapacidad lidere sus propios procesos artísticos hoy en día?
- **Respuesta de Felipe.**

Guía de Transición 2: Esta autonomía es la que permite que el arte no tenga barreras, sino puentes.

BLOQUE 3: Impacto y Gestión en Cali - El Proyecto (6:00 – 9:00)

Aquí profundizamos en su autoridad profesional y el cambio de conciencia.

- **Pregunta 4:** Notas al Tacto no es solo un grupo musical, es una muestra de rigor profesional. ¿Cómo logras que la comunidad observe el talento por encima de cualquier prejuicio?
- **Respuesta de Felipe.**
- **Pregunta 5:** ¿Qué satisfacción te deja saber que, en nuestra ciudad, Cali se está promoviendo cada vez más proyectos culturales y educativos inclusivos?
- **Respuesta de Felipe.**

Guía de Transición 3: Lograr que las instituciones entiendan la inclusión como un derecho cultural es un gran paso para todos.

BLOQUE 4: El legado y Cierre (9:00 – 12:00)

Un mensaje final que inspire acción desde el liderazgo.

- **Pregunta 6:** Felipe, para cerrar: ¿Qué consejo le das a los artistas y gestores culturales que quieren ver sus proyectos crecer y posicionarse en la ciudad?
- **Respuesta de Felipe.**
- **Música:** Entra cortina musical con ritmo energético y moderno; se mantiene de fondo.
- **Anfitrión/a:** Gracias, Felipe, por recordarnos que el liderazgo cultural se construye con talento y gestión. A ustedes, gracias por escucharnos. Si quieren conocer un poco más sobre la gestión de Felipe, el viaje continúa. Los invitamos a nuestro canal de YouTube Voces que conectan en donde podrán explorar 'Un día con el director', un recorrido visual por el trabajo de Felipe en la Sala Borges y sus ensayos con Notas al Tacto. No se queden solo con lo que escucharon; vayan y descubran el impacto detrás del líder.
- **Música:** Sube el volumen con un ritmo energético y profesional (estilo beat moderno).
- **Anfitrión/a (Cierre final):** "Si quieren conectar con más historias, síguenos en Instagram como @vocesqueconectan o ingresen a nuestra página web www.vocesqueconectan.com
- Soy Carolina Aguilar y esto fue voces en red: un espacio de voces que conectan, historias que transforman. ¡Nos encontramos en la web!"
- **Música:** Sube a primer plano y cierra con fuerza.

Guion Técnico: Un día con el director Felipe Gordillo.

Plataforma: YouTube

Tono: Dinámico y Profesional

Estético: Cinematográfica, íntima y empoderadora.

ESCENA 1: El Gancho Sensorial (0:00 - 0:45)

- **Visual:** Planos detalle, primeros planos, macros en cámara lenta: manos de Felipe reconociendo la textura de un instrumento, el encendido de las luces de la Sala Borges, el roce de una partitura en braille.
- **Audio:** Sonido ambiente enriquecido (el "click" de los estuches abriéndose, pasos ecos en la sala).
- **Voz en off:** La música no se ve, se construye. Ser director no es solo marcar el tiempo; es entender la arquitectura del sonido y liderar cada nota hacia su lugar. ¿Qué significado tiene para ti notas al tacto?
- **Acción:** Felipe se presenta brevemente mientras camina por la sala, preparándose para recibir al grupo.

ESCENA 2: Planificación y Herramientas (0:45 - 2:00)

- **Visual:** Planos de los integrantes llegando. Saludos, zooms suaves a las manos organizando atriles y equipos.
- **Acción:** Felipe coordina la logística. Vemos cómo da instrucciones técnicas precisas: "Ajusten el retorno en el canal dos", "Necesito más brillo en las cuerdas".
- **Diálogo (Felipe):** Como coordinador y director, mi labor es garantizar que la técnica sea impecable. El rigor es nuestra mayor herramienta de inclusión." ¿Cuál es tu objetivo como director del grupo?

ESCENA 3: Dimensión humana – Voces al tacto (2:00 - 3:30)

- **Visual:** Planos medios e íntimos de uno o dos integrantes (estilo retrato cinematográfico). Fondo desenfocado para resaltar su gestualidad.
- **Acción:** Breves testimonios orgánicos (no entrevistas rígidas) grabados durante el ensayo.
- **Preguntas (Voz en off):**

¿Cuánto tiempo llevas en el grupo y cuál es tu rol?

¿Qué te motiva a seguir siendo parte de este equipo musical?

¿Qué es lo que más disfrutas de pertenecer a voces al tacto?

Como músico, ¿cuál ha sido el desafío técnico o la pieza más compleja que has tenido que dominar para estar a la altura de la exigencia de este grupo?

ESCENA 4: El ensayo (3:30 - 4:30)

- **Visual:** Un montaje de la ejecución musical. Planos detalle de rostros concentrados, sudor, vibración de cuerdas y la batuta de Felipe guiando el aire.
- Voz en Off: Cuando Notas al Tacto suena, el prejuicio se apaga. Ahí es donde la sociedad entiende que el liderazgo cultural no conoce límites físicos.
- Pregunta: Felipe, ¿cuál ha sido el desafío más complejo al que te has enfrentado como director para lograr que un grupo tan diverso alcance la excelencia técnica que tienen hoy?

ESCENA 5: Cierre y Llamado a la Acción (4:30 - 5:00)

- **Visual:** Felipe cerrando la Sala Borges o guardando su instrumento. Un plano de él caminando hacia la cámara, empoderado.
- Voz en Off: "Nuestra música es nuestra resistencia. El talento es el único lenguaje que todos hablamos."
- Pregunta: ¿Cómo suena la inclusión para ti?
- **Anfitrión/a (Voz en off – Guías ADA y Marti):** "Si quieren conectar con más historias, sígannos en Instagram como @vocesqueconectan, ingresen a nuestra página web www.vocesqueconectan.com y únanse a nuestra sección de cocreación. ¡Nos vemos en la web!"
- **Pantalla Final:** Logotipos de Voces que Conectan, QR a la plataforma web y redes sociales.
- **Música:** Sube a primer plano con fuerza para el cierre.