

Memoria Sistema de Producto



Por Laura Vanessa Pedroza Paz
PADCV 2025-2







Tabla de contenido

1. Tema e Introducción	2
2. Justificación y situación abordada.....	3
3. Objetivo general.....	4
5. Objetivos Específicos.....	5
6. Perfil experto/aliado	6
7. Perfil usuarios	7
8. Proceso creativo	8
9. Descripción del sistema	13
10. Validación	22



Introducción

Este proyecto propone un sistema de comunicación visual que facilita experiencias de turismo educativo para estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Sagrado Corazón. A través de una aplicación con videos 360°, actividades interactivas, juegos y recursos pedagógicos para docentes, los estudiantes pueden explorar los principales lugares turísticos de Cali sin necesidad de desplazarse. El sistema se complementa con materiales físicos como gafas de realidad virtual, pasaporte caleño y elementos gráficos que fortalecen el proceso de aprendizaje cultural y la identidad local.

Justificación

El proyecto se realiza porque el 80% de los estudiantes de la Institución Educativa Sagrado Corazón pertenece al estrato 1, lo que limita su acceso a experiencias turísticas y su formación cultural. Estudios demuestran que el turismo educativo fortalece la identidad y la conciencia cultural —con resultados de hasta 82.6% en identidad cultural y 50.7% en conciencia turística—, lo que evidencia la necesidad de estrategias accesibles que acerquen a los estudiantes a la cultura caleña.

Situación abordada

El proyecto aborda la falta de oportunidades para que los estudiantes de séptimo grado conozcan los lugares turísticos y culturales de Cali debido a las limitaciones económicas de su contexto. Esta situación ha generado una brecha en su relación con el patrimonio cultural, afectando su conocimiento del entorno y la construcción de identidad. La propuesta busca ofrecer experiencias educativas accesibles que enriquezcan su comprensión cultural y fortalezcan su visión crítica del territorio que habitan.

Objetivo general

Desarrollar una estrategia de diseño experiencial con enfoque interactivo para el aprendizaje de inmersiones de experiencias culturales turísticas de Cali, dirigido a estudiantes de secundaria con situación de vulnerabilidad socioeconómica de la institución Sagrado Corazón de El Cerrito, Valle del Cauca.

Objetivos específicos



Conocer qué acercamientos previos tienen los estudiantes sobre la cultura caleña mediante metodologías de investigación para su correspondiente análisis.



Determinar las actividades interactivas que contribuyen de manera significativa al aprendizaje turístico y participativo en estudiantes de secundaria.



Medir el impacto de la experiencia mediante encuestas y actividades de retroalimentación con los estudiantes, orientadas a valorar el éxito de la inmersión experiencial, su nivel de participación y el grado de conciencia turística alcanzado.



Alejandro de los Ríos

Egresado en Comunicación Social de la Pontificia Universidad Javeriana (1999), con formación internacional en producción de contenidos para infancia y juventud (Proimágenes Colombia, 2022). Certificado en Davinci Resolve Studio (BlackMagic Design, 2023) y como Apple Certified Trainer en Final Cut Studio (Cupertino, 2008).



Primarios

Estudiantes de séptimo grado de la Institución Sagrado Corazón de El Cerrito, Valle del Cauca.



Secundarios

Profesores de la Institución Sagrado Corazón de El Cerrito, Valle del Cauca.

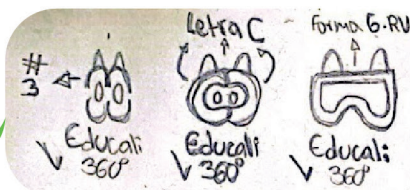
Proceso Creativo

Creación de marca

360
EDU
CALI

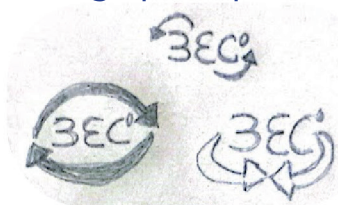
360
EDU
Cali

3EC



Logo principal

Se experimentó con una tipografía que por su claridad y morfología, permitía representar la marca de una manera moderna



Paleta de color principal

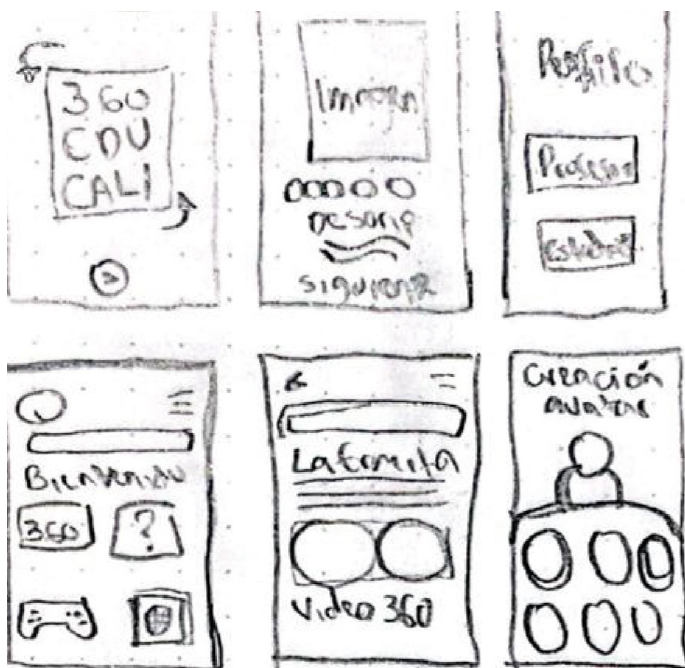


Isotipo

Proceso Creativo

Aplicativo-Estudiantes

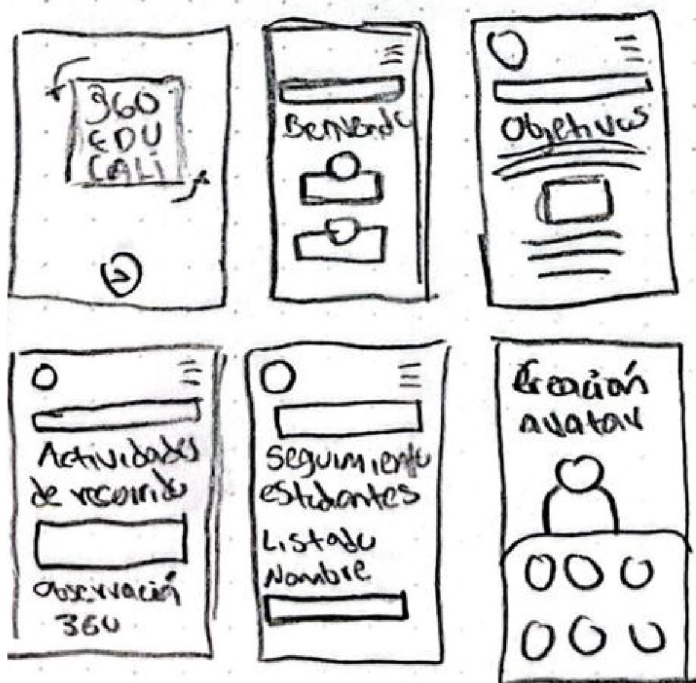
Páginas principales



Proceso Creativo

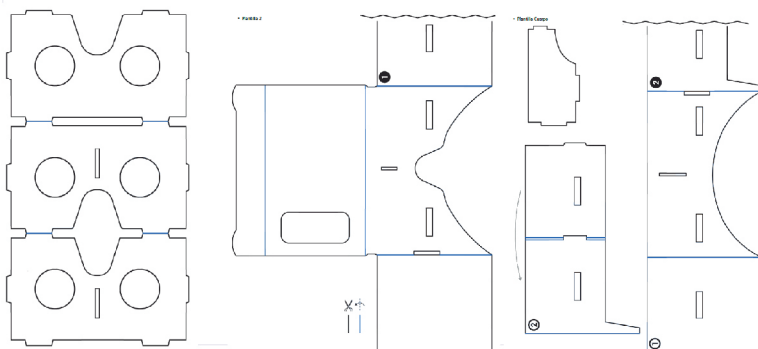
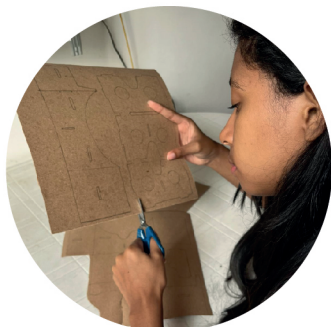
Aplicativo-Docentes

Páginas principales



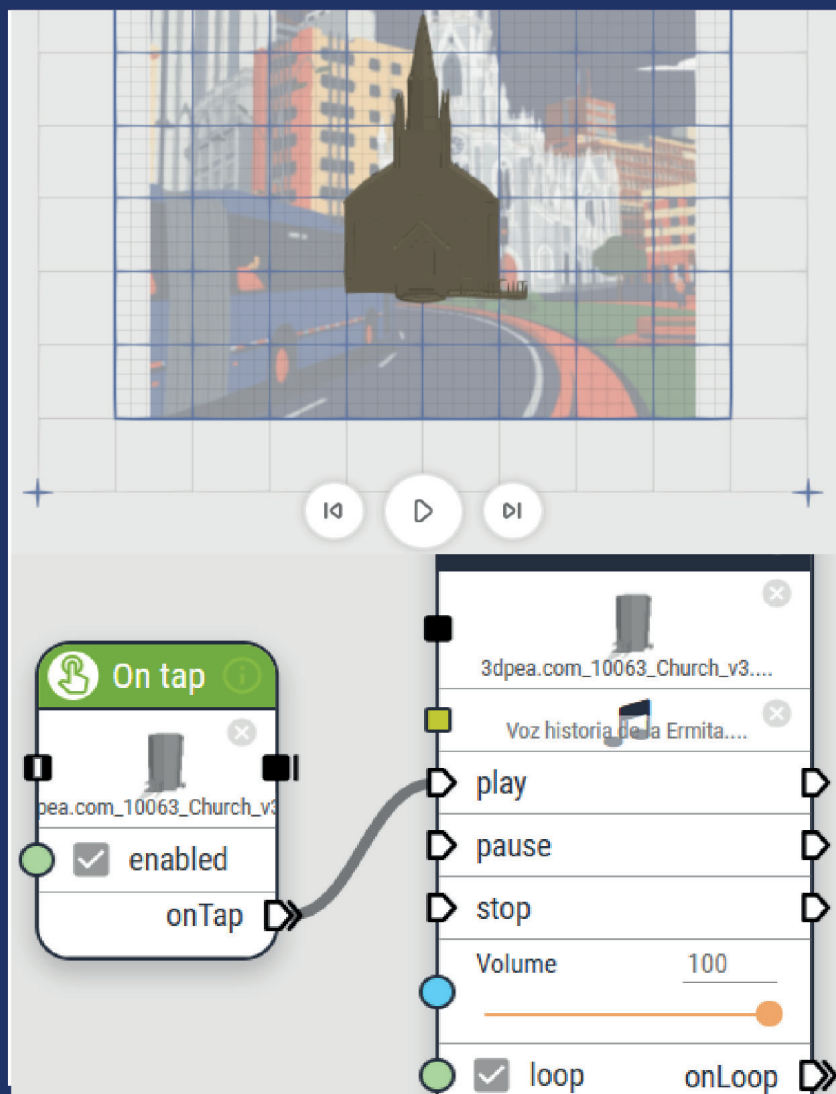
Proceso Creativo

Gafas Realidad Virtual



Proceso Creativo

Realidad aumentada

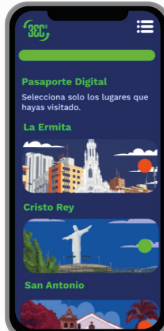
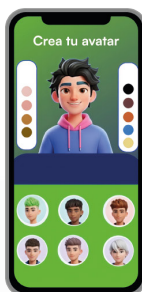


Descripción del sistema

El sistema de comunicación visual incluye una aplicación que ofrece diversas actividades, como videos 360°, trivias sobre cada lugar turístico, creación de avatares y juegos interactivos — memoria, búsqueda de objetos y búsqueda del tesoro— que facilitan el aprendizaje sobre los espacios culturales de Cali.

La aplicación también integra un perfil exclusivo para el docente, donde se encuentran las guías de las actividades y los objetivos pedagógicos asociados a cada sitio. Además, el sistema incorpora materiales complementarios como plantillas para armar las gafas de realidad virtual, un pasaporte caleño, stickers, sellos, estampillas, postales con realidad aumentada y una tote bag.

Descripción del sistema



Descripción del sistema

Personalizables

**Videos
360**



**Stickers sobre
la ciudad de Cali**

**Plantilla para
estudiantes**

Gafas de cartón RV

Descripción del sistema



Los profesores los pegan en el pasaporte después de terminar las actividades.

Descripción del sistema

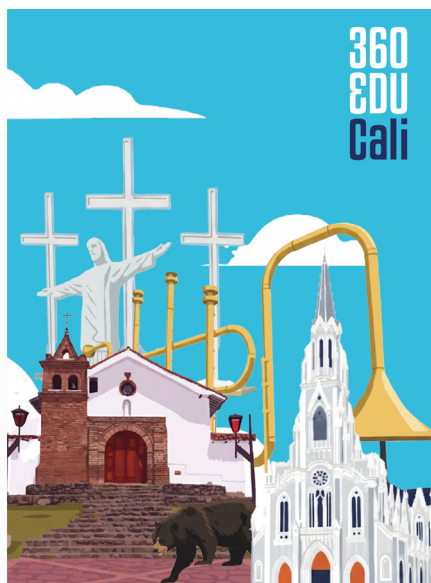


Stickers

Descripción del sistema



Descripción del sistema



Tote Bag

Descripción del sistema



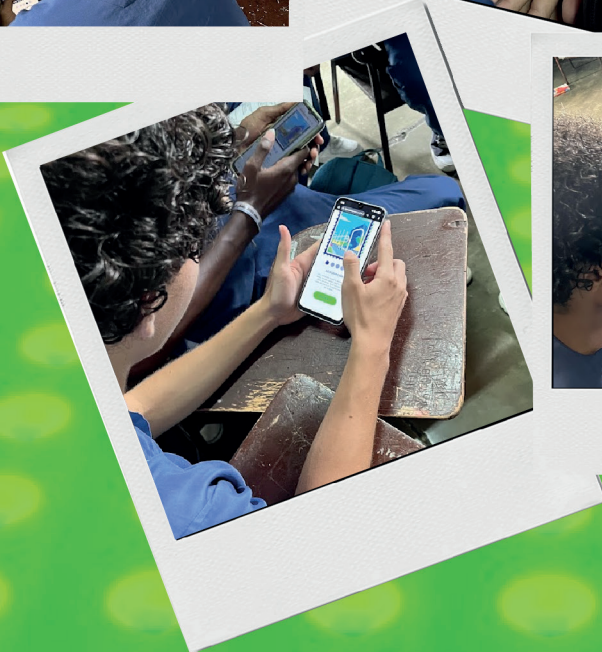
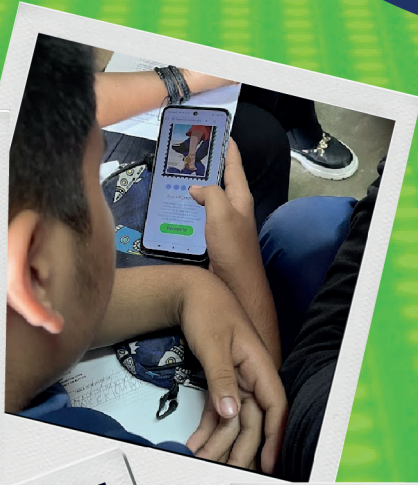
Descripción del sistema



Postales con realidad aumentada para disfrutar la experiencia 360Educali.

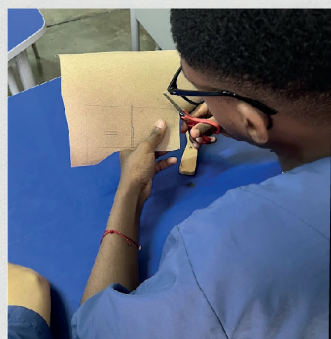
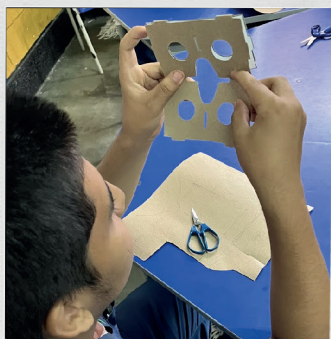
Realidad aumentada

Validación App-Estudiantes



Validación

Recorte y armado de gafas RV

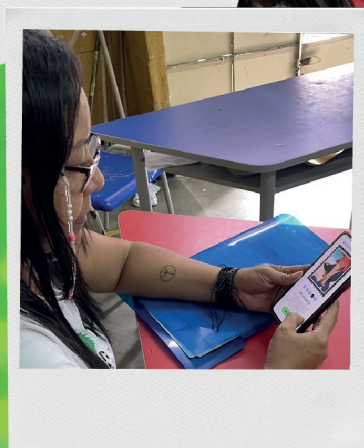
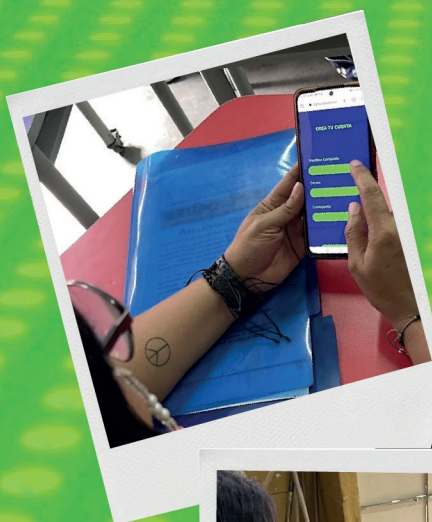


Validación

Prueba de video 360



Validación App-Docente



Conclusiones de la validación

Los estudiantes al navegar por la aplicación lograron conocer sobre el lugar turístico principal para el proyecto “La Ermita”. La navegación fue fluida y logró captar la atención tanto de ellos como de la profesora.

Además, el recorte y armado de gafas fue entendible con el debido acompañamiento y el manual de armado. El video 360 funcionó en las gafas y los estudiantes lograron sentir que estaban conociendo el lugar que era una parte fundamental dentro del proyecto.

Por otro lado, la profesora recalcó que el aplicativo contiene una información enriquecedora tanto para los estudiantes como para los profesores y que es una nueva forma para que los estudiantes visiten estos lugares debido a que por la situación económica es difícil.

Referencias

Aranzábal, D. F. C., & Aranzábal, C. M. C. (2022). Experiencia de turismo educativo y emociones percibidas en estudiantes universitarios. Un enfoque mixto. *Revista de Estudios E Investigaciones*, 14(27), 4-19. <https://doi.org/10.35997/unaciencia.v14i27.626>

Mechan, M. (2023). Turismo escolar para fortalecer la identidad cultural de una institución educativa del distrito de Pacanga – Chepén 2022. Informe de investigación. <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/12299/Mech%C3%A1n%20Capu%C3%B1ay%20C%20Mar%C3%ADa%20Hayde%C3%A9.pdf?isAllowed=y&sequence=12>

Saavedra, A. (2018). Programa educativo en cultura turística para docentes y alumnos del nivel secundario de la i.e. “Federico Villarreal” en Túcume [Tesis de pregrado, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio institucional USS. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/4566>

Ministerio de Comercio Exterior y Turismo - MINCETUR (2015). Cultura Turística. Obtenido de: <http://www.mincetur.gob.pe/turismo/lineas-de-intervencion/cultura-turistica/>

Referencias

Castillo, E. (2018) Turismo Escolar como alternativa para reforzar la identidad cultural de los alumnos de secundaria la Institución Educativa de Aplicación Harvard College de Piura – Año 2018. (Tesis de Licenciatura – Universidad Cesar Vallejo).

Vargas, C. (2014). Estrategias didácticas para el desarrollo de la identidad cultural en educación primaria. *Educación*, XXIII (45), 25-50. <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/educacion/article/view/10519/10991>

Chiriboga-Cisneros, E. F. (2022). Enfoque del proceso de una experiencia turística en memorable. *INNOVA Research Journal*, 7(3.2), 104-124. <https://doi.org/10.33890/innova.v7.n3.2.2022.2180>

Kruger, M., & Saayman, M. (2017). An experience-based typology for natural event tourists. *International Journal of Tourism Research*, 19(5), 605–617. <https://doi.org/10.1002/jtr.2133>





Agradecimientos

Quiero agradecer de ante mano a mi directora Andrea Gómez por acompañarme, guiarme y enseñarme durante este proceso. Al profesor Alejandro de los Ríos por compartirme su conocimiento en nuevas tecnologías, a mi mamá por apoyarme en todo momento, a los estudiantes de la institución por participar en mi proyecto, mis compañeros y a todas las personas que vieron mi proceso.



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**
Departamento
de Creación



**SOMOS
TODOS**

