



VIGILADA MINEDUCACIÓN Res. 12220 de 2016

**CHANGUA, VÍNCULOS Y ALIENS, UNA ANTOLOGÍA DIGITAL INTERACTIVA DESDE
LA PERSPECTIVA DE LA LITERADICIDAD CRÍTICA**

LAURA VANESSA GÓMEZ HERRERA

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

**CHANGUA, VÍNCULOS Y ALIENS, UNA ANTOLOGÍA DIGITAL INTERACTIVA
DESDE LA PERSPECTIVA DE LA LITERADICIDAD CRÍTICA**

LAURA VANESSA GÓMEZ HERRERA

DIRECTOR: SERGIO CHACÓN PEÑA

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

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	Changua, Vínculos y Aliens, una antología digital interactiva desde la perspectiva de la literacidad crítica
ESTUDIANTE(S)	Laura Vanessa Gómez Herrera

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.

Este trabajo de grado se inscribe en el campo académico-práctico del diseño editorial interactivo y los estudios sobre literacidad crítica. Surge del acompañamiento al colectivo bogotano de escritura creativa Pico'e Gallo Crew, el cual nació en 2023. Este colectivo independiente ha desarrollado, a lo largo de tres años, procesos de creación literaria, gráfica y editorial en distintos espacios culturales de Bogotá, produciendo un conjunto diverso de textualidades —escriturales, audiovisuales y gráficas— que constituyen una serie de prácticas letradas propias. En términos de Zavala (2008), se trata de literacidades vernáculos: formas de usar el lenguaje que tienen su origen en la vida cotidiana de un grupo y que expresan maneras específicas de conocer, relacionarse y habitar el mundo.

El problema de investigación implica dos desafíos. Por un lado, la dificultad estructural para sistematizar, archivar y hacer circular sus producciones, lo que limita su alcance, dificulta la construcción de memoria colectiva y restringe el diálogo con audiencias diversas. Por otro lado, en el contexto colombiano existe una brecha documentada sobre el acceso a contenidos digitales y el acceso a textualidades que fomentan la literacidad crítica; si bien, los jóvenes consumen información y expresan posicionamientos en redes, no necesariamente desarrollan capacidades para deconstruir discursos, analizar perspectivas y traducir ese análisis en acción (López-Gil y Sandoval Sarrias, 2023).

Tales déficits constituyen una oportunidad: si el diseño interactivo logra configurarse como un dispositivo que no solo presenta sino que activa procesos de lectura crítica, puede contribuir a la discusión sobre cómo propiciar literacidades críticas.

La propuesta consiste en el diseño y desarrollo de un producto editorial interactivo que funciona simultáneamente como archivo autoral del colectivo, experiencia de lectura expandida y dispositivo de experimentación narrativa, construido desde y con Pico'e Gallo Crew en un proceso de creación colectiva. El producto se materializa en formato dual —digital interactivo y análogo impreso—, entendidos como versiones complementarias de un mismo sistema editorial. El proyecto está centrado en una selección de textualidades producidas por el colectivo entre 2024 y 2025, experimentos literarios con géneros dentro de la sombrilla de la ficción especulativa. Tras su publicación, se proyecta que la difusión digital se preservará durante 5 años, mientras que la análoga estará sujeta a agotar los ejemplares. Adicionalmente, la distribución análoga está limitada en principio a Colombia. El proyecto no busca agotar la producción del colectivo, sino proponer un modelo replicable de edición interactiva que aporte a la discusión nacional sobre el rol de la interactividad en la formación de lectores críticos.

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

Desde una perspectiva cultural, la producción de Pico'e Gallo Crew constituye lo que Kleiman (2021) denomina “prácticas de reexistencia”: formas de apropiarse del lenguaje que resignifican prácticas de la vida cotidiana para construir identidades y formas de conocimiento propias. Archivar y activar esas prácticas mediante un producto editorial interactivo no es un acto de documentación neutra, sino un ejercicio de visibilización de literacidades que el circuito editorial convencional tiende a ignorar y homogeneizar.

Desde lo editorial, la escritura del colectivo no se limita al texto lineal: se realiza desde la colectividad, desde lo gráfico y experimental. Un diseño editorial tradicional resultaría insuficiente para dar cuenta de estas capas narrativas. El libro interactivo —en su doble dimensión digital y análoga— permite integrar texto, imagen y navegación no lineal, lo que permite que el lector construya su propia experiencia de lectura a partir de decisiones de navegación. Esto responde a lo que Scolari (2013) explica como “narrativa expandida”: cada soporte aporta experiencias diferenciadas pero complementarias en torno a un mismo corpus creativo.

Desde la literacidad crítica, investigaciones como “Prácticas de literacidad digital de estudiantes universitarios: contrastes entre contextos vernáculos y académicos” de López-Gil, K. (2022), que analizan grupos focales de estudiantes universitarios, observan que estos se concentran en niveles básicos de participación, sin desarrollar capacidades de análisis crítico o generar la necesidad de tomar acciones. Cassany y Castellà (2010) comentan sobre la literacidad crítica que leer críticamente no es una destreza cognitiva aislada sino una práctica sociocultural que implica reconocer cómo los discursos construyen identidades, quién se beneficia de ciertos enunciados y cómo el lenguaje opera como instrumento de poder. Un producto editorial interactivo diseñado desde esa perspectiva puede funcionar como un espacio donde las textualidades vernáculas (Zavala, 2026) del colectivo y las estructuras formales del diseño editorial entran en diálogo para producir experiencias de significado que inviten al lector a desarrollar análisis contextuales desde prácticas de lectura estimulantes.

El proyecto articula investigación, diseño, creación y reflexión crítica que explora lenguajes híbridos entre lo editorial, lo digital y lo colectivo. El impacto se puede ver a nivel cultural con el fortalecimiento de la visibilidad de una producción literaria colectiva y de nuevas formas de lectura digital, y a nivel académico y educativo, ya que ofrece un caso de estudio sobre literacidad crítica en procesos editoriales interactivos.

OBJETIVO GENERAL

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

Desarrollar un producto editorial interactivo a partir de la compilación y el diseño de archivos creativos del colectivo Pico'e Gallo Crew, aportando a la discusión nacional sobre el rol de la interactividad digital en la literacidad crítica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

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

1. Compilar el archivo de textualidades escriturales, gráficas y audiovisuales producidas por el colectivo Pico'e Gallo Crew, mediante el reconocimiento y sistematización de sus prácticas creativas como prácticas de literacidad crítica.
2. Editar los materiales del archivo creativo mediante un proceso de selección en dos etapas: una selección análoga guiada por integrantes del colectivo, y una curaduría posterior, que establece los criterios editoriales y la estructura de sentido del proyecto digital.
3. Diseñar un producto editorial interactivo digital a partir del archivo editado, mediante decisiones de navegación, arquitectura y lenguaje visual que traduzcan la estructura de sentido en una experiencia de literacidad crítica.

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 proyecto se inscribe en el marco de la investigación-creación, entendida como una práctica en la que el proceso creativo y el proceso investigativo se desarrollan bajo procesos de planificación y experimentación constante que dan como origen a productos inéditos (Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación [Minciencias], 2026). Se realiza la investigación con el colectivo (Blandón-Ramírez y Colombo, 2024), donde los integrantes de Pico'e Gallo Crew son co-teorizadores del proyecto editorial, realizando una selección inicial y organización narrativa de textos para la edición análoga. Posteriormente, se realiza una segunda selección para la antología digital, la cual tiene como principales criterios la aplicabilidad interactiva y la construcción de rutas de lectura con miras a incentivar la literacidad crítica.

La ruta se organiza en tres fases progresivas y articuladas, cada una de las cuales responde directamente a uno de los objetivos específicos.

● Fase 1. Compilación del archivo creativo

El propósito de esta fase fue construir el archivo de textualidades de Pico'e Gallo Crew desde una perspectiva de literacidad, identificando las prácticas letradas del grupo, las relaciones de sentido entre ellas y su función en la construcción de una identidad creativa compartida.

Las herramientas principales fueron los encuentros con el colectivo: conversaciones y sesiones de lectura analítica de los materiales producidos por sus integrantes. Cada texto, creación gráfica o registro audiovisual se abordó desde el concepto de evento letrado (Zavala, 2008), entendiéndolo como una actividad social en la que la escritura, la oralidad o la imagen cumplen una función específica en la vida del grupo. A partir de este análisis se elaboró un archivo manuscrito con los textos finales, organizados por temáticas comunes y subgéneros de la narrativa especulativa.

El resultado fue un manuscrito compilado y curado por miembros del grupo, cuya organización propone una línea narrativa articulada en torno a los ciclos de la vida —reinterpretados desde las producciones del taller— que sitúa al lector ante una experiencia de lectura crítica.

● **Fase 2. Edición del archivo**

A partir del manuscrito compilado en la fase anterior, la fase 2 concentró las decisiones editoriales que configuraron el corpus del producto digital. El proceso partió de una segunda lectura del manuscrito curado por el colectivo, orientada a identificar qué textos respondían a los criterios específicos de la versión interactiva: su potencial para integrarse en rutas de lectura no lineales y su capacidad para incentivar la literacidad crítica en el lector.

Con base en esos criterios se realizó una curaduría que seleccionó y redistribuyó los textos en tres secciones temáticas: Lo vivo, Lo construido y Lo que queda, las cuales se articularon a través de una pregunta eje y dos preguntas de transición entre secciones. Esta redistribución constituyó el mapa narrativo del producto digital: una estructura de sentido que organiza los textos no por su subgénero sino por el tipo de experiencia de lectura que propician en cada sección.

El resultado de esta fase fue el corpus digital definido y el mapa narrativo que actuó como guía conceptual para las decisiones de diseño de la fase siguiente.

● **Fase 3. Diseño del producto editorial interactivo digital**

La fase 3 tradujo la estructura de sentido del mapa narrativo en una experiencia de navegación. Las decisiones sobre arquitectura de información, recorridos de lectura y lenguaje visual se tomaron en función de un propósito editorial concreto: que el lector construya su propio recorrido dentro del corpus, siguiendo la lógica del translector propuesta por Scolari (como se citó en Hernández Levi, 2018), un sujeto que procesa textualidades distribuidas en diferentes soportes y modalidades sin seguir una ruta impuesta.

La interactividad se diseñó para activar dimensiones concretas de literacidad crítica: el cuestionamiento de perspectivas entre historias, el reconocimiento de las condiciones de producción de los textos y la posibilidad de construir recorridos de lectura propios (López-Gil y Sandoval Sarrias, 2023). El prototipo se implementó en Canva como plataforma de acceso abierto, priorizando la coherencia entre las decisiones conceptuales del mapa narrativo y su materialización visual e interactiva.

El prototipo fue sometido a una validación mediante sesiones de lectura crítica con usuarios —lectores de literatura contemporánea, diseñadores editoriales e integrantes del colectivo— en las que se registró qué recorridos construyeron, qué tensiones encontraron y qué dimensiones de literacidad crítica se activaron. Los ajustes derivados de esa validación se integraron al producto final.

Segunda parte

FORMATO

El formato es la naturaleza mediática o expresiva que tendrá el proyecto. Determina cómo se materializa la propuesta

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.

El proyecto se desarrolla desde el campo del diseño editorial interactivo y se materializa en un libro concebido en doble formato: digital interactivo, a través del prototipo navegable y análogo impreso, por medio del machote de impresión, entendidos como elementos complementarios de un mismo sistema narrativo.

La versión digital interactiva, *Changua, Vínculos y Aliens*, constituye el eje principal del proyecto y se concibe como un libro diseñado específicamente para entornos digitales, implementado en la plataforma Canva como sistema de acceso abierto. Su arquitectura de navegación se organiza en torno a una pregunta eje que interpela al lector antes de que elija su recorrido entre tres respuestas filosóficas: Lo que respira, Lo que sostiene y Lo que permanece. Cada respuesta conduce a una sección temática —Lo vivo, Lo construido y Lo que queda— articuladas entre sí por preguntas de transición pensadas para dar pistas del contenido de las secciones, a la vez de invitar al lector a leer de forma crítica desde el inicio. El recorrido se complementa con el Laboratorio de letras, una sección transversal de ejercicios de escritura creativa que propicia el paso de la lectura a la creación, tomando como principio el llamado a la acción que implican los ejercicios de literacidad crítica. Este diseño sigue la lógica del translector propuesta por Scolari (como se citó en Hernández Levi, 2018). La interacción está pensada desde la literacidad crítica, esto se ve reflejado en el cuestionamiento de perspectivas, el reconocimiento de las condiciones de producción de los textos, la posibilidad de conectar textualidades diversas en recorridos de significado propios y, finalmente, invitando a la acción-creación.

La versión análoga, *Changua, Amor y Aliens*, explora la literacidad a través de recursos propios del diseño editorial impreso: organización modular de contenidos, índices alternativos, referencias cruzadas y decisiones tipográficas que plantean un recorrido narrativo que reinterpreta el ciclo de la vida a partir de conceptos como: Germen, Eclosión, Crecimiento, Proliferación, Contagio, Descomposición, Ascenso y Reencarnación. Esta conceptualización se muestra al lector de forma explícita en el contenido, con la intención de invitarle a entender estos conceptos desde la lectura de los textos de cada sección.

Ambas versiones comparten un mismo concepto editorial, una curaduría común y una identidad visual coherente, pero exploran de manera diferenciada las posibilidades expresivas de cada medio. El formato híbrido permite reflexionar sobre los diálogos y tensiones entre lectura digital e impresa, y amplía el alcance del proyecto hacia distintos tipos de lectores y contextos de uso.

La experiencia propuesta se sitúa entre la lectura contemplativa y la exploración editorial, con una interactividad orientada a propiciar pensamiento crítico. En términos de Ligarretto Feo y Cuesta Moreno (2025), el producto busca facilitar la contingencia a la interpelación: que cada usuario construya su propio recorrido de sentido a través de decisiones activas, antes que petrificar los archivos del colectivo en una narración fija.

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.

El producto interactivo digital responde directamente a la pregunta que articula el proyecto: ¿qué papel puede cumplir la interactividad en la activación de la literacidad crítica? La pertinencia del formato radica en que no funciona como soporte neutro del corpus textual, sino como el mecanismo mediante el cual esa pregunta se vuelve experimentable.

Cada objetivo específico encuentra en el formato un modo concreto de indagación. La compilación del archivo exigió identificar qué textualidades tenían potencial de articularse en recorridos no lineales, convirtiendo el formato en criterio de selección desde la primera fase. La edición tradujo ese criterio en una estructura de sentido organizada en tres secciones temáticas, donde la curaduría no solo organizó contenidos sino que diseñó

relaciones entre ellos. El prototipo interactivo materializó esa estructura en una experiencia navegable que sitúa al lector ante decisiones activas de lectura.

El formato proporciona tres ventajas: La arquitectura no lineal permite una experiencia en la que cada usuario construya un recorrido propio, activando el cuestionamiento de perspectivas y el reconocimiento de las condiciones de producción de los textos (López-Gil y Sandoval Sarrias, 2023). La coexistencia de narrativa escrita y narrativa gráfica en un mismo sistema amplía las posibilidades de significado y enriquece la experiencia de lectura. El acceso abierto a través de plataformas digitales amplía la circulación del corpus hacia lectores que difícilmente accederían a una edición impresa.

Siguiendo a Ligarretto Feo y Cuesta Moreno (2025), el formato interactivo facilita la contingencia a la interpelación, haciendo del libro un dispositivo que activa el sentido en cada lectura.

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 tres ejes conceptuales articulados entre sí: la literacidad crítica como horizonte, el diseño editorial interactivo como medio, y la creación colectiva como proceso.

● Literacidad crítica

En principio, debemos distinguir la literacidad de la alfabetización. López-Bonilla y Pérez Frago (2013) establecen que la alfabetización designa "una acción (pedagógica) de un agente sobre otro" (p. 26), análoga a evangelizar: alguien que transmite una capacidad a quien se considera que no la posee. La literacidad, en cambio, "denomina a las actividades que realizan las personas cuando leen y/o escriben textos" (p. 27). Para Cassany y Castellà (2010), este concepto incluye "un amplio abanico de conocimientos, prácticas sociales, valores y actitudes relacionados con el uso social de los textos escritos en cada comunidad" (p. 354), abarcando desde los roles de lector y autor hasta las representaciones del mundo que los textos transmiten.

Desde los Nuevos Estudios de Literacidad, impulsados por Street (1984, 1995) y Barton y Hamilton (2000), la literacidad se entiende como un conjunto de prácticas históricamente situadas y organizadas por relaciones de poder, en las que los textos adquieren sentido en las prácticas de quienes los producen y reciben (López-Bonilla y Pérez Frago, 2013, p. 28). Las textualidades de Pico'e Gallo Crew constituyen literacidades vernáculas en este sentido: prácticas letradas que tienen su origen en la vida cotidiana del grupo y que no están reguladas por las instituciones dominantes (Zavala, 2008).

Cassany y Castellà (2010) identifican una perspectiva crítica de la literacidad en la que "el significado se construye en contextos sociales, políticos y culturales, que provocan en los receptores unas interpretaciones determinadas históricamente y localmente" (p. 362). Dentro de esta perspectiva distinguen dos orientaciones: la sociocultural, donde "leer críticamente significa aceptar la relatividad de cualquier interpretación, incluso la propia" (p. 362); y la sociopolítica, que "prioriza la acción social que supone el texto y la reacción del lector" (p. 362), reconociendo que todo discurso cumple una función de perpetuar o resistir el sistema. Hernández Zamora (2019) añade una dimensión decolonial: la literacidad crítica debe interrogar las condiciones históricas de poder que moldean las prácticas de los grupos subalternos, no solo celebrarlas. Esto nos lleva a definir la literacidad crítica como el conjunto de prácticas sociales en torno a la lectura que permiten al lector construir una comprensión situada, atravesada por los contextos sociales, políticos y culturales, así como por las perspectivas e ideologías que los

configuran. Esta comprensión implica identificar, diferenciar y evaluar la veracidad, la intención y la fiabilidad de los textos, para culminar en una toma de postura y una acción consecuente respecto a lo analizado (GREDICS, s.f.).

- **Diseño editorial interactivo y transliteracidad**

El diseño editorial hace referencia a un conjunto de decisiones que articulan el contenido, la forma y experiencia lectora que llevan a un producto editorial. Lo anterior, aplicado a entornos digitales, genera una serie de posibilidades que amplían la experiencia lectora, sea a través de la inmersión, la interactividad, la hipertextualidad y la transliteracidad. Thomas et al. (2007, como se citó en Hernández Levi, 2018) definen la transliteracidad como la capacidad de moverse entre formatos, soportes, tecnologías o lenguajes con fluidez, con la intención de producir un sentido a través de estos. En ese sentido, Hernández Levi (2018) propone la figura del translector, un sujeto que se mueve en una red textual compleja, de forma activa, construyendo recorridos de sentido propios.

- **Creación colectiva y prácticas de reexistencia**

Blandón-Ramírez y Colombo (2024) proponen que investigar con comunidades (en este caso, una colectividad) genera prácticas híbridas donde todos los participantes asumen funciones propias del proceso creativo e investigativo, esto se aplica a la metodología que maneja Pico'e Gallo Crew en sus prácticas de creación, adicionalmente se asume esta propuesta desde la creación del proyecto de grado. Otro concepto importante es el que Kleiman (2021) aporta, las prácticas de reexistencia son aquellas que resignifican prácticas de la vida cotidiana construyendo identidades y formas de conocimiento propias a través de la apropiación del lenguaje.

- **Referentes de creación**

Rayuela (Julio Cortázar, 1963): como antecedente, propone dos órdenes de lectura posibles, inaugurando en la literatura latinoamericana la figura del lector activo. El proyecto retoma este principio y lo reformula: donde Rayuela ofrece rutas alternativas dentro de un mapa preestablecido, Changua, Vínculos y Aliens propone una navegación genuinamente libre desde la primera decisión, haciendo que cada recorrido sea irrepetible.

Editions at Play (Google y Visual Editions) y casos como Tree of Codes (Jonathan Safran Foer) demuestran el potencial del libro digital como dispositivo que transforma la relación entre texto, lector y soporte. Esta referencia ilustra la distinción entre digitalizar un libro y diseñar un libro digital: el primero traslada un objeto, el segundo inventa un nuevo modo de leer.

El portal de la Comisión de la Verdad de Colombia, analizado por Ligarretto Feo y Cuesta Moreno (2025), constituye el referente nacional más relevante: una plataforma que posibilita que el usuario construya su propio recorrido de sentido a través de un corpus sobre el conflicto armado.

La Electronic Literature Organization (ELO) y el proyecto ELMCIP documentan prácticas internacionales de literatura electrónica que sitúan este trabajo dentro de un campo más amplio de experimentación narrativa contemporánea (Hayles, 2008; Rettberg, 2019).

4. Desarrollo del proyecto

Documento 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.*

• Investigación de usuario y definición de insights

La definición del público objetivo partió del contexto inmediato del proyecto: lectores de literatura contemporánea con interés en narrativa especulativa colombiana, estudiantes y profesionales de estudios literarios, artes visuales, diseño gráfico, comunicación y humanidades, e integrantes o colaboradores de colectivos creativos, en un rango etario amplio desde los 22 hasta los 37 años. El análisis de contexto evidenció que, si bien la ficción especulativa colombiana ha ganado visibilidad en los últimos años gracias a iniciativas de talleres de escritura creativa, varias publicaciones del género en editoriales independientes como Ediciones Vestigio y Mirabilia, la oferta de productos editoriales digitales diseñados específicamente para activar literacidad crítica en torno a estos contenidos es prácticamente inexistente.

A partir de las sesiones con el colectivo y la lectura analítica del archivo compilado en la Fase 1, se identificaron tres insights centrales que orientaron el diseño. Primero, el lector potencial del proyecto valora las experiencias de lectura innovadoras y estimulantes a nivel visual y cognitivo. Segundo, la ficción especulativa colombiana opera en un registro que interpela al lector sobre su relación con la realidad, la identidad y el poder, lo que la convierte en un corpus especialmente pertinente para activar la literacidad crítica. Tercero, la dimensión colectiva del archivo requiere que el producto editorial visibilice no solo los textos sino a quienes los produjeron y las condiciones de su producción.

• Ideación y propuesta conceptual

Se partió de la propuesta conceptual co-creada de la selección de textos del colectivo, el cual adquirió el nombre de “Changua, Amor y Aliens”, como una serie de referencias a Changua workshop y Love, Death and Robots, como una de las series más representativas de la ficción especulativa. Al pasar a la fase 2, el concepto central del prototipo navegable atravesó la tensión entre dos preguntas: ¿cómo la interactividad en los textos digitales puede incentivar la literacidad crítica, de qué manera? ¿cómo organizar un corpus diverso sin imponer una única lectura legítima? La solución a este dilema fue situar al lector como agente de su propio recorrido desde el primer instante.

Se definió la pregunta eje “¿Qué es lo real?” como punto de entrada a la antología digital, una pregunta que interpela directamente la naturaleza del género especulativo. A partir de ella se diseñaron tres respuestas filosóficas: Lo que respira, Lo que sostiene y Lo que permanece, que proponen una disposición afectiva e intelectual para leer las secciones y dan pistas sobre su contenido.

La organización del corpus en tres secciones respondió a la curaduría realizada sobre el manuscrito colectivo en la Fase 2. Los criterios de selección para la versión digital fueron la aplicabilidad interactiva de cada texto y su capacidad para propiciar lecturas críticas desde tres temáticas: lo orgánico y la transformación corporal (Lo vivo), los sistemas de control y las estructuras sociales (Lo construido) y la memoria, la resistencia y la permanencia (Lo que queda). Se realizó un proceso de revisión de los textos, en donde se encontró que sería ideal ampliar la lectura de estos a la de conceptos que influenciaron su creación, como forma de propiciar una lectura crítica situada de cada uno. Con base en esta decisión, la antología digital adquirió el nombre de “Changua, Vínculos y Aliens”, haciendo un guiño a las referencias ya mencionadas, transformando el amor en vínculo, haciendo un juego de palabras con el doble significado del término, como la conexión interpersonal y el acceso a hipervínculos.

• Diseño de experiencia (UX) e interfaz (UI)

La arquitectura de navegación adoptó un modelo de libre recorrido organizado en secciones temáticas. El lector no tiene una ruta impuesta: puede ingresar a cualquier sección desde la pregunta eje, moverse entre secciones a través de preguntas de transición, o acceder en cualquier momento al Laboratorio de letras desde el menú de navegación global.

Las preguntas de transición entre secciones cumplen una función editorial específica: no son simplemente botones de navegación sino invitaciones a la reflexión antes de continuar. Cada una está formulada en tono interrogativo

abierto, orientada a que el lector active una postura crítica respecto a lo leído antes de elegir su siguiente recorrido.

La identidad visual del sitio se articuló en dos registros complementarios. Las secciones institucionales del colectivo (Inicio, Quiénes somos, Lo que hacemos) adoptan una paleta cálida de coral, crema y morado, coherente con la imagen de Pico'e Gallo Crew. La sección de la antología digital transita hacia fondos oscuros con texto en colores de alto contraste, generando una diferenciación visual que señala el cambio de espacio al corpus literario. La narrativa gráfica de Brote psicótico cuenta con una presentación diferenciada que responde a las especificidades del formato.

Se puede revisar el mapa de navegación en el siguiente enlace: [Anexo 1_Mapa_Narrativo_Changua.xlsx.pdf](#)

- **Arquitectura de información**

El producto editorial interactivo digital Changua, Vínculos y Aliens se publicó como sitio web de acceso abierto a través de Canva. Su estructura se organiza en cinco páginas de navegación global:

Inicio: presenta el proyecto editorial, sus vínculos con el proyecto de grado y los contenidos del colectivo, incluyendo los episodios del podcast de Pico'e Gallo Crew.

Quiénes somos: descripción del colectivo, su historia y su propuesta creativa.

Lo que hacemos: presenta el taller Changua Workshop — su metodología, su ciclo anual y su enfoque pedagógico — y los productos y servicios editoriales del colectivo.

Antología Digital: es el corazón del producto. Contiene el prólogo Un ojo en la cerradura, la pregunta eje ¿Qué es lo real?, las tres respuestas filosóficas de entrada, las tres secciones temáticas con sus nueve historias, las preguntas de transición entre secciones y el acceso al Laboratorio de letras. Las tres secciones y sus historias son: Lo vivo — Agiphila Alba (Daniel Caballero Ubaque), Transmutación (Laura Vanessa Gómez Herrera) y el texto de La serpiente que besa su propia cola (Bryan Steven Loaiza Camacho); Lo construido — Teoría de cuerdas (Daniel Caballero Ubaque), 3D (Samuel Esteban Sabogal Bermúdez) y El reloj (Samuel Esteban Sabogal Bermúdez); Lo que queda — La selva (Ángela Tatiana Calderón Sánchez), Brote psicótico (Miguel Alejandro Acosta Hernández, narrativa gráfica) y Prometeo (Samuel Esteban Sabogal Bermúdez). Es importante recalcar que los textos cuentan con una estructura de hipervínculos que buscan generar una red de exploración a través de la lectura activa.

Laboratorio de letras: sección transversal accesible desde cualquier punto del sitio. Contiene cuatro experimentos de escritura creativa — uno por género especulativo (New Weird, Biopunk, Hard Sci-Fi y Clockpunk) — cada uno acompañado de un glosario del género, un proceso sugerido, referencias al corpus de la antología y un espacio para que el lector comparta su ejercicio. El Laboratorio activa la dimensión pragmática de la literacidad crítica: el paso de la lectura a la creación.

Autorxs, colaboradorxs y agradecimientos: presenta las biografías de los nueve autores del colectivo con sus fotografías y redes sociales, visibilizando las condiciones de producción del corpus.

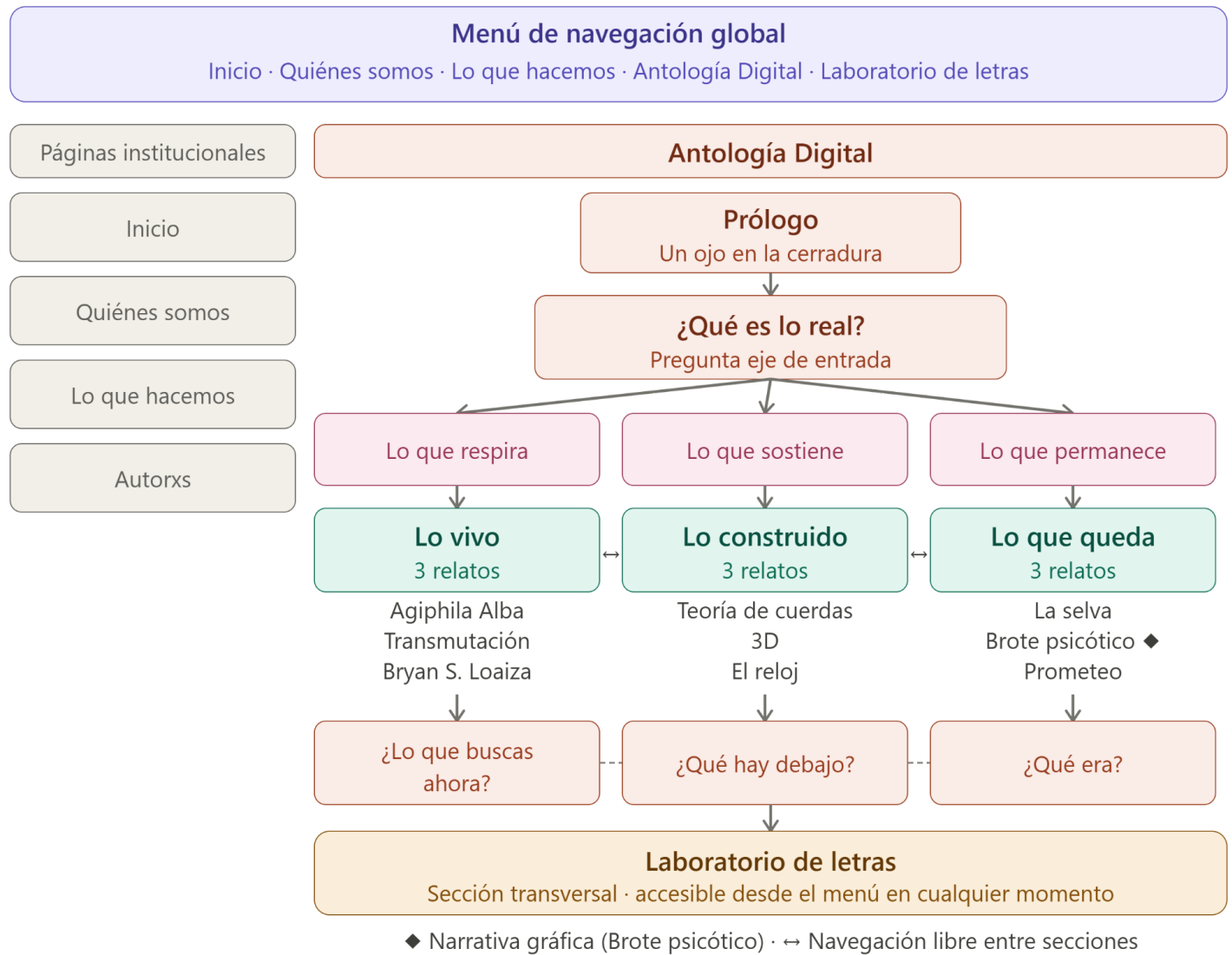


Imagen de elaboración propia.

• Desarrollo del prototipo interactivo

El prototipo se implementó en Canva, plataforma de diseño digital con capacidad de publicación web. La elección de esta herramienta respondió a criterios metodológicos y prácticos: primero, la construcción del prototipo fue realizada por mí, sin intermediación técnica, lo que exigía una plataforma accesible sin conocimientos de programación; segundo, Canva permite publicar el sitio con acceso abierto sin requerir cuenta de usuario, lo que amplía el alcance del proyecto; tercero, la plataforma ofrece capacidades de diseño visual suficientes para implementar la identidad editorial del proyecto y la arquitectura de hipervínculos que sostiene la navegación.

La limitación técnica identificada durante el proceso es la adaptación variable del sitio a dispositivos móviles: Canva no garantiza un comportamiento responsivo consistente, lo que genera diferencias significativas en la experiencia de lectura según el dispositivo utilizado. Esta limitación se asumió como una restricción del prototipo en su estado actual, que funciona de manera óptima en vista de escritorio.

• Pruebas, iteraciones y ajustes

La validación del prototipo se realizó con 20 participantes de perfiles variados: integrantes del colectivo Pico'e Gallo Crew, lectores de literatura contemporánea, estudiantes de diseño editorial, gestores culturales y público general sin conocimiento previo del proyecto. El análisis cuantitativo fue realizado con apoyo de inteligencia

artificial. El rango de edades fue de 22 a 61 años. El 70% de los participantes accedió desde dispositivo móvil y el 30% desde computador.

Los resultados evidenciaron fortalezas y áreas de mejora. En cuanto a la navegación, la mayoría de participantes logró moverse por el sitio sin instrucciones adicionales. El 75% sintió que elegía activamente su propio recorrido, lo que valida el diseño de navegación libre. Las preguntas de transición generaron respuestas divididas: el 50% reportó que lo invitaron a detenerse y reflexionar, mientras que el 35% las notó pero no pausó, señalando una oportunidad para reforzar su presencia visual. El 65% identificó con claridad perspectivas y posturas distintas entre las historias, lo que confirma la activación de dimensiones de literacidad crítica.

La coherencia visual obtuvo una valoración promedio de 4,35 sobre 5. Los principales señalamientos sobre legibilidad se concentraron en participantes que accedieron desde móvil, quienes reportaron dificultades con ciertos fondos oscuros y texto de bajo contraste. A partir de estos hallazgos se realizaron ajustes de contraste en las secciones críticas de la antología, priorizando la legibilidad en vista de escritorio como dispositivo principal del prototipo.

Las sugerencias más recurrentes de los participantes incluyeron la incorporación de preguntas interactivas dentro del recorrido para profundizar la reflexión crítica, un indicador de progreso dentro de cada sección, y una nota introductoria sobre el género especulativo para lectores sin conocimiento previo. Estas observaciones se registran como proyecciones de desarrollo para versiones futuras del producto, cuya implementación implicaría el uso de una herramienta de desarrollo web especializada.

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 de difusión de Changua, Vínculos y Aliens se organiza en torno a tres ejes complementarios: redes sociales, presencia en eventos del sector editorial y literario, y circulación en entornos académicos. La selección de canales responde al perfil del público objetivo —lectores de literatura contemporánea, estudiantes de humanidades, diseño y comunicación, e integrantes de colectivos creativos— y al principio de que la disponibilidad de un material no garantiza por sí sola el acceso a sus prácticas de literacidad: es la participación activa en comunidades lo que lo hace posible (Blandón-Ramírez y Colombo, 2024).

• Redes sociales

Instagram constituye el canal principal de difusión inmediata, dado que ya existe una comunidad construida alrededor de su propuesta editorial y pedagógica. La estrategia en Instagram combina publicaciones de presentación del producto, fragmentos de los textos del corpus e invitaciones a los experimentos del Laboratorio de letras, buscando activar la dimensión pragmática de la literacidad crítica desde la propia plataforma. El podcast del colectivo, ya en circulación, ofrece un espacio de presentación del proyecto en formato sonoro que amplía el alcance hacia audiencias que consumen contenido cultural en movilidad.

• Eventos presenciales

La circulación del proyecto en espacios de encuentro literario e independiente visibiliza el producto y legitima la ficción especulativa colombiana como práctica editorial de valor. Se contemplan presentaciones en la Feria Internacional del Libro de Bogotá (FILBO) 2027, en el marco del stand o actividades de editoriales independientes afines, como lo sería País del Libro, así como en festivales de literatura, eventos universitarios y sesiones del propio taller Changua Workshop. Estos espacios permiten que el producto sea experimentado directamente por el público.

- **Entornos digitales y académicos**

El acceso abierto del sitio web a través de Canva es en sí mismo una decisión de difusión: no requiere registro, no tiene costo y puede compartirse desde cualquier dispositivo. Esta accesibilidad es coherente con la perspectiva de las literacidades vernáculas (Zavala, 2008), que valora las prácticas letradas que circulan fuera de los circuitos institucionales dominantes. En paralelo, el proyecto de grado como investigación-creación (Minciencias, 2026) abre la posibilidad de difusión en repositorios universitarios y publicaciones académicas que documenten experiencias de diseño editorial interactivo en contextos latinoamericanos, contribuyendo así a la discusión nacional sobre el rol de la interactividad en la literacidad crítica.

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.

El principal mecanismo de enganche del proyecto es el propio diseño del producto: una arquitectura de navegación no lineal que sitúa al lector como agente activo de su recorrido invita, por su naturaleza, a la revisita. Cada vez que un lector regresa al sitio puede elegir una sección distinta, descubrir un texto que no leyó en el primer recorrido o explorar el corpus desde una pregunta filosófica diferente. Este principio de recorrido irrepetible convierte la reexploración en una experiencia con valor propio, sin necesidad de actualización constante del contenido.

Otro elemento central, el Laboratorio de letras, actúa como un dispositivo de fidelización simbólica porque invita al lector a pasar de consumidor a productor, ofreciéndole un espacio de creación situado en el corpus de la antología. Compartir el ejercicio creativo dentro de la plataforma activa un sentido de pertenencia a la comunidad de lectores y escritores del colectivo. Este tipo de incentivo responde a la lógica de las prácticas de reexistencia (Kleiman, 2021): la participación no es instrumental sino identitaria, está ligada a la construcción de una voz propia dentro de un espacio colectivo.

Las preguntas de navegación entre secciones funcionan como dispositivos lúdicos de bajo umbral que generan curiosidad sin exigir un compromiso extenso de lectura. Esta dinámica activa la circulación orgánica del producto en redes sociales a través de preguntas como “¿Qué camino elegirías?”.

La fidelización de largo plazo se sostiene en la articulación entre el producto digital y las actividades presenciales del colectivo. Las sesiones del taller Changua Workshop, que generalmente son cerradas para sus integrantes, y la participación en talleres abiertos al público mantienen viva la relación entre el público y el universo creativo del colectivo. Cada nueva actividad del colectivo puede ser una entrada al sitio para quienes aún no lo conocen, y una razón de regreso para quienes ya lo exploraron.

El formulario integrado en el Laboratorio de letras, donde los participantes pueden compartir sus ejercicios, constituye un primer mecanismo de seguimiento cualitativo: registra quién interactúa con el producto y qué produce a partir de él. A mediano plazo, la consolidación de una comunidad alrededor del proyecto implica abrir canales de retroalimentación más sostenidos —a través de las redes del colectivo y de futuras ediciones del taller— que permitan que los lectores consuman el archivo y que contribuyan a su expansión, convirtiendo el proyecto en un sistema editorial vivo antes que en un objeto cerrado. Adicionalmente, los ejercicios del laboratorio pueden cambiar o aumentar con el tiempo, generando interés en los usuarios creadores hacia nuevas posibilidades de articulación creativa.

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.

Changua, Vínculos y Aliens no contempla monetización directa en su estado actual como prototipo de acceso abierto. El acceso libre es una condición de su alcance como dispositivo de literacidad crítica, y restringirlo mediante suscripción o pago contradice la lógica de las literacidades vernáculas que el proyecto busca activar. La sostenibilidad del proyecto se proyecta, en cambio, desde tres fuentes complementarias.

- **Convocatorias e incentivos públicos**

El carácter de investigación-creación del proyecto y su enfoque en patrimonio cultural inmaterial y literatura colombiana lo posicionan como candidato para convocatorias del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, de la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte de Bogotá, así como de sus entidades adscritas, en particular las líneas de estímulos a la creación literaria, publicaciones editoriales independientes y proyectos digitales culturales. A mediano plazo, el colectivo Pico'e Gallo Crew puede postular el proyecto a fondos de economía creativa o a programas de residencias editoriales que financien la continuación del archivo y sus próximas ediciones.

- **La versión análoga como fuente de ingreso directa**

La antología impresa —actualmente en fase de machote— representa el producto con mayor potencial de comercialización directa. Su venta en librerías independientes, ferias del libro y eventos literarios genera ingresos que pueden reinvertirse en el mantenimiento y expansión de la versión digital. La edición física también abre la posibilidad de ediciones de tiraje limitado con valor coleccionable, coherentes con la identidad gráfica del colectivo.

- **Alianzas institucionales y servicios del colectivo**

Pico'e Gallo Crew ofrece servicios editoriales y pedagógicos como corrección de estilo, diseño editorial, talleres de escritura creativa, que constituyen fuentes de ingreso paralelas que sostienen la infraestructura del colectivo y la capacidad de mantener el proyecto digital activo y funcional. La articulación con universidades, centros culturales y festivales literarios para la presentación del proyecto abre además la posibilidad de honorarios por conferencias, talleres demostrativos del Laboratorio de letras o sesiones pedagógicas basadas en el corpus de la antología.

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.

El proyecto aporta a la discusión nacional e institucional sobre el rol de la producción editorial interactiva en la activación de la literacidad crítica, un campo en el que la producción académica hispanohablante aún es incipiente. Su contribución específica radica en documentar un caso de creación colectiva en un contexto artístico no formal como espacio legítimo de producción de literacidades, llenando un vacío identificado en la literatura existente: ninguno de los referentes teóricos revisados aborda simultáneamente la dimensión multimodal, interactiva y colectiva de las prácticas letradas en entornos no institucionales. Adicionalmente, el proyecto demuestra la viabilidad de la investigación-creación como metodología para proyectos de diseño editorial.

La antología visibiliza la ficción especulativa colombiana como práctica literaria legítima y políticamente situada. Al publicar el corpus de Pico'e Gallo Crew en un formato de acceso abierto, amplía la circulación de voces que operan fuera de los espacios editoriales dominantes y reconoce sus prácticas como literacidades vernáculas con valor cultural propio (Zavala, 2008). El Laboratorio de letras extiende este impacto al invitar a lectores de distintos

perfiles a producir sus propios textos desde el corpus, convirtiendo la recepción en participación activa y aportando a la construcción de comunidades de lectura y escritura situadas en el contexto colombiano.

Este proceso demuestra que un colectivo creativo independiente puede desarrollar un producto editorial interactivo de calidad sin infraestructura técnica especializada ni grandes inversiones, abriendo un modelo replicable para otros colectivos literarios y editoriales del ecosistema independiente colombiano. Esta demostración tiene valor directo para la economía creativa: reduce la barrera de entrada al diseño editorial digital y posiciona a Pico'e Gallo Crew como referente en la intersección entre literatura especulativa, diseño interactivo y pedagogía creativa. La articulación entre el producto digital, la antología impresa y los servicios editoriales y pedagógicos del colectivo configura un ecosistema de ingresos diversificado que fortalece la sostenibilidad de una propuesta cultural independiente, contribuyendo a la consolidación del sector editorial independiente como parte de la economía cultural y creativa del país.

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 prototipo de Changua, Vínculos y Aliens fue desarrollado con una estructura mínima de trabajo: como autora del proyecto de grado, concentré las funciones de curaduría, diseño e implementación técnica, con el apoyo creativo del colectivo Pico'e Gallo Crew y la orientación académica de la dirección y asesoría del proyecto. Sin embargo, para el desarrollo de una versión de producción del proyecto, sería ideal contar con un equipo especializado con los siguientes perfiles diferenciados:

1. Dirección editorial: responsable de la visión conceptual del proyecto, la coherencia entre la propuesta de literacidad crítica y las decisiones de diseño, y la coordinación general del equipo.
2. Diseñador/a UX/UI: responsable de la arquitectura de información, los flujos de navegación, los wireframes y la experiencia del usuario.
3. Desarrollador/a web: responsable de la implementación técnica en una plataforma de desarrollo especializada que garantice responsividad en múltiples dispositivos y mayor flexibilidad de personalización que la utilizada en el prototipo.
4. Diseñador/a gráfico/a editorial: responsable de la identidad visual del producto, la diagramación de la versión análoga y los recursos gráficos del sitio.
5. Ilustrador/a: responsable de crear ilustraciones para la antología en sus versiones análoga y digital.
6. Corrector/a de estilo: responsable de la revisión lingüística y estilística de los textos del corpus y los paratextos editoriales.
7. Community Manager: responsable de la estrategia de difusión en redes sociales, la dinamización del Laboratorio de letras y el seguimiento de la participación de las audiencias.
8. Realizador/a audiovisual: responsable de generar contenido fotográfico y audiovisual relacionado a la creación del producto, así como elementos audiovisuales necesarios para nutrir la antología.
9. Autoras y autores: los nueve integrantes de Pico'e Gallo Crew en su rol de co-teorizadores y productores del archivo creativo, con participación activa en las decisiones editoriales del proyecto.

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.

El presupuesto del proyecto corresponde a una proyección hipotética para una versión de producción completa de Changua, vínculos y aliens, organizada en cuatro rubros: recursos humanos, hardware, software y otros. El prototipo presentado en este proyecto de grado fue desarrollado con recursos propios y herramientas de acceso libre o gratuito; la proyección incluida en este documento busca estimar los costos reales que implicaría una producción profesional del mismo, con un equipo especializado y una infraestructura técnica adecuada.

El presupuesto total proyectado asciende a \$79.766.800 COP, distribuidos entre cuatro fuentes de financiación: el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes (40%), la Secretaría Distrital de Cultura, Recreación y Deporte — IDARTES (25%), la Alianza con entidad privada (15%) y una contrapartida en especie de Pico'e Gallo Crew (20%).

El presupuesto puede consultarse en el siguiente enlace:

 [PRESUPUESTO Antología Changua, Vínculos y Aliens.xlsx](#)

 [PRESUPUESTO Antología Changua, Vínculos y Aliens](#)

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.

El cronograma del proyecto organiza el proceso de investigación-creación en cinco fases de trabajo desarrolladas entre mediados de enero y el 15 de junio de 2026. Cada fase corresponde a un momento específico del proceso y se articula con los objetivos específicos del proyecto: la compilación del archivo de textualidades, la edición y curaduría digital, el diseño e implementación del prototipo interactivo, la validación con usuarios y la documentación y entrega final. Las fases se solapan en algunos períodos, reflejando la naturaleza simultánea de varios procesos creativos e investigativos. Cada fase concluye con un hito que marca la consolidación del entregable correspondiente.

El cronograma puede consultarse en el siguiente enlace:  [CRONOGRAMA Changua, Vínculos y Aliens.xlsx](#)

 [CRONOGRAMA Changua, Vínculos y Aliens.pdf](#)

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 involucra directamente a los integrantes del colectivo Pico'e Gallo Crew como co-creadores del proceso editorial, lo que implica responsabilidades éticas concretas en relación con los derechos de autoría, la autonomía creativa y el consentimiento informado.

Se garantiza el uso responsable de todos los textos, piezas audiovisuales y gráficas que conforman el archivo, mediante acuerdos explícitos y documentados con cada integrante sobre el alcance del uso editorial, los formatos de circulación y las condiciones de reproducción. Los autores conservan la titularidad de sus obras; el proyecto gestiona una licencia de uso editorial en los términos que se acuerden colectivamente.

En coherencia con la metodología de investigación con comunidades propuesta por Blandón-Ramírez y Colombo (2024), se garantizará la horizontalidad en la toma de decisiones editoriales: las voces del colectivo tienen peso real en la definición del concepto, la selección de contenidos y la identidad del proyecto, y no solo en la provisión de materiales.

Finalmente, el proyecto asumirá transparencia en los acuerdos de circulación y comercialización, asegurando que los beneficios económicos eventuales del libro sean compartidos de manera equitativa con los autores del colectivo, según los términos definidos colectivamente.

5. REFERENCIAS

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

Barton, D. y Hamilton, M. (2000). Literacy practices. En D. Barton, M. Hamilton y R. Ivanič (Eds.), *Situated Literacies: Reading and Writing in Context* (pp. 7-15). Routledge.

Blandón-Ramírez, F. y Colombo, L. (2024). Nuevos estudios de literacidad: reflexiones sobre desarrollos conceptuales para ampliar perspectivas decoloniales de investigación con comunidades. *Folios*, (60), 3-18. <https://doi.org/10.17227/folios.60-18826>

Cassany, D. y Castellà, J. M. (2010). Aproximación a la literacidad crítica. *Perspectiva*, 28(2), 353-374. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2010v28n2p353>

Grup de recerca en didàctica de les ciències socials. (s.f.). *Literacidad crítica*. Universitat Autònoma de Barcelona. <https://webs.uab.cat/gredics/literacidad-critica/>

Hayles, N. K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.

Hernández Levi, E. R. (2018). *Lo transmedia: de la narrativa a la literacidad, un concepto en transformación* [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de Morelos].

Hernández Zamora, G. (2019). De los nuevos estudios de literacidad a las perspectivas decoloniales en la investigación sobre literacidad. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 24(2), 363-386. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v24n02a02>

Kleiman, A. B. (2021). Trayectorias de acceso al mundo de la escritura: relevancia de las prácticas de literacidad no escolares para la literacidad escolar (A. Atorresi, Trad.). *Enunciación*, 26(número especial), 68-82. <https://doi.org/10.14483/22486798.16911> (Trabajo original publicado en 2010)

Ligarretto Feo, R. y Cuesta Moreno, O. J. (2025). Literacidad transmedial para la memoria: el caso de la Comisión de la Verdad y el Conflicto Armado en Colombia. *Andamios*, 22(59), 441-467. <https://doi.org/10.29092/uacm.v22i59.1233>

López-Bonilla, G. y Pérez Fragoso, C. (2013). Debates actuales en torno a los conceptos “alfabetización”, “cultura escrita” y “literacidad”. En A. Carrasco Altamirano y G. López-Bonilla (Coords.), *Lenguaje y educación. Temas de investigación educativa en México* (pp. 23-50). Consejo Puebla de Lectura/Fundación SM.

López-Gil, K. (2022). Prácticas de literacidad digital de estudiantes universitarios: contrastes entre contextos vernáculos y académicos. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 59(2), 1-16. <https://doi.org/10.7764/PEL.59.2.2022.6>

López-Gil, K. y Sandoval Sarrias, A. (2023). Participación ciudadana y literacidad crítica digital de estudiantes universitarios. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 22(2), 27-42. <https://doi.org/10.17398/1695-288X.22.2.27>

Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación. (2026, 12 de junio). *¿Qué es I+C?* Minciencias. <https://minciencias.gov.co/investigacion-creacion/que-es-ic>

Rettberg, S. (2019). *Electronic Literature*. Polity Press.

Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia. Deusto.

Street, B. (1984). *Literacy in Theory and Practice*. Cambridge University Press.

Street, B. (1995). *Social Literacies: Critical Approaches to Literacy in Development, Ethnography and Education*. Longman.

Zavala, V. (2008). La literacidad, o lo que la gente hace con la lectura y la escritura. Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, (47), 71-79.

Zavala, V. (2026). Insumos sociolingüísticos para repensar la literacidad como práctica social. Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura, 31(1), e363040. <https://doi.org/10.17533/udea.ikala.363040>