



# Lumap

*memorias en juego*

Por Allison Romero Mosquera



Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual  
2024-2



*Presentado por*

**Allison Romero Mosquera**

Énfasis en Diseño Editorial  
Complementaria en Estudios Culturales

*Dirigido por*

**Diego Bermúdez Aguirre**

Doctor en Historia y Artes  
Magíster en Historia



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali

Diseño de Comunicación Visual  
Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño  
Facultad de Creación y Habitat



# Agradecimientos

*Al cerrar esta etapa, mi corazón rebosa de gratitud hacia todos los que han sido parte fundamental de este camino.*

Primero, agradezco a Dios por ser mi fortaleza y guía, por darme la claridad mental y la paz necesaria para llevar este proyecto a buen término.

A mis padres, Albanid Mosquera y Wilson Romero, gracias por su amor y apoyo incondicional, por creer en mí incluso en los momentos en que yo dudaba. Su presencia ha sido el pilar que me ha sostenido durante todo este proceso.

A mi familia, especialmente a mi tío Carlos Mosquera, mi abuela Alcira, mi abuelo Arturo, mis primas Marcela y Paola, y mis tías Liamar y Orli, gracias por ser fuente inagotable de historias y memorias que han nutrido e inspirado este proyecto.

A mis amigas del alma, Andrea Ayala, Juliana Ortega, Emily González, Alejandra Ruiz, Esthefania Calderón, Carolina Heredia, Isabella Muñoz y Paulina Montoya: sus risas, apoyo incondicional y palabras de aliento han iluminado los momentos más desafiantes de este proceso. Gracias por ser mi red de apoyo y por recordarme siempre el valor de la amistad.

Un agradecimiento especial a mi director, Diego Bermúdez, por su paciencia infinita y su sabiduría. Gracias por mostrarme siempre la luz al final del camino y por motivarme a no rendirme, aun en los momentos más difíciles.

Al Centro Cultural, mi más profunda gratitud a Tatiana, Yadira, Sebastián, Yuli, Juan Manuel, Gabriela y todos los que han hecho parte de este proyecto. Sus historias, su apertura y su disposición han sido el corazón palpitante de Lumap.

A mis profesores a lo largo de esta trayectoria académica, en especial a Ángela Sánchez y Alioka Quintero, gracias por su guía y consejos invaluable que han enriquecido enormemente este proceso.

Finalmente, pero no menos importante, mi gratitud se extiende a todas aquellas personas que, de una u otra manera, han contribuido a hacer de este proyecto una realidad. Cada aporte, por pequeño que parezca, ha sido fundamental para tejer esta red de memorias y experiencias.

Este proyecto no es solo mío, es el resultado de una hermosa construcción colectiva. Gracias a todos por ser parte de esta historia.

## Tabla de contenido

Agradecimientos	5
Tema del proyecto	9
Pregunta problema	9
Objetivo general	10
Específicos	10
Justificación y motivación	11
Planteamiento del problema	12
Usuario	13
Aliado	14
Marco de Referencia	15
Metodología	17
Benchmarking	18
Aprendizajes de la investigación	19
Brainstorming	21
Requerimientos de Diseño	22
Flor de loto	24
Sombreros para pensar	25
Matriz de Priorización	26
Propuesta inicial	27
Moodboard	28
Validación	29
Naming	31
Mapa mental	32
Moodboard gráfico	33
Bocetación	34
Identidad Visual	35
Sistema producto	37
Conclusiones	43
Referencias	45
Funcionamiento	47







# Tema del proyecto

Fortalecimiento de la documentación y transmisión generacional de los relatos que nos construyen de una manera atractiva y accesible para los jóvenes de hoy.

# Pregunta problema

¿Cómo podemos fortalecer la documentación y transmisión generacional de los relatos que nos construyen de una manera atractiva y accesible para los jóvenes de hoy?

## Objetivo general

Diseñar un sistema replicable, mediante un enfoque experiencial e interactivo, para la visibilización de la documentación archivística de las memorias familiares como oportunidad de fortalecimiento de la transmisión generacional del patrimonio cultural en Cali, Colombia.

## Específicos

Caracterizar las dinámicas actuales de conservación y almacenamiento de la memoria en las familias caleñas.

Analizar las dinámicas de comunicación y relaciones interpersonales en los principales momentos de transmisión generacional de la memoria a través del diseño experiencial

Configurar una experiencia interactiva que permita una participación activa en la transmisión generacional de sus memorias familiares

# Justificación y motivación

La humanidad se ha reconocido siempre como un conjunto interactuante de personas que al permitirse compartir con el otro su caminar por el mundo, da origen a la más pequeña y esencial forma de organización social, la familia. Como puede observarse en el último Censo Nacional de Población y Vivienda registrado del año 2018, existen 14.243.223 hogares particulares en Colombia y de las 44.164.417 personas efectivamente censadas, el 99,25% se encuentran en ellos. (DANE, 2018)

En la misma línea, hallazgos establecidos por el Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE) que ayudan a comprender la importancia de la familia como base de la sociedad, enuncian que para el año 2005 el 33,27% de los hogares colombianos censados se hallaban conformados por 5 o más personas y el 11,13% estaban conformados por 1 sola persona, mientras que en el censo registrado del 2018 los hogares de 5 o más personas apenas equivalen al 16,87% y se hallan superados por los hogares de 1 sola persona que equivalen al 18,56% de la muestra. Este cambio de la conformación del hogar puede interpretarse a partir del Modelo de las 6 dimensiones de Hofstede como un alza del nivel de Individualismo (IDV), es decir que los lazos grupales pasaron de ser más amplios y la unidad familiar mucho más extensa (incluyendo a tíos, primos o abuelos) a que los individuos tiendan a preocuparse de sí mismos y de su familia más cercana solamente, hacia un individualismo social. (Clearly Cultural, 2014)

Esta realidad evidenciada estadísticamente es preocupante para ejercicio de la preservación de los sucesos, hábitos y tradiciones importantes de una comunidad, como la familia, que comparte un espacio territorial específico, como el hogar, es decir la conservación de su patrimonio cultural, acuñando la definición que plantea Molano (2007) citado por Jamaica Delgado (2020)

“Según Molano el PC (patrimonio cultural) relaciona sucesos del pasado, la comunidad y el territorio, y lo define como “[...] la historia entre la memoria individual y la colectiva, es parte de la transmisión de lo que ha sucedido en un territorio determinado” (2007, p. 77).” (Capítulo 3: intervenciones para la reconciliación y construcción de paz territorial., pág. 179)

Molano (2007) menciona en su contribución a la tarea de definir el patrimonio cultural dos conceptos que son esenciales para comprender esta problemática, el primero es memoria, ese lugar etéreo donde los integrantes del hogar atesoran esas lecciones aprendidas fundamentales para la formación del individuo, el segundo es la transmisión de esta memoria, usualmente a través de historias, relatos y/o cuentos contados de generación en generación. Son estos los medios llamados a portar la memoria familiar pues permiten generar conexión

con el otro, además que nos ayudan a superar los acontecimientos de nuestras atropelladas vidas como lo afirmaba la escritora danesa Isak Dinesen “todas las penas pueden soportarse si las ponemos en una historia o contamos una historia sobre ellas”. (Olave, 2023)

La intención de intervenir en el ejercicio de las comunicaciones de los recuerdos hallados en los núcleos familiares, entendiendo este como la creación de un puente entre el pasado, presente y futuro, es claramente pertinente al área de aplicación de la disciplina de Diseño de Comunicación Visual prestando atención a lo que dice Sardi citado por Rojas

“La importancia de la comunicación para las relaciones humanas es evidente; por medio de esta se intercambia la información sobre las realidades de la vida cotidiana, por medio de la comunicación la gente aprende, coopera, ordena, influye, valora, enjuicia y expresa su pensamiento. La comunicación entre individuos en las relaciones “cara a cara” se efectúa con palabras y gestos que conforman mensajes con un significado.” (Sardi, 1989 en Rojas, 2018)

Asimismo, las palabras que establece Michael E. Porter citado por Romero en el 2023, de que toda organización colectiva o individual debe de tener un diferenciador estratégico, se vuelven relevantes para la investigación al entender que el diferenciador de estas estructuras sociales, como la familia, viene a ser los medios archivísticos por los cuales entren sus miembros a elaborar una documentación clara de sus memorias, la columna vertebral de las historias familiares. Tan esencial es esto que la UNESCO en el año 2011 adopta la “DECLARACIÓN UNIVERSAL SOBRE LOS ARCHIVOS” donde se define a los archivos como aquellos que custodian las decisiones, actuaciones y memoria de carácter histórico, individual y colectivo. “Los archivos conservan un patrimonio único e irremplazable que se transmite de generación en generación. (...) Juegan un papel esencial en el desarrollo de la sociedad contribuyendo a la constitución y salvaguarda de la memoria individual y colectiva.” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2011)

Así como el aporte de Thomas Alba Edison de la mejorada ‘bombilla incandescente’ permitió pasar de la oscuridad a la luz, de acuerdo a lo informado por el New York Herald (1879) “[La] opinión de los científicos, así como la opinión unánime de los no científicos, fue que Edison había producido en realidad la luz del futuro”, los archivos documentales, como método recopilador de historias, permiten a los núcleos familiares compartir su patrimonio cultural de manera que permanezcan vigentes como la luz a través del tiempo.



## Planteamiento del problema

La visibilización de la documentación archivística de las memorias familiares en Santiago de Cali, Colombia, representa una oportunidad significativa para fortalecer la transmisión generacional del patrimonio cultural inmaterial. Este proyecto, inicialmente enfocado a nivel familiar, tiene implicaciones que pueden extenderse a nivel nacional.

Para comprender cómo se desarrollan estas dinámicas en las familias caleñas, es necesario explorar diversas preguntas: ¿Cómo se conforman estas familias? ¿Cómo son sus relaciones generacionales? ¿Qué consideran importante preservar y cómo documentan sus memorias familiares? ¿Cuánto tiempo dedican a esta documentación y qué conocimientos tienen sobre las técnicas disponibles? También es relevante entender los medios de transmisión del patrimonio cultural, la disposición de las familias para transmitirlo y el ambiente emocional durante las reuniones familiares.

Las memorias familiares se documentan en diferentes ciclos: semanal, anual y de vida. Los momentos de relacionamiento familiar ocurren de lunes a viernes y los fines de semana, mientras que celebraciones anuales como cumpleaños, días festivos, Día de la Madre/Padre, Pascua, Navidad y Año Nuevo son ocasiones clave para la transmisión de memorias. A lo largo del ciclo de vida, las etapas de niñez, adultez, vejez y después de la muerte son momentos significativos para la documentación y el recuerdo.

Los actores directos de este proyecto son las familias caleñas, reveladores de fotos y almacenes de contenido digital y análogo. Actores indirectos incluyen museos, bibliotecas, archivos y la Secretaría de Cultura.

La documentación y transmisión de memorias familiares es comparable a las raíces de un árbol, que aunque ocultas, son esenciales para el crecimiento y la estabilidad. La familia, como primer agente de socialización, influye profundamente en la identidad de los jóvenes. En un contexto de globalización acelerada, la memoria se convierte en un anclaje temporal esencial para la sociedad. La interactividad y la replicabilidad son enfoques clave para este proyecto, permitiendo que las memorias familiares se adapten y se integren en diferentes contextos.

El concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial, según la UNESCO, incluye tradiciones y expresiones vivas transmitidas de generación en generación. Este proyecto busca utilizar relatos interactivos y adaptativos para promover el diálogo, el pensamiento crítico y la responsabilidad compartida hacia el pasado, presente y futuro.

**Panorámica de Cali**  
Por David Alejandro Rendón

# Usuario

A partir del mapa de actores (ver anexo) realizado se determinó que el usuario principal, quien interactúa directamente con el sistema diseñado y se beneficia de los resultados son las familias caleñas, pues estas son tanto los aportantes como los beneficiarios del sistema, al participar en la recopilación, organización y transmisión de sus memorias. Ellas son las principales destinatarias de las herramientas y recursos desarrollados en el proyecto.

Sin embargo, al tener en cuenta la naturaleza integral del proyecto se acota a dos tipos de usuarios, El Aprendiz (primario) y El Maestro (secundario), los cuales se plasmaron en unas tarjetas persona (ver anexo).

El Aprendiz se puede caracterizar a través de un personaje llamado Daniel, un chico de 23 años, que vive con sus padres y su hermana menor en el barrio Tequendama, al sur de la ciudad de Cali, Colombia. Está en su último año de Ingeniería de Sistemas y trabaja medio tiempo en un startup de tecnología. Su familia pertenece a la clase media, con un ingreso mensual de \$8'000.000.

Daniel hace parte de la Generación Z, con una personalidad curiosa, proactiva y orientada a la tecnología. Su estilo de vida es dinámico y conectado, buscando siempre equilibrar sus estudios, trabajo y vida social. Aunque su familia es católica, no practica la religión activamente. Su cultura es predominantemente caleña, pero tiene influencias globales debido a su exposición constante a la tecnología y las redes sociales.

Él valora la innovación, la autenticidad y la importancia de la familia, lo que se refleja en sus intereses por la fotografía digital, los videojuegos y la cultura digital. A pesar de sus habilidades tecnológicas, se frustra cuando los procesos son lentos o complicados. Sus deseos incluyen tener una carrera exitosa en tecnología y debido a la muerte de su abuelo, preservar las historias de su familia de una manera moderna y accesible, buscando conectar el pasado con el presente a través de medios digitales.

El usuario secundario será llamada Elena Gómez, ella tiene 68 años, es una mujer colombiana que fue docente de primaria por más de 25 años y ahora vive jubilada en el barrio El Ingenio con su esposo. Tiene tres hijos adultos y cuatro nietos, con quienes mantiene una estrecha relación. Al sumar las pensiones de ella y su esposo, su ingreso familiar es de aproximadamente \$6'000.000 mensuales. Ambos pertenecen a la generación Baby Boomer y ella es católica practicante, lo que influye fuertemente en su estilo de vida y valores.

Su personalidad puede ser descrita como conservadora, cariñosa y protectora, tiene un profundo sentido de la responsabilidad familiar, por lo que su estilo de vida tranquilo se orienta a participar activamente en actividades del hogar, la comunidad y la iglesia. Ésta profundamente comprometida con las tradiciones y la unidad familiar, y aunque es resistente al cambio, especialmente en relación con la tecnología, muestra interés en aprender si esto le permite mantener los lazos y tradiciones familiares.

María Elena desea que sus hijos y nietos conozcan y valoren la historia de su familia y se siente frustrada por la idea de que las nuevas generaciones no se interesen en ello. Debido a esto su principal objetivo es asegurar que el legado familiar que tiene para compartir perdure a través de las generaciones, evitando situaciones que puedan causar distanciamiento o conflictos.

# Aliado

Los aliados de este proyecto son los voluntarios del Centro Cultural “Abriendo Puertas”, del movimiento de educación popular de la fundación Fe y Alegría.



*Festival Esquinas de Paz - Centro Cultural  
Fotografías propias*

# Marco de Referencia

Partiendo del apartado anterior, se establecen 2 ejes para el abordaje del proyecto: El eje cultural y el eje experiencial.

## 1. Eje cultural

Entendido a partir de las interacciones halladas dentro de las dinámicas familiares. Los conceptos que lo componen son: La familia, los Vínculos Intergeneracionales, la Memoria, la Comunicación, la Documentación archivística y el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI).

### 1.1 Familia

Empezar a hablar sobre la familia es difícil, pues no siempre se puede encontrar una posición objetiva de inmediato, ya que el análisis de este concepto requiere que el individuo recorra minuciosamente desde un punto de convergencia en el pasado, por alguna de las vertientes y variantes del presente hasta encontrar donde se ubica su final en el futuro. Es decir, que más allá de ser la familia un conjunto de personas que comparten lazos genéticos y afectivos, es, a partir de lo dicho por Cano y González (como se halló en Preciado, 2021), “el eje generatriz de la sociedad, cuyo rol trascendental supera la satisfacción de las necesidades básicas de sus integrantes, centrando su atención en la transmisión de una educación fundamentada en valores educativos y culturales ” (p.7).

Es así como a través de su rol de transmisión de conocimiento, se entiende en el marco de este proyecto a la familia como primer agente de socialización y fuente principal de influencia para la formación de la identidad en los jóvenes, la cual es esencial para el desarrollo de la vida humana. (Macionis, como se citó en Villegas, 2013)

#### 1.1.1 Vínculos intergeneracionales

Un aspecto esencial de la vida en familia son las relaciones que se generan entre sus miembros, las cuales. Pues, como lo dice Swartz (2009) generar vínculos intergeneracionales extensos entre familiares no solo le permite al individuo continuar con su estirpe, sino estar preparado para sobrellevar cualquier problema que se presente y resolverlo en comunidad.

### 1.2 Memoria

Además, al analizar esta realidad en la que habitamos hoy, la cual se encuentra atravesada por la globalización acelerada, nos lleva a considerar las palabras de Martín-Barbero (1999) para así establecer que la llamada “fiebre de la memoria” no es un capricho de las nuevas generaciones “[...] sino que es expresión de la necesidad de anclaje temporal que sufren unas sociedades cuya temporalidad es sacudida brutalmente por la revolución informacional que disuelve las coordenadas espacio-territoriales de nuestras vidas.” (p. 7). En otras palabras, es necesario entender a la memoria como el remanente de las experiencias que resultan a partir de compartir espacio con otros, que son ese pegamento el cual tiene el poder de unir a un grupo heterogéneo de individuos más allá de lazos consanguíneos.

### 1.3 Comunicación

Y la manera de transmitir ese remanente de experiencias a otros, es a través de la comunicación, la cual en su definición más simple es ‘hablar entre sí’, sin embargo, aunque esto sea cierto, es necesario entender la comunica-

ción cómo algo que va más allá que simplemente palabras dichas hacia otro ser humano, por eso se tiene en cuenta lo planteado por Adler & Proctor (como se citó en Reems, 2023) “El supuesto es que necesitamos comunicarnos porque lo necesitamos físicamente, uno aprende quién es su identidad con la comunicación y siendo que somos seres sociales necesitamos que otros nos proporcionen estimulación.” (p.2)

#### 1.4 Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)

Finalmente es así como nace hace algunos años nace un concepto denominado Patrimonio Cultural Inmaterial, el cual según la UNESCO “[...] no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes” (2011) Este nuevo término lleva a la sociedad a poner especial énfasis en los saberes y aprendizajes que poseen ciertas personas de una comunidad, los cuales son garantes de la transmisión a futuras generaciones para que estos hagan buen uso de ellos, transformando el mundo en uno mejor. En ese sentido es que en el marco de este proyecto de diseño se toma a los relatos, entendidos como medios de comunicación interactivos y adaptativos, los cuales permiten al ser humano entrar en diálogo y desarrollar pensamiento crítico, al reconocerse a sí mismo y al otro como miembros de una misma especie que comparten el pasado, se desarrollan en el presente y son responsables de su futuro común.

## 2. Eje experiencial

Desde los fundamentos del diseño experiencial y la investigación en diseño se hallan diversos terminos que alimentaran la fase creativa del proyecto conceptualmente. Estos son: La Experiencia, el Storytelling, la Interactividad y la Replicabilidad.

### 2.1 Experiencia

Primeramente, dada la naturaleza experiencial del proyecto, se ve necesario definir claramente que es una experiencia. Para ello se retoman las palabras de Lindley (como se citó en Hassenzahl, 2011)

“Las cosas no son lo opuesto a las experiencias, sino que las crean y las moldean sustancialmente. La combinación de un bolígrafo y un trozo de papel, y la actividad resultante de escribir con la propia mano, tiene ciertas características que a su vez moldean la experiencia resultante.” (p. 5)

De lo anterior se puede entender que una experiencia es la acción mediada por herramientas que trabajan para incentivar todos los sentidos del ser humano.

### 2.2 Storytelling

Uno de los elementos esenciales para generar una buena experiencia es lograr contar una buena historia, de ahí que otro concepto importante para implementar en el proyecto sea el Storytelling que se traduce aproximadamente a ‘el arte de contar historias’. Sin embargo, una concepción errónea de las historias es que son estáticas, esto no podría estar más alejado de la realidad, pues “Las historias viajan de persona a persona y de un lugar a otro. Una frase bien redactada hace que las ideas pasen de la cabeza de un escritor a la de un lector.” (Lupton, 2017) Estas son un medio a través el cual las personas comparten ideas, saberes, temores y sueños.

### 2.3 Interactividad

A partir de lo anterior, es posible inferir que, en aras de aprovechar la fuerza social que tienen las historias en las personas, un tercer término que debe ser tenido en cuenta en este proyecto de diseño es la interactividad, debido a que permite al receptor ser un sujeto activo en el proceso de comunicación, al poder “controlar” hasta cierto punto su experiencia, dentro de los límites de un medio de comunicación que le permita en cualquier momento o lugar acceder a este (Bedoya, 1997).

### 2.4 Replicabilidad

El último criterio esencial para tener presente en el desarrollo de este proyecto es la replicabilidad, entendida a partir de la noción de la experiencia individual en un conjunto de tradiciones y costumbres grupales, las cuales son productoras de una identidad cultural única e irrepetible. La forma de lograr una exitosa replicabilidad es, según lo planteado por Winter y Szulanskik (como se citó en Cavazos-Arroyo & Giuliani, 2017) asegurándose que este cuente con la capacidad de adaptarse a los procesos, estructuras y hábitos en cada contexto familiar y en las palabras de Cardona (2020) “[...] logre integrarse al lugar y no entenderse como un elemento ajeno a su entorno.” (p. 75).



# Metodología

La metodología a utilizar en el proyecto fue planteada por Ellen Lupton en su libro 'Intuición, creación, acción' donde ella menciona cómo percibe que es el proceso de diseño.

“El proceso de diseño es una mezcla de acciones intuitivas y deliberadas. El inicio de un proyecto puede suponer la puesta en marcha de algún ritual personal, como dar un largo paseo o darse una ducha caliente, o bien empeños más estructurados, como entrevistar a un cliente o elaborar un cuestionario.” (2015, p. 4)

Este proceso, como lo plantea la diseñadora, se divide en las siguientes etapas:

## Fase 1: Definir el problema

En esta fase de la metodología se busca identificar las necesidades particulares del proyecto y fundamentar el planteamiento del mismo. Las herramientas utilizadas en ella son:

- Definición del problema
- Diagrama de causas
- Encuesta
- Marco de referentes
- Caracterización del usuario
- Benchmarking

## Fase 2: Generar ideas

En este segundo instante se plantean soluciones al problema antes expuesto para ampliar los conceptos hasta lograr explorar, expandir y ejecutar las ideas nucleares, (para salir del cliché) Utilizando lo que se menciona a continuación:

- Brainstorming
- Requerimientos de diseño
- Flor de loto
- Sombreros para pensar
- Moodboard
- Presentación de conceptos

## Fase 3: Dar forma

Después del proceso de experimentación e investigación se logra depurar los conceptos para pasar a hacer que estos cobren vida de forma tangible en la última fase del proceso. Esto se logra a través de las siguientes herramientas:

- Naming
- Retículas alternativas
- Kit de piezas
- Lenguaje de marca
- Audit sensorial
- Maquetas y prototipos
- Sácalo afuera
- Reutilización
- Reconstrucción
- Focus group

# Benchmarking

Para la realización del benchmarking se establecieron los siguientes criterios de evaluación:

- Co-creación: Permite a los usuarios trabajar en conjunto para alcanzar un bien común
- Relacionamiento: permite crear espacios donde se relacione entre sí los miembros de un grupo social
- Interactividad: permite a los usuarios interactuar con sus Componentes tanto digitales como análogos
- Tono de Comunicación: Usa un lenguaje visual, auditivo y textual que es fácilmente comprensible para los usuarios
- Inmersión: Permite a los usuarios introducirse en la experiencia (Suspension of disbelief)

Además, se escogieron referentes de entidades, organizaciones o productos que a nivel sectorial, conservaran o recopilaran conocimientos, relatos y/o saberes y por la parte no sectorial, herramientas, servicios o productos que sirvan para compartir información.

## Referentes sectoriales

Museo de la memoria y los DDHH: Una institución cultural de memoria y derechos humanos de primera importancia en Santiago de Chile.

Archivo de la memoria trans: Una iniciativa de Argentina que busca preservar la memoria de las personas trans y travestis en América Latina.

Historypin: Plataforma digital que permite a los usuarios compartir y explorar fotografías históricas, documentos y recuerdos asociados a ubicaciones geográficas específicas.

## Referentes no sectoriales

Google arts & culture: Una plataforma en línea que ofrece acceso a colecciones de arte de museos de todo el mundo, para hacer que el arte sea accesible para todos.

Bereal: Una aplicación de redes sociales diseñada para fomentar la autenticidad en las publicaciones de los usuarios, al no tener opción de editar las fotos que tomen.

Plaza Sésamo: Una franquicia educativa infantil que utiliza medios como la televisión, libros, aplicaciones, y eventos en vivo para enseñar valores y habilidades esenciales a los niños.

	Co-creación	Relacionamiento	Interactividad	Tono de Comunicación	Inmersión	
<b>Sectorial</b>						<b>Total</b>
Museo de la memoria	3	5	4	5	4	11/15
Archivo de la memoria trans	4	4	3	5	4	20/15
Historypin	5	4	4	4	3	20/15
<b>Total</b>	12/15	13/15	11/15	14/15	11/15	
<b>No Sectorial</b>						<b>Total</b>
Google Arts & Culture	4	2	5	5	4	30/15
Bereal	3	4	2	4	3	16/15
Plaza Sésamo	3	4	4	5	4	20/15
<b>Total</b>	10/15	10/15	11/15	14/15	11/15	

Referente más fuerte
  Criterio más fuerte
  Criterio más débil

**Matriz de doble entrada**  
Elaboración propia

# Aprendizajes de la investigación

A partir de este ejercicio investigativo se determina una serie de aprendizajes clave para continuar con el desarrollo del proyecto en la fase de creación. El primero es que las familias se hallan envueltas en tendencias individualistas, causadas por diversos factores culturales, sociales e incluso económicos. Por ello, se halla que es necesario generar espacios de interacción para que se propicie la generación de vínculos duraderos entre los miembros de las familias cañías. Entonces sería beneficioso incluir en el producto una serie de herramientas de co-creación para que los usuarios contribuyan con sus propias historias, relatos o archivos y ayuden a construir una comunidad de creadores alrededor de la documentación de sus memorias.

La investigación también ha subrayado la importancia de cómo se cuenta la historia en la creación de experiencias significativas y duraderas. Es decir que para lograr un impacto real, el proyecto debe integrar elementos interactivos y narrativos que permitan a los usuarios explorar, modificar, personalizar y volver a contar el contenido. Esto no solo enriquecerá la experiencia de usuario, sino que también asegurará que las memorias se mantengan vivas y relevantes en un contexto moderno.

Otro aprendizaje clave ha sido el papel central que juega el tono de comunicación para garantizar la accesibilidad y el éxito del proyecto. Es evidente que un lenguaje claro, inclusivo y adaptado a diversas audiencias es esencial para captar la atención de diferentes generaciones y asegurar que el mensaje sea comprendido por todos. Esto quiere decir que el proyecto presenta una fuerte necesidad de estar en evaluaciones continuas con el usuario escogido, para determinar que el mensaje sea comprensible y cumpla los objetivos planteados, teniendo siempre en cuenta las necesidades cambiantes de los usuarios.

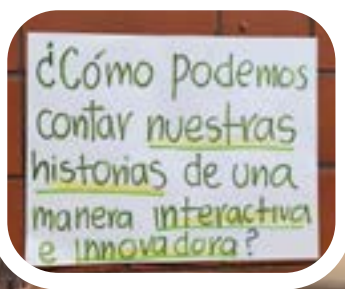


# Brainstorming

El **brainstorming** es una técnica de pensamiento creativo que sirve para aportar nuevas ideas y resolver problemas. Esta fue desarrollada por un publicista estadounidense llamado Alex Osborn, el cual publicó sus hallazgos en el libro *Your creative power* en el año 1948. Osborn (como se citó en BBC News Mundo, 2019) se pregunta si “¿Puede un equipo producir ideas? La respuesta es sí. Organizados y liderados adecuadamente, un grupo puede ser una mina de oro de ideas.”.

Para el proyecto, se realizó una sesión de lluvia de ideas junto a los aliados estratégicos del Centro Cultural Abriendo Puertas frente a la pregunta problemática *¿Cómo podemos contar nuestras historias de una manera interactiva e innovadora?*, clasificando en 4 categorías operativas las ideas, que permiten la interacción con los participantes, estas son:

Normales • Locas • Al revés • Aburridas



**Actividad 1 - Taller de lluvia de ideas**  
Fotografías propias

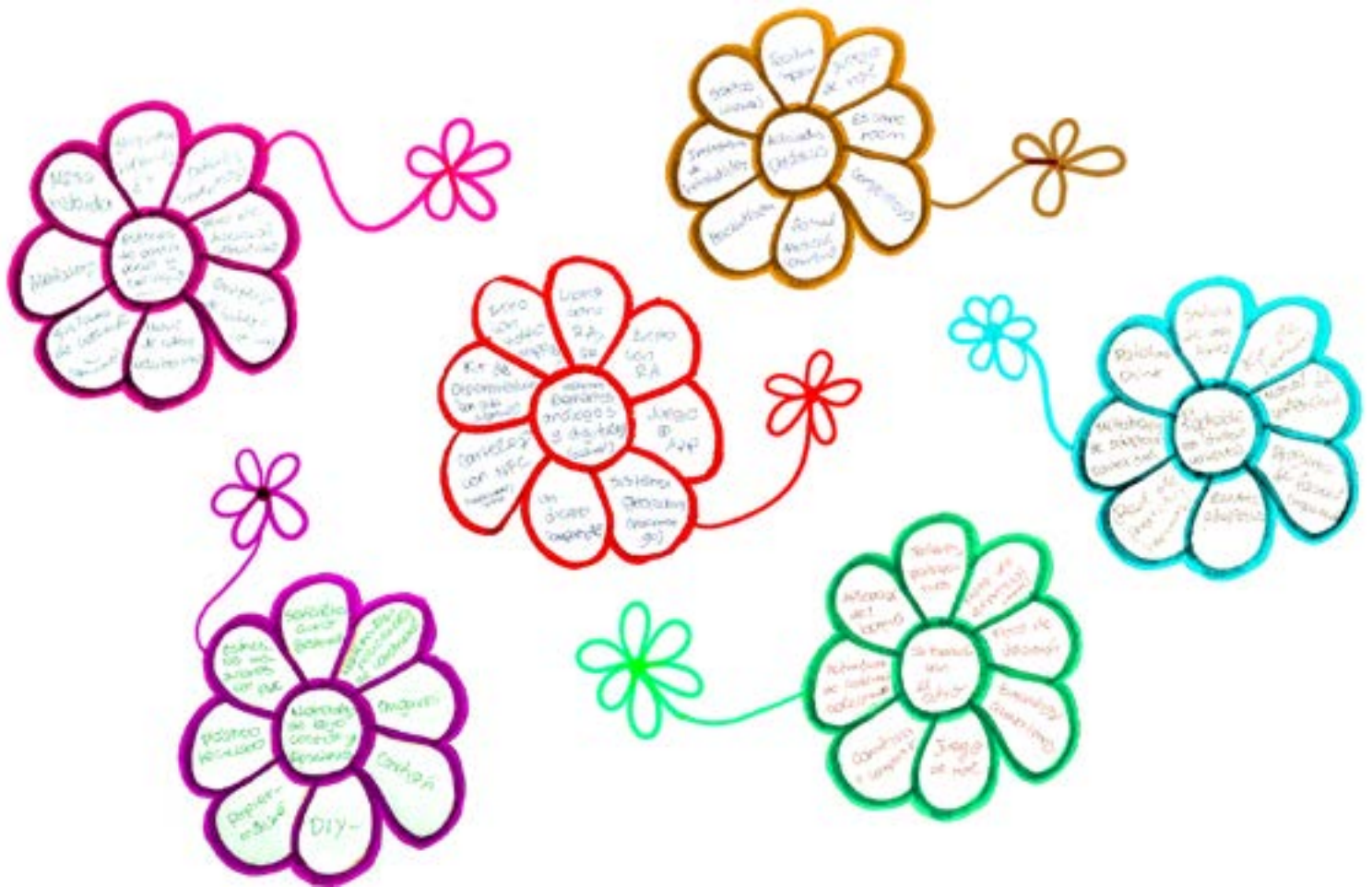
A partir de la actividad fue posible identificar las necesidades inherente del grupo focal donde se realizó la intervención investigativa, para posteriormente desarrollar los requerimientos de diseño.

# Requerimientos de Diseño

Necesidades	Requerimiento	Tlpo	Obligatorio/ Deseable	Descripción
Se requiere que la información no sea pesada, ni densa para que el usuario la asimile correctamente	Simplificar y sintetizar la información.	EC	O	Utilizar técnicas de visualización de datos y diseño de información para presentar contenido de manera concisa y fácil de entender.
Se necesita que el proyecto sea visible y tenga un impacto tangible	Desarrollar estrategias de visibilidad e impacto.	EC	D	Crear elementos visuales llamativos y medibles para demostrar el alcance y los resultados del proyecto.
Es necesario que el proyecto posibilite la interacción con las otras personas	Diseñar elementos interactivos.	FO	O	Incorporar componentes que fomenten la participación activa y el intercambio entre los usuarios.
Se requiere que el proyecto involucre elementos análogos y digitales	Integrar medios análogos y digitales.	FO	D	Combinar elementos físicos y tecnológicos para crear una experiencia híbrida y multisensorial.
Los materiales utilizados en el desarrollo del proyecto deben ser de bajo costo y resistentes	Seleccionar materiales económicos y duraderos.	TC	O/D	Investigar y elegir materiales que ofrezcan una buena relación calidad-precio y sean aptos para un uso prolongado.
La comunicación del proyecto requiere ser clara y directa para el público multigeneracional	Desarrollar una estrategia de comunicación inclusiva.	EC	O	Crear mensajes y elementos visuales que sean comprensibles y atractivos para personas de diferentes edades.
El uso de colores debe ser llamativo (no colores pastel, ni nudes)	Diseñar una interfaz con una paleta de colores vibrante en mente.	EC	D	Seleccionar y aplicar una combinación de colores intensos y contrastantes que capturen la atención del público.

Necesidades	Requerimiento	Tipo	Obligatorio/ Deseable	Descripción
Es necesario que el espacio este dispuesto de una manera que invite al público a interactuar activamente con los elementos	Diseño de un taller participativo	FO	D	Planificar la distribución y el flujo del espacio para fomentar la exploración y la participación de los visitantes.
Es necesario que se manejen actividades de carácter dinámico para no caer en clichés	Diseñar actividades diferentes y participativas.	FO	D	Desarrollar experiencias únicas y creativas que rompan con los formatos tradicionales y mantengan el interés del público.
Los elementos o plataformas que se utilicen para la realización del proyecto deben ser reconocible para el público	Utilizar interfaces y elementos familiares.	FO	O	Incorporar diseños y tecnologías que sean intuitivos y fáciles de usar para el público objetivo.
Es necesario generar espacios de participación y diálogo horizontal	Diseñar áreas de intercambio y colaboración.	FO	O/D	Crear zonas y dinámicas que promuevan la interacción equitativa y el diálogo abierto entre los participantes.
El proyecto necesita adaptarse a las habilidades de lecto-escritura del público y ser incluyente	Implementar diseño universal y accesible.	FO	O	Desarrollar contenidos y actividades que sean comprensibles y utilizables por personas con diferentes niveles de alfabetización y capacidades.
El proyecto necesita ser replicable en diferentes contextos	Crear un diseño modular y adaptable.	FO	O	Desarrollar componentes y sistemas que puedan ajustarse fácilmente a diversos entornos y situaciones sin perder su esencia.
Es necesario narrar las historias de manera que sí representen al los usuarios	Desarrollar narrativas auténticas y representativas.	EC	D	Investigar y elegir materiales que ofrezcan una buena relación calidad-precio y sean aptos para un uso prolongado.

**Tabla de Requerimientos**  
Elaboración propia



Digitalización diagramas Flor de Loto  
Elaboración propia

## Flor de loto

Yasuo Matsumura, presidente de Clover Management Research, ingenió la técnica de creatividad **Flor de Loto**, también conocida como técnica MY por sus iniciales en japonés, una herramienta visual que sirve para ordenar la generación de conceptos basándose de un punto inicial. Esta se utilizó para evaluar a través de 8 pétalos, cada una de las necesidades identificadas anteriormente.

A partir de esto, se hallaron diversos componentes que permitieron dar forma a la propuesta inicial del sistema producto.



# Sombreros para pensar

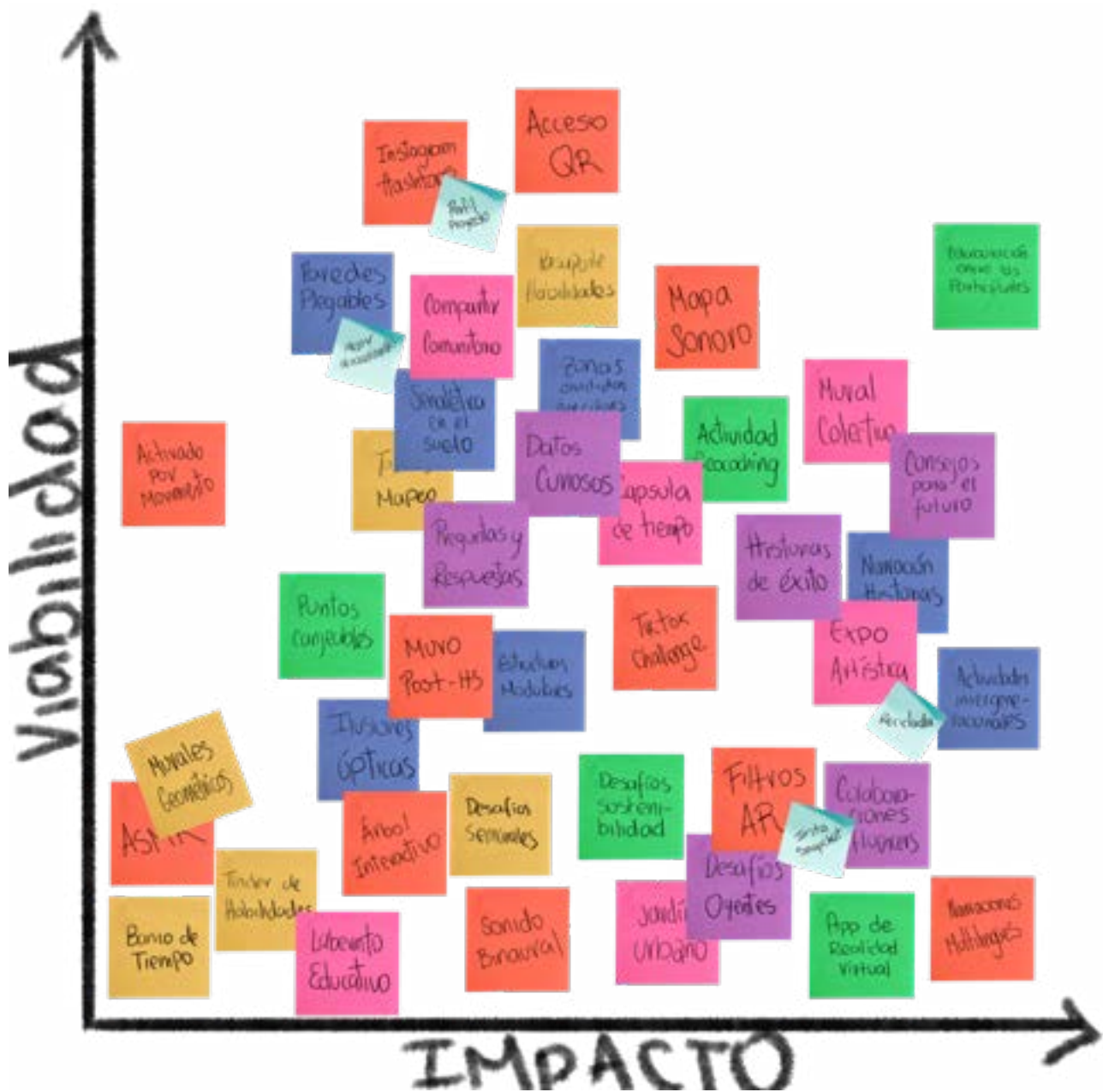
La metodología de los Seis Sombreros para Pensar (en inglés Six Thinking Hats) propuesta por Edward De Bono, en su libro con el mismo nombre publicado en 1985, sirve para fomentar las discusiones y tomar decisiones en grupo. En el marco del proyecto se utilizó para facilitar la evaluación junto a los aliados de todas las posibles ideas que pudieran componer la propuesta.

Además de revisarlas desde diversos ángulos, también se categorizaron en:

“Me gusta” • “Podría ser” • “Descartada”



**Actividad - Taller de Sombreros**  
Fotografías propias



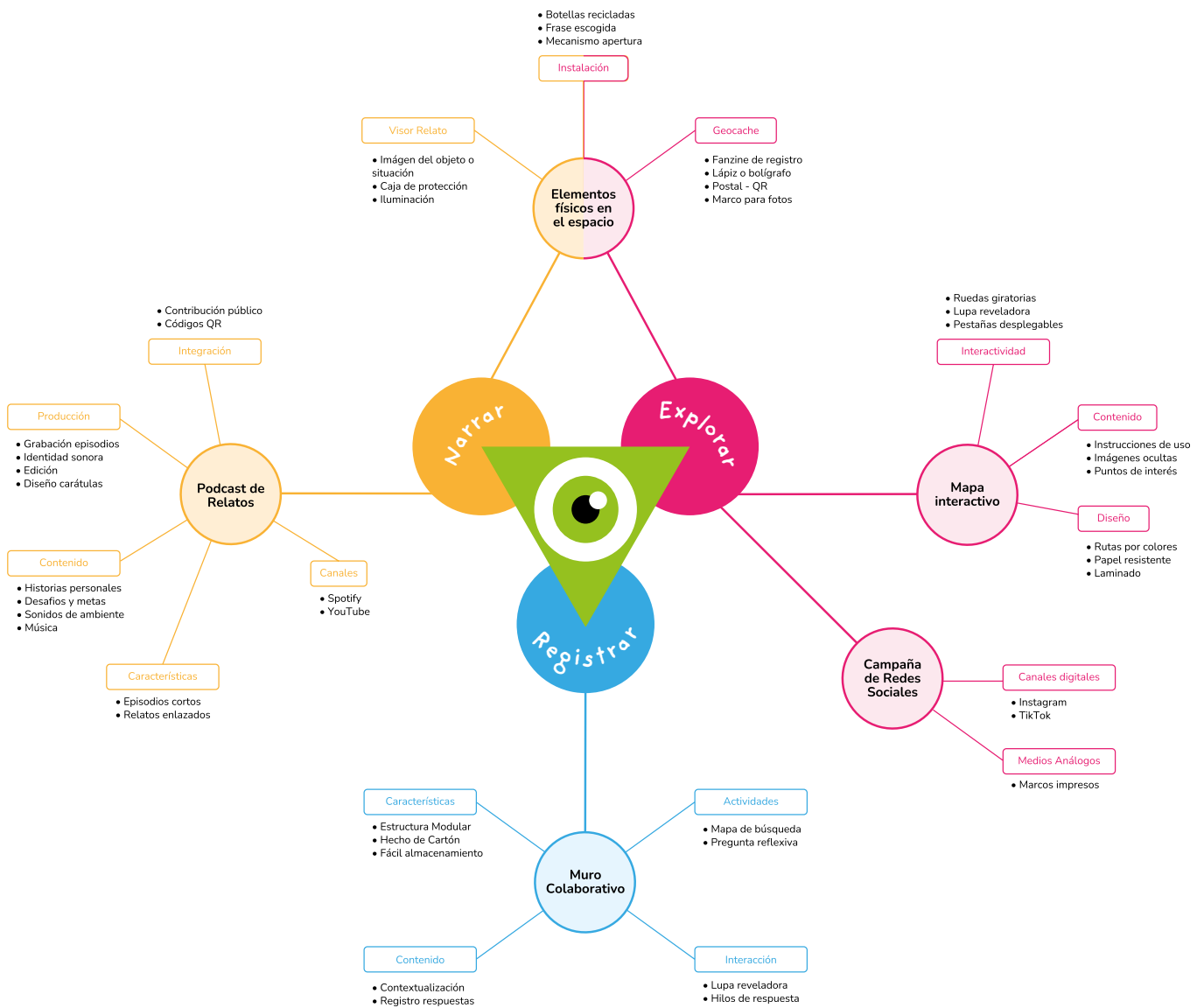
Digitalización Matriz de Priorización  
Elaboración propia

## Matriz de Priorización

A partir de la sesión de evaluación donde se determinaron qué ideas podrían ser bien recibidas y cuáles no, se desarrolló una matriz de priorización. En la cual se cotejó la viabilidad de cada idea junto con el impacto que esta pudiera tener.

# Propuesta inicial

Para la propuesta inicial se desarrolló un mapa de oferta compilando cada aspecto de la misma. Esta se dividió en 3 momentos: Narrar, Explorar y Registrar.



Mapa de Oferta inicial  
Elaboración propia



**Moodboard Ejemplos**  
Elaboración propia

## Moodboard

El Moodboard es una representación visual de un concepto, a partir de fotos de referencia. Para nuestros fines, se realizó una curadoría de imágenes ejemplificativas de todos los elementos que componían la propuesta inicial.

# Validación

La validación de la propuesta inicial se realizó con el grupo de voluntarios del Centro Cultural Abriendo Puertas, pues, era importante que ellos estuvieran de acuerdo con la manera en que sus historias se plasmarían. Para facilitar la evaluación de cada aspecto se utilizó un sistema de calificación que se divide en:

👎: No me parece 🙄: Me da igual 😊: Sí me parece



*Validación de propuesta  
Fotografías propias*



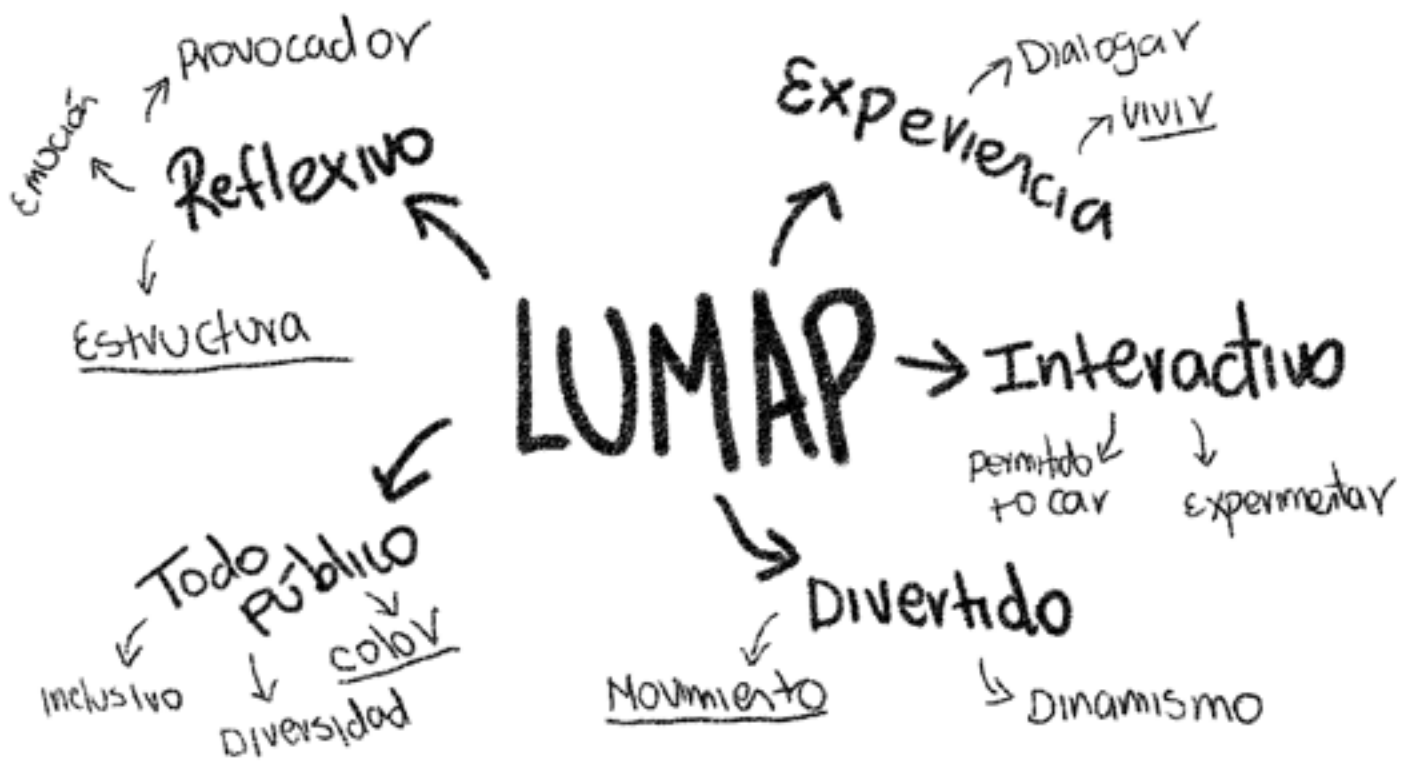
# Naming

En la validación se halló que el nombre propuesto no transmitía lo deseado, entonces se planteó un taller de **Naming** para realizar con el grupo focal, el cual se realizó en dos momentos. El primero donde se repasaron las necesidades comunicativas de la estrategia y determinaron emociones puntuales a través de los emoji.

Luego se identificaron las palabras clave que atraviesan el proyecto para poder comenzar a generar mezclas tanto conceptuales como sonoras.



Validación de propuesta  
Fotografías propias



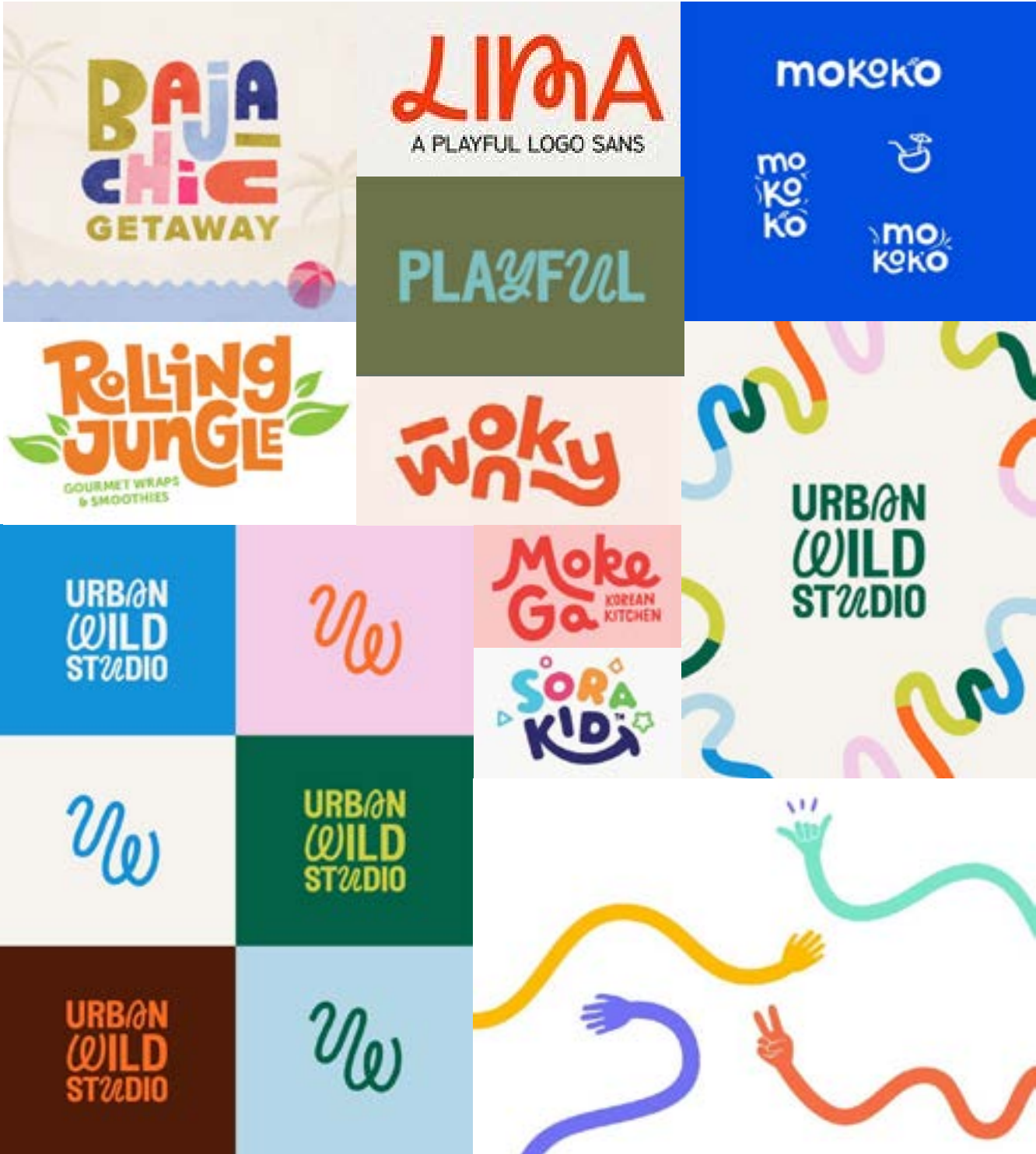
Mapa mental Lumap  
Elaboración propia

## Mapa mental

Un mapa mental es una gran herramienta de visualización de conceptos que en el marco de este proyecto sirvió para consolidar todo lo que la estrategia, ahora llamada **Lumap**, busca ser. Siempre manteniendo validaciones continuas con el grupo de voluntarios y el público objetivo.



# Moodboard gráfico



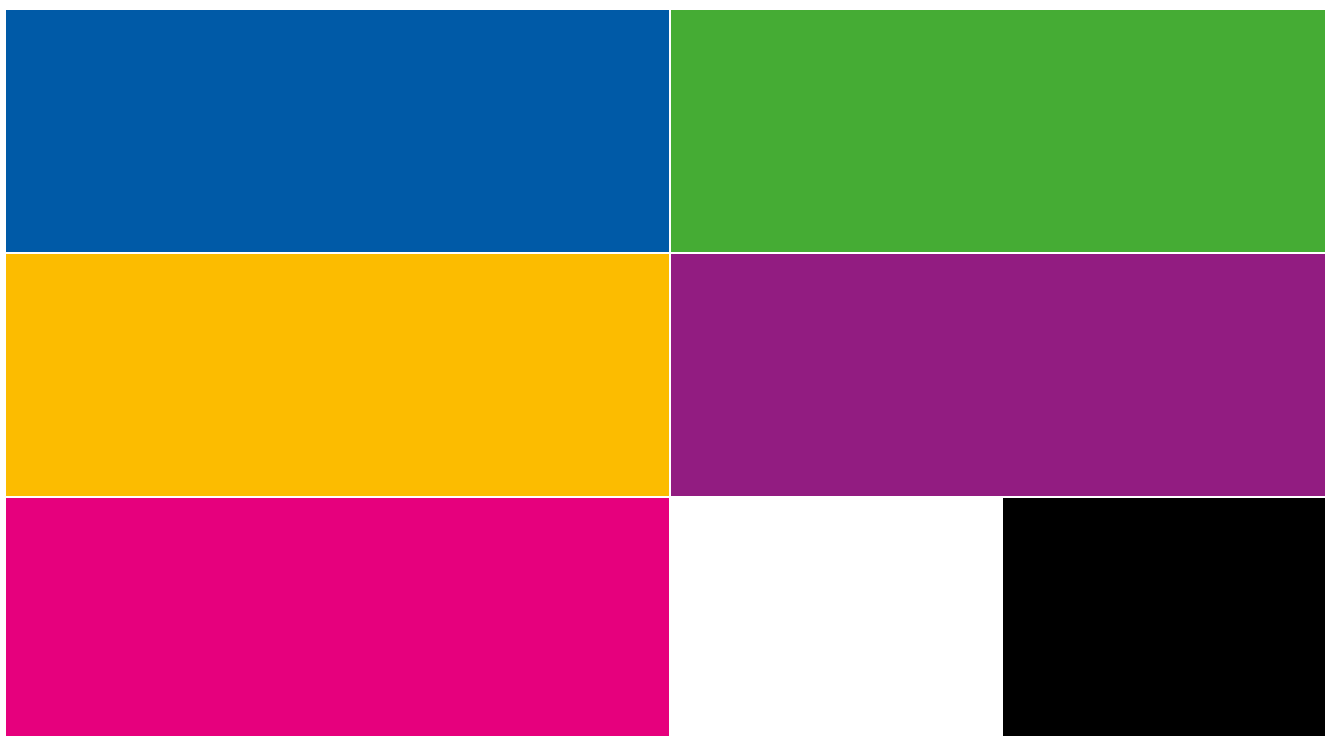


## Bocetación

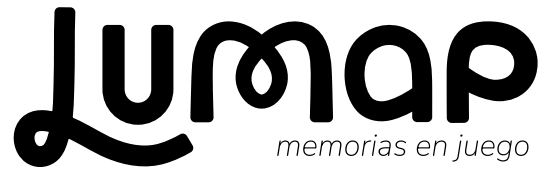
# Identidad Visual



**Logotipo final**  
Elaboración propia



**Paleta de colores**  
Elaboración propia



**Positivo y Negativo**  
Elaboración propia

El logotipo se trabajó en lettering buscando transmitir elementos de conexión, diversidad y cómo en conjunto se llega a la colectividad. Asimismo, en concordancia con las necesidades estético comunicativas identificadas la paleta de colores maneja tonos cálidos y complementarios, fácilmente reconocibles.

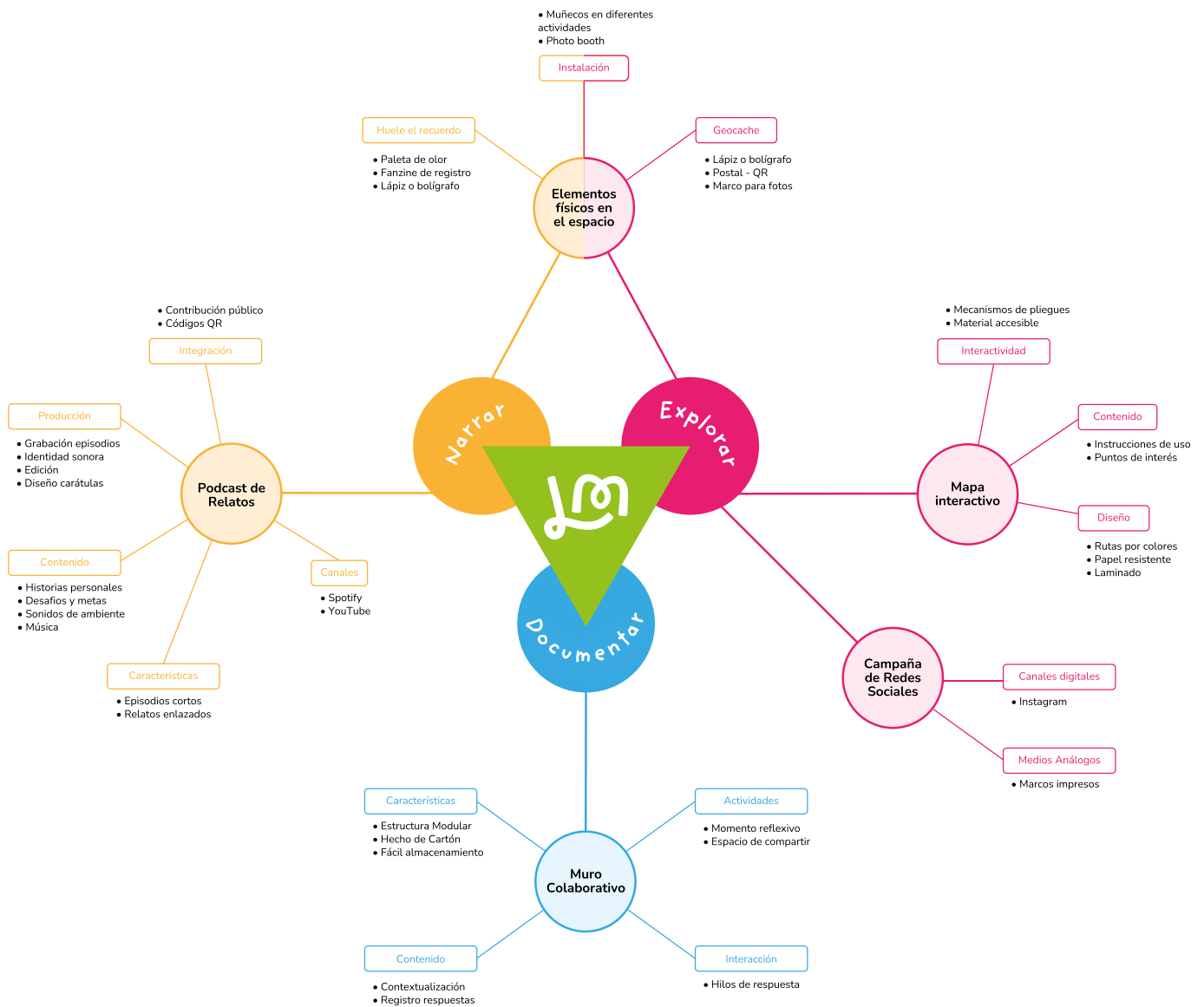
Para la responsividad se manejó un monograma elaborado a partir de la letra L y la letra M.



**Versión responsiva**  
Elaboración propia

# Sistema producto

Después de validar, se establecieron cambios en la propuesta, para arri-  
var a **Lumap. Memorias en juego**, una estrategia visual que busca que el  
preservar y compartir relatos familiares sea visto de una manera *accesible*  
y *atractiva para los jóvenes*, promoviendo así el valor que tiene la memoria  
colectiva en la construcción de identidad.



**Mapa de Oferta revisado**  
Elaboración propia

Esta estrategia se divide en 3 momentos: **Narrar, Explorar y Documentar**. El primero es donde se recopilan las historias y se compilan en un podcast, para que en el segundo momento personas externas experimenten las historias en un circuito abierto de diversas actividades, por último se encuentra el momento de registrar las historias personales de los participantes de la experiencia.

### **Narrar**

Esta etapa nace de las historias de los jóvenes voluntarios y constituye el punto de partida para el proyecto y se utilizaron los siguientes elementos:

- **Podcast de Relatos:** Permite capturar las voces y experiencias de manera íntima y personal, facilitando la preservación del tono y la emoción de cada historia.
- **Episodios cortos y enlazados:** Mantiene el interés y permite una narrativa fluida entre historias.
- **Canal de distribución:** Spotify. Asegura la accesibilidad y alcance de los contenidos.



*Pantallazo portal Spotify  
Elaboración propia*

## Explorar

A partir de lo recopilado en el momento anterior se puede avanzar esta segunda etapa, que permite a personas externas al proyecto, interactuar con las historias, cumpliendo a una necesidad de visibilización.

Todos los elementos que componen esta etapa crean una experiencia lúdica y descubrible que invita a la exploración activa del público:

- **Color blocking:** Cada personaje tiene un color indentificador que facilita la diferenciación de cada instalación.
- **Instalación:** Inspirado en los geocache, incluye un 'historiógrafo' colectivo, un marco de fotos y una postal creada por cada joven que redirige a la historia personal de c/u.



Validación Universidad Javeriana  
Fotografías propias

## Documentar

Esta tercera etapa se asegura que las experiencias y reflexiones de los participantes queden documentadas para la posteridad. Permitiendo la participación activa y la construcción colectiva de la memoria. Aquí se transforman las experiencias vividas en objetos tangibles y compartibles.

- **Muro colaborativo:** Las personas plasman sus reflexiones y historias en un espacio que crece con cada nueva contribución.
- **Documentación:** Los cuadernos de registro y postales QR se convierten en pequeñas cápsulas del tiempo, mientras que las redes sociales tejen una red viva de historias que conecta el pasado con el presente.

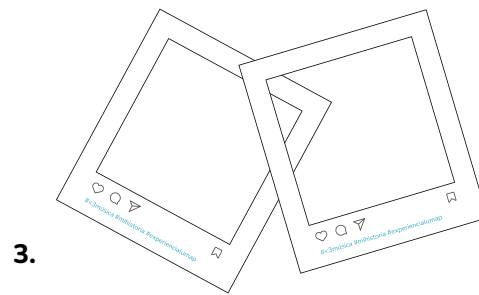


*Validación Universidad Javeriana  
Fotografías propias*



## Elementos adicionales

1. Postales
2. Historiógrafos
3. Marcos
4. Personajes
5. Estrategia digital





## Conclusiones

En este trabajo es evidenciable que se logró diseñar un sistema que se puede replicar en diferentes ámbitos y contextos, con un enfoque experiencial e interactivo, porque se logró que los aliados desarrollaran capacidades a través de la diferentes experiencia con la interacción realizada con las diferentes historias.

Lo más relevante que se rescata de diseñar este sistema es que la co-creación es esencial para poder sacar el proyecto adelante.

De igual manera se identifica que Lumap tiene un gran potencial de crecimiento más allá del que se plantea en este documento, no es solo aplicable para familias, sino que funciona en diferentes ámbitos; tales como casos Empresariales, Familiares, Comunidades, etc.



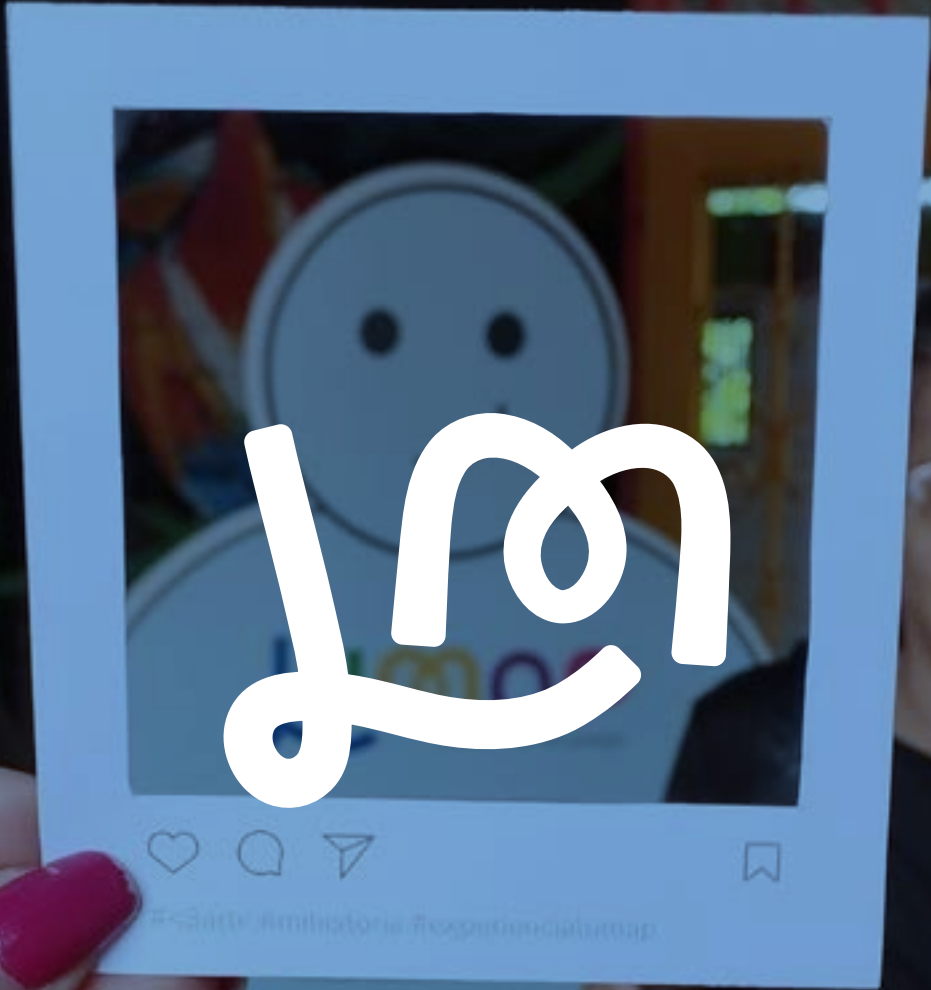
# Referencias

- "A Night with Edison", New York Herald, Diciembre 31, 1879.
- Aedo, G.; Garcés, K. y Pichulmán, E. (2022). Personas mayores: experiencias de relaciones intergeneracionales dentro de los países latinoamericanos. Cuaderno de Trabajo Social, 1(19), 145-169. Santiago de Chile: Ediciones UTEM.
- Bedoya, A. (1997). ¿Qué es interactividad. Revista Electrónica Sinpapel. Com.
- Cardona Sanchez, M. (2020). Prototipo de Centro integral de atención al migrante. Transitar en busca de lo perdido.
- Cavazos-Arroyo, J., & Giuliani, A. C. (2017). Escalabilidad: concepto, características y retos desde el emprendimiento comercial y social. Cuadernos Del CIMBAGE, 19, 27-41.
- Clearly Cultural. (2014). Geert Hofstede cultural dimensions: Individualism. Recuperado el 24 de Febrero de 2024, de Clearly Cultural. Making Sense of Cross Cultural Communication: <https://clearlycultural.com/geert-hofstede-cultural-dimensions/individualism/>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE). (2018). Censo Nacional de Población y Vivienda. Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE). Recuperado el 25 de Febrero de 2024, de <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018>
- Hassenzahl, M. (2014, January 1). User Experience and Experience Design. Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/user-experience-and-experience-design>
- Jamaica Delgado, J. (2020). Parte 3: La importancia de la protección del patrimonio cultural en la construcción de paz territorial: El caso de la Casa de la Memoria de Tumaco. En J. A. Idrobo Velasco, & J. Amaya Panche, Reconciliaciones y resistencias: Modelos mentales y aprendizajes colectivos en la construcción de paz territorial en Colombia (1 ed., pág. 179). Bogotá, Colombia: Ediciones USTA. Recuperado el 24 de Febrero de 2024, de <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/23978>
- Lluvia de ideas: ¿cuál es el origen de esta técnica y por qué muchos expertos creen que está sobrevalorada? (2019, August 15). BBC News Mundo.
- Lupton, E. (2015). Intuición, acción, creación. Graphic Design Thinking. Editorial GG.
- Lupton, E. (2017). Design is storytelling. [https://slims.umn.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=22012&keywords=](https://slims.umn.ac.id/index.php?p=show_detail&id=22012&keywords=)
- Martín-Barbero, J. (1999). Patrimonio: El futuro que habita la memoria. Somos Patrimonio: 91 Experiencias de Apropiación Social Del Patrimonio Cultural y Natural.
- Olave, B. (20 de Enero de 2023). Noticias. La necesidad de contar historias: Ayer, hoy y siempre. Recuperado el 24 de Febrero de 2024, de Universidad de los Andes: <https://www.uandes.cl/noticias/la-necesidad-de-contar-historias-ayer-hoy-y-siempre/#:~:text=Es%20una%20forma%20de%20transmitir,contamos%20una%20historia%20sobre%20ellas%E2%80%9D>.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2011). DECLARACIÓN UNIVERSAL SOBRE LOS ARCHIVOS. 36° Conferencia Genral (pág. 2). París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO].
- Rigotti, E., & Rocci, A. (2006). Towards a definition of communication context. Studies in communication sciences, 6(2), 155-180.
- Rojas, K. (2018). UNA MIRADA SENSIBLE A TRAVÉS DE MI ÁLBUM FAMILIAR. (Trabajo de Grado). UNIVERSIDAD DEL VALLE, Cali, Colombia. Recuperado el 24 de Febrero de 2024
- Swartz, T. T. (2009). Intergenerational family relations in adulthood: Patterns, variations, and implications in the contemporary United States. Annual Review of Sociology, 35, 191-212.
- UNESCO. (2011). ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?

# Anexos

Para acceder a los anexos de este documento  
puedes hacer click [AQUÍ](#)





ശ്രീ

