

Publicación anticipada

Este texto ha sido aceptado para publicación en la Revista *Designia* de la Universidad de Boyacá, ya que completó el proceso de revisión de calidad y evaluación por pares; pero se encuentra preparación editorial, en corrección de estilo y diagramación. Por lo tanto, se encontrarán diferencias entre esta versión y la publicación final. Esta versión está disponible al público, se puede leer y descargar, pero se recomienda hacer referencia al pdf final para propósitos de citación.

Early view

This text has been accepted for publication in the Revista *Designia* of the University of Boyacá, since it completed the process of quality review and peer evaluation; but editorial preparation is found, in style correction and layout. Therefore, there will be differences between this version and the final publication. This version is publicly available, readable and downloadable, but it is recommended to reference the final pdf for citation purposes.

Aportes desde la academia y el diseño gráfico para la difusión del turismo rural +9 y las posadas campesinas del Alto Ricaurte

*Contributions from academia and graphic design for the dissemination of rural tourism
and rural inns in Alto Ricaurte.*

Fecha de recepción: 29 de enero de 2024

Fecha de aceptación: 23 de mayo de 2024

Nancy Consuelo Quiroga Buitrago

Profesional en Diseño Gráfico. Especialista en Gerencia de Diseño. Magíster en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Jefe del Departamento de Expresión. Docente Titular de la Universidad de Boyacá, Integrante del grupo de investigación XISQUA. Email:

ncquiroga@uniboyaca.edu.co

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5756-3056>

Héctor Fernando Martínez Martínez

Diseñador gráfico Egresado de la Universidad de Boyacá, Magister en Tecnologías Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad Manuela Beltrán, Master en Creación Digital de la Universidad Católica de Valencia, España. Docente Asociado de la Universidad de Boyacá. Investigador grupo Xisqua.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5890-7869>

Yesid Camilo Buitrago López

Doctor en Educación, Universidad Santiago de Cali. Magíster en Pedagogía, Universidad Santo Tomás. Especialista en Entornos Virtuales de Aprendizaje, Instituto de Formación Docente Virtual Educa. Diseñador gráfico, Universidad de Boyacá. Investigador Junior y par evaluador reconocido por Minciencias. Integrante del grupo de Investigación XISQUA – Universidad de Boyacá. Actualmente, director del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá.

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3540-1029>

Resumen:

El presente artículo responde al desarrollo realizado desde la academia, con el objetivo de contribuir a la difusión de las posadas campesinas y el turismo rural en la provincia del Alto Ricaurte del departamento de Boyacá, Colombia.

En vista de que la comunidad de esta zona, ha trabajado con ahínco en la apropiación del turismo de naturaleza, la cual ha generado una importante visibilización y transformación del territorio; se hace relevante apoyar los procesos de desarrollo de iniciativas, ya que constituyen una mirada desde el diseño y la comunicación visual, donde la pretensión de la investigación es descubrir oportunidades a partir del recurso más importante, la reflexión académica, la investigación formativa y los recursos curriculares de las asignaturas para el desarrollo de proyectos factibles.

A partir de un enfoque cualitativo y una perspectiva del diseño centrado en el usuario, se estudió la región, se analizaron las posadas, los servicios, el mercado, puntos de información, ubicación, las prácticas culturales más representativas del territorio; con el fin de extender la narrativa, se

diseñaron estrategias que permiten aportar en la difusión del patrimonio histórico y turístico de la provincia del alto Ricaurte.

Abstract:

This article responds to the development carried out from the academy, with the objective of contributing to the dissemination of the country inns and rural tourism in the province of Alto Ricaurte in the department of Boyacá, Colombia.

In view of the fact that the community of this area has worked hard in the appropriation of nature tourism, which has generated an important visibility and transformation of the territory, it is relevant to support the development processes of initiatives, as they constitute a look from the design and visual communication, where the aim of the research is to discover opportunities from the most important resource, academic reflection, formative research and curricular resources of the subjects for the development of feasible projects.

From a qualitative approach and a user-centered design perspective, the region was studied, the inns, services, market, information points, location, the most representative cultural practices of the territory were analyzed; in order to extend the narrative, strategies were designed to contribute to the dissemination of the historical and tourist heritage of the province of Alto Ricaurte.

Palabras clave:

Turismo Rural, territorio, diseño gráfico, academia, difusión

Key words:

Rural tourism, territory, graphic design, academy, dissemination

INTRODUCCIÓN:

Este proyecto surge ante la necesidad de promocionar la oferta del turismo rural y las posadas campesinas en la provincia del Alto Ricaurte, frente a lo que hoy significa un turismo regional

asociativo, teniendo en cuenta que es una alternativa de desarrollo para la provincia y el departamento de Boyacá en Colombia; la problemática identificada radica que esta iniciativa turística por una parte se encuentra aún en estado de valorización y apropiación por parte de los prestadores de este servicio y por la otra, no cuenta con suficientes estrategias de divulgación que permita tener un posicionamiento regional, nacional e internacional del turismo rural frente a otras modalidades turísticas, en consecuencia, se evidencia una oportunidad desde la academia, para plantear estrategias de difusión a partir de suscitar en los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá, un pensamiento crítico respecto a las problemáticas y oportunidades que ofrece la región, lo que implica trabajar en procesos de empatía con los prestadores de estos servicios turísticos, entender las dinámicas sociales, ambientales, culturales y económicas; y esta manera, comprender el papel del diseño y plantear respuestas desde las diferentes asignaturas involucradas en este caso de estudio.

Para este ejercicio desde el aula, los estudiantes adquirieron un rol activo teniendo en cuenta que hay un beneficio social, se combinaron procesos de aprendizaje (ABP) hacia el aprendizaje basado en proyectos (AOP), donde a partir del pensamiento complejo, se reconocieron los problemas y oportunidades desde diferentes contextos y se analizaron variables para encontrar posibles soluciones.

Actualmente, el Alto Ricaurte es uno de los sectores económicos con mayor crecimiento del departamento de Boyacá, la oferta de turismo de naturaleza se destaca sobre todo en la zona rural; su característica más representativa, está en el facilitar a las personas un contacto personalizado con el ecosistema, una impresión del entorno físico y humano de las zonas rurales, que permiten la interrelación de costumbres, estilos de vida y sostenibilidad del desarrollo del sector, manejado adecuadamente para que no afecte la riqueza del patrimonio natural y cultural.

Teniendo en cuenta lo anterior, la intención del proyecto desde el diseño y su quehacer social, fue concebir soluciones integrales; para tal fin, se desarrolló estratégicamente la vinculación de las comunidades, a través de una labor colectiva en la construcción de propuestas y reflexiones que apunten al desarrollo económico con sostenibilidad turística, ambiental, social y cultural; a partir de la difusión de la oferta turística, con un enfoque sostenible donde se respete la integridad cultural, los procesos ecológicos esenciales y la diversidad del ecosistema natural.

Contexto, antecedentes y experiencias previas.

La provincia Ricaurte está dividida en Alto y Bajo Ricaurte, cuenta con un amplio repertorio de paisajes naturales en condiciones ambientales y climáticas óptimas si lo vemos desde la vegetación, luminosidad, temperatura, entre otras; de la misma manera, atractivos culturales, deportivos y ecológicos que aún están por explorar y ser registrados de gran interés para las personas foráneas en búsqueda de actividades de esparcimiento. Así mismo, existen recursos de carácter paleontológico, geológico, arqueológico, histórico, arquitectónico, astronómico, urbano y religioso, como elemento fundamental para la promoción turística; desde los oficios tradicionales, se destaca la artesanía, una actividad que le ha permitido a la región identificarse.

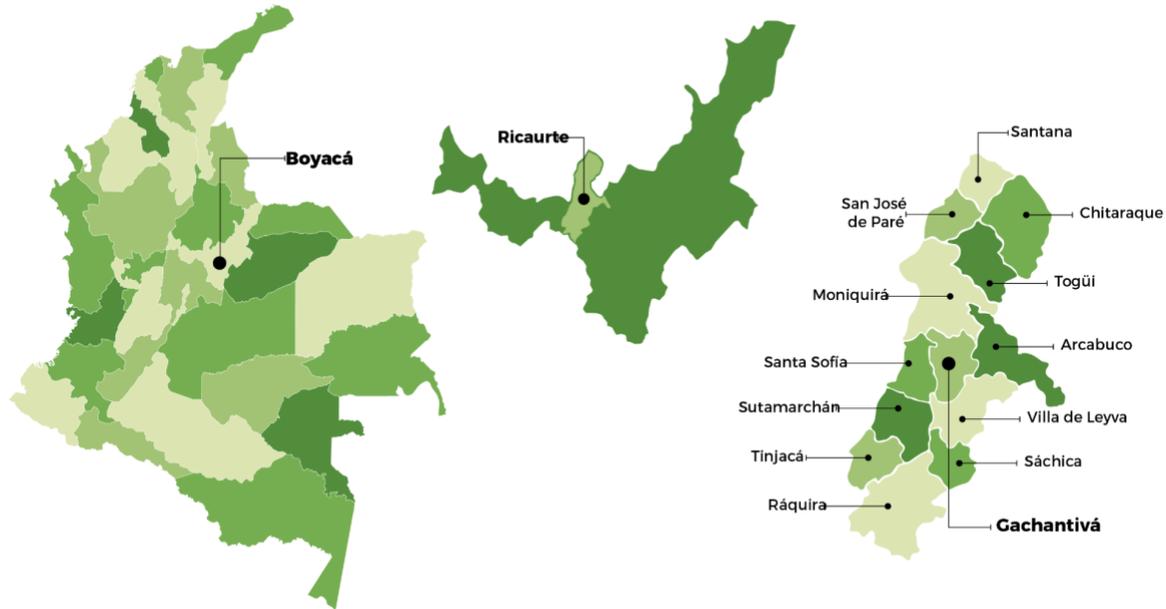


Figura 1. Mapas de ubicación del proyecto. Fuente: Elaboración propia

El desarrollo de este proyecto se realizó en acompañamiento con la comunidad, a su vez vinculada con la entidad sin ánimo de lucro denominada Asociación Veredas y Caminos Turismo Campesino, quienes tienen como objetivo brindar una experiencia única y auténtica, que conecte a los turistas con la belleza natural y cultural de las zonas rurales. Esta organización nació de una iniciativa del Ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural, con miras a generar fuentes alternativas de empleo e ingreso para las familias campesinas en esta región y como estrategia en la lucha para

la superación de la pobreza rural, iniciativa que pretendía aportar para la mejora de las condiciones de las posadas:

Se puso en marcha, el 30 de junio de 1997, por parte del Gobierno de la República de Colombia y el Fondo Internacional de Desarrollo Agrícola (FIDA), el proyecto de apoyo de la Microempresa Rural (PADEMÉR), a cargo del ministerio de Agricultura y Desarrollo Rural, cuya misión está centrada en el fomento de la generación de empleo, el aumento de la productividad de microempresas rurales y el mejoramiento de competitividad de sus productos promoviendo la integración de entidades territoriales, gremiales y entidades privadas del sector rural. (Vélez, 2007, pág. 145)

Con esta premisa, se da inicio a la configuración del proyecto desde el diseño, teniendo en cuenta que la iniciativa de años atrás del PANDEMÉR es interesante y hay una organización de la comunidad en torno a las especificaciones y reglamentaciones que deben cumplir para el desarrollo de turismo rural. En los últimos tiempos, la investigación en Diseño se ha incrementado paulatinamente, se ve cada vez más el desarrollo de ejercicios académicos a través de estrategias pedagógicas que permiten fomentar la investigación formativa desde las aulas y que a su vez genera interés en los estudiantes por responder crítica y coherentemente a los problemas y oportunidades que nos presenta el contexto.

De esta manera el diseño como acto consciente es esencial para la cultura y la sociedad, teniendo en cuenta que tiene la capacidad de proveer estrategias y aportar a la humanidad a través de la acción, adaptándose a las desafiantes transformaciones de las épocas y trascendiendo el ejercicio de comunicar. Di Bella (2021), afirma que:

Posiblemente las estrategias para poder comenzar con alguna respuesta positiva y sostenible, pueda estar orientada al estudio del Diseño para la Transición que propone cómo las acciones humanas de modificación (en la que intervienen múltiples partes, entre ellos también los Diseñadores) (pág. 58)

Al respecto es apropiado reiterar que el ejercicio de diseñar es una actividad intelectual, técnica y creativa, donde no solo se comprende la producción de mensajes visuales, también se requiere del análisis, la organización y los métodos de presentación de soluciones desde la gráfica a los

problemas de comunicación. Frascara (2000) define el diseño como “proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de factores y elementos con miras a la realización de objetos destinados a producir comunicaciones visuales” (pág. 19). En este sentido, el fortalecimiento de la cultura visual a través del diseño, permite desarrollar canales comunicativos sólidos en los diferentes contextos que permitirán caracterizar su compromiso social y su función cultural, teniendo en cuenta que los resultados inciden de manera directa o indirecta en la sociedad y generan comportamientos en los individuos. De esta forma el diseño se convierte en una acción estratégica orientada hacia el conocimiento de las realidades, factor clave para propender en el mejoramiento del entorno visual y el desarrollo humano.

Se hace fundamental trabajar desde la enseñanza en la formación investigativa, promoviendo la interacción de la academia con estrategias pedagógicas que permitan el desarrollo de la investigación; donde, “desde el proceso de formación entiendan el compromiso social de la profesión y la incidencia del diseño en las comunidades. [...], el diseño visto como un componente que aporta significativamente a las comunidades” (García Cordero & Buitrago López, 2021, pág. 390), en este momento, se genera una aproximación para entender la acción social del diseño, los propósitos y alcances a través de metodologías de aprendizaje basado en proyectos y diseño servicio. Es necesario reflexionar desde la enseñanza sobre la forma en que hacemos las cosas, redefinir cómo se coopera con el territorio y valorar las oportunidades de diseño. A pesar de las dificultades del entorno, este también ofrece oportunidades. Como afirma Tripaldi-Proaño (2022):

El diseño transforma la vida cotidiana a través de su potencial para transformar o no las prácticas; por ello la urgencia de encontrar nuevas maneras de abordar las relaciones sujeto-objeto-sujeto-contexto, para que sus acciones disciplinares sean positivas y contribuyan a una sociedad más equitativa. (pág. 80)

Por otro lado, Quiroga y Rodríguez (2023), mencionan que las acciones sociales aportan en la disminución de la desigualdad de adquisición de conocimiento y se da:

A partir de las interrelaciones entre los diferentes actores sociales, para así construir socialmente una certeza de la realidad, condición esencial para cualquier forma de pensar y de actuar. La sociedad en conjunto requiere que la investigación creación, provea experiencias que nutran y preserven el trabajo colaborativo, donde ciencia, diseño y arte

tienen una relación basada en la creatividad, el impacto social y la regulación con fines más sostenibles. (pág. 315),

El cómo hacerlo fue una aventura que conllevó a plantear proyectos que incluyeron productos y servicios para facilitar el acceso a oportunidades, donde las comunidades y la misma sociedad participaron en la solución de sus propios problemas, gestando condiciones favorables para el desarrollo y probable solución a las problemáticas.

Teniendo en cuenta lo mencionado, para poner en práctica la relación de la acción social del diseño, investigación y academia, se analizó el contexto, sus comunidades y se reconoció en el territorio esas oportunidades de trabajo. En el trabajo de campo se identifica que no hay insuficiente información sobre rutas, ubicación, orientación y servicios de las posadas campesinas, afectando el desarrollo integral de esta iniciativa y a su vez a la comunidad prestadora del servicio. Para explorar los lugares de manera integral, es crucial no limitarse únicamente a su aspecto estético, sino también considerar su funcionalidad y adaptación al entorno. En este contexto, los sistemas de información gráfica espacial desempeñan un papel fundamental. Estos sistemas no solo aportan un valor añadido al ofrecer información visualmente atractiva y clara, sino que también mejoran significativamente la experiencia del visitante. Al proporcionar datos precisos y accesibles sobre el entorno, facilitan la orientación y movilidad, permitiendo a los usuarios navegar con mayor facilidad y confianza. Además, estos sistemas pueden ser diseñados para ser interactivos y dinámicos, adaptándose a las necesidades cambiantes de los visitantes y del entorno mismo. De esta manera, se contribuye a una experiencia más enriquecedora y fluida, que no solo satisface las expectativas estéticas, sino que también responde a las demandas prácticas y funcionales de los usuarios.

Es el diseño el que media entre el usuario y el espacio; el diseño es el que decide cómo interactúan los usuarios con el entorno, que a su vez son enriquecidos por el diálogo entre los distintos participantes de la comunicación, emisores y receptores fomentando la construcción de los mensajes enriquecidos de experiencias, conocimientos y reflexiones, en una convergencia mediática, en palabras de Hermann-Acosta (2020): “tanto en la comunicación como en la educación, transmitir ideas mientras se generan vínculos con los espectadores, las audiencias, a la vez que se construye mensajes de manera colectiva y conectada” (pág. 40). Es allí donde el diseño

ve una posibilidad de aportar en ese ideal; por tal motivo la primera acción a desarrollar es la de inventariar actividades, atractivos e información relevante para graficar a partir de la síntesis y la iconicidad y de esta manera configurar el sistema de orientación gráfica espacial de los municipios, las posadas y datos de interés, para proponer narrativas transmedia, teniendo en cuenta que han revolucionado la forma en que se cuenta historias, creando experiencias inmersivas y atractivas para las audiencias. En el ámbito de la comunicación y el diseño, estas narrativas ofrecen una serie de beneficios que las convierten en una herramienta poderosa para conectar con públicos diversos y lograr objetivos específicos.

METODOLOGÍA

Academia, currículo, diseño y sociedad

La apuesta metodológica se basó en aprovechar el currículo, teniendo como punto de partida lo plasmado en el Proyecto Educativo (PEP) del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá y el compromiso de trabajar en concordancia con las exigencias de la sociedad, su pertinencia a las respectivas necesidades, teniendo en cuenta que:

El tema de competencias en educación ha resurgido con nuevos bríos y está cobrando una relevancia inusitada en todo el mundo. Desde la década pasada, pero sobre todo en lo que va del presente siglo, nuestro sistema educativo ha emprendido un conjunto de reformas que abarca desde la educación básica, pasando por la educación media superior, hasta alcanzar a la educación superior. Todas ellas tienen en común el reemplazo de un currículum enciclopédico, centrado en la enseñanza y que prioriza contenidos disciplinares, por un modelo curricular "flexible", interdisciplinario, centrado en el aprendizaje y con un enfoque basado en competencias, entre otros rasgos o atributos distintivos. (Moreno Olivos, 2010)

En el marco de la reflexión como ejercicio esencial en la construcción académica del programa mediante el trabajo que en el aula se realiza, se plantea una estructura metodológica desde una perspectiva proyectual, haciendo uso de datos cualitativos, seguidamente se definieron las etapas

para el desarrollo del proceso de investigación: descubrir, definir, desarrollar y entregar; y de esta manera promover la interacción de la academia con estrategias pedagógicas que permitan entender la acción social del diseño, los propósitos y alcances a través de metodologías de aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos y diseño-servicio, “los estudiantes consideran que los docentes los enfrentan a la incertidumbre a través de ejercicios relacionados con problemas reales, que generan espacios de reflexión y el fomento del liderazgo.” (García Cordero & Buitrago López, pág. 311), en el caso del Alto Ricaurte, redefinir el cómo se le aporta al territorio, un entorno que tiene problemas pero que a su vez ofrece oportunidades.

Gracias al diagnóstico, se pudo elaborar un inventario de las posadas campesinas adscritas a la Asociación Veredas y Caminos en los municipios de Villa de Leyva, Gachantivá, Tinjacá y Sáchica. Esto permitió conocer su infraestructura, ubicación y servicios, lo cual es fundamental para establecer puntos de orientación, referentes espaciales e hitos de los lugares a señalar.

Saber ver, tomarse el tiempo para observar y apreciar, es una parte esencial del rol del diseñador. Entender la relación de los individuos con su entorno se convierte en una experiencia que permite valorar los recursos disponibles, para así mostrarlos y posicionarlos adecuadamente. La oportunidad está fundamentada en la iniciativa creativa e interdisciplinar que convoca un espacio de encuentro para rediseñar nuestras futuras formas de vida, situado en la encrucijada entre el arte, la cultura, la inclusión social, la ciencia y la tecnología (García-López, 2021, pág. 4), desde ese punto de inspiración se plantearon los anteriores mecanismos y estrategias que buscaban potenciar el desarrollo del turismo; de esta forma se corroboró el papel estratégico del Diseño Gráfico en la generación y apropiación de experiencias y herramientas que permiten comprender y darles sentido a las ideas. Este rol central, debe ir secundado por decisiones comprometidas en la planeación de mensajes visuales que se desarrollan teniendo en cuenta un entorno estructurado entre la realidad actual del turismo y el impacto del aporte en la región.

Los ejercicios proyectuales en grupo constituyen un escenario propicio para el desarrollo de diversas competencias, siendo especialmente efectivos en la resolución hábil de problemáticas presentes en estudios de caso como el que nos ocupa. En este contexto, se abordaron distintas asignaturas del plan de estudios del programa de diseño gráfico. Tras un análisis por parte de los

docentes, se visualizó el potencial aporte de cada asignatura a la solución de la problemática en cuestión como se ve en la siguiente tabla:

Tabla 1. Relación de los conceptos claves abordados desde las asignaturas

Taller de Identidad Visual	Taller de Sistemas de Información y Orientación	Diseño e Innovación	Gráfica Digital Multimedia
Auditoria de la identidad e imagen del lugar	Visualización e iconografía específica del lugar	Estrategias y planteamiento de las acciones	Ecosistemas mediáticos
 <p>Identificación de la oportunidad desde el diseño</p>			

Fuente: Los autores

En el proceso de creación, la propuesta se fundamentó en una metodología de diseño que sigue la tendencia universal del pensamiento de diseño, conocida como Design Thinking. Esta estrategia se erige como un enfoque colaborativo que busca maximizar la creatividad colectiva. Durante el proceso, se aplicaron las etapas esenciales del Design Thinking: Empatizar, definir, idear y prototipar. Este enfoque permitió enriquecer el conocimiento de los participantes, contribuyendo de manera significativa a la creación de proyectos que, crucialmente, ponen en el centro de las decisiones las necesidades sociales. Este enfoque se materializó a través de la construcción transversal del ejercicio, abordando sus fundamentos complejos con miras a una solución integral centrada en el usuario; donde la empatía comienza con una comprensión de las necesidades, esto implica sumergirse en su contexto, escucharlos y observar cómo interactúan con su entorno y los productos o servicios que utilizan para llegar a una ideación colectiva y poder considerar múltiples perspectivas que están enraizadas en el contexto local, respetando la cultura, las tradiciones y los recursos disponibles; y de esta manera llegar a un empoderamiento comunitario a partir de involucrar a la comunidad en el proceso de diseño propendiendo que las soluciones sean relevantes, sostenibles y aceptadas por aquellos a quienes están destinadas.

APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

El diseño: una práctica evolutiva

Desde un punto de vista humanista y pretendiendo entender el amplio mundo del diseño, los procesos de concepción y producción de artefactos, se han convertido en métodos complejos, como consecuencia de la participación ciudadana de las últimas décadas, cada vez mayores y más diversos; se deben entender las realidades de los procesos de creación con una mirada en lo intuitivo y lo analítico, por su cercanía con el usuario final que conlleva a una interacción entre el diseñador y su participación en la resolución de problemas sociales.

Es ahí donde radica la importancia del diseño como disciplina evolutiva, exploratoria y transformadora, una profesión que ha involucrado otras áreas de conocimiento y nuevas metodologías en el ejercicio para ir cada vez más allá; los efectos de la industrialización hasta una sociedad digitalizada y mediada por tecnología en pro de la integración en un sistema productivo que da cuenta de su naturaleza cambiante y evolutiva.

Como consecuencia, el diseño permanentemente busca integrarse en todos los escenarios, donde juega un papel estratégico en la generación y apropiación de experiencias y herramientas que permiten comprender y darles sentido a las ideas. Para Gómez (2021)

Pensar al Diseño dentro del humanismo, y en nuestro caso al diseño de productos tecnológicos digitales, habilita al propio campo a integrar las grandes discusiones que intentan dar solución a las constantes crisis ambientales y sociales. Creemos que el Diseño puede y debe aportar a estas discusiones, desde una perspectiva humanista, social y ambientalmente responsable. (pág. 82)

El diseño más que una práctica operativa, ligada a suplir requerimientos comerciales y publicitarios, debe tener la capacidad de fortalecerse con diversos saberes y así contribuir a las mediaciones entre los contextos en este caso –sociedad y academia- para favorecer las acciones transformadoras que garanticen un proyecto centrado en resolver verdaderas necesidades; en este caso, la divulgación del turismo rural de la región. De esta forma, para Lastra –Bravo & Cabanilla V. (2020):

La Academia puede convertirse en una gran fuente de consulta de los sectores público y privado a través de las investigaciones que realiza, generando propuestas de desarrollo, y estadísticas fiables, transparentes y útiles a través de Observatorios Turísticos. Por otra parte, puede ser la fuente de ideas, innovación y creación de nuevas experiencias y productos turísticos que requiere el sector, aprovechando el ímpetu y creatividad propia de los jóvenes (pág. 1286)

Para comprender realmente cómo el diseño se ha convertido en una práctica evolutiva, se debe hablar de los procesos donde las estrategias de pensamiento situado ante problemáticas reales se convierten en los mecanismos que permiten generar propuestas acordes y reales a las necesidades; el *design thinking* o pensamiento de diseño, promueve escenarios para que la innovación sea posible (Brown, 2008), así mismo, en palabras de Gómez et. al (2021) “facilita las interacciones entre actores involucrados en el proceso de co-creación [...], se crea valor a través de procesos colaborativos en un flujo permanente de *insights* desde un enfoque cualitativo” (pág. 41). Ahora bien, la idea es que el pensamiento de diseño como metodología, permita posibilidades para generar proyectos factibles que satisfagan necesidades y deseos de las sociedades; donde se generen proyectos, que conduzcan nuevas formas de valor, donde realmente se entienda y proyecte a que se aporta, en que escala y que factores intervienen, es así que se debe tener clara la definición de turismo sostenible, de esta manera se tuvo como referencia el planteamiento conceptual que ofrece la ONU Turismo, organismo internacional que tiene como propósito promover el turismo:

Las directrices para el desarrollo sostenible del turismo y las prácticas de gestión sostenible se aplican a todas las formas de turismo en todos los tipos de destinos, incluidos el turismo de masas y los diversos segmentos turísticos. Los principios de sostenibilidad se refieren a los aspectos medioambiental, económico y sociocultural del desarrollo turístico, habiéndose de establecer un equilibrio adecuado entre esas tres dimensiones para garantizar su sostenibilidad a largo plazo. (ONU, 2024).

Por lo tanto, como diseñadores se debe tener claro que la difusión de las posadas y sus destinos deben estar centradas en la responsabilidad del turista hacia los recursos medioambientales, elementos fundamentales para la conservación sus activos, atractivos y valores.

En ese sentido, el diseño de forma consciente apoya un sistema integrado de promoción y difusión de componentes culturales, “los profesionales del diseño deben comprometerse al mismo tiempo con la sociedad para la que trabajan, buscar soluciones más adecuadas a un desarrollo sostenible, más respetuosas con la diversidad cultural y social” (García Garrido, 2019, pág. 250)

Por esta razón, el pensamiento del diseño es el resultado de un trabajo arduo en el que el proceso creativo debe estar centrado en las personas, integrando la innovación en las propuestas y facilitando la exploración rápida de ideas que contribuyan a la transformación, un punto crucial en el diseño. De este modo, la combinación del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el design thinking es precisamente la respuesta. Al trabajar conjuntamente, se orientan los esfuerzos para que los estudiantes desarrollen una mentalidad crítica y comprometida con el desarrollo de propuestas de diseño, permitiendo acciones coherentes en las que todos los miembros puedan contribuir, favoreciendo así dichas propuestas.

Posibilidades del Diseño en el Turismo Sostenible

Las posibilidades que se tienen en el campo del diseño son amplias, el eje del proyecto fue la articulación de asignaturas del currículo del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá para proponer soluciones acordes a esta oportunidad de desarrollo. El acercamiento a estas problemáticas preparó a los estudiantes tanto en competencias como en conocimientos y les permitió plantear soluciones a través del diseño participativo, de co-creación y centrado en el usuario. En el intercambio social con las comunidades campesinas rurales se irrumpió en los paradigmas de comunicación que rompen los modelos tradicionales de contar historias a través de propuestas que atienden necesidades reales y contextuales que apuntan a resolver problemáticas mediante el conocimiento, la innovación y la creación. De esta manera los autores Castillo-Palacio, Ardila y Castrillón (2020), exponen que “la formación en turismo debe equilibrar conocimientos teóricos y entrenamiento práctico para que dicha formación esté alineada con las condiciones del entorno y las necesidades de las organizaciones” (pág. 272); así mismo, el turismo como actividad económica, ha cobrado gran importancia a nivel mundial al permitir la integración armónica de factores sociales, culturales, económicos y ambientales para el beneficio de las comunidades. Una de las tipologías turísticas con mayor potencial para el crecimiento de este sector, es el turismo de

naturaleza, denominado así por la inmensa cantidad de recursos naturales con los que cuentan las regiones, que en este momento se considera una oportunidad para el desarrollo sostenible. Donde al promover el turismo rural, las posadas campesinas, variedad de paisajes, ecosistemas, climas y los escenarios turísticos de la región del Alto Ricaurte, se convierte en una iniciativa para orientar el turismo sostenible y de esta manera atraer turistas y que pueden acceder y consultar información amplia sobre los servicios de alojamiento, sitios de interés y actividades propias de las regiones a visitar.

PROPUESTA

Para dar respuesta a la pregunta investigativa ¿Cómo promocionar la oferta del turismo rural y las posadas campesinas en la provincia del Alto Ricaurte en Boyacá?, los docentes investigadores plantearon desde las asignaturas proyectos de aula para responder a la generación de estrategias que aportaron al logro del objetivo, actividades centradas en la reflexión de la capacidad del diseño, a partir de procesos de organización, desarrollo y evaluación colectiva.

Entonces, para diagnosticar las posadas campesinas en cuanto a infraestructura, servicios y establecer puntos de ubicación, orientación, referentes espaciales e hitos de los lugares a orientar, se realizaron los respectivos recorridos y trabajo de campo con el fin de conseguir y consignar la información pertinente para el desarrollo del proyecto, ejercicio realizado a través de la observación directa; para su abordaje, Uribe Orozco et al. (2020) ha planteado tres fases “• Reconocer el problema de investigación y sus partes. • Hacer uso del problema de investigación para reflexionar sobre su importancia. • Observar a partir del conocimiento previo para ver lo que otros no ven y lograr identificarlo y delimitarlo.” (pág. 62).

Esas fases se articularon con la metodología de diseño planteada: descubrir, definir, desarrollar y entregar, y de esta manera se inició el trabajo de campo y la conceptualización desde el diseño para proyectar posibles soluciones como lo esquematiza la figura 2:

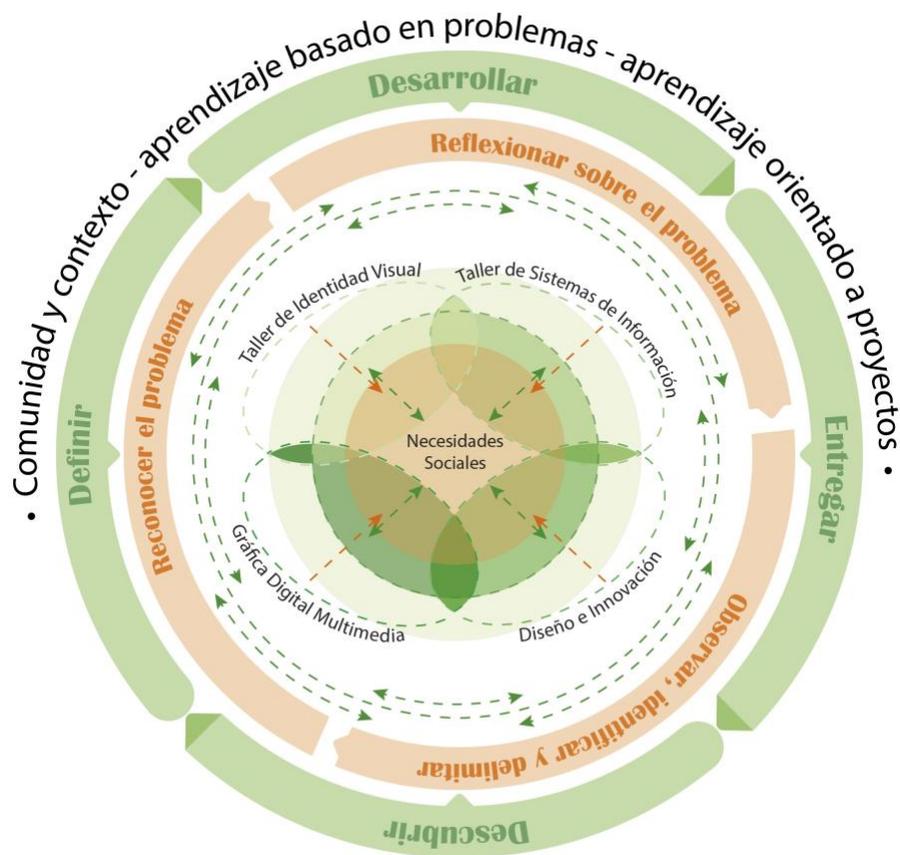


Figura 2. Esquema proyecto integrador. Fuente: Los autores

Por consiguiente, la propuesta que se esboza para proyectare las posibilidades del Diseño en el Turismo Sostenible, se desarrolló siguiendo un enfoque metodológico bien estructurado, que incluyó las fases de investigación y diseño. Esta articulación permitió una transición fluida desde el trabajo de campo y la conceptualización hasta la proyección de soluciones viables. El enfoque sistemático y organizado aseguró que cada etapa del proceso contribuyera de manera significativa al resultado final, facilitando la identificación y resolución efectiva de problemas, teniendo claras las necesidades sociales, la comunidad y el contexto.

Exploración desde el diseño de sistemas de información y orientación

Para el desarrollo de la propuesta, se llevaron a cabo varias salidas de campo en las que se exploraron los diversos municipios que forman parte de la Provincia del Alto Ricaurte y otros

lugares específicos que complementan la propuesta turística; el objetivo, era conocer las distintas posadas y servicios disponibles a partir de la información recopilada, se registraron datos sobre la orientación y los recorridos realizados. Así mismo, se logró comprender la ubicación de las posadas según su posición geográfica y puntos de referencia.

La actividad se planteó a partir de dos etapas, la primera comprendió el análisis y diagnóstico del lugar -experiencia in situ- y la segunda comprendió la propuesta gráfica para visibilizar la experiencia. Se trabajó bajo los siguientes interrogantes: ¿Qué necesidades de orientación-información requieren los destinos turísticos?, ¿Cómo puede esto ayudar, tanto a los usuarios como a las comunidades locales a optimizar procesos y hacer más visible la importancia de la preservación de estos lugares?, ¿Cuáles y cómo serían esos sistemas de información-orientación? En el desarrollo también se involucró a los habitantes con el fin de promover buenas prácticas en el turismo y empoderar a la comunidad.

A través de diálogos abiertos y no estructurados, se fueron descubriendo detalles que se plasmaron en las piezas promocionales, los elementos más representativos de cada lugar dan voz y personalidad a estos municipios, a través de un arte que se conecta con la mirada de los turistas y fomenta una reflexión colectiva sobre los lugares.

Este resultado inicial tuvo como fundamento la capacidad de observación, la experiencia de descubrir la maravilla del paisaje, inventariar cada uno de los lugares y los detalles que llamaron la atención, y que pueden ser solucionadas por medio del mensaje visual. La configuración de estos planos para cada una de las posadas campesinas y su contexto circundante, evidenció que las coordenadas y señales son importantes y necesarias para una buena orientación principalmente si se encuentran organizadas en piezas gráficas promocionales, se debe tener en cuenta que la gráfica en muchas ocasiones sobrepasa los límites de alfabetidad, es así como el material visual representacional que reconocemos en el entorno y que es posible reproducir en las posadas ilustradas complementa a los atractivos turísticos de los municipios, productos que resultaron ser una herramienta eficaz que de manera conjunta muestra a los turistas las diferentes alternativas de alojamiento en posadas rurales, y los sitios turísticos e históricos con los que cuenta el municipio, una guía de información gráfica donde el turista encuentra lugares de interés, para así conocer y

reconocer lo que ofrece cada municipio; estrategias que buscan mejorar la experiencia de los visitantes por medio de los sistemas de información e imágenes dónde:

En el proceso de orientación, el vínculo estratégico es la imagen ambiental, la representación mental generalizada del mundo físico exterior que posee un individuo. Esta imagen es producto al mismo tiempo de la sensación inmediata y del recuerdo de experiencias anteriores, y se la utiliza para interpretar la información y orientar la acción. La necesidad de reconocer y estructurar nuestro entorno es de importancia tan decisiva y tiene raíces que calan tan hondo en el pasado, que esta imagen tiene una vasta importancia práctica y emotiva para el individuo. (Lynch, 2008, pág. 13)

Este análisis convertido en gráfica y coordenadas, se permeó con la influencia de los sentidos, las emociones y su relación social, la percepción de los lugares y la manera de orientarse, esa relación que se teje entre los visitantes y los paisajes para advertir que existe una experiencia de aprendizaje, donde el paisaje y el entorno provee toda esa información para que el turista descubra, sienta y valore lo que allí está.

En el caso del papel de los diseñadores, este ejercicio permitió a los estudiantes hacer énfasis en la creación de mapas y rutas como representaciones cartográficas de los paisajes que se reconocen en la región, valoraron la información que el mismo entorno otorgó, claramente queda evidenciado que antes que ser diseñador hay que ser observador, como especie inteligente y curiosa, la observación permitió reunir conocimientos que fueron muy interesantes para evidenciar la grandeza de los lugares. Con la exploración se generó una conexión emocional con el entorno y los sistemas de información desarrollados para cada región son un intento de capturar algo de la esencia de los lugares, es así que “La organización simbólica del paisaje puede contribuir a aliviar el medio, a establecer una relación emocionalmente segura entre los seres humanos y su medio ambiente total”. (Lynch, 2008, pág. 153).

El primer municipio explorado fue Gachantiva, ubicado a 57 km al noroccidente de Tunja, entre Arcabuco y Villa de Leyva; haciendo uso información previamente conocida, se creó un mapa de localización (Figura 3) y se trazó la ruta hacia las posadas campesinas. Uno de los hallazgos más destacados fue el valor del paisaje en la propuesta, particularmente los cultivos de mora, que son una fuente importante de ingresos tanto para los habitantes como para la economía local. El

repertorio gráfico se construyó teniendo en cuenta los lineamientos pictográficos, donde el lenguaje visual presenta síntesis a partir de la utilización de contorno y la visualización tienen como punto de partida imágenes reales del inventario de información; rescatando todos aquellos elementos e identificadores que distinguen y representan a Gachantivá como los colores del paisaje, el cultivo de mora, sus edificaciones en adobe, bareque, tapia pisada, guadua entre otras técnicas ancestrales de construcción, sus sitios históricos como las cuevas del indio y del feto, las ruinas de Gachantivá viejo, las cascadas la honda, la laguna la colorada, el parque ecológico la periquera, sin olvidar la variedad y oferta de posadas con las que cuenta el municipio. Este concepto se reflejó en la selección de colores utilizada en el material gráfico.



Figura 3. Mapas promocionales y de localización de la oferta de posadas campesinas y turismo rural de Gachantivá. Fuente: Rafael Cárdenas, estudiante del Programa Diseño Gráfico 2021-10

El siguiente municipio explorado fue Villa de Leyva, ubicado a 40 km al occidente de Tunja, localidad que goza de un reconocimiento turístico notable debido a su amplia oferta hotelera y una variedad de actividades tanto recreativas como culturales. Sin embargo, según el estudio previo de reconocimiento y exploración, existe un desconocimiento sobre el turismo rural y las posadas campesinas; por lo tanto, las estrategias de diseño se centraron en dar a conocer esta forma de turismo, respetando las tradiciones regionales y promoviendo los beneficios del turismo ecológico, (Figura 4). Por otro lado, se buscó fomentar una adecuada organización de la oferta turística en el

municipio, facilitando la conexión, orientación, información y comprensión de todas las atracciones que el territorio ofrece, más allá de la plaza central como punto de encuentro principal. Se destacó la diversidad de productos y servicios disponibles, brindando oportunidades a los distintos proveedores de servicios turísticos.

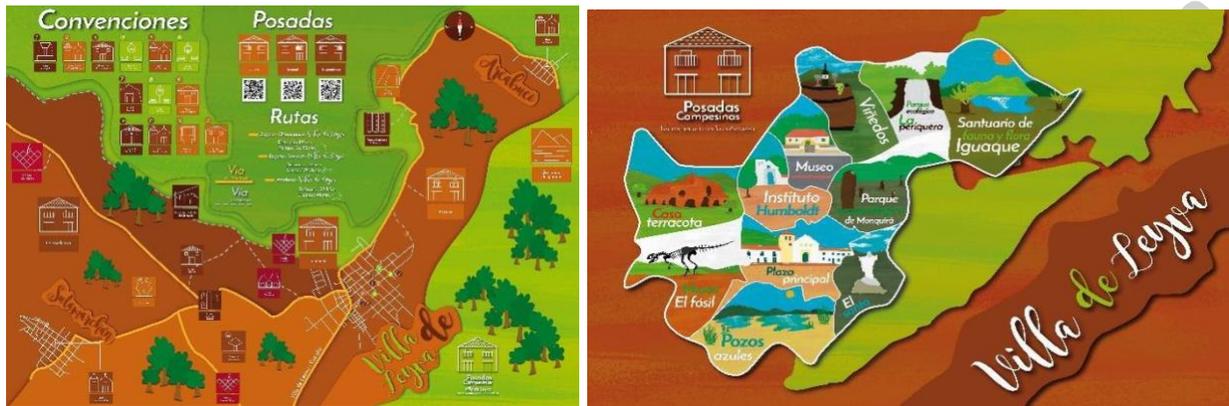


Figura 4. Mapas de promoción y localización de la oferta de posadas campesinas y turismo rural de Villa de Leyva. Fuente: Juana María Mesa Gandur, estudiante del Programa Diseño Gráfico 2021-10

El Alto Ricaurte no solo ofrece oportunidades desde los municipios, también contempla una oferta de lugares desde las zonas rurales; reservas ecológicas de gran importancia en la historia de la región, como lo es el Santuario de Fauna y Flora de San Pedro de Iguaque y la reserva de Rogitama, los dos ecosistemas naturales protegidos y atractivos por su riqueza animal y vegetal.

Dentro del Santuario de Fauna y Flora de San Pedro de Iguaque, está ubicada la Laguna de Iguaque, un punto legendario que tiene una carga simbólica ancestral para los Muisca, como lo es la leyenda de Bachué. Es un páramo con gran vegetación de bosque andino, su gran riqueza está representada en la flora, la fauna y el agua. El ascenso es una experiencia de exigencia, ya que se asciende de los 2.400 msnm a los 3800 msnm.

La reserva de Rogitama, es un lugar especial de Biodiversidad, un bosque intervenido y recuperado, tarea que inició en 1985 con programas agroforestales y silvopastoriles, protección de cauces, cañadas y cercas vivas, transformando estas últimas en corredores biológicos con el objetivo de darle unidad y conectividad entre los ambientes dentro de la reserva con el exterior;

gracias a esta recuperación, hoy se reconoce como un lugar para el avistamiento de aves, existen registradas 155 especies de aves y 137 especies de mariposas.

El resultado obtenido (Figura 5 y 6), es la propuesta de diseño, desarrollo de la gráfica y los códigos que comprenden el sistema de información que vienen a alimentar el repertorio de experiencias de un visitante a este lugar; así mismo, las estrategias planteadas que aportan a través del color, mapas sectorizados, pictografía, señales, directorios y narrativas que direccionen los desplazamientos, ubicación y servicios al visitante en este espacio; por otro lado, una nueva visualidad del lugar, unificando el lenguaje a través de una iconografía específica, localizando eficientemente la información en cada recorrido y con ello, fortalecer el turismo de naturaleza, la preservación de estos ecosistemas y conocer la historia y la cultura que hay alrededor de ellos.



Figura 5. Mapas de promoción y sistema de orientación gráfica para el Santuario de Fauna y Flora de San Pedro de Iguaque. Fuente: Karoll Amado, estudiante del Programa Diseño Gráfico 2019-

10



Figura 6. Mapas de promoción y sistema de orientación gráfica para la reserva Rogitama en Arcabuco. Fuente: Federico Rossi y Verónica Acevedo, estudiantes del Programa Diseño Gráfico 2020-10

En esta parte del proyecto se destaca la importancia de reconocer los elementos clave que permiten organizar visualmente los lugares a través de la codificación, se establecen conexiones que otorgan significado al lugar y extienden su narrativa; que permite apreciar la reforestación, la ecología, el cuidado del medio ambiente, la protección de las reservas y los senderos ecológicos, así como la difusión de la cultura.

En este contexto, el diseño desempeña un papel como un regulador social, organizando la información de manera comprensible y valorada, y actuando como un ordenador de los comportamientos sociales; resaltando su valor paisajístico, cultural y las actividades destacadas. Sumado a lo anterior, se puede decir que el diseño de información tiene la capacidad de influir en las percepciones, comportamientos y valores de una comunidad. A través de la experiencia, se puede identificar que el diseño gráfico desempeña un papel crucial en la comunicación de mensajes sociales y culturales, actuando significativamente en la conformación de una sociedad más informada, consciente y cohesionada. A través de la experiencia se puede observar cómo estas intervenciones gráficas no solo comunican mensajes importantes, sino que también inspiran y facilitan el cambio social y ayudan a enriquecer la visita y la experiencia.

De esta manera, el diseño de sistemas de información se inscribe en un contexto social para el aporte del desplazamiento e información, en este caso, del turismo rural e integrado a la oferta en las posadas campesinas del Alto Ricaurte. Así como lo reitera Alejandro Tapia (2009):

El diseño, sin embargo, tendría que ser una actividad integradora, [...] Es decir, el pensamiento del diseño podría arrojar luz al debate contemporáneo justamente porque reintegraría a la tecnología, a los procesos culturales y a los aspectos sociales sujetos a lo artificial, estableciendo una base común para entender los fenómenos de la producción, el consumo y el uso dentro de la dimensión humanística y social (pág. 12).

Diseño de escenarios digitales narrativos

Teniendo en cuenta que el material gráfico ya está diseñado, se inicia una fase de divulgación junto con los estudiantes de la asignatura Gráfica Digital Diseño Web, donde se hace énfasis en la generación de ecosistemas digitales web que permitan brindar la información necesaria y pertinente mediante textos, fotografías, animaciones y vídeos de las posadas ya reconocidas; de esta manera, permitir llegar a nuevas audiencias digitales y tener nuevas experiencias que acompañen a manera transmedia, Scolari et al (2019), define “se caracterizan por dos elementos: por una parte, el relato se expande en muchos medios y plataformas; por otro lado, los prosumidores[...] participan activamente en ese proceso de expansión narrativa” al (pág. 118).

Por otro lado, la incorporación de metodologías que incluyan transmedia en el aula de clase Torres et al. (2022) mencionan que: “gracias a una metodología didáctica que incluya el componente transmedia, se aprovecharán mejor las capacidades de los estudiantes y serviría a los docentes, a su vez, para comprender y comunicarse mejor” (pág. 113).

En esta fase del proyecto, a la estrategia de promoción y comunicación se le denominó Alojando Identidad, (Figura 8), se compartieron historias que ayudaron a redescubrir lo valioso de esta maravillosa región, donde a través de las herramientas multimediales se exploraron los lugares, mezclando relatos, datos curiosos y de utilidad, incluso con coordenadas, por si quisieran visitarlos. Se trabajó desde la capacidad de apropiar la información hacia las actuales dinámicas

sociales y contextuales, que permiten la promoción y reconocimiento de un territorio; esto se logró in situ y de manera virtual, en este orden de ideas, la presencialidad como la mediación a través de dispositivos tecnológicos, pueden ir unidos para generar redes de comunicación colectiva y cooperativa, apoyados por escenarios virtuales más participativos y ecosistemas digitales y narrativos. En palabras de Scolari (2022) “La Evolución de los Medios no se propone eliminar ningún “concepto zombi”; su objetivo final es desterrar las concepciones lineales y simplistas del cambio mediático” (pág. 23). No obstante, esto ha sido posible gracias al surgimiento de herramientas mediáticas y tecnologías de la información y comunicación (TIC) que son más integradoras, más personalizadas, complejas y organizadas, con objetivos y audiencias cada vez más específicas.

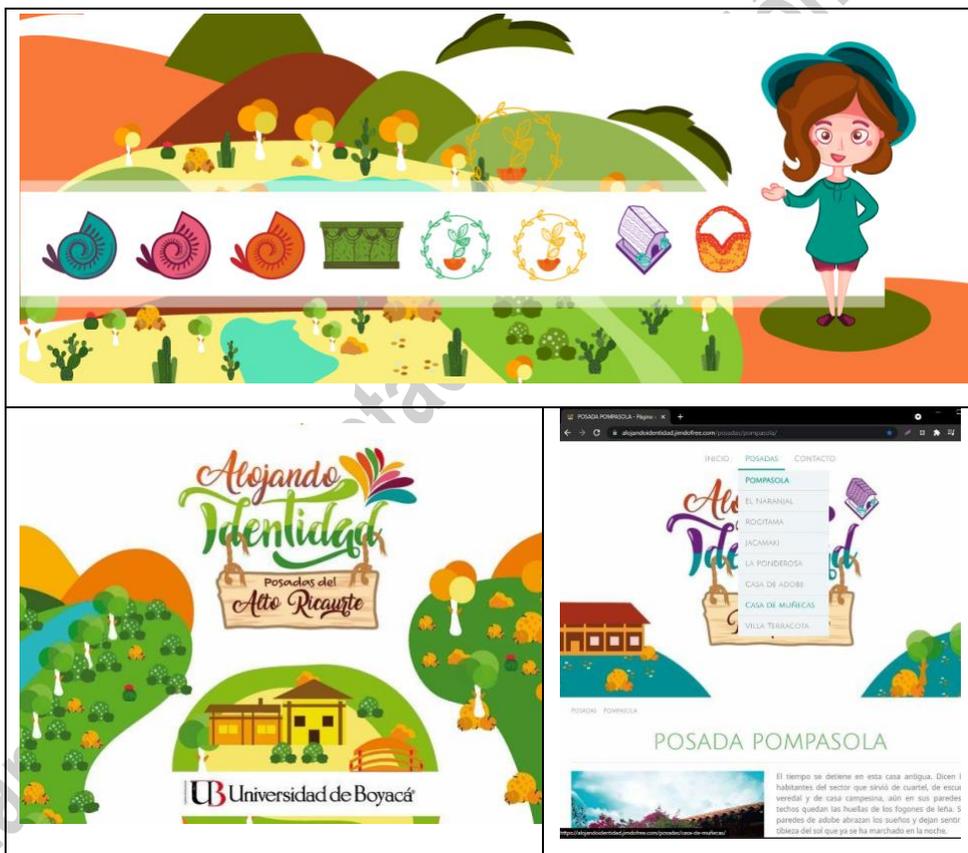


Figura 7. Apartes del proyecto Alojando Identidad. Fuente: Estudiantes de Diseño Web y Diseño Multimedia, programa de Diseño Gráfico 2021-10 - Link consulta: <https://alojandoidentidad.jimdofree.com/posadas/pompasola/>

Este proceso cultural de participación interconectada, está basada en las posibilidades de acción de las personas que se convierten en artífices de cooperación convergente, Triviño et al. (2021) menciona que: “La convergencia está alentando la competencia, movilidad, colaboración, interoperabilidad, creación de contenido e innovación en productos y servicios.”. (pág. 32) En ese orden de ideas, la mediación apoya a las comunidades de las posadas campesinas, en mejorar la relación existente entre las comunidades locales y el territorio en paralelo con las personas que participan en canales de información.

Los escenarios virtuales, normalmente asociados con la enseñanza y aprendizaje, se relacionan con la economía de la experiencia de los territorios; es allí, donde emergen nuevos públicos y fideliza a los ya existentes; en el caso de los territorios inexplorados digitalmente la comunicación eficaz genera nuevas formas de entendimiento del entorno, en palabras de Rodríguez y Martínez (2019)

Es evidente que el fenómeno comunicativo que produce la mediación de la tecnología ha permeado contextos culturales, sociales y urbanos y que ello ocurre ya en nuestros barrios y calles; surgen entonces nuevas hipótesis relacionadas con la adaptación de nuestras ciudades ante este panorama virtual (pág. 343).

Para el buen funcionamiento de los escenarios virtuales se sugiere tener recursos tecnológicos óptimos, que permitan la proliferación de contenido e información; es por ello, que las nuevas sociedades de conocimiento se inclinan por tener a la mano dispositivos tecnológicos idóneos como smartphone, televisores, computadores y todo aquél que integre imágenes, video, audio, y texto, de la misma manera propone nuevas posibilidades de acceder a contenidos, información y comunicación, transforma la individualidad de cada interfaz tecnológica para interactuar en una red de datos que viajan por internet. En virtud de lo cual, el impacto dado por de las tecnologías y la convergencia digital, busca que las estrategias dadas por los territorios, potencien la productividad y reproducibilidad de contenidos de comunicación en pretensión de reconocimiento distintivo y único.

DISCUSIÓN

La articulación del currículo del programa de Diseño Gráfico para desarrollar proyectos con más alcance e impacto social, especialmente en la divulgación del turismo regional, requirió una cuidadosa planificación e integración de asignaturas. En este caso fue muy importante que a partir de la investigación y el análisis de la región se contará con los datos más relevantes para caracterizar las propuestas y desde la ética generar discusión sobre la responsabilidad social del diseño gráfico y cómo los proyectos pueden impactar positivamente en la comunidad local. Con esta premisa surge el Proyecto Integrador: que plantea la necesidad de ir más allá y repensar el territorio y el turismo en su conjunto a partir de proyectos articulados a sistemas de información, innovación, narrativas y experiencias, que involucren a la comunidad, el ente gubernamental, asociaciones, agremiaciones, empresas, actividades y contextos; con el fin de identificar oportunidades y proponer proyectos de impacto social que permitan consolidar narrativas territoriales en el marco de un turismo como oportunidad de crecimiento a partir de estrategias de divulgación.

La clave es fomentar la interdisciplinariedad, donde los conocimientos adquiridos en diferentes asignaturas se integren para plantear soluciones innovadoras. La idea es que el diseño sea más que una práctica operativa, se debe tener la capacidad de fortalecerse con diversos saberes y así contribuir a las mediaciones entre los contextos, para favorecer las acciones transformadoras que garanticen un desarrollo social sostenible. En palabras de Ezio Manzini: tenemos que ser más conscientes de las implicaciones políticas de nuestras elecciones de diseño, y actuar en consecuencia. (2017, pág. xiii), esto permite favorecer las acciones transformadoras que en medio de todo garantizan un desarrollo social sostenible y una nueva comprensión de la fuerza y la capacidad que tiene la comunicación visual.

CONCLUSIONES

La realización de este proyecto destacó la capacidad integradora inherente al currículo, la cual potencia de manera significativa el alcance e impacto de un ejercicio proyectual. Además, resalta la importancia de abordar problemáticas reales desde las aulas de diseño, donde las intenciones de aporte se equilibran de manera efectiva. Este equilibrio se logra mediante la realización transparente de tareas en cada dimensión del proyecto, favoreciendo así al contexto, a las personas

y a la tecnología. En conjunto, se nutre un proceso integral de diseño que busca contribuir de manera positiva y holística.

A través de las estrategias de comunicación desde el diseño, se propone la configuración de mensajes visuales que permitan mejorar la interacción con el lugar, magnificar la experiencia del visitante y proveer la información necesaria para que la visita a lugares rurales como las posadas campesinas, cumpla con la expectativa del turista y del proveedor de servicios turísticos.

Desde la perspectiva académica y del diseño, se identificaron oportunidades que llevaron al desarrollo de un proyecto destinado a mejorar la experiencia del visitante. Este proceso se llevó a cabo a través del estudio de casos y la integración con el currículo, buscando enriquecer la interacción de los visitantes con el entorno. La incorporación de diversos campos de conocimiento y tecnologías participativas transformó el aprendizaje en una experiencia dinámica, donde la transmisión de conocimientos no se limita a una única dirección. En este contexto, el rol del Diseñador Gráfico fue vital para aprovechar estas oportunidades y contribuir de manera significativa a los esfuerzos de divulgación del turismo rural y de naturaleza en el Alto Ricarte.

Las tecnologías ofrecen la participación de las comunidades al integrar diferentes puntos de vista y experiencias. Es en este punto donde las narrativas convergen en los medios, permitiendo que los contenidos se utilicen para respaldar el acceso a la información y transformándose en un medio inclusivo. Estas narrativas digitales representan una forma de contar historias, no solamente la ubicación de posadas y atractivos, sino también aproximar a los futuros visitantes a una experiencia teniendo en cuenta las actividades y el contexto cultural; es así que al romper con los convencionalismos espacio-temporales, alcanzar a nuevos públicos y proponer nuevos mecanismos, se puede llegar a un aprendizaje basado en la creatividad y la innovación. Este enfoque de aprendizaje dinámico, conectado y equitativo contribuye a expandir los relatos, y la mediación invita a la reflexión sobre el desarrollo del territorio y el empoderamiento social, donde las tecnologías facilitan la distribución y el acceso equitativo a las narrativas, alcanzando a una audiencia más amplia. Desde el diseño gráfico y las tecnologías asociadas a esta profesión, se integran diferentes puntos de vista y experiencias a través de un enfoque colaborativo y multifacético que permite la convergencia de narrativas, utilizando múltiples plataformas y formatos, como videos, gráficos interactivos, podcasts y redes sociales, se pueden contar historias

que se desarrollan y complementan entre sí. Esto permite un aprendizaje dinámico donde las audiencias pueden interactuar y profundizar en los temas desde diferentes ángulos. Este proceso cuenta historias basadas en un aprendizaje dinámico, conectado y equitativo, que amplía los relatos y contribuye al empoderamiento social y al cambio. Esto se obtuvo a partir de la colaboración Multidisciplinaria al incorporar una variedad de perspectivas y experiencias que enriquecieron las narrativas visuales, siempre teniendo como punto de partida la participación comunitaria, ya que, al involucrar a las comunidades en el proceso de diseño, se asegura que las narrativas reflejen auténticamente sus experiencias y necesidades. El diseño participativo fomenta la co-creación, donde las voces locales se escuchan y se integran en los proyectos.

Conocer el territorio, permite el enriquecimiento de experiencias, la apropiación como concepto hace referencia a elementos presentes en la realidad; igualmente, facilitan la generación de nuevo conocimiento, en relación al estudio de esas realidades desconocidas, y a su vez el fortalecimiento de la cultura visual y del diseño.

La gestión del diseño, con el propósito de comprender la capacidad de contribución inherente a esta disciplina, se evidencia de manera notable cuando convergen sistemas de información dinámicos. Estos sistemas, además de proporcionar la información necesaria sobre destinos turísticos, buscan activamente generar una narrativa que permita a los futuros visitantes comprender y abrazar la noción de sostenibilidad. Este enfoque tiene como objetivo principal asegurar que la práctica turística no cause deterioro en los ecosistemas, sino que más bien se convierta en un eslabón esencial en la conservación de estos lugares. Cuando la audiencia recibe, comprende y adopta este conocimiento, podemos afirmar que el diseño ha cumplido con su característica primordial, que es el aporte social.

La integración del proyecto con el currículo de diseño gráfico de la Universidad de Boyacá ha enriquecido el conocimiento y la experiencia con el contexto, generando en los estudiantes, desarrollar y aplicar sus habilidades en un entorno real y aprender sobre el impacto social y cultural del diseño. Esta colaboración ha proporcionado una plataforma para el intercambio de conocimientos y experiencias, enriqueciendo tanto las iniciativas del proyecto como la formación académica de los estudiantes.

Asimismo, la experiencia del proyecto de Posadas Campesinas representa un modelo exitoso de colaboración entre la innovación tecnológica, el diseño gráfico y el compromiso comunitario. Este enfoque permite demostrar que puede ser sostenible desde el punto de vista ambiental y económico, mientras enriquece la vida de quienes participan en él. Esta colaboración puede ser solo el comienzo de futuras iniciativas que beneficien a la comunidad y al ámbito educativo por igual.

REFERENCIAS

Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*.

Castillo-Palacio, M., Ardila, L., & Castrillón, A. (2020). Innovación curricular en la formación en turismo: un enfoque teórico-conceptual. *Praxis & Saber*, 11(25), 255-278.

Di Bella, D. V. (2021). El Diseño como Tercer Cultura 5° Proyecto de la Línea de Investigación N° 4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP). *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (132), 53-79.

Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (2 ed.). Buenos Aires: Infinito.

García Cordero, M. S., & Buitrago López, Y. C. (2021). Experiencias de enseñanza en Diseño. *Actas de Diseño* (36), 388-391.

García Cordero, M. S., & Buitrago López, Y. C. (2023). Enseñanza y aprendizaje del Diseño Gráfico desde el paradigma de la complejidad. *Interdisciplinaria*, 40(1), 301-317.

García Garrido, S. (2019). Diseño como disciplina: concepto, evolución y ámbito contemporáneo. *i+Diseño. Revista Científico-Académica Internacional De Innovación, Investigación Y Desarrollo En Diseño* (14), 241-254.

- García-López, A. (2021). Investigación en Diseño, Arte y Tecnología como base de resiliencia e innovación. *Umática. Revista sobre Creación y Análisis de la Imagen* (4).
- Gómez Caballero, R. M., Lopez Gualdrón, C. I., & Bravo Ibarra, E. R. (2021). Innovación en Servicios de Salud usando herramientas de Pensamiento de Diseño. *Revista KEPES*, 18(23), 15-48.
- Gómez Gómez, J. M. (2021). Del usuario al ciudadano. Una revisión de las metodologías de desarrollo de diseño basadas en usuario desde el Humanismo Digital. *I+Diseño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño* (16), 71-84.
- Hermann-Acosta, A. (2020). Storytelling y comunicación multidireccional: una estrategia formativa para la era digital. *Uru: Revista De Comunicación Y Cultura* (3), 30-43.
- Lastra-Bravo, X., & Cabanilla V, E. (2020). Impacto del turismo en el desarrollo del Ecuador Reflexiones desde la academia - IV CONGRETUR. *Estudios y perspectivas en turismo*, 29(4), 1272-1289. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-17322020000401272&lng=es&tlng=es.
- Lynch, K. (2008). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moreno Olivos, T. (2010). Competencias en educación. Una mirada crítica. *Revista mexicana de investigación educativa*, 289-297. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662
- ONU, T. (7 de 05 de 2024). ONU Turismo. Obtenido de ONU Turismo: <https://www.unwto.org/es/desarrollo-sostenible>
- Quiroga Buitrago, N. C., & Rodríguez Rodríguez, C. M. (2023). El territorio como oportunidad y el arte como herramienta. Experiencias a través de los talleres de co-

creación. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación* (193), 309-320.

Rincón, E. D., & Tapías, A. K. (2017). *Humanos a la obra en la emergencia*. Barranquilla: Universidad del Norte.

Rodríguez, C. M., & Martínez, H. F. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital Pokémon GO. *Kepes*, 16(19), 317-345.

Scolari, C. A. (2022). Evolution of the media: map of a discipline under construction. A review. *Profesional de la información*, 31(2).

Scolari, C. A., Lugo Rodríguez, N., & Masanet, M. J. (2019). Educación transmedia: de los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes. *Revista latina de comunicación social* (74), 116-132.

Tapia, A. (2009). *El diseño gráfico en el espacio social*. México: Designio.

Torres-Martín, J. L., Castro-Martínez, A., & Díaz-Morilla, P. (2022). Metodología transmedia en los grados de Comunicación Audiovisual en España. *index.comunicación*, 12(2), 99-122.

Tripaldi-Proano, A. M. (2022). Hacia un diseño conectado con las prácticas sociales: estado de la cuestión. *Diseño Arte y Arquitectura* (13), 71-83.

Triviño, R. D., Franco-Crespo, A., & Ochoa-Urrego, L. (2021). Convergencia y matices de la neutralidad en la red en América del Sur. *Ingenius. Revista de Ciencia y Tecnología* (26), 30-40.

Uribe Orozco, M. F., López Escobar, L., García Ramírez, D., Quintero Libreros, M., Martínez Saldarriaga, S. C., & Manzano Castro, A. I. (2020). Metodología y resultados de tres investigaciones en diseño de información para la ciudad de Cali. En *Ciudades legibles. Una mirada desde el diseño de información y su contribución*

para hacer mejores lugares. Programa Editorial Universidad Autónoma de Occidente.

Vélez, R. M. (2007). Papel de la población local en procesos de valoración turística. *Turismo y Sociedad*, 143 - 154.



Esta obra está bajo una licencia internacional
[Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Los derechos al uso de las imágenes en los artículos son responsabilidad exclusiva de los autores de los artículos, por lo que deben solicitar permiso para usar imágenes protegidas por derechos de autor (Copyright). Siempre se debe indicar la fuente y citar la URL completa.

Manuscrito aceptado, publicación anticipada