

ARQUBO: VIAJE INMERSIVO POR LA ARQUITECTURA HISTÓRICA DE BOGOTÁ

Autores

Ángela García Romero

<https://orcid.org/0009-0001-4349-8342>

Sebastian Galindo Carrero

<https://orcid.org/0009-0005-3346-085X>

Nicoll Ortiz Gutierrez

<https://orcid.org/0009-0005-0137-9555>

Mariana Pérez

<https://orcid.org/0009-0003-1108-8482>

Miguel Rueda Castellanos

<https://orcid.org/0009-0001-5161-741X>

Andrés Rodríguez

<https://orcid.org/0009-0002-9775-8506>

Resumen: En la ciudad de Bogotá existen múltiples edificios históricos que poseen una importante memoria cultural para la ciudad. A diario, varios de estos edificios pueden pasar desapercibidos, la falta de recursos y la disminución del interés en la historia arquitectónica han generado una falta en la preservación y la comunicación del legado existente en cada edificio.

En este contexto, se presenta un proyecto de realidad aumentada que busca revitalizar estos tesoros arquitectónicos. La propuesta de valor permitiría a los visitantes y residentes de la ciudad experimentar la historia de una manera innovadora, involucrando a la comunidad sobre su legado arquitectónico de una manera única y atractiva donde se visibilice el antes y después de los edificios históricos.

Palabras clave: Realidad Aumentada, tecnologías multimedia, arquitectura histórica

Abstract: *In the city of Bogotá there are multiple historical buildings that have an important cultural memory for the city. On a daily basis, several of these buildings can go unnoticed, the lack of resources and the decline of interest in architectural history have generated a lack of preservation and communication of the legacy existing in each building.*

In this context, an augmented reality project is presented that seeks to revitalize these architectural treasures. The value proposition would allow visitors and residents of the city to experience history in an innovative way, engaging the community about its architectural legacy in a unique and attractive way where the before and after of the historic buildings are visible.

Keywords: *Augmented reality, multimedia technologies, historical architecture*

Introducción: Este documento explora la iniciativa de crear un viaje inmersivo que busca dar respuesta a la problemática de comunicar de manera asertiva la memoria arquitectónica de Bogotá. Nos centramos en la creación y el diseño de experiencias de realidad aumentada que muestran el contraste entre el pasado y el presente de los edificios históricos, permitiendo a los usuarios viajar en el tiempo.

Bogotá, una ciudad que tiene una gran historia, pero sobre todo en su arquitectura, presenta un amplio desafío: La preservación y comunicación de su memoria. La arquitectura, refleja una evolución cultural y social, tiene historias, estilos y estéticas que merecen ser rescatadas y compartidas para proteger el legado de nuestros antepasados.

El objetivo principal de este proyecto es crear experiencias inmersivas de realidad aumentada que le muestre a los usuarios observar y comparar el antes y el después de los edificios históricos de Bogotá. Para alcanzar este propósito, se emplea la metodología del Doble Diamante, una estructura creativa que facilita la exploración, el diseño y la implementación de soluciones centradas en el usuario.

Este enfoque nos ayudará a crear viajes virtuales que respeten la historia de los edificios antiguos en Bogotá y nos permitirán ver cómo han cambiado con el tiempo. También, a lo largo de este documento, se analizarán los pasos de la metodología y cómo se puede aplicar a nuestro proyecto en la creación de experiencias inmersivas. Por último presentaremos nuestras conclusiones, destacando la importancia de la preservación del patrimonio arquitectónico de la ciudad a través de la tecnología.

Estado del arte: La iniciativa de crear un viaje inmersivo para comunicar la memoria arquitectónica de Bogotá se alinea con algunos proyectos como Los menos buscados (2018), el cual es un proyecto digital de la Universidad de Los Andes que narra las historias de ciudadanos de Bogotá que pasan desapercibidos y viven en el anonimato. Este proyecto tiene como objetivo destacar la contribución que estas personas tienen hacia la comunidad y cultura urbana a través de narrativas situadas en una plataforma digital.

Este proyecto se enfoca en visibilizar a estos ciudadanos, resaltando como sus actividades cotidianas les han permitido ocupar espacios importantes en la ciudad, contribuyendo así a la construcción de la historia diaria. Se basó en tres pilares: la plataforma digital, la participación activa de la ciudadanía y la creación de contenidos transmedia en diversas plataformas de comunicación, teniendo la capacidad de establecer redes para compartir conocimientos y prácticas, tanto en el ámbito virtual como en el mundo real, gracias al uso de plataformas digitales que narran estas historias de manera interactiva y auténtica.

“Los menos buscados” permite proporcionar una base sólida para el desarrollo del proyecto ARQUBO, ya que al igual que los menos buscados, se busca visibilizar la historia olvidada de los edificios arquitectónicos de Bogotá a través de los diferentes medios multimedia y plataformas digitales que ayuden a la promoción de este proyecto.

De esta manera ayuda a verificar que el proyecto puede llevarse a cabo de una manera constructiva y positiva, debido a que se encuentran evidencias de los diferentes procesos que se han llevado a cabo desde otras perspectivas, pero que rescatan ese patrimonio cultural e historia de los diferentes lugares de Bogotá y Colombia por medio de diferentes experiencias inmersivas que logren captar a los usuarios. Por otro lado, también muestra las distintas formas narrativas de comunicación hacia un público como lo son la historia de un algo que fue para que no sean olvidadas en el tiempo.

Objetivo: Crear experiencias de realidad aumentada que muestre el antes y después de los edificios históricos de Bogotá.

Metodología: La presente investigación cuenta con un enfoque cualitativo y de tipo exploratorio, que permite principalmente mantener un primer acercamiento al problema inicial, manteniendo la posibilidad de seguir nuevas líneas exploratorias para la optimización del proyecto.

En cuanto a la recolección y análisis de datos, la investigación de diseño maneja la revisión documental, donde se obtienen y analizan los datos originarios de documentos impresos o digitales para la construcción y justificación del producto. Adicionalmente, se aplica consulta y entrevistas a expertos en el área de arquitectura e historia dentro del proceso de investigación.

La metodología utilizada será Doble Diamante y estará conformada por las siguientes fases:

- Fase 1 Planteamiento: Se define claramente el propósito del proyecto.
- Fase 2 Estados del arte: Se realiza una investigación sobre los estados del arte referentes al proyecto.
- Fase 3 Investigación: Se decide un método para llevar a cabo el proyecto, definición del buyer persona, recopilación de datos y herramientas de realidad aumentada a utilizar.
- Fase 4 Análisis: Sobre la factibilidad del proyecto, plan de negocios y resultado final.

Conclusiones: Los resultados de la investigación cualitativa exploratoria respaldan la idea de que nuestro producto puede abordar de manera efectiva un problema social importante. Nuestra solución busca enriquecer y promover el conocimiento sobre el legado histórico y arquitectónico de la ciudad mediante la aplicación de tecnologías como la realidad aumentada, la animación y otras herramientas multimedia.

La visualización de la memoria arquitectónica con un enfoque en el "antes y después" no solo permite una comparación tangible, sino que también fomenta una reflexión profunda sobre la evolución de la arquitectura en conjunción con la cultura y la sociedad a lo largo del tiempo. Este enfoque de visualización contribuye significativamente a la apreciación y comprensión del patrimonio arquitectónico de la ciudad.

Referencias Bibliográficas:

- Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>
- Hernández Contreras, J. D. (2019, September). La Transversalidad del color. In IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible (pp. 379-383). Editorial Universitat Politècnica de València.
- Hernández, J., Torres Ardila, D., & Camargo, E. (2020). Digital era in times of pandemic: education, color, knowledge and communication. Utopía y Praxis Latinoamericana, 216-230.
- Hernández, J. (2020) El reto de la cuarta revolución industrial en Colombia: Datos, Diseño y Artes. Colombia, 4, 153
- Hernandez, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del conocimiento. En Jeice Hernandez y Cynthia Hurtado. Cultura Visual Digital (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7
- López, Agudelo, Hernandez (2022). El fin de la educación en diseño de modas. En Capitulo 8 Estudios de la moda en Colombia (pag 260) - Editoriales Jorge tadeo Lozano/Universidad Santo tomás. ISBN IMPRESO: 978-958-725-326-9 DOI: <https://doi.org/10.21789/9789587253269>
- Maldonado B (2021) “Estrategia de promoción para el turismo de entretenimiento mediante el uso de realidad aumentada en la ciudad de la paz”. Recuperado de: <https://repositorio.umsa.bo/>
- Riaño, T, L. (2018). “Los menos buscados”. Recuperado de <file:///C:/Users/gabri/Downloads/u806593.pdf>
- Zafra Galvis, O., (2006). Tipos de Investigación. Revista Científica General José María Córdova, 4(4), 13-14.