

Diseño de un mapa web interactivo para la promoción turística de Gualanday (Tolima): una estrategia de conexión cultural y tecnológica

Modalidad: Investigación–Creación

Integrantes:

Nicolas Daniel Barreto Chocontá

María José Bermeo Ayala

Santiago Huérfano Barrera

Director:

César Augusto Córdoba Rodríguez

Universidad Santo Tomás

Programa de Diseño Gráfico

Bogotá, D.C.

2025-2

ÍNDICE

Portada

Resumen

Palabras clave

Introducción

1. Planteamiento del problema

- 1.1. Contexto general del problema
- 1.2. Situación actual del territorio
- 1.3. Formulación del problema
- 1.4. Pregunta problema

2. Objetivos del proyecto

- 2.1. Objetivo general
- 2.2. Objetivos específicos

3. Marco de referencia

- 3.1. Marco teórico
 - 3.1.1. Patrimonio cultural
 - 3.1.2. Turismo sostenible
 - 3.1.3. Cartografía interactiva
 - 3.1.4. Narrativas Transmedia
 - 3.1.5. Investigación–creación en diseño
- 3.2. Marco contextual
- 3.3. Marco normativo y referencial

4. Justificación

- 4.1. Pertinencia social, cultural y económica
- 4.2. Aporte académico y profesional

5. Diseño metodológico (Investigación–Creación)

- 5.1. Enfoque metodológico
- 5.2. Fases del proceso
 - 5.2.1. Empatizar / Investigar
 - 5.2.2. Definir e idear
 - 5.2.3. Prototipar y testear
- 5.3. Público objetivo
- 5.4. Técnicas de recolección de datos

6. Sistematización de la experiencia

- 6.1. ¿Qué se sistematizó?
- 6.2. Importancia del proceso y lo aprendido en el proceso.

7. Cronograma

8. Desarrollo de la propuesta / Prototipo

- 8.1. Colaboración con los ingenieros de EXA
- 8.2. Integración de narrativas transmedia
 - 8.2.1. Redes sociales (Instagram y YouTube)

9. Aprendizaje Significativo

10. Conclusiones

9.1. Resultados del proceso de investigación–creación

9.2. Impacto del diseño como mediador cultural y tecnológico

11. Bibliografía

Resumen

El presente proyecto se plantea por medio de la sistematización recogida por medio de la experiencia de investigación-creación desarrollada en el corregimiento de Gualanday, Tolima y centrada en el diseño y desarrollo de un mapa web interactivo transmedia, como estrategia para fortalecer el turismo cultural y la identidad local. Todo esto se implementa debido a las problemáticas generadas por la construcción de viaductos que desplazan el flujo vehicular y hacen que el mismo cambie las rutas que se tenían establecidas, trayendo con ello la reducción y la visibilidad del pueblo como destino turístico, afectando su economía su reconocimiento cultural.

A través de todo este proceso se ha buscado comprender la manera en cómo el diseño gráfico al integrarse e implementarse con la tecnología y la participación comunitaria, puede lograr actuar y funcionar con un fin para la transformación social y la comunicación cultural, así mismo buscando la visualización y transformación por medio de la exploración de sus principales atractivos naturales, históricos y gastronómicos, como el Viaducto de Gualanday, la Plazoleta de Gualanday, el Río Coello, el Cerro El Fraile, el Puente Viejo, la Hacienda Castilla Real, el

Desierto del Tolima, el Sendero Ecológico hacia las Cascadas y Nuevo Macondo. El mapa, alojado en la plataforma web Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa, integrará narrativas interactivas y recursos multimedia que incentiven el turismo sostenible entre jóvenes y adultos, articulando de esta manera todo lo que engloba la participación comunitaria junto con el apoyo de la Alcaldía de Coello, la Hacienda Castilla Real y los ingenieros de sistemas de la empresa EXA.

La experiencia que se generó a través de este proyecto de investigación-creación, permitió reconocer el valor del diseño como mediador entre comunidad, patrimonio y tecnología; logrando consigo un impacto social permitiendo de esta manera generar nuevamente un posicionamiento turístico al corregimiento de Gualanday, además de destacar la capacidad para comunicar identidad, promover la memoria colectiva y fomentar un aprendizaje crítico sobre el territorio.

Palabras clave: Gualanday, turismo, mapa interactivo, comunidad, tecnología.

Introducción

El desarrollo de las infraestructuras viales en Colombia ha favorecido la movilidad nacional, pero también ha generado consecuencias sociales y culturales para poblaciones que, como Gualanday, quedaron invisibilizados frente a los nuevos trazados. Este proyecto surge de la necesidad de rescatar la memoria cultural y turística de estas comunidades mediante herramientas innovadoras de diseño gráfico y tecnología digital. Desde un enfoque de investigación-creación, *Conexión Cultural: Gualanday en el Mapa* integra diseño, cartografía digital y narrativa transmedia para promover experiencias interactivas que fortalezcan el sentido de pertenencia y el turismo sostenible.

Gualanday es un corregimiento que hace parte del municipio de Coello, en el departamento del Tolima, este territorio cuenta con paisajes naturales como desiertos, cascadas y montañas. Su riqueza cultural se manifiesta en tradiciones orales, gastronomía típica y patrimonio histórico que hoy permanece poco difundido.

El viaducto de Gualanday consiste de una estructura de 760 metros de longitud, 70 metros de altura y 11,7 metros de ancho. El puente es el más extenso que se ha construido en el proyecto Girardot – Ibagué – Cajamarca. En el año 2017, se aprobaría el proyecto del viaducto de Gualanday para conectar los lugares ya mencionados; Afrontando retos como la construcción a 84 metros de altura del suelo, la ejecución de los dos viaductos sobre el cañón de la quebrada Gualanday, a cargo de la Concesionaria San Rafael S.A. En el año 2019, durante el gobierno del

expresidente Iván Duque, a través de la Agencia Nacional de Infraestructura – ANI, se continuaba fortaleciendo la movilidad en el país y con ellos este proyecto, y en enero de 2020 finalmente se puso en funcionamiento el viaducto sobre el cañón de la quebrada Gualanday, más conocido como Gualanday II, en el municipio de Coello en el Tolima.

Este proyecto por medio de una sistematización busca reflexionar sobre los aprendizajes obtenidos durante la creación de la plataforma, reconociendo el papel del diseño como herramienta pedagógica y comunicativa capaz de vincular tecnología, cultura y territorio, por medio de esta metodología se busca ser un puente entre la comunidad local y los visitantes, integrando experiencias interactivas que fomenten la exploración, el aprendizaje y la preservación de la identidad cultural, ya que así desde esta perspectiva, el diseño se entiende no sólo como un medio de promoción, sino como un lenguaje que construye memoria, identidad y aprendizaje colectivo.

1. Planteamiento del problema

1.1. La construcción del Viaducto de Gualanday en el departamento del Tolima trajo consigo un impacto vial, económico y turístico bastante significativo: al desviar el tránsito vehicular hacia las rutas alternas implementadas con el fin de reducir tiempos de viaje, el corregimiento quedó relegado de los principales flujos turísticos y comerciales que le daban la visualización a este lugar. Esta situación provocó la disminución del número de visitantes y turistas que transitaban por dichas vías actualmente olvidadas, afectando directamente la economía local y el reconocimiento del pueblo como destino cultural y natural.

1.2. Actualmente, Gualanday enfrenta una pérdida de visibilidad turística, lo que limita las oportunidades de desarrollo económico y la preservación de su identidad patrimonial. Según registros de la Alcaldía de Coello (2023), el turismo local se ha reducido en más del 50% desde la inauguración del viaducto. Esta realidad evidencia la necesidad de implementar estrategias de comunicación visual y digital que permitan proyectar nuevamente la riqueza cultural, natural y gastronómica del territorio.

1.3. En este contexto, la implementación y creación de un mapa web interactivo transmedia, busca y tiene como objetivo reconectar a la comunidad y a los visitantes mediante experiencias participativas, interactivas y accesibles. Sin embargo, más allá de los resultados técnicos que se obtuvieron, a través de esta experiencia se logró identificar el rol que tiene el diseño gráfico al

trabajar como mediador cultural y tecnológico, siendo capaz de generar vínculos entre territorio, memoria e innovación.

1.4. Pregunta Problema

¿Cómo puede el diseño gráfico, a través del desarrollo de un mapa web interactivo transmedia, contribuir a revitalizar el turismo local y la identidad cultural de Gualanday (Tolima), fortaleciendo su economía y la participación de la comunidad?

2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Diseñar un mapa interactivo transmedia que permita la visualización gráfica y la exploración cultural de Gualanday, con el fin de promover su patrimonio natural, histórico y gastronómico como estrategia para fortalecer el turismo sostenible y la identidad local.

2.2. Objetivos Específicos

- Investigar y analizar el potencial turístico de Gualanday a partir de la recolección de información, con el fin de reconocer sus atractivos, dinámicas y posibilidades de desarrollo en este sector.
- Conceptualizar y diseñar narrativas interactivas a partir de referentes de cartografía digital y experiencias transmedia.
- Diseñar el mapa web interactivo *Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa* integrando recursos gráficos, narrativos y tecnológicos orientados al turismo sostenible.

3. Marco de referencia

3.1. Marco teórico

3.1.1. Patrimonio Cultural

La UNESCO (2003) define el patrimonio cultural como el conjunto de elementos tangibles e intangibles que configuran la identidad territorial y transmiten la memoria colectiva de una comunidad. Estos elementos incluyen la arquitectura, los objetos, las tradiciones, las tradiciones orales y las representaciones simbólicas que preservan la historia local.

En su libro "Les Lieux de mémoire" (edición en español, 2009), Pedro Nora argumenta que la memoria colectiva se expresa a través de los "lugares de memoria", entendidos como espacios físicos o simbólicos que albergan significado cultural, histórico y emocional. En Gualandá, estos espacios de identidad incluyen lugares como el Puente Viejo, la estación de tren, los baños costeros y el cerro El Fraile.

García Canclini (1990) argumenta que la identidad cultural latinoamericana es híbrida y resulta de la interacción de las tradiciones locales, las transformaciones sociales y los procesos de intercambio global. Esta perspectiva fomenta el uso de los medios digitales para reimaginar y difundir el patrimonio cultural, permitiendo a las comunidades renovar sus narrativas culturales sin sacrificar la autenticidad. El Plan de Renovación del Espacio Público de Gualanday (Municipio de Coelho, 2002) afirma la importancia de estos lugares como elementos estructurales del territorio. Objetos como el funicular, el jardín principal, la iglesia y el cauce del río se identifican como partes integrales del patrimonio cultural y natural. Por ello, el proyecto "Gualanday en el Mapa" busca visibilizar estos lugares desde una perspectiva contemporánea, integrando memoria, diseño y tecnología.

3.1.2. Turismo Sostenible

La Organización Mundial del Turismo (2015) afirma que el turismo sostenible debe equilibrar los impactos económicos, socioculturales y ambientales del turismo para garantizar resultados positivos para las comunidades locales y proteger los recursos que configuran su identidad. Barrera (2022) argumenta que el turismo cultural requiere narrativas actualizadas para convertir el territorio en una experiencia significativa, especialmente en las zonas rurales.

Blanco, Forero y Medina (2022) señalan que las buenas prácticas de turismo sostenible en Colombia requieren no solo la protección de los recursos naturales, sino también la participación activa de las comunidades locales y la articulación entre actores públicos y privados. Los autores destacan que el turismo sostenible debe promover estrategias que fortalezcan la identidad

cultural, incentiven la educación ambiental y mejoren la calidad de vida de las poblaciones rurales. Este enfoque complementa lo planteado por la Organización Mundial del Turismo (2015), ya que reafirma que la sostenibilidad turística depende del equilibrio entre lo económico, lo sociocultural y lo ambiental, especialmente en territorios con alta riqueza cultural como Gualanday.

Si bien el trabajo de Salazar (2012) es relevante para comprender cómo las percepciones de los turistas influyen en la percepción de un territorio, el autor enfatiza la importancia de contar con fuentes más fiables. La combinación de datos de la OMT (2015), Barrera (2022) proporciona un marco más sólido y equilibrado para explicar la relación entre turismo, cultura y diseño.

En este contexto, la disminución del número de turistas en Gualanday tras la construcción del viaducto impacta no solo en la economía local, sino también en la imagen simbólica de la región, debilitando su presencia en el imaginario colectivo. El proyecto busca compensar esta pérdida mediante métodos de comunicación digital que promuevan un turismo responsable y sostenible que respete los valores culturales.

3.1.3. Cartografía Digital e Interactiva

Harley (1989/2005, edición en español) argumenta que la cartografía debe entenderse como un acto cultural, no simplemente como una representación objetiva de un territorio. Las cartografías reflejan contextos sociales, históricos y políticos y, por lo tanto, tienen un carácter narrativo y simbólico.

En "Semiología Gráfica", Bertin (1983/2014, edición en español) propone sistemas de visualización basados en variables como el color, la forma, el tamaño, la orientación y la textura. Estas variables estructuran la interpretación de los mapas y facilitan la comprensión de datos geográficos y culturales.

Dodge, Kitchin y Perkins (2009) argumentan que los mapas digitales contemporáneos son un proceso vivo, dinámico e interactivo en el que el usuario participa activamente en la exploración de múltiples capas de información y la construcción de significado a través de la navegación.

En el proyecto "Gualanday en el Mapa", los mapas interactivos sirven como narrativa visual, combinando información geográfica con elementos multimedia y permitiendo a los usuarios redescubrir la región a través de experiencias inmersivas. Esta integración de diseño, memoria y tecnología refleja las prácticas contemporáneas de comunicación territorial y turismo digital.

3.1.4. Narrativas Transmedia

La teoría transmedia se basa en el trabajo de Henry Jenkins. En la edición en español de *Convergence Culture* (2008), la narrativa transmedia se define como la difusión de una historia a través de múltiples plataformas, cada una de las cuales produce contenido único y complementario. Esto fomenta la participación activa de la audiencia y amplía las oportunidades de intercambio cultural.

Scolari (2013) argumenta que las narrativas transmedia permiten la creación de comunidades interpretativas que interactúan con el contenido y reinterpretan su significado.

En este trabajo:

- Instagram transmite procesos visuales y recuerdos.
- YouTube enriquece la narrativa con contenido audiovisual.
- Un mapa del sitio permite una exploración detallada e interactiva.

La convergencia de estas plataformas enriquece la percepción de un lugar y facilita la apropiación cultural por parte del público local e internacional.

3.1.5. Investigación y Creatividad en Diseño

La investigación y la creatividad en diseño combinan la producción teórica, la experimentación y la práctica reflexiva para generar conocimiento. Hernández (2018) confirma que la investigación y la creatividad no separan la teoría de la práctica, sino que las integran en ciclos iterativos de experimentación.

Valle (2020) plantea que la investigación en diseño debe partir del entendimiento profundo de los aspectos sociales y culturales que configuran la experiencia de una comunidad. Según el autor, analizar estos factores permite que los proyectos de diseño respondan de forma más precisa a las realidades locales y fomenten soluciones que integren identidad, memoria y participación ciudadana. Esta perspectiva amplía la visión de Hernández (2018), al subrayar que el diseño no solo es un proceso creativo y reflexivo, sino también un ejercicio de interpretación social que conecta directamente al diseñador con el territorio y sus actores. En el contexto del proyecto “Gualanday en el Mapa”, esta postura refuerza la importancia de comprender las dinámicas culturales del corregimiento para desarrollar una propuesta visual y narrativa alineada con las necesidades y significados de la comunidad.

Sin embargo, por sugerencia de un revisor, este marco se ha enriquecido con el trabajo de autores expertos en diseño. Manrique (2022) añade que esta metodología es útil en proyectos

territoriales, ya que facilita el codiseño con las comunidades locales y el desarrollo de soluciones adaptadas al contexto cultural.

Manzini (2015), al hablar del diseño para la innovación social, señala que los proyectos de diseño deben desarrollarse en diálogo con los actores locales y considerando el territorio como un sistema cultural.

Así, la investigación constituye el fundamento metodológico del proyecto, pues permitió combinar teoría, trabajo de campo, experimentos visuales y diálogo comunitario para desarrollar una propuesta que responda a las necesidades, memorias y deseos de Gualanday.

3.2. Marco contextual

El corregimiento de Gualanday, en el municipio de Coello (Tolima), se ubica en una región única que combina desiertos, cascadas, montañas y un rico patrimonio cultural arraigado en las tradiciones agrícolas, la gastronomía local y la tradición oral. Sin embargo, la construcción y la ampliación gradual de las carreteras en mal estado que cruzan la autopista Ibagué-Bogotá—proceso ocurrido a finales de la década de 1990 y principios de la de 2000—provocó un desplazamiento del tráfico hacia vías más rápidas, lo que redujo el número de visitantes al centro del pueblo.

Como resultado de este desarrollo, el turismo local ha disminuido, impactando negativamente la economía local y la identidad cultural del pueblo. Cabe destacar que el impacto del puente no fue inmediato, sino gradual: la situación del servicio comenzó a cambiar en la década de 1990, pero el mayor impacto en el turismo se sintió en la primera década de la década de 2000. Por esta razón, el turismo continuó en declive después del año 2000, aunque se recuperó ligeramente para 2020 gracias a recientes iniciativas de revitalización comunitaria y universitaria. Históricamente, Gualanday se puede dividir en tres períodos principales:

Colonización (1892-1914): Crecimiento lento y desarrollo inicial de la ciudad.

Época dorada del turismo (1927-1948): Crecimiento rápido debido a su ubicación estratégica en la ruta Ibagué-Bogotá y a la popularidad de sus playas, clima templado y paisajes pintorescos.

Decadencia (1950-2000): La historia de la ciudad se expandió debido a eventos como la inundación del río Coello y, posteriormente, el desvío de suministros relacionado con la construcción de un puente.

El Plan de Reurbanización de Espacios Públicos del Municipio de Coello de 2002 identificó elementos simbólicos como el funicular, el jardín principal, la iglesia, la estación de tren, los baños y el cerro El Fraile como elementos integrales de la identidad regional. Según este documento, el declive del turismo ya era claramente visible en el año 2000.

Los gráficos utilizados en este trabajo incluyen dos tipos de información:

Datos históricos del documento de 2002 (anterior al año 2000), que muestran un período de prosperidad y un posterior declive.

Nuestros datos actualizados (2000-2025), basados en entrevistas con residentes y la reciente recuperación del turismo gracias a iniciativas municipales y universitarias.

Esto explica por qué, a pesar del importante descenso del turismo provocado por la construcción del puente, se ha observado una recuperación moderada en los últimos años. Esta recuperación no resuelve el problema general, pero sí abre nuevas oportunidades para las iniciativas culturales.

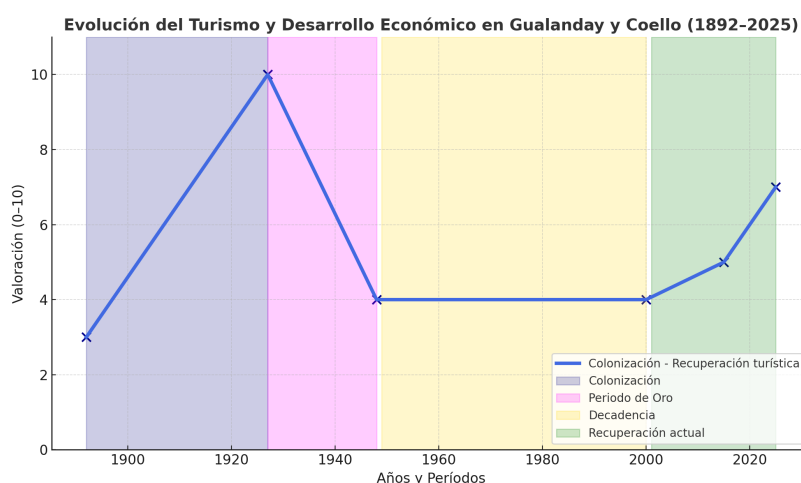


Figura 1. Evolución del turismo y desarrollo económico en Gualanday y Coello (1892–2025). Fuente: Adaptación del documento “Reordenamiento del espacio público de la inspección de policía de Gualanday del municipio de Coello” (2002) y elaboración propia (2025).

3.3. Marco normativo/referencial

Plan Nacional de Cultura 2020–2030 (Ministerio de Cultura, Colombia): Enfatiza la preservación de identidades locales y la innovación en comunicación cultural.

Política de Turismo Sostenible en Colombia (MinCIT, 2017): Promueve el desarrollo turístico responsable y participativo en territorios con potencial cultural.

Referentes académicos: Estudios sobre cartografía digital aplicada al turismo (López, 2019), narrativas transmedia en proyectos culturales (Jenkins, 2008) y experiencias de revitalización patrimonial mediante diseño interactivo.

4. Justificación

4.1. El proyecto *Gualanday en el Mapa* es pertinente porque aborda una problemática social, económica y cultural real: la pérdida de visibilidad turística de Gualanday tras la construcción de los viaductos, que redujeron significativamente el flujo de visitantes y afectaron la economía local. Desde una perspectiva de investigación–creación, el diseño gráfico y las herramientas digitales se convierten en medios para transformar esta realidad, fortaleciendo la identidad del corregimiento y promoviendo el turismo sostenible a través de la participación activa de la comunidad.

El proyecto se articula, además, como una respuesta contemporánea a los desafíos identificados en el *Plan de Reordenamiento del Espacio Público de Gualanday* (Municipio de Coello, 2002), el cual ya proponía programas de fomento de pertenencia, organización del sector turístico y preservación del patrimonio ambiental. Dichas estrategias, aunque concebidas desde un enfoque urbanístico y social, compartían el mismo propósito que hoy se persigue desde el diseño: fortalecer la identidad local y recuperar el potencial turístico del corregimiento.

En este sentido, el mapa interactivo representa una actualización tecnológica y comunicativa de aquel plan, traduciendo sus objetivos en experiencias digitales que integran a la comunidad como narradora activa de su territorio. Si en 2002 se planteaba la necesidad de “sensibilizar a la comunidad para amar el lugar donde viven”, hoy este proyecto amplifica esa visión mediante la interacción, la transmedia y la apropiación del patrimonio desde la comunicación visual.

Gualanday en el Mapa invita a reflexionar sobre las repercusiones invisibles del progreso y de la infraestructura contemporánea. Si bien los viaductos representan un avance técnico, también han generado el olvido de las comunidades que quedaron al margen. La experiencia permitió comprender que el diseño, cuando se articula con la tecnología y la memoria colectiva, puede convertirse en un medio para restablecer vínculos, rescatar memorias locales y resignificar el territorio desde la comunicación visual.

4.2. En el ámbito académico, la propuesta evidencia cómo el diseño gráfico puede ser una herramienta de investigación y creación que, mediante la cartografía digital y las narrativas transmedia, produce conocimiento sobre los vínculos entre territorio, identidad y tecnología. Desde el enfoque profesional, reafirma el papel del diseñador como agente de cambio capaz de transformar realidades a través de la comunicación visual. Así, *Gualanday en el Mapa* demuestra que el diseño puede trascender lo estético y lo comercial para convertirse en un medio de educación, memoria y participación social, revitalizando economías locales y fortaleciendo el sentido de pertenencia cultural.

Finalmente, la colaboración con la Alcaldía de Coello, la Hacienda Castilla y el equipo de ingenieros de la empresa EXA fortaleció el carácter interdisciplinario del proyecto, garantizando su viabilidad técnica y cultural. Esta articulación permitió comprender la importancia del trabajo colaborativo en procesos de diseño orientados al impacto social. *Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa* se consolida así como una herramienta accesible que une innovación tecnológica, participación comunitaria y sostenibilidad local.

5. Diseño Metodológico (Investigación–Creación)

5.1. El proyecto se desarrolló bajo la metodología de investigación–creación, entendida como un proceso en el que la reflexión teórica y la práctica del diseño se articulan para generar conocimiento. Este enfoque nos permitió no solo lograr el objetivo de producir un buen resultado visual y tecnológico, sino también entender y comprender cómo y qué papel cumple el diseño gráfico como mediador cultural, siendo capaz de transformar la relación entre comunidad, territorio y comunicación.

5.2. Fases del proceso:

5.2.1. Empatizar / Investigar: Esta primera fase incluyó entrevistas con la comunidad y con el secretario de planeación de la alcaldía de Coello (la entrevista se encuentra en los anexos), revisión documental y análisis de referentes. A través del diálogo con los habitantes, comprendimos que la pérdida de visitantes no solo afectaba la economía local, sino también la autoestima colectiva y el sentido de pertenencia. Este hallazgo orientó las decisiones de diseño hacia una narrativa visual más emocional, que rescatara el orgullo y la memoria del territorio.

5.2.2. Definir e idear: En esta etapa se consolidaron los conceptos y se construyeron las narrativas gráficas y cartográficas que darían forma al mapa interactivo. El ejercicio permitió reconocer el valor del diseño colaborativo y cómo la traducción visual de los relatos locales fortalecía la conexión entre comunidad y cultura. De esta reflexión surgió la idea de integrar una estrategia transmedia que uniera tradición y tecnología.

5.2.3. Prototipar y testear: La fase de prototipado y validación con usuarios locales y externos evidenció la importancia del diseño participativo. Las pruebas de uso no solo permitieron ajustar la interfaz, sino que revelaron la capacidad del proyecto para convertirse en un espacio de diálogo entre diseñadores y comunidad. Este proceso reafirmó que el diseño, más allá de la estética, puede funcionar como un agente de transformación social cuando se construye desde la escucha y la co-creación.

5.3. Público objetivo: Jóvenes y adultos interesados en el turismo cultural y sostenible. La interacción con este público permitió identificar expectativas diversas sobre la manera de conocer el territorio. Comprendimos que el diseño debía ofrecer no solo información turística, sino experiencias que despertaran curiosidad, empatía y conciencia sobre el valor del patrimonio local.

5.4. Técnicas de recolección de datos: Se emplearon herramientas de investigación etnográfica, entrevistas y registro fotográfico (disponibles en los anexos). Estas técnicas no solo facilitaron la recopilación de información, sino que permitieron construir confianza con la comunidad. A partir de esta cercanía, el equipo de diseño logró comprender el territorio desde la vivencia de sus habitantes, reforzando la idea de que el conocimiento más valioso surge del intercambio directo y del reconocimiento mutuo.

6. Sistematización de la experiencia

6.1. La sistematización del proyecto Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa nos permitió reconstruir y analizar los aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso de investigación–creación, entendiendo cómo cada fase contribuyó a nuestra formación como diseñadores. Más allá de los resultados técnicos, esta experiencia hizo evidente que el diseño gráfico puede funcionar como una práctica social capaz de mediar entre comunidad, memoria y tecnología, generando transformaciones reales en territorios que enfrentan problemáticas de invisibilización cultural.

6.2. A partir del trabajo de campo en Gualanday y el diálogo directo con sus habitantes, comerciantes y autoridades locales, comprendimos que el diseño cobra sentido cuando responde a necesidades auténticas del contexto y se construye desde la escucha activa. El acercamiento al territorio nos permitió reconocer la importancia del patrimonio natural, histórico y simbólico del corregimiento, y cómo su pérdida de visibilidad exigía soluciones comunicativas que fueran más allá de lo estético. Este encuentro con la comunidad fortaleció nuestra perspectiva ética y nos enseñó a diseñar desde la empatía, la sensibilidad cultural y el respeto por la memoria colectiva.

El trabajo interdisciplinario con el equipo de ingenieros de EXA, la Alcaldía de Coello y otros aliados consolidó un aprendizaje profesional fundamental: la capacidad de integrar saberes diversos para construir soluciones tecnológicas coherentes con las realidades del territorio. Este ejercicio nos permitió comprender que el diseño, cuando se articula con otras disciplinas, amplía su alcance y se convierte en un agente de conexión entre lo técnico, lo cultural y lo social. Asimismo, la creación del mapa web interactivo y de la estrategia transmedia que acompaña al proyecto evidenció la importancia de comunicar desde múltiples plataformas para construir experiencias significativas y accesibles para distintos públicos.

Entre los aprendizajes más relevantes destaca la comprensión del diseño como herramienta de investigación, educación y transformación territorial. Descubrimos que el diseño puede producir conocimiento, traducir identidades locales en narrativas visuales, fortalecer el sentido de pertenencia y promover el turismo sostenible desde una mirada contemporánea. Este proceso no solo enriqueció nuestras habilidades técnicas —como el manejo de interfaces, cartografía digital, visualización de datos y diseño transmedia— sino que transformó nuestra manera de ver la profesión, haciéndonos conscientes del impacto social que pueden tener nuestras decisiones visuales.

Finalmente, esta experiencia dejó bases sólidas para nuestro futuro profesional. Nos permitió identificar áreas de interés como el diseño social, la comunicación patrimonial, el diseño UX/UI, la visualización interactiva y la innovación cultural. Del mismo modo, nos brindó herramientas

para abordar proyectos reales con incidencia comunitaria y nos motivó a continuar explorando cómo el diseño puede servir como puente entre territorio, tecnología y cultura. En síntesis, la sistematización del proyecto evidencia que este proceso nos consolidó como diseñadores más críticos, sensibles y preparados para enfrentar retos en los que la comunicación visual contribuye a la construcción de memoria, identidad y transformación social.

7. Cronograma

Fase / Etapa	Periodo aproximado	Actividades desarrolladas	Participantes	Observaciones / Resultados
1. Fase de investigación y diagnóstico inicial.	Agosto – Septiembre 2024 (6to Semestre)	- Planteamiento del problema de investigación: <i>“Pueblos olvidados por los viaductos en Colombia.”</i> - Revisión de fuentes teóricas, antecedentes y referentes visuales. - Identificación del caso principal: Gualanday, Tolima. - Definición del objetivo general, objetivos específicos y marco teórico.	Nicolas Barreto, María José Bermeo, Santiago Huérfino y Jeice Hernandez (docente - asesora de investigación).	Se identificó la problemática central y la necesidad de visibilizar Gualanday mediante herramientas de diseño gráfico e interactividad.

		- Relación del proyecto con los ODS 8, 11, 4, 12 y 17.		
2. Fase de análisis y conceptualización del proyecto.	Septiembre – Noviembre 2024 (6to Semestre)	- Creación de la identidad visual del proyecto (logo, colores, tipografía y estilo gráfico). - Estructuración del guión para el teaser del proyecto. - Elaboración del teaser investigativo promocional del proyecto. - Presentación modular del concepto del proyecto trabajado durante el sexto semestre académico, y lo que se presentará en séptimo semestre.	Nicolas Barreto por parte del énfasis de animación, María José Bermeo por parte del énfasis de editorial y Santiago Huérfano por parte del énfasis de educación.	Se definió la línea conceptual del proyecto y su enfoque en la conexión entre cultura, territorio y diseño.
3. Fase de diseño gráfico y desarrollo de identidad visual.	Febrero – Marzo 2025 (7mo Semestre)	- Desarrollo de prototipos y mockups del mapa interactivo en formato esquemático. - Creación de redes sociales: Instagram y YouTube de <i>Conexión Cultural</i>. - Diseño de materiales complementarios: rompecabezas turístico, revista interactiva sobre Gualanday, folletos informativos.	Nicolas Barreto por parte del énfasis de animación, María José Bermeo por parte del énfasis de editorial y Santiago Huérfano por parte del énfasis de educación; docentes de cada énfasis.	Se fortaleció la identidad visual y se implementó una estrategia transmedia para difundir el proyecto y generar comunidad.

4. Fase de trabajo de campo y recolección de información.	Marzo 2025	- Visita al municipio de Coello y al corregimiento de Gualanday. - Registro fotográfico del entorno y lugares turísticos. - Entrevistas a habitantes, comerciantes y autoridades locales. - Recolección de testimonios y datos etnográficos.	Nicolas Barreto, María José Bermeo, Santiago Huérfano, comunidad local, Alcalde de Coello, Secretaría de Planeación.	Se consolidó un acervo visual y testimonial del territorio. Se obtuvo agradecimiento del secretario de planeación Jean Carlos Lozano por la visibilidad que aporta el proyecto; y de Jairo Castilla, propietario de la Hacienda Castilla Real.
5. Fase de análisis de información, consolidación del concepto del proyecto.	Abril 2025	- Análisis de la información recolectada en campo.- Formulación del concepto central "Conexión Cultural". - Inicio de los primeros bocetos y esquemas del mapa interactivo.	Nicolas Barreto, María José Bermeo, Santiago Huérfano, asesor de diseño, asesor de investigación.	Se estudió la información recolectada en Coello y Gualanday, tales como entrevistas realizadas y documentadas, fotografías tomadas y datos del pueblo brindados.
6. Fase de presentación del proyecto en modular para ejecución futura.	Mayo 2025	- Presentación modular / muestra interactiva hacia el público para dar a conocer el proyecto en la USTA. - Desarrollo del teaser publicitario para invitar a conocer Gualanday. - Voz a voz por la universidad invitando a los jóvenes a la muestra interactiva.	Nicolas Barreto por parte del énfasis de animación, María José Bermeo por parte del énfasis de editorial y Santiago Huérfano por parte del énfasis de educación; estudiantes de la Universidad Santo Tomás.	Hubo un muy buen recibimiento por parte del público el día de la muestra interactiva, se felicitaron las dinámicas propuestas por el grupo para dar a conocer el proyecto y llamar al público a su interés.

7. Fase de trabajo de grado.	Agosto 2025	- Dar a conocer la modalidad de trabajo de grado para el grupo (investigación – creación) - Dar a conocer el director de TDG para el grupo.	Nicolas Barreto, María José Bermeo, Santiago Huérfano y Jeice Hernandez (docente - asesora de investigación).	Se explicó cómo se debe trabajar el documento TDG, fechas de entrega y otros entregables.
8. Fase de redacción y formalización del documento de grado	Septiembre – Octubre 2025	- Estructuración y redacción del documento final del trabajo de grado. - Integración de resultados de campo.	Nicolas Barreto, María José Bermeo, Santiago Huérfano y César Córdoba (docente director y asesor del grupo).	Se completó la estructuración formal del proyecto, integrando diseño, investigación y aplicación práctica.
9. Fase de desarrollo tecnológico del prototipo interactivo	Septiembre – Octubre 2025	- Colaboración con ingenieros de EXA para la programación del mapa. - Diseño de interfaz y navegación interactiva. - Pruebas funcionales del prototipo y ajustes técnicos.	Nicolas Barreto, María José Bermeo, Santiago Huérfano, equipo de ingenieros EXA.	Se logró el paso del diseño conceptual al desarrollo digital, consolidando el prototipo del mapa interactivo.

10. Fase de difusión y cierre del proyecto	Noviembre 2025 – actualidad	- Preparación de la presentación final y exposición del proyecto. - Desarrollo de propuesta de servicios para municipios colombianos interesados en mapas interactivos.	Santiago Huérfano, aliados locales, docentes jurados.	El proyecto culmina con reconocimiento local y se consolida como modelo replicable de diseño sostenible y cultural.
--	-----------------------------	--	---	---

8. Desarrollo de la propuesta/prototipo

8.1. En esta fase del proyecto se ha trabajado en conjunto con el equipo de ingenieros de la empresa EXA, quienes han brindado acompañamiento técnico en el desarrollo del mapa web interactivo y en la estructuración de la plataforma digital *Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa*. A través de reuniones colaborativas, se ha definido la arquitectura de la información, la interfaz de usuario y la integración de los puntos turísticos dentro del entorno digital. Actualmente, el prototipo se encuentra en proceso de desarrollo, consolidando las bases gráficas, funcionales y narrativas que permitirán una navegación inmersiva y accesible para los usuarios. En las siguientes secciones se presenta el avance del proceso mediante una serie de pantallazos que evidencian la evolución del diseño y la implementación técnica de la propuesta.

A continuación, se presentan los avances del desarrollo del prototipo del mapa web interactivo *Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa*, realizados en colaboración con el equipo de ingenieros de EXA. Las siguientes imágenes muestran el proceso de estructuración, diseño de interfaz y pruebas funcionales que dan forma a la experiencia interactiva del usuario. Cada pantallazo evidencia el progreso técnico y visual del proyecto, desde la fase inicial de maquetación hasta la integración de los puntos turísticos de Gualanday dentro de la plataforma digital.

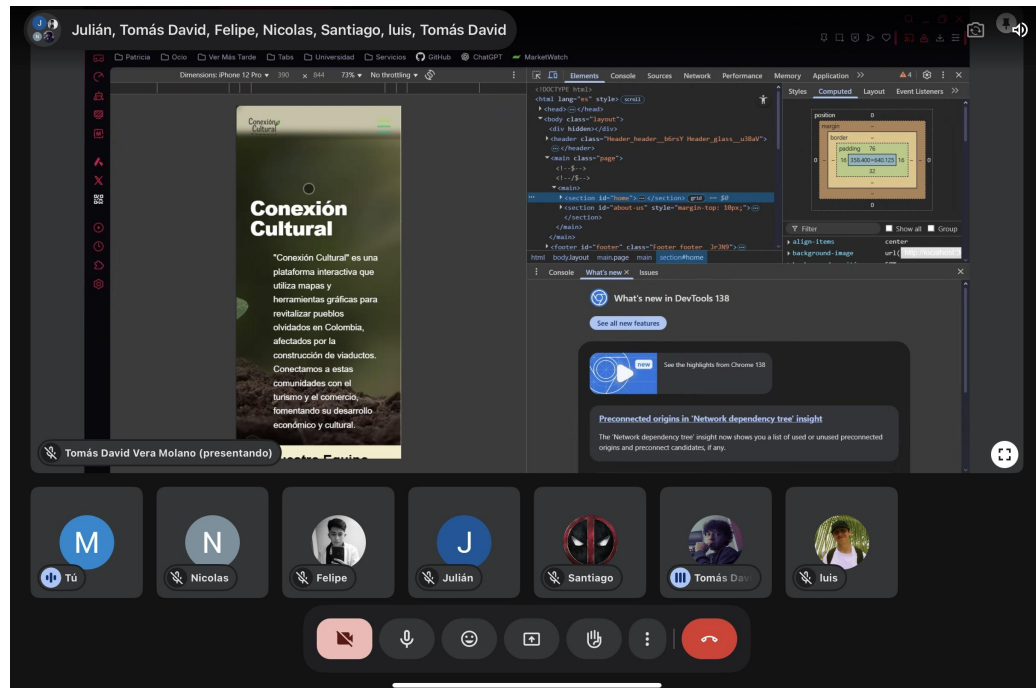


Imagen 1. Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de Septiembre). Presentación del prototipo “Conexión Cultural” – Página de inicio [Captura de pantalla]. Archivo personal.

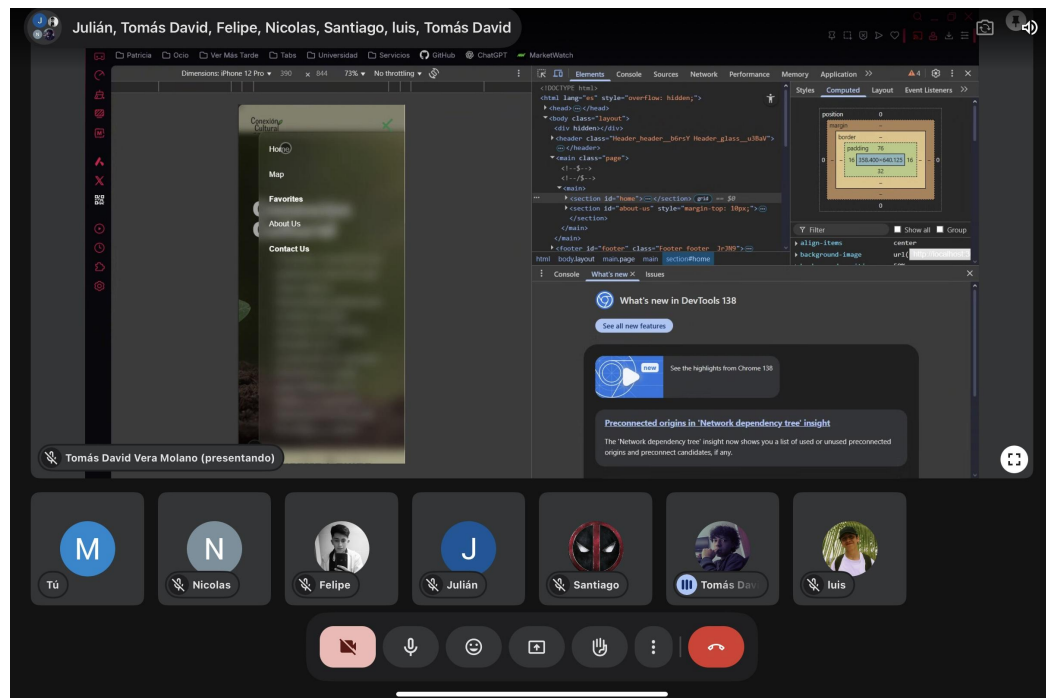


Imagen 2. Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de Septiembre). Menú principal del prototipo “Conexión Cultural” [Captura de pantalla]. Archivo personal.

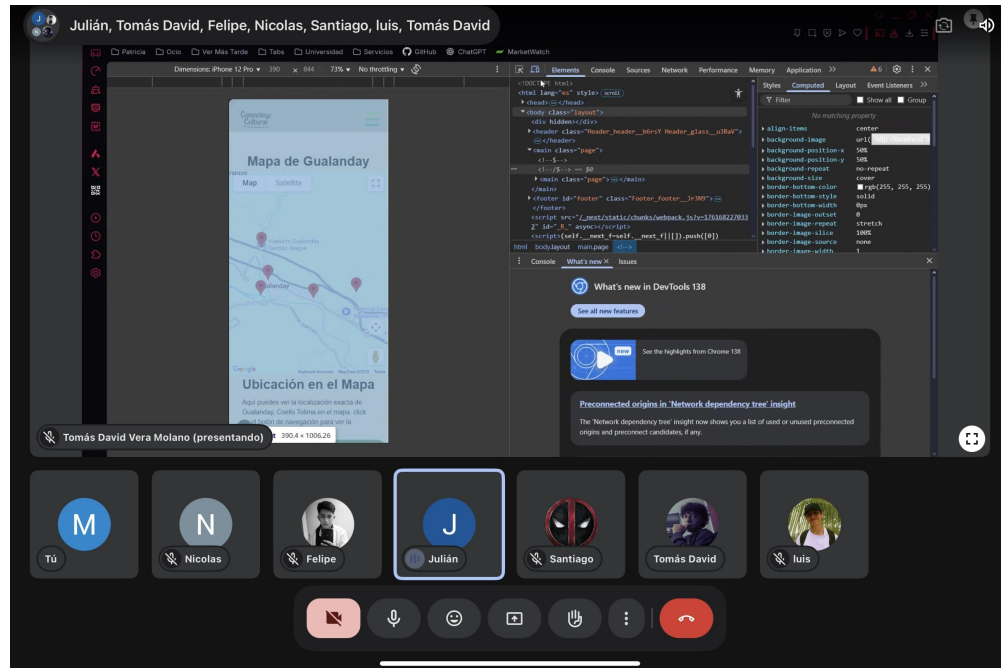


Imagen 3. Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de Septiembre). Visualización del mapa de Gualanday en “Conexión Cultural” (versión móvil) [Captura de pantalla]. Archivo personal.

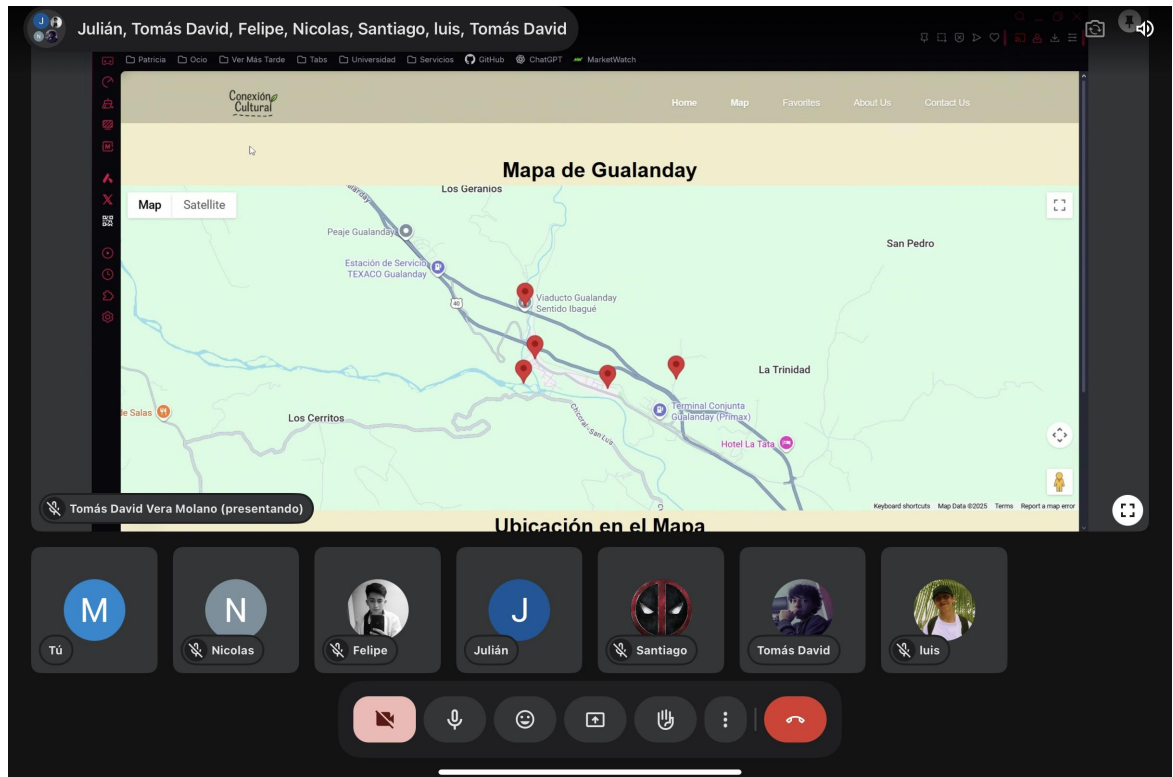


Imagen 4. Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de Septiembre). Visualización del mapa de Gualanday en “Conexión Cultural” (versión de escritorio) [Captura de pantalla]. Archivo personal.

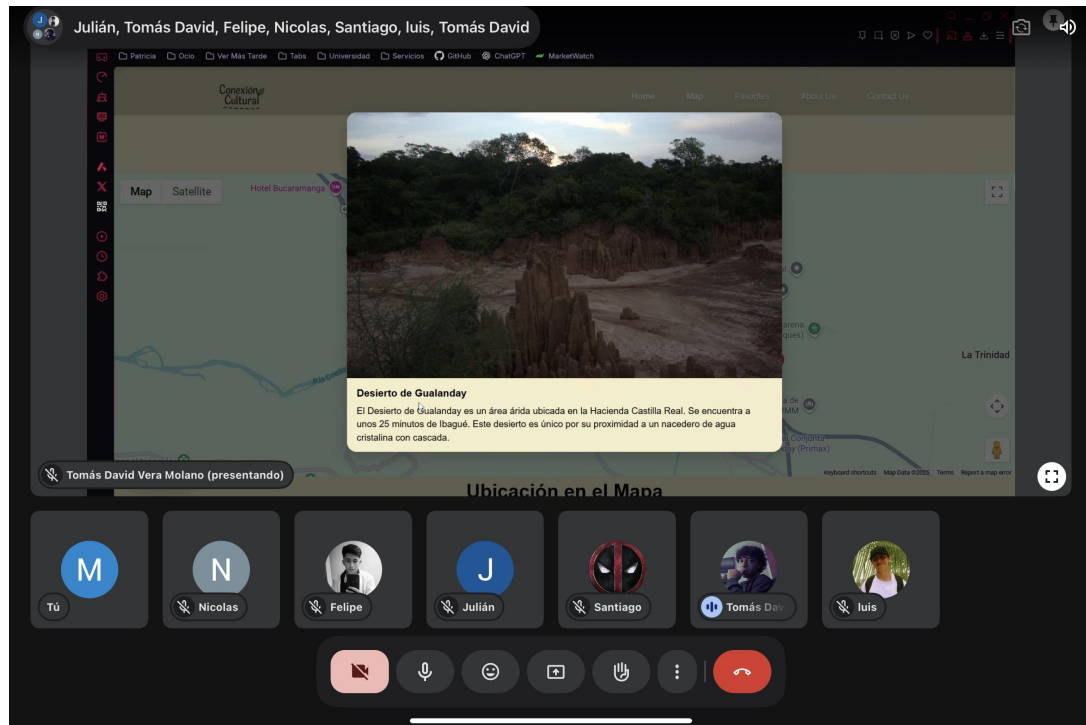


Imagen 5. Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de Septiembre). Vista emergente del Desierto de Gualanday en el mapa interactivo [Captura de pantalla]. Archivo personal.

8.2. Integración de narrativas transmedia: redes sociales, audiovisual, eventos locales.

8.2.1. Desde el séptimo semestre, el proyecto *Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa* ha venido desarrollando una estrategia transmedia que amplía su alcance más allá del formato del mapa web interactivo. Como parte de esta estrategia, se crearon las redes sociales oficiales del proyecto en **Instagram** y **YouTube**, con el propósito de fortalecer la identidad visual y establecer un canal directo de comunicación con la comunidad de Gualanday y los futuros visitantes.

En Instagram, se han compartido publicaciones e historias que documentan el proceso de investigación–creación, incluyendo invitaciones a visitar Gualanday y piezas de publicidad. Este espacio ha funcionado como una vitrina de divulgación y sensibilización, acercando el proyecto al público joven y fomentando el interés por el turismo local.

Por su parte, el canal de YouTube se ha destinado a la publicación de contenidos audiovisuales como el teaser investigativo que describe la explicación, objetivos y consistencia del proyecto.

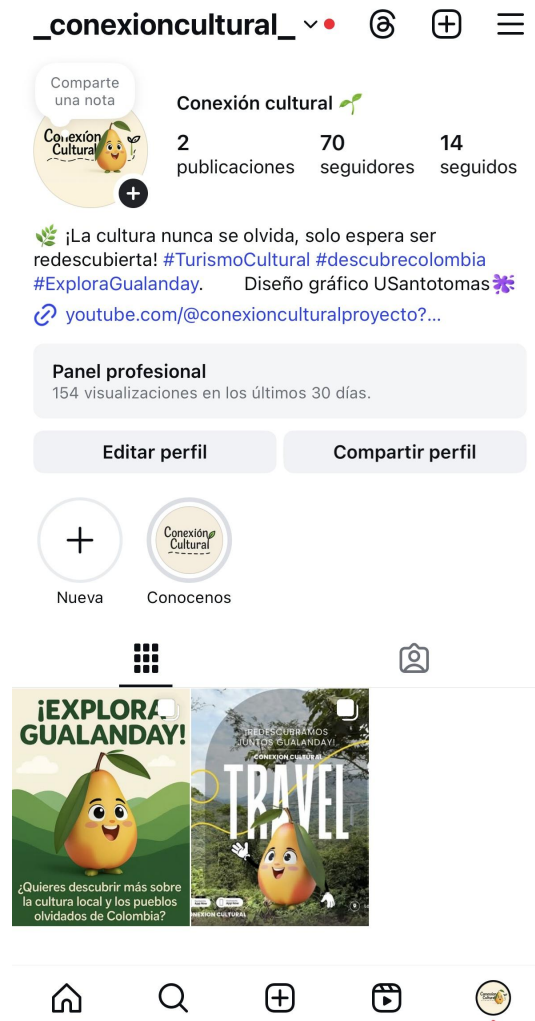


Imagen 6. Conexión Cultural. (2025). ¡Explora Gualanday! Perfil principal de Instagram del proyecto [Publicaciones de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>



Imagen 7. Conexión Cultural. (2025). Historia destacada sobre la memoria cultural de Gualanday “Gualanday nos habló”[Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>



Imagen 8. Conexión Cultural. (2025). Presentación del equipo y origen del proyecto [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>



Imagen 9. Conexión Cultural. (2025). “La cultura viva” [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>



Imagen 10. Conexión Cultural. (2025). Explicación del proceso de creación del proyecto [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>

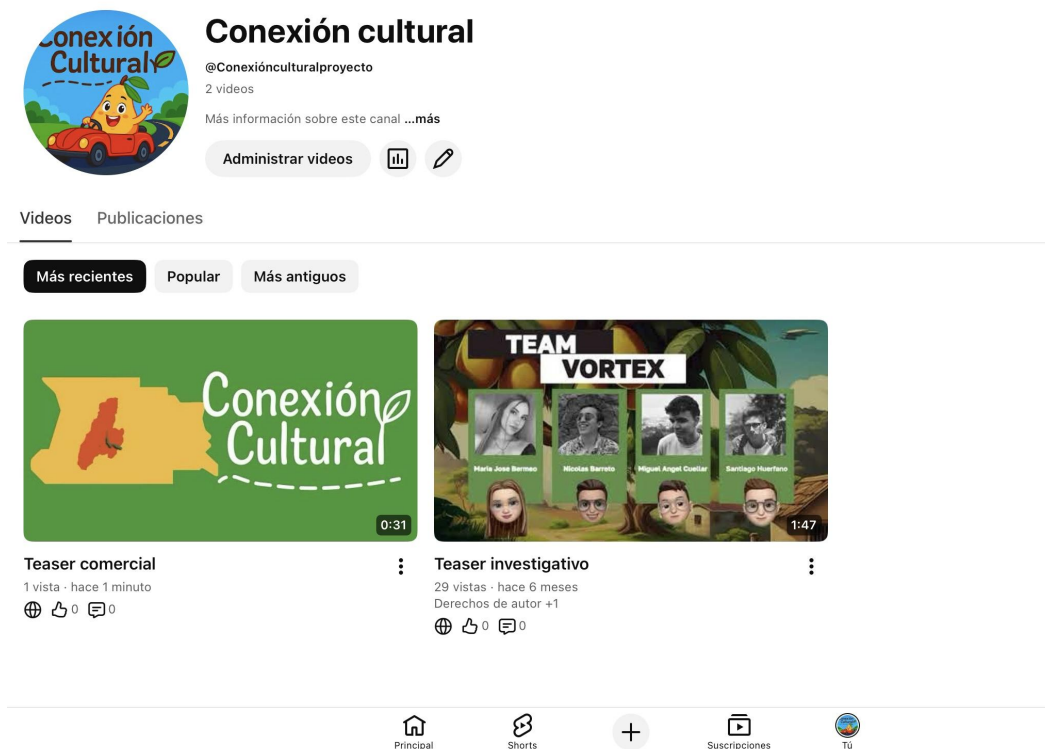


Imagen 11. Conexión Cultural. (2025). Captura de pantalla del canal de YouTube Conexión Cultural. YouTube. <https://www.youtube.com/@conexionculturalproyecto>

Ambas plataformas conforman una red de comunicación que integra lo gráfico, lo narrativo y lo digital, consolidando el carácter transmedia del proyecto y reforzando su objetivo principal: promover la conexión entre comunidad, patrimonio y tecnología para la revitalización turística del territorio.

9. Aprendizaje Significativo

El proyecto *Conexión Cultural – Gualanday en el Mapa* permitió comprender el diseño gráfico como una práctica social que trasciende lo estético y se convierte en un medio para generar transformación y memoria. A través del contacto con la comunidad de Gualanday, se aprendió que el diseño cobra verdadero sentido cuando conecta con las personas y responde a problemáticas reales, integrando investigación, creatividad y empatía. El trabajo interdisciplinario con los ingenieros de EXA y las entidades locales fortaleció la visión del diseño como herramienta colaborativa y de desarrollo. Este proceso dejó como aprendizaje fundamental que el diseño, más que comunicar, puede educar, rescatar identidades y construir puentes entre la cultura, la tecnología y la sociedad.

10. Conclusiones

9.1. Por medio de lo que podemos inferir y comprender de este proyecto es que la investigación reveló la riqueza del patrimonio de Gualanday, compuesto por elementos naturales, arquitectónicos y gastronómicos que permanecen en gran medida intactos en la oferta turística de Tolima. Al comparar la información histórica del Plan de Reordenamiento del Espacio Público de Gualanday (Municipio de Coello, 2002) con el proceso actual de investigación–creación, se evidencia una continuidad en las problemáticas sociales y turísticas del territorio. Mediante nuestra colaboración con la comunidad, comprendimos que el diseño gráfico puede ser una herramienta para la interpretación cultural, que resalta las características locales y refuerza la identidad colectiva. Este reconocimiento nos llevó a considerar este territorio no solo como un espacio físico, sino también como una colección de recuerdos, voces y experiencias que el diseño puede expresar, preservar y recrear.

9.2. Mientras el documento del 2002 nos proporcionó estrategias físicas y organizativas para recuperar toda la parte del turismo, este proyecto en general planteó una estrategia para lograr la transformación simbólica y comunicativa, donde el objetivo fue utilizar al diseño como mediador entre la memoria, cultura y la tecnología. Además de esto por medio de la transformación y la experiencia de investigación–creación se transformó nuestra percepción del diseño y de su papel dentro de los procesos sociales. Se pasó de considerar el proyecto de un enfoque puramente estético y funcional a una concepción del diseño como herramienta de mediación y cohesión entre la comunidad, el patrimonio cultural y la tecnología. El diálogo con los habitantes locales, las pruebas de prototipos y la colaboración interdisciplinaria con ingenieros y gestores culturales nos han demostrado que la innovación surge del intercambio de conocimientos. Hemos aprendido que cuando el diseño se basa en la escucha y la colaboración, puede fomentar el orgullo, el sentido de pertenencia y una renovada apreciación del lugar.

La proyección que se genera mediante este proyecto se da por medio de la experiencia de *Gualanday en el Mapa* la cual fue la encargada de sentar bases sólidas para fortalecer aún más la

conexión entre diseño, tecnología y cultura. Entre los proyectos futuros se incluyen la expansión de la plataforma a otras zonas rurales y la integración de nuevas herramientas interactivas y estrategias participativas para promover el turismo sostenible y el patrimonio local. Más allá de los resultados técnicos, este proceso ha demostrado que el diseño gráfico puede ser un motor de cambio social, impulsando transformaciones duraderas en las comunidades y consolidándose como un lenguaje para la construcción de la identidad, el aprendizaje y el desarrollo territorial.

11. Bibliografía

- . Alcaldía Municipal de Coello. (2002). *Reordenamiento del espacio público de la inspección de policía de Gualanday del municipio de Coello*. Alcaldía de Coello.
- . Barrera, L. (2022). *Turismo cultural y territorio: Nuevos enfoques para el diseño de experiencias*. Universidad Nacional de Colombia.
- . Bertin, J. (2014). *Semiología gráfica* (Ed. española). Universitat de València. (Obra original publicada en 1983).
- . Blanco, M. A. A., Forero, F. A. G., & Medina, M. L. B. R. (2022) Buenas prácticas de turismo sostenible en Colombia.
- . Dodge, M., Kitchin, R., & Perkins, C. (2009). *Rethinking maps: New frontiers in cartographic theory*. Routledge.
- . Conexión Cultural. (2025). *¡Explora Gualanday! Perfil principal del proyecto* [Publicación de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>
- . Conexión Cultural. (2025). *Historia destacada sobre la memoria cultural de Gualanday “Gualanday nos habló”* [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>
- . Conexión Cultural. (2025). *Presentación del equipo y origen del proyecto* [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>
- . Conexión Cultural. (2025). *“La cultura viva”* [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>
- . Conexión Cultural. (2025). *Explicación del proceso de creación del proyecto* [Historia de Instagram]. Instagram. <https://www.instagram.com/conexioncultural/>

- . Conexión Cultural. (2025). *Captura de pantalla del canal de YouTube Conexión Cultural* [Imagen]. YouTube. <https://www.youtube.com/@conexionculturalproyecto>
- . García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Grijalbo.
- . Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de septiembre). *Presentación del prototipo “Conexión Cultural” – Página de inicio* [Captura de pantalla]. Archivo personal.
- . Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de septiembre). *Menú principal del prototipo “Conexión Cultural”* [Captura de pantalla]. Archivo personal.
- . Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de septiembre). *Visualización del mapa de Gualanday en “Conexión Cultural” (versión móvil)* [Captura de pantalla]. Archivo personal.
- . Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de septiembre). *Visualización del mapa de Gualanday en “Conexión Cultural” (versión de escritorio)* [Captura de pantalla]. Archivo personal.
- . Grupo Conexión Cultural. (2025, 10 de septiembre). *Vista emergente del Desierto de Gualanday en el mapa interactivo* [Captura de pantalla]. Archivo personal.
- . Harley, J. B. (2005). La deconstrucción del mapa. En *La nueva naturaleza de los mapas* (pp. 119–142). Paidós. (Obra original publicada en 1989).
- . Hernández, F. (2018). *Metodologías de investigación artística y creación*. Editorial UOC.
- . Jara, O. (2012). *La sistematización de experiencias: Práctica y teoría para otros mundos posibles*. Alforja.
- . Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (Edición en español). Paidós. (Obra original publicada en 2006).
- . López, A. (2019). *Cartografía digital y turismo cultural: Nuevas formas de explorar territorios*. Universidad Nacional de Colombia.
- . Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT Press.

- Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2017). *Política de Turismo Sostenible en Colombia*. MinCIT.
- Ministerio de Cultura de Colombia (2020). *Plan Nacional de Cultura 2020–2030*. MinCultura.
- Municipio de Coello. (2002). *Reordenamiento del espacio público de la Inspección de Policía de Gualanday del Municipio de Coello, con énfasis en la recuperación turística*. Coello: Alcaldía Municipal de Coello.
- Nora, P. (2009). *Los lugares de la memoria* (Edición en español). Editorial Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1984–1992).
- Organización Mundial del Turismo. (2015). *Informe de sostenibilidad del turismo 2015*. OMT.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- UNESCO (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. París: UNESCO.
- Valle, M. A. S. (2020). La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*.