

Formato de Presentación Working Paper

Título Diseño De Interfaz Interactiva Que Transmita La Memoria Histórico-Cultural De Las Tejedoras Afrodescendientes A Sus Futuras Generaciones en Bogotá.

Autores:

Ana Maria Castillo Poveda

Metadatos asociados:

Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-0199-4836>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002295267

Google Scholar:

https://scholar.google.com/citations?hl=es&view_op=list_works&gmla=ALUCkoUSTROtJkUp15hfNowMx6tfKieVxqX6Y1gw86kJVcZNoSomLRMvJvYmOXDBmpU_bm1dpS5oxLcWwMFPYKmKZgaE7XUw&user=ZuQ6qrlAAAAJ

Alejandra Mendoza Carvajal

Metadatos asociados:

Orcid: <https://orcid.org/0009-0006-2147-1452>

CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002295591

Google Scholar:

https://scholar.google.com/citations?hl=es&view_op=list_works&gmla=ALUCkoXldqEjkaqAdrglGzgwLZ1wY5x7FU-dytnrmOzf3-zgoddzbZQulgqVwzn7lCziQEBwSynMuNX_a7ecEgMfpPO82TQAlJg&user=aCrDreAAAAAJ

Resumen Tejiendo Cultura es un proyecto que busca visibilizar el legado histórico y cultural de las tejedoras afrodescendientes en Bogotá mediante una plataforma digital interactiva. Esta iniciativa permite a estas mujeres transmitir su conocimiento ancestral a las nuevas generaciones, fortaleciendo su conexión con la herencia cultural. Utilizando tecnologías como la realidad aumentada, el proyecto ofrece experiencias inmersivas que no solo preservan, sino que también adaptan las tradiciones al contexto moderno. Además, brinda a las tejedoras la oportunidad de comercializar su arte, lo que contribuye a su desarrollo económico y al enriquecimiento del tejido de las trenzas no solo en su comunidad, sino a las futuras generaciones.

Palabras clave: Tejedoras Afrodescendientes, Interfaces Interactivas, Patrimonio Inmaterial, Conexión Generacional, Transmisión cultural digital, Identidad Afrocolombiana.

Abstract Tejiendo Cultura is a project that aims to highlight the historical and cultural legacy of Afro-descendant weavers in Bogotá through an interactive digital platform. This initiative allows these women to pass on their ancestral knowledge to new generations, strengthening their connection to their cultural heritage. By utilizing technologies such as augmented reality, the project offers immersive experiences that not only preserve but also adapt traditions to the

modern context. Additionally, it provides weavers with the opportunity to market their art, contributing to their economic development and enriching the fabric of braiding, not only within their community but for future generations.

Keywords: Afrodescendant Weavers, Interactive Interfaces, Intangible Heritage, Generational Connection, Digital Cultural Transmission, Afro-Colombian Identity.

Introducción.

La labor de las tejedoras afrodescendientes ha sido reducida a un reconocimiento superficial del tejido como técnica textil, ignorando su profundo valor histórico, cultural y de resistencia identitaria. No obstante, la desconexión de los jóvenes con sus raíces hace urgente preservar este legado. Por ello, desarrollamos una interfaz interactiva que transmite el conocimiento ancestral de las tejedoras a las nuevas generaciones en Bogotá, resaltando los elementos esenciales del acervo cultural afro. Mediante una metodología de investigación-acción, evaluamos la eficacia de la plataforma comparando experiencias interactivas similares orientadas a conservar tradiciones culturales, lo que permitió adaptar y mejorar las estrategias en el proceso. El resultado más significativo fue el desarrollo de un prototipo funcional que conectó exitosamente a jóvenes afrodescendientes con su herencia cultural, fomentando un espacio de diálogo intergeneracional con las tejedoras. Esto demuestra que las nuevas tecnologías pueden ser aliadas en la preservación del patrimonio, facilitando la transmisión de las tradiciones a futuras generaciones y adaptándolas al contexto contemporáneo sin perder su esencia.

Estado del arte.

En el marco del diseño de interfaces interactivas para la preservación de la memoria cultural, el estudio realizado por Juan Diego Zamora Reyes en 2021 presenta un enfoque innovador basado en la co-creación entre gestores y creadores culturales de Cartagena. Este trabajo se enfoca en la superación de barreras de exclusión social, permitiendo la apropiación cultural a través de tecnologías accesibles y experiencias digitales centradas en el usuario. El autor menciona la siguiente serie de elementos a tener en cuenta para la realización de una plataforma interactiva digital enfocada en cultura: la identificación de la necesidad del usuario desde la funcionalidad, confiabilidad, usabilidad para resultar en una experiencia satisfactoria y significativa, el objeto del producto, especificaciones funcionales del qué debe y cómo debe hacerlo, diseño de interacción, arquitectura de la información, diseño de interfaz, navegación e información (Zamora, 2021). Esto establece un punto de partida sólido para planear de manera más óptima el diseño e interactividad de una interfaz que busca preservar el patrimonio cultural local.

Asimismo, la interfaz de visualización interactiva para museos virtuales que proponen Fotis Liarokapis, et.al. en 2004 de la Universidad de Sussex. Es un proyecto que definió como su problemática la necesidad de crear una solución accesible para conectar al público que no cuenta con la capacidad corporal de interactuar con el legado que es accesible en las galerías físicas. Para ello se valieron de herramientas como el Web3D y la Realidad Aumentada con el fin de brindar una manera de interactuar de forma natural e inmersiva desde dispositivos tecnológicos; logrando así que los visitantes sintieran una conexión más profunda. El prototipo final se desarrolló en un entorno de realidad aumentada (RA), permitiendo a los usuarios manipular objetos virtuales a través de marcadores físicos (tarjetas con marcadores RA) o

mediante una interfaz gráfica. Además, se implementó la tecnología Web3D para que los objetos tridimensionales pudieran visualizarse en cualquier navegador web.

Por último, el proyecto 4 Ríos que busca conectar a los jóvenes con la memoria histórica, ya que busca replantear la memoria consecuente del conflicto armado desde una nueva perspectiva, como señala Tobar en 2015. Lo logran “Por medio de herramientas de creación de memoria histórica, un cómic interactivo, un corto animado y una experiencia interactiva”. Este se basa en el bajo nivel de lectura entre los jóvenes en Colombia, por lo que busca repensar la manera de comunicar historias a través de la interactividad. Presenta tres maquetas equipadas con mapas geográficos y secciones de realidad aumentada para comunicar información sobre los grupos armados en Colombia y la recreación de la casa de una víctima del conflicto armado de tal manera que cuando el usuario se acerca virtualmente a esta puede escuchar susurros que representan los testimonios de personas desplazadas, generando así una conexión emocional y sensibilización en el usuario. Siguiendo con la propuesta de Montoya en 2010 sobre la necesidad de la acción humana para mantener la memoria viva el proyecto incluye un espacio de participación colectiva donde se da la oportunidad a los usuarios de contar sus propias historias relacionadas con el conflicto armado dando voz a aquellos que han vivido esta realidad de manera directa.

Objetivos

Objetivo General

Creación de una interfaz interactiva que transmita el legado histórico-cultural de las tejedoras afrodescendientes a sus herederos futuros portadores de la memoria en Bogotá.

Objetivos Específicos

1. Identificar estrategias efectivas que puedan ser adaptadas y mejoradas en el contexto de esta iniciativa, a través de la comparación de plataformas interactivas existentes que promuevan la conservación de tradiciones culturales.
2. Establecer los elementos clave del acervo cultural de los tejidos afrodescendientes.

Metodología.

Recolección de datos

Se implementarán entrevistas semiestructuradas y formularios digitales para comprender las percepciones de los jóvenes afrodescendientes de Bogotá sobre las prácticas de trenzado tradicional. Las entrevistas se realizan a jóvenes de varias localidades entre 20 y 25 años que se distribuirán por medios digitales para ampliar la cobertura. De igual manera se empleará este método con las tejedoras, permitiendo incorporar las perspectivas de ellas con el objetivo de preservar su conocimiento y conectarlo con las nuevas generaciones.

Análisis

El proyecto pretende establecer parámetros para que el producto de diseño se adapte de manera efectiva a las necesidades del target. Partiendo del primer objetivo específico los parámetros son: La innovación en tecnologías inmersivas será evaluada en función de su capacidad para enriquecer la experiencia de usuario; el diseño de experiencia de usuario (UX) desde la estrategia para una navegación intuitiva y atractiva; la estructura del contenido será evaluado en términos de organización en la narrativa que se plantea con la finalidad de comunicar coherente y comprensiblemente; y los formatos de interacción y participación para involucrar a los usuarios de manera comunitaria. Siguiendo con el segundo objetivo específico, los parámetros son: la documentación de las técnicas tradicionales como los tipos de trenzado; los significados culturales asociados a cada tipo de trenzado; las estrategias de transmisión intergeneracional del conocimiento; y el entorno social y económico de las tejedoras.

Prototipado

Se desarrollará un prototipo de baja fidelidad, lo que permitirá realizar ajustes y mejoras rápidas antes de avanzar hacia versiones más complejas. De este modo se facilitará la integración de retroalimentación y la realización de iteraciones después de aplicadas las pruebas de usuario.

Finalmente, se llevará a cabo una prueba de usuario que implica convocar a jóvenes afrodescendientes entre 20 a 25 años, junto con tejedoras, para que interactúen con la app. Se les solicitaría que investiga

ran funciones concretas, tales como ingresar a la interfaz interactiva de trenzado o buscar información acerca de los cursos de las tejedoras, mientras se monitorea su navegación y se recolectan comentarios acerca de la experiencia. Los resultados previstos comprenden detectar potenciales problemas de navegación, confirmar que la interfaz sea clara para ambos grupos y recolectar propuestas de mejora. Además, se anticipa un mayor interés de los jóvenes en las costumbres tradicionales, mientras que las tejedoras corroboran que la aplicación representa con precisión su saber y cultura, promoviendo de esta manera un vínculo eficaz entre generaciones.

Referencias Bibliográficas

Hernandez Contreras, J. (2024). Social and emotional learning through color. Universidad Santo Tomás. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/56969>

Hernández Contreras, JD. (2019). La Transversalidad del color. En IV Congreso Internacional de investigación en artes visuales: ANIAV 2019 Imagen [N] visible. Editorial Universitat Politècnica de València. 379-383. <https://doi.org/10.4995/ANIAV.2019.2019.9087>

Hernández, J. (2023). Características graficas del color en la elaboración de propuestas creativas. Universidad Santo Tomás <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50955>

Liarokapis, F., Sylaiou, S., Basu, A., Mourkoussis, N., White, M. y Lister, P. (2004). An Interactive Visualisation Interface for Virtual Museums.. 47-56.
https://www.researchgate.net/publication/220955292_An_Interactive_Visualisation_Interface_for_Virtual_Museums

Montoya, J. (2010). Interfaces tecnológicas y transmisión cultural.. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/35979>

Zamora, J. (2021). Desarrollo de interfaz de una plataforma de interacción digital que permita la co-creación entre gestores y creadores culturales para la visibilización y apropiación de la memoria cultural de Cartagena. Universidad Jorge Tadeo Lozano.
<https://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/bitstream/handle/20.500.12010/24672/Proyecto%20Mapa%20cultural%20-%20Juan%20Diego%20Zamora%202021.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tobar, E. (2015). 4 Ríos - arte, tecnología e interacción para narrar el conflicto armado en Colombia. Universidad de los Andes. OPCA - Número 9 (Septiembre 2015)
<http://hdl.handle.net/1992/4903>