

BogoBike: Blog interactivo sobre la cultura de la bicicleta en Bogotá

ESTUDIANTES

Andreas Salomé Alipio Panesso

CC.1000941248

Angiel Fabiola Benavides Flores

CC.1001346650

Valentina Moreno Sandoval

CC.1000223750

Investigación y creación como modalidad de trabajo de grado

ASESOR

Iván Felipe Castillo

JURADO

Iván Felipe Castillo Montañez

Lizbeth Angélica Riveros Vanegas

Jeice Hernandez

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá D.C

23 De Septiembre del 2023

Agradecimientos y Dedicatoria

“Recordemos que la investigación es una tarea en equipo”

Daniel Cassany (2012, 19)

Queremos expresar nuestros agradecimientos a la Universidad Santo Tomás, nuestra institución educativa y a nuestra facultad de Diseño gráfico quien nos ha otorgado acceso a datos, fuentes, material de archivo; apoyo administrativo, técnico o financiero. Al proporcionar información clave para una investigación, también es pertinente agradecer a la comunidad de biciusuarios de la ciudad de Bogotá quienes nos han permitido la realización de esta sistematización.

Al director de trabajo de grado Iván Felipe Castillo quien nos ha colaborado de forma atenta en contenidos de tipo intelectual, suministrando ideas, análisis, lectura crítica y retroalimentación.

A nuestro anterior docente encargado el profesor Fredy Leonardo Palencia Puerto y el semillero de investigación anteriormente llamado “Equipaje de historias” por ayudarnos a dar inicio al proyecto de investigación e inmiscuirnos en el proceso que se ha llevado a cabo en el transcurso del presente año.

Y por último a nuestros allegados y familiares quienes nos han permitido no desfallecer en el proceso de la realización de esta investigación.

Contenido

BogoBike: Blog interactivo sobre la cultura de la bicicleta en Bogotá

1. Resumen
2. Palabras clave
3. Abstract
4. Key Words
5. Introducción
6. Planteamiento del problema y Objetivos
 - 6.1 Objetivo general
 - 6.2 Objetivos Específicos
7. Justificación
8. Diseño metodológico
 - 8.1 ¿ para qué realizar la sistematización?
 - 8.2 ¿Qué aspectos centrales de la experiencia nos interesa sistematizar?
 - 8.3 ¿Qué elementos habría que tomar en cuenta en la recuperación histórica?
 - 8.4 ¿Qué elementos habría que tomar en cuenta para ordenar y clasificar la información?
 - 8.5 ¿Qué elementos interesa abordar en la interpretación crítica?
 - 8.6 ¿Qué fuentes de información vamos a utilizar y cuáles necesitamos elaborar?
 - 8.7 ¿Cómo se va a realizar esta sistematización?
9. Plazos y Cronograma de la Experiencia a modo de diario de campo
10. Análisis de experiencia
11. Tema de reflexión y discusiones académicas basadas en el análisis de experiencia y la propuesta que sale de la misma.
12. Desarrollo de la propuesta de mejora o del prototipo resultado del aprendizaje significativo
13. Propuesta (Prototipo)
14. Conclusiones
15. Bibliografía o Cibergrafía
16. Anexos

Resumen

Bogobike es un blog interactivo que permite a los ciclistas conectarse con los hitos históricos de la cultura de la bicicleta en la ciudad de Bogotá. Ofrece contenido didáctico que facilita la comprensión completa de la funcionalidad sostenible de este medio de transporte y la notable evolución de este deporte a lo largo de los años. Se destaca la importancia de la bicicleta para los habitantes de Bogotá, impulsada por la alta presencia de aproximadamente ochocientos mil ciclistas en la ciudad. Sin embargo, muchos de ellos solo utilizan el plan "familiar" de la cicloruta, desconociendo muchos cambios y recursos disponibles.

El objetivo principal de Bogobike es establecer una comunicación directa con los ciclistas de la capital, basándose en sus experiencias y emociones, ya que la bicicleta es uno de los deportes más queridos y adoptados en Bogotá, convirtiéndola en una de las ciudades líderes en el uso de estos vehículos.

En este weblog, encontrarás información histórica sobre la bicicleta en Bogotá, anécdotas de ciclistas y una experiencia en realidad virtual que les permitirá interactuar con los espacios proporcionados en un entorno simulado en 3D. Además, se abordan temáticas medioambientales centradas en el transporte sostenible para la ciudad.

Bogobike está guiado por tres seres vivos que son comunes en la capital: Una orquídea epidendrum, un mirlo común y un colibrí chillón. Estas especies nativas hacen que el blog sea más ameno y comprensible para todo tipo de población que desee informarse, no solo sobre la historia y las anécdotas de otros ciclistas, sino también sobre los programas que ofrece la alcaldía de Bogotá para los usuarios de bicicletas.

"La bicicleta es una cura para muchas enfermedades, y una forma de prevención para algunas de las más serias." Mary Windsor E. II (1980)

Palabras clave

Blog Interactivo: Cuando se habla del blog interactivo, se tratará de un weblog que se encarga de transmitir información de forma dinámica y atractiva para que el usuario genere interés en los temas propuestos con posterioridad.

Weblog: Página web, generalmente de carácter personal, con una estructura cronológica que se actualiza regularmente y que se suele dedicar a tratar un tema concreto, el caso de bogobike, las actualizaciones periódicas de realizarán en la sección del anecdotario acorde con la interacción del público.

Realidad virtual: Conjunto de técnicas informáticas que permiten crear imágenes y espacios simulados en los que una persona, mediante un dispositivo visual, tiene la sensación estar y poder desenvolverse dentro de ellos, este apartado, en bogobike se encargará de la sección del museo en donde el usuario podrá desenvolverse en el entorno simulado.

Bici Usuario: son quienes se interrelacionan en escenarios urbanos a través de su acción motriz y quienes, por lo tanto, requieren de procesos formativos para superar las condiciones de violencia vial. Consta de nuestro público objetivo, quienes harán parte de la mayoría de la experiencia que brinda el weblog.

Cultura de la bicicleta: La bicicleta no solo se ha convertido en un símbolo paisajístico de Bogotá, sino también en una herramienta cotidiana de trabajo y en un mecanismo para recorrer el espacio rural y urbano de la ciudad.

Abstract

Bogobike is an interactive blog that allows cyclists to connect with the historical milestones of bicycle culture in the city of Bogotá. It offers educational content that facilitates a complete understanding of the sustainable functionality of this mode of transportation and the remarkable evolution of this sport over the years. The significance of bicycles for the inhabitants of Bogotá is emphasized, driven by the high presence of approximately eight hundred thousand cyclists in the city. However, many of them only utilize the "family" plan of the cycle route, unaware of many changes and resources available.

The main goal of Bogobike is to establish direct communication with cyclists in the capital, based on their experiences and emotions, as cycling is one of the most beloved and adopted sports in Bogotá, making it a leading city in the use of these vehicles.

In this weblog, you will find historical information about cycling in Bogotá, anecdotes from cyclists, and a virtual reality experience that allows them to interact with spaces provided in a simulated 3D environment. Additionally, environmental issues focused on sustainable transportation for the city are addressed.

Bogobike is guided by three living beings common in the capital: an epidendrum orchid, a common blackbird, and a noisy hummingbird. These native species make the blog more engaging and understandable for all types of people who wish to be informed not only about the history and anecdotes of other cyclists but also about the programs offered by the Bogotá city government for cyclists.

"Bicycling is a cure for many diseases, and a form of prevention for some of the most serious ones." Mary Windsor E. II (1980)

Key Words

Interactive Blog: When talking about the interactive blog, It will be a weblog that is responsible for processing information in a dynamic and attractive way so that the user generates interest in the topics proposed later.

Weblog: Web page, generally of a personal nature, with a chronological structure that is updated regularly and that is usually dedicated to dealing with a specific topic, the case of bogobike, periodic updates will be made in the anecdotal section in accordance with the interaction of the public.

Virtual reality: Set of computer techniques that allow the creation of images and simulated spaces in which a person, through a visual device, has the sensation of being and being able to function within them. This section, in bogobike, will be in charge of the section of the museum where The user will be able to function in the simulated environment.

Bike User: are those who interact in urban settings through their motor action and who, therefore, require training processes to overcome the conditions of road violence. It consists of our target audience, who will be part of the majority of the experience that the weblog provides.

Bicycle culture: The bicycle has not only become a landscape symbol of Bogotá, but also an everyday work tool and a mechanism to navigate the rural and urban space of the city.

BogoBike: Blog interactivo sobre la cultura de la bicicleta en Bogotá

Elaborado por Angiel Fabiola Benavides, Andreas Salomé Alipio y Valentina Moreno Sandoval. Dirigido por el docente Iván Felipe Castillo Montañez el 21 de Noviembre de 2023.

Introducción

En el contexto de la ilustración, surge la necesidad de representar el entorno a través de las culturas y la categorización del lenguaje verbal y sensitivo, entre otros elementos. Además, se busca comunicar problemáticas, sentimientos y escritos. En el ámbito actual en el diseño gráfico, se observa un aumento en los movimientos que definirán el arte de nuestra época y el futuro libro de historia, junto con la imagen ilustrada. Los weblogs han marcado los accesos a contenidos multimedia con mayor facilidad y así mismo también han generado una forma de debate y comunicación de experiencias mediante la interacción digital entre el público que accede a dicha información.

“Los contenidos webs multimedia tales como los weblog han sido utilizados como una de las herramientas de fácil acceso y publicidad a nivel empresarial” Cantone D. (2013)

"Bogobike" no es simplemente un blog informativo acerca de la cultura ciclista en Bogotá; se destaca como una influyente precursora del deporte en Latinoamérica. Su enfoque radica en la creación de contenido interactivo con el objetivo de elevar el nivel de interacción digital a través de su sitio web en el presente año. La iniciativa busca transformar la percepción de los contenidos que pueden ser desarrollados en entornos digitales, ofreciendo una nueva perspectiva. Su objetivo principal es llegar al público de manera innovadora mediante la presentación de experiencias personales vinculadas al uso de la bicicleta, así como la narración de la historia de Bogotá en relación con este medio de transporte. Un elemento distintivo de "Bogobike" es su incursión en la Realidad Virtual. A través de una exposición en este formato, la plataforma pretende proporcionar una visión más profunda y expansiva de los temas planteados inicialmente en cada uno de sus espacios. Este enfoque no solo enriquece la comprensión del público sobre la cultura ciclista y la historia de Bogotá, sino

que también subraya la bicicleta como un medio de transporte altamente sostenible para la ciudad.

El diseño gráfico implica la creación de formas, ya sea partiendo de un diseño propuesto o construyéndose desde cero. Bogobike, por otro lado, adopta un enfoque diferente al hacer uso de Google Sites. Aunque estas plataformas a menudo son relegadas como simples moderadoras en el proceso de creación, buscamos aprovechar esta plataforma como una herramienta para la creación de contenido dinámico en la web. El objetivo es ir más allá de la narración de historias limitada a las redes sociales, utilizando los weblogs como un medio de interacción social más profundo; dando lugar a blogs personales que van más allá de narrar eventos cotidianos, implementando opciones que ofrece Google sites como incluir espacio para html, prototipado y acceso a comentarios gracias a otros plugins; promoviendo la participación de la opinión pública para generar retroalimentación significativa. De esta manera, Bogobike busca transformar la plataforma estándar en una herramienta versátil y enriquecedora para la interacción social y la expresión creativa. Es por ello que gracias a "The Elements of User Experience" de Garrett, J. J. (2002), nos proporciona una visión completa del diseño de la experiencia del usuario, desde la planificación hasta la interfaz visual. Puede ser útil para entender cómo el diseño gráfico se integra en la experiencia general del usuario en un blog.

Por otro lado, Bogotá es reconocida a nivel latinoamericano por sus extensas ciclorrutas y las destacadas figuras del ciclismo colombiano. En este contexto, la investigación se orienta desde el semillero de investigación previamente denominado "Equipaje de Historias" hacia la creación de contenido interactivo web. El objetivo es documentar la rica cultura existente en la capital en torno a la práctica del ciclismo, no solo como una forma de entretenimiento familiar, sino también como un medio de transporte respaldado por el Ministerio de Ambiente. La investigación aborda historias que se remontan desde 1830 hasta nuestros días.

Con este proyecto, buscamos plasmar una exposición ilustrada digital a través de un weblog que explore la cultura de la bicicleta en la ciudad de Bogotá. Este enfoque se centra en elementos visuales y comunicativos que permitan al espectador comprender completamente la historia y las diversas formas de uso de las bicicletas en relación con las épocas históricas correspondientes; así mismo como generar que el público simpatice con los personajes allí expuestos en un lenguaje gráfico atractivo para quienes interactúan en el weblog.

Planteamiento del problema de investigación y objetivos

La problemática de este proyecto, nace de los bajos porcentajes del uso de la bicicleta pese a la infraestructura adaptada que ofrece Bogotá, haciendo que la mayoría de la ciudadanía prefiera hacer uso del transporte público u otros medios de transporte ya sea automóvil o motocicleta.

En virtud del problema de investigación, surge la siguiente pregunta clave: ¿Cómo puede "BogoBike" capitalizar las experiencias proporcionadas en el weblog para promover el uso de la bicicleta en Bogotá? Esta interrogante ha guiado la búsqueda de una solución que se alinee con el enfoque destacado por Spolsky, quien sostiene que "El diseño no es solo lo que ves y sientes. Es cómo funciona" (Spolsky J., 2017). En este contexto, se ha ideado una solución que busca aprovechar las experiencias ofrecidas a través del weblog para estimular el uso de la bicicleta en Bogotá. Este enfoque implica la incorporación de elementos como relatos de vida, experiencias en Realidad Virtual y conocimientos históricos relacionados con la práctica del ciclismo. Al abordar estas dimensiones, se busca no solo proporcionar una perspectiva visual y emocional atractiva, sino también garantizar un impacto efectivo en el comportamiento y la percepción de los usuarios, siguiendo la premisa fundamental de que el diseño no se limita a lo estético, sino que abarca su funcionalidad y utilidad en la vida cotidiana.

Objetivo general

- El objetivo principal es elevar de manera significativa el nivel de interacción digital a través del sitio web, empleando contenido interactivo e innovador que presente experiencias personales vinculadas al uso de la bicicleta y la narración de la historia de Bogotá en el contexto de este medio de transporte. La iniciativa también busca destacarse mediante la pionera utilización de la Realidad Virtual en una exposición, proporcionando una visión más profunda y expansiva de los temas abordados. En conjunto, se pretende enriquecer la comprensión del público sobre la cultura ciclista, la historia de la ciudad y resaltar la bicicleta como un medio de transporte altamente

sostenible para Bogotá.

Objetivos específicos

- Desarrollar y publicar al menos dos contenidos interactivos mensuales en el sitio web de "Bogobike", centrados en experiencias personales relacionadas con el uso de la bicicleta en Bogotá y la historia de la ciudad, con el fin de incrementar la participación del público.
- Implementar estrategias de marketing digital para promover la participación activa de la audiencia, fomentando comentarios, comparticiones y otras formas de interacción en las plataformas digitales asociadas a "Bogobike".
- Crear y mantener una sección específica en el sitio web dedicada a la narración de historias vinculadas a la cultura ciclista y la historia de Bogotá, proporcionando un acceso fácil y atractivo para los usuarios interesados en explorar estos temas.
- Diseñar y lanzar al menos una exposición en Realidad Virtual en el transcurso del año, ofreciendo una experiencia inmersiva que amplíe la comprensión del público sobre la cultura ciclista y la historia de Bogotá, destacando la importancia de la bicicleta como medio de transporte sostenible.
- Implementar métricas de seguimiento, como el análisis de tráfico web, la participación en el weblog y la retroalimentación del público, para evaluar el impacto de las iniciativas y realizar ajustes estratégicos según sea necesario.

Justificación

"Bogobike" se posiciona como una plataforma dedicada a la comunicación de experiencias vinculadas a la cultura de la bicicleta en Bogotá. Esta iniciativa se nutre de vivencias de naturaleza gráfica y sensorial, proporcionando una nueva perspectiva en la organización de la información dentro del contexto de la capital. A su vez, busca transmitir mensajes a través de las experiencias de vida, participando activamente en uno de los módulos del plan de estudios relacionados con "diseño y sociedad". Este módulo específico destaca el estrecho vínculo

existente entre el diseño y las transformaciones sociales, económicas, políticas y culturales que han tenido lugar en distintos momentos históricos.

Mediante un análisis temático de diversos eventos, Bogobike describe las múltiples etapas del diseño propuesto, resaltando cómo las dinámicas histórico-sociales han dejado su huella en la cultura de la bicicleta en Bogotá. La plataforma utiliza la ilustración y contenido interactivo multimedia como herramientas clave para activar procesos de innovación social. En este enfoque, Bogobike no sólo documenta la evolución de la cultura ciclista en la ciudad, sino que también fomenta la participación activa y la conexión con la audiencia a través de experiencias visuales y narrativas inmersivas.

Diseño Metodológico **(Modelo doble diamante)**

En consonancia con el modelo de doble diamante, el proceso de desarrollo del producto final para "Bogobike" se inicia en la etapa de descubrimiento. La idea inicial, propuesta por el decano de división y centrada en la historia de la bicicleta, se exploró como un hito en la cultura deportiva colombiana, especialmente a raíz del excepcional desempeño de Nairo Quintana en el Tour de Francia 2013.

En la etapa de definición, la concepción del producto se traduce en un weblog interactivo, con un enfoque cualitativo que busca destacar la rica historia del ciclismo en Bogotá. La singularidad del diseño, basada en animaciones cortas (GIFs) con animales y profesiones acordes a diferentes épocas, se perfecciona como resultado de un proceso de análisis temático y conceptualización.

La etapa de desarrollo se centra en la creación de módulos, explorando diversas temáticas relacionadas con la cultura de la bicicleta en Bogotá. Los segmentos dinámicos e interactivos, como inicio, historia, anécdotas y experiencia en realidad virtual, emergen como elementos clave de esta fase.

El diseño para la transformación social se incorpora en la etapa de desarrollo, utilizando estrategias de pensamiento de diseño para abordar diversos aspectos sociales. La relevancia

del proyecto como forma de información y comunicación se destaca, especialmente al permitir que el público construya el espacio web con sus vivencias en el ciclismo.

La experiencia evoluciona desde el semillero de investigación "Equipaje de historias", inicialmente como módulos en formato de pliego, hasta transformarse en un weblog informativo sobre la cultura de la bicicleta. Este espacio no solo proporciona información, sino que también brinda una experiencia reflexiva a través de las vivencias compartidas por quienes interactúan en él, cerrando el ciclo del modelo de doble diamante.

¿Para qué realizar esta sistematización?

La integración del diseño desempeña un papel crucial en la materialización de la sistematización propuesta, que tiene como objetivo principal transformar el weblog en una herramienta efectiva para informar sobre el deporte popular entre los capitalinos en Bogotá. El diseño, en este contexto, se convierte en la herramienta visual y estructural que potencia la conexión cercana con el deporte, permitiendo que el weblog no solo informe, sino también emocione y atraiga a la audiencia.

¿Qué aspectos centrales de la experiencia nos interesa sistematizar?

La estética y la usabilidad del diseño son esenciales para transmitir la diversión y la integración asociadas con el deporte, contribuyendo así a la experiencia de ocio y conexión comunitaria que se busca lograr. Al mismo tiempo, el diseño debe reflejar la importancia del deporte como medio de transporte sostenible y amigable para la ciudad. Elementos visuales, como gráficos, imágenes y esquemas, pueden destacar la relación entre el deporte y la movilidad sostenible, subrayando la relevancia de la bicicleta como un componente integral de la infraestructura urbana.

¿Qué elementos habría que tomar en cuenta en la recuperación histórica?

Para la recuperación histórica se planteará en uno de los apartados del proyecto, incluyendo fechas clave para la cultura de la bicicleta en la ciudad de Bogotá, lo que se dará como uno de los apartados más interesantes, ya que se encontrará acompañado por las animaciones en conjunto con sus respectivos usos acorde con la época

¿Qué elementos habría que tomar en cuenta para ordenar y clasificar la información?

En consonancia con el modelo de doble diamante, la estructura del weblog de "Bogobike" se detalla en cuatro segmentos principales.

1. Inicio:

En esta fase de descubrimiento, el apartado de inicio proporcionará información esencial sobre el proyecto y se presentará a la agencia de diseño Workflow. Además, destacará la bicicleta como un medio de transporte amigable. Para fomentar la participación, se incorporará un espacio de comentarios donde los visitantes podrán compartir sus perspectivas y experiencias.

2. Historia:

La etapa de definición se materializa en el segmento de Historia, que abordará las épocas clave relacionadas con la cultura de la bicicleta en Bogotá. Este espacio estará enriquecido con GIFs animados que ilustran el uso de modelos de bicicleta correspondientes a cada época, brindando una experiencia visual y educativa.

3. Anecdotalario:

En el segmento del Anecdotalario, se da paso a la etapa de desarrollo. Aquí, se incluirá un cuestionario de interacción con tres preguntas clave. La recopilación de respuestas, de manera anónima, alimentará este anecdotalario, permitiendo a los usuarios compartir sus experiencias personales relacionadas con la cultura de la bicicleta en Bogotá.

4. Experiencia de Realidad Virtual (RV):

La etapa de desarrollo culmina con la experiencia de realidad virtual, un enfoque inmersivo para resumir el contenido del weblog. Aunque no incorpora el Anecdotalario, esta sección busca presentar de manera dinámica e ilustrada la historia de la cultura de la bicicleta y su evolución en un entorno similar a un museo 3D. La experiencia ofrece una perspectiva única y experimental del tema.

Este enfoque estructurado y progresivo, desde la presentación del proyecto hasta la inmersión en una experiencia de realidad virtual, refleja la aplicación práctica del modelo de doble diamante en el diseño y desarrollo de "Bogobike".

¿Qué elementos interesa abordar en la interpretación crítica?

Bogobike se centra en una interpretación crítica de la cultura de la bicicleta en Bogotá, abordando aspectos clave como la sostenibilidad ambiental, el impacto social, los cambios históricos, la participación ciudadana y la innovación social. El objetivo es estimular un diálogo reflexivo sobre el papel de la bicicleta en la ciudad, considerando tanto sus beneficios como los desafíos, y fomentando prácticas más sostenibles y participativas a través de la interacción con la comunidad.

¿Qué fuentes de información vamos a utilizar y cuáles necesitamos elaborar?

Fuentes de Información: Datos oficiales sobre el uso de bicicletas en Bogotá, documentos históricos que abordan la relación entre Bogotá y la bicicleta, experiencias personales recopiladas a través de entrevistas, informes de eventos ciclistas para comprender la dinámica comunitaria, fuentes especializadas en contenido interactivo y realidad virtual, estudios de impacto ambiental y sostenibilidad relacionados con la bicicleta.

Necesidades de Elaboración: Contenido interactivo único, como encuestas y experiencias virtuales, historias y narrativas personalizadas que conecten ciclistas con la historia de Bogotá, desarrollo de la exposición en Realidad Virtual, desde la conceptualización hasta la producción virtual y material educativo sobre la sostenibilidad de la bicicleta.

¿Cómo se va a realizar esta sistematización?

(indicar las etapas, técnicas y procedimientos que se utilizarán y quiénes van a participar)

- Acercamiento al tema a partir del semillero de investigación y el tema propuesto.
- Profundización a nivel Colombia sobre la historia de la bicicleta.
- Profundización a nivel de la ciudad de Bogotá sobre la cultura de la bicicleta a través del tiempo.
- Acercamiento a historias de vida relacionadas con el deporte de la bicicleta a través de un formulario.
- Realización del logotipo e imagen del blog.
- Creación de ilustraciones para el RV y animaciones para el sitio web.
- Maquetación del sitio.
- Implementación de la información recolectada con posterioridad en cada uno de los

apartados.

- Testeo del weblog y su interacción.

¿ Productos que deberían surgir de esta sistematización ?

Sitio Web Interactivo, contenido Narrativo Personalizado, exposición en Realidad Virtual, experiencia inmersiva para ampliar la comprensión sobre cultura ciclista, contenido educativo resaltando la sostenibilidad de la bicicleta, análisis continuo sobre interacción y estrategias basadas en la evaluación continua para mejorar la iniciativa.

Plazos y Cronograma de la Experiencia a modo de diario de campo

Elementos a hacer		Realizado	No realizado
Diseño de personajes	Orquídea	✓	
	Mirlo	✓	
	Colibrí	✓	
Animaciones (Gifs)	Orquídea en Bici	✓	
Weblog	Inicio	✓	
	Historia	✓	
	Anécdotas	✓	
	Experiencia en RV	✓	
Museo Rv	Sala 1	✓	
	Sala 2	✓	
	Bienvenidos	✓	
Adicionales	Selección de colores	✓	
	Logo para el proyecto	✓	
	Nombre del proyecto	✓	
	Información para poner en el blog	✓	
	Tipografías (título y texto corrido)	✓	
	Contenido para las anécdotas (formulario)	✓	
	Fondos	✓	
Documentos del proyecto	Anteproyecto	✓	
	Sistematización de experiencia	✓	

Para más información del cronograma y la organización del proyecto, puede consultar el **Anexo A** denominado Tabla de organización del proyecto.

Análisis de la experiencia.

(Aprendizaje significativo Propuesta proyectual)

Bogobike, en el marco del aprendizaje significativo, ha propuesto una innovadora forma de narrar experiencias deportivas a través del diseño gráfico y la interacción digital, más allá de las redes sociales convencionales. Este enfoque revolucionario implica un retorno a los weblogs, pero con un giro moderno: la incorporación de la realidad virtual y contenidos útiles para los ciclistas, como información relevante proporcionada por la alcaldía de Bogotá. Esta información, aunque ya existe, puede ser desconocida para muchos ciclistas, y su inclusión en esta plataforma puede resultar extremadamente beneficiosa.

Las prácticas deportivas óptimas están intrínsecamente ligadas a su implementación y a las experiencias de los usuarios, y no solo se consideran como un medio de transporte sostenible. En este contexto, las ilustraciones de animales nativos de la ciudad enriquecen la experiencia, haciendo que sea más inmersiva y entretenida. Este enfoque no solo promueve el deporte y el uso de un medio de transporte sostenible, sino que también genera conciencia sobre la conservación de las especies. Los usuarios, que en su mayoría buscan contenido especializado y relacionado con este deporte tan popular en la ciudad, pueden disfrutar de una experiencia única y educativa a través de esta implementación.

La propuesta proyectual busca un aprendizaje significativo al enfocarse en la interacción digital, la conexión emocional a través de experiencias personales y la innovación con Realidad Virtual. Se pretende enriquecer el conocimiento sobre la cultura ciclista y la sostenibilidad en Bogotá. La evaluación continua y ajustes estratégicos facilitan la adaptación constante a las preferencias del público, promoviendo un aprendizaje dinámico y efectivo. Es por ello que *"El diseño no es solo lo que se ve y se siente. El diseño es cómo funciona."* Jobs S.(2006) y basándonos en la propuesta puede ser una de las mejores opciones a plantear en tanto a su funcionalidad y practicidad.

Tema de reflexión y discusiones académicas basadas en el análisis de experiencia y la propuesta que sale de la misma

La investigación se centra en la exploración de cómo "BogoBike" puede aprovechar las experiencias proporcionadas por el weblog para promover el uso de la bicicleta en Bogotá. La estrategia propuesta implica la integración de elementos como historias de vida, experiencias en Realidad Virtual y conocimientos históricos sobre el ciclismo. A través de este enfoque, se busca generar un diálogo que conduzca a la implementación de nuevas formas de interacción, enfocadas en un deporte significativo para la capital colombiana; por ejemplo *"La clase creativa"* o en inglés *"The Rise of the Creative Class"* Florida R. (2004) en donde se aborda la importancia de la creatividad y la cultura en el desarrollo urbano sostenible.

La elección de un anecdotario se justifica por su carácter humano, ya que las historias cotidianas suelen incluir experiencias relacionadas con el aprendizaje y uso de la bicicleta en situaciones de emergencia o para fines cotidianos. Este enfoque, respaldado por la emotividad de las experiencias compartidas, se considera un factor diferenciador clave, complementado por la inmersión en Realidad Virtual para enriquecer la conexión emocional de los usuarios con el weblog.

La investigación también aborda la necesidad de establecer una conexión directa a través del diseño para los practicantes de este deporte. Dada la falta de información detallada sobre el ciclismo en Bogotá, la solución propuesta es la creación de un weblog interactivo que ofrezca a los usuarios experiencias de vida, información histórica y un nuevo componente de realidad virtual para facilitar el aprendizaje.

La inclusión de animales en la orientación del sitio se presenta como una última solución. Esta elección se basa en la consideración de la bicicleta como un medio de transporte sostenible y amigable con los seres vivos en la ciudad. La presencia de animales autóctonos, como orquídeas, mirlos y colibríes, busca concientizar sobre la importancia de adoptar un medio de transporte respetuoso con el medio ambiente. Además, la elección de colores específicos para el sitio refuerza la idea de crear un espacio fresco y saludable, tanto para los animales como para los ciclistas urbanos de Bogotá. Este enfoque busca no solo promover la bicicleta como medio de transporte, sino también fomentar un cambio positivo en la

percepción del entorno urbano y la convivencia con la naturaleza.

Desarrollo de la propuesta de mejora o del prototipo resultado del aprendizaje significativo

Fase 1: Idea inicial y desarrollo de módulos

En esta etapa del proyecto, se llevó a cabo el desarrollo de módulos concebidos para una exposición inicial, diseñados para ser presentados en el ámbito universitario a través del semillero de ilustración "Equipaje de Historias". Estos módulos tenían como objetivo contar la historia de la bicicleta mediante la representación de animales autóctonos de Colombia vinculados a profesiones de la época correspondiente.

Lamentablemente, la ejecución de esta idea se vio truncada con el cierre del Semillero y la desvinculación del docente a cargo del proyecto. Este giro inesperado en la dirección del proyecto puede haber presentado desafíos significativos para la continuidad y la realización de los objetivos planteados inicialmente. Es crucial considerar cómo este cambio impacta en el futuro del proyecto y si existen oportunidades para retomar o ajustar la visión original en función de las circunstancias actuales.



Imágenes de Fase 1 (Foto tomada 2023) Realización de módulos de 1 pliego

- Para más información sobre la realización de los módulos de 1 pliego Revisar el **Anexo B** denominado como Fotografías de proceso para la realización de módulos.
- Para más información sobre la investigación realizada con posterioridad Revisar el **Anexo C** denominado Anteproyecto.

Fase 2: Replanteamiento de Ideas

En esta fase del proyecto, tras la partida del docente encargado y la incorporación al proceso de Investigación y Creación, se emprendió la búsqueda de una nueva manera de presentar la exposición del trabajo ya realizado. Este proceso se llevó a cabo en colaboración con el nuevo director de grado asignado a nuestro proyecto. Gracias a esta colaboración, se exploraron soluciones digitales que podrían enlazarse con un nuevo enfoque del proyecto, sin descartar la idea original planteada con anterioridad.

Durante esta etapa, se consideró la posibilidad de crear un espacio especializado e interactivo dirigido a los usuarios de bicicletas. Este enfoque buscaba demostrar, a través de la inclusión de animales autóctonos de Bogotá, la viabilidad de la bicicleta como un medio de transporte más sostenible para la ciudad y amigable con las especies locales. La integración de elementos digitales permitiría una presentación innovadora y atractiva, ofreciendo a los biciusuarios una experiencia única y educativa.

Este redireccionamiento del proyecto refleja la adaptabilidad del equipo ante cambios inesperados, aprovechando la oportunidad de explorar nuevas perspectivas y enriquecer la propuesta original. La colaboración con el nuevo director de grado ha sido fundamental para revitalizar el proyecto y alinear sus objetivos con las nuevas metas y posibilidades.

Fase 3: Weblog y exploración de secciones

En esta fase, se decidió la implementación de un weblog interactivo con realidad virtual (RV) para fomentar la interacción del usuario. Se estructuraron secciones como inicio, historia, anecdotario y experiencia de RV, cada una cumpliendo un propósito específico. La elección de Google Sites como plataforma de hospedaje se basa en su versatilidad. Este enfoque integral tiene como objetivo crear una experiencia educativa y atractiva para los usuarios, destacando la utilidad de la bicicleta en Bogotá a través de contenido diverso y accesible.

Fase 4: Planteamiento de los personajes como parte de la propuesta de diseño

Al identificar la posibilidad de extraer un enfoque sostenible del medio de transporte en nuestra propuesta de investigación, decidimos centrarnos en la concientización. Para lograr esto, optamos por incorporar personajes nativos del territorio en el weblog, quienes servirán como guías durante la visita. Esta elección busca aprovechar la conexión emocional con los personajes locales para transmitir de manera efectiva el mensaje de la sostenibilidad del transporte en Bogotá.



Imágenes Fase 4 (Ilustraciones realizadas 2023) diseño de personajes final utilizado para el weblog

Fase 5: Planteamiento de maquetación del weblog

Durante esta fase, se ha definido de manera clara la paleta de colores completa del sitio, así como el uso de logotipos y la estructura del weblog. Se ha detallado la disposición de la información, la organización de las secciones y la categorización de cada dato recopilado a través de la investigación. Este proceso asegura una presentación coherente y efectiva de la información, optimizando la disposición de los elementos para una mejor comprensión y experiencia del usuario en el sitio web.

Fase 6: Realización de Anecdotario

Continuando esta fase, se ha avanzado en la disposición de las historias narradas por los biciusuarios utilizando una herramienta proporcionada por Google: los formularios. Se ha ideado una propuesta sencilla basada en narraciones cortas. Después de revisar más de 10 respuestas, se ha seleccionado una narración destacada para ser incluida en el weblog. Este enfoque permitirá una presentación efectiva y variada de las experiencias de los usuarios, agregando un toque personal y auténtico al contenido del sitio web.

Recopilatorio de historias ☆

Preguntas Respuestas 30 Configuración

Bogo BIKE

Recopilatorio de historias

Bogobike es un proyecto enfocado a la recopilación de memorias y experiencias a través de la cultura de la bicicleta en la ciudad de Bogotá, generando nuevos espacios experienciales en un blog interactivo que se encargará de mostrar todas aquellas anécdotas que se encuentran ligadas a este deporte a través del tiempo en uno de sus apartados.

¿usted sabe usar la bicicleta? *

Si

No

si la anterior respuesta fué un SI, ¿tiene alguna experiencia que desee contar respecto al uso de estos aparatos?

Imágen Fase 6 (imágen tomada en 2023) evidencia del formulario de google realizado para el recopilatorio de historias con un total de 30 respuestas de las cuales 5 han sido seleccionadas para la previsualización del blog.

Para encontrar el formulario consultar el **Anexo D** denominado Formulario de anécdotas Bogobike y así mismo para revisión de respuestas enviadas, consultar el **Anexo E** denominado respuestas obtenidas del formulario.

Fase 7: Realización e Implementación de Realidad Virtual

En este paso, se ha llevado a cabo el modelado y posicionamiento inicial del mapeado UV en cada elemento destinado para su uso en el weblog. Simultáneamente, se ha estructurado la información del museo, incluyendo la elaboración de un guión museal. Este guión proporciona la temática y los apartados que se encontrarán en el espacio del museo virtual, estableciendo así una base organizativa para la presentación de contenido en el sitio web. Estos pasos son esenciales para garantizar una disposición coherente y efectiva de los elementos visuales y de información en el desarrollo del proyecto.



Imágen Fase 6 (Imágen tomada 2023) Renderizado entrada del museo de realidad virtual con

texturizados y luces adecuadas.

La correcta adaptación y exportación del formato especificado en A-frame ha posibilitado la implementación exitosa del museo en el weblog. Este proceso facilita el posterior insertado en el sitio, permitiendo así la selección de este elemento en el apartado correspondiente. Además, se ha habilitado la interacción con el museo virtual directamente desde el sitio, ofreciendo a los usuarios una experiencia inmersiva y accesible que enriquece la propuesta del weblog. Este enfoque promueve una participación activa y envolvente, mejorando la usabilidad y la interactividad del sitio.

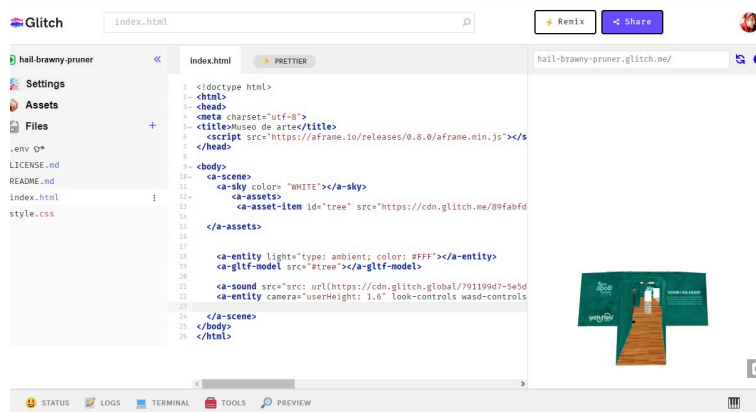


Imagen Fase 6 (imagen tomada 2023) proceso de implementación del código de A-frame

Para más información del museo de realidad virtual puede consultar el **Anexo F**, denominado Guión Museal Bogobike.

Fase Final: Finalización del Weblog

La puesta en marcha del sitio, con todos los apartados completos y dispuestos de manera lógica, representa el punto culminante del proceso, garantizando que el weblog esté configurado de manera óptima y precisa para su funcionamiento. Este paso no solo implica la disponibilidad del contenido, sino también la activación de todas las características y elementos interactivos previamente desarrollados. Con la publicación, el sitio está preparado para ser accedido por los usuarios, ofreciendo así la oportunidad de disfrutar de la experiencia completa y aprovechar los recursos informativos y visuales proporcionados.

Acorde con Krug, S. (2016) en "Don't Make Me Think" en 2016 Aunque no se centra

exclusivamente en blogs, este libro es una referencia clásica sobre usabilidad web y diseño intuitivo. en donde nos ofrece consejos valiosos para mejorar la experiencia del usuario, que son aplicables al diseño de blogs.



Imágen Fase Final (Imágen tomada 2023) Apartado de Inicio Bogobike



Imágen Fase Final (Imágen tomada 2023) Apartado de Historia Bogobike



Imágen Fase Final (Imágen tomada 2023) Apartado de Anecdotario Bogobike



Imágen Fase Final (Imágen tomada 2023) Apartado de Experiences Rv Bogobike

Propuesta (Prototipo)

Dentro del prototipado, damos respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo puede “BogoBike” utilizar las experiencias que ofrece el weblog para fomentar el uso de la bicicleta en Bogotá? El propósito primordial de este proyecto es transformar significativamente la experiencia de interacción con el deporte a través del sitio web de Bogobike. Se busca lograr este objetivo mediante la implementación de contenido interactivo e innovador que destaque las experiencias personales relacionadas con el uso de la bicicleta y narra la historia de Bogotá en el contexto de este medio de transporte sostenible.

1. Contenido Narrativo Interactivo:

- Integración de un anecdotario que recopila historias personales de biciusuarios.
- Uso de formularios interactivos para que los usuarios compartan sus propias experiencias.
- Sección de historia con narrativas visuales y multimedia para ofrecer una visión completa.

2. Realidad Virtual (RV) Pionera:

- Implementación de experiencias de Realidad Virtual para explorar la ciudad en el pasado y presente.
- Sección dedicada a la RV con contenido inmersivo que permita a los usuarios vivir virtualmente la historia y cultura ciclista.

3. Diseño Atractivo e Intuitivo:

Dentro del desarrollo de este gracias al libro "Designing Brand Identity" de Wheeler, A.

(2013) proporcionamos una imagen fresca y única a este proyecto, puesto que este libro ofrece perspectivas valiosas sobre la importancia del diseño coherente y efectivo. Los principios de diseño de marca pueden aplicarse a la creación de un blog distintivo y memorable.

- Paleta de colores vibrantes y atractivos que reflejan la vitalidad y sostenibilidad del ciclismo.
- Logotipos y elementos visuales que refuercen la identidad de Bogobike.

4.Navegación Facilitada:

- Estructura del sitio claramente definida con secciones como Inicio, Anecdotario, Historia, RV, entre otras.
- Navegación intuitiva para que los usuarios accedan fácilmente a la información que deseen explorar.

Para evidenciar la investigación realizada, puede acceder mediante el siguiente vínculo al Weblog Interactivo de Bogobike:

- Alipio S, Benavides A y Moreno V. (2023) Bogobike Blog Interactivo sobre la bicicleta en Bogotá , Bogotá D.C Colombia: Bogobike Interactivo [Google sites]. Universidad Santo Tomás Sede Bogotá,
<https://sites.google.com/view/bogobikebloginteractivo/inicio?authuser=0>

Conclusiones

Sin duda, el diseño gráfico ha conseguido grandes avances gracias a la internet; dándonos herramientas para el apoyo de nuestro Web Blog, se buscó la forma de comunicar problemáticas, sentimientos, escritos e historias a través de las ilustraciones implementadas en conjuntos con los personajes, generando en los espectadores un lenguaje verbal y sensitivo.

El diseño gráfico, principalmente se basa en establecer comunicación directa y sencilla a

través de la imagen, con lo cual el establecer herramientas simples y mucho más innovadoras para un público de este tipo en Bogotá vinculado al deporte genera una nueva experiencia que otorga información de un medio de transporte sostenible para la ciudad a través del cuidado de especies que guían en el transcurso del Weblog; no solo se está retomando una herramienta antigua como el Weblog sino que se está retomando una práctica digital que puede llegar a ser útil para estas personas que buscan compartir experiencias vinculadas al deporte.

Dentro del ámbito del diseño gráfico se encuentran estigmatizadas las herramientas a las que se les dió uso, por lo cual se ha implementado haciendo uso de este tipo de recurso generando contenido nuevo y de carácter “innovador”.

Por último pero no menos importante, el proyecto de BogoBike ha mostrado un avance y cambios en el proceso generando nuevas ideas y acomodandolas acorde con la necesidad establecida, sin dejar a un lado la idea principal, pero no descartando la idea de “construir sobre lo construido” y dando un acabado satisfactorio en el prototipo final gracias al trabajo en equipo y que se ha empleado entre sangre sudor y lágrimas.

Bibliografía/ Cibergrafía

- Akveld, J. (2018). *¡Date Una Vuelta En Bici!* Google Books.
https://www.google.com.co/books/edition/Date_Una_Vuelta_En_Bici/hvxfswEACA_AJ?hl=es
- *Atlas histórico de Bogotá (1911-1948)*. (2016, mayo 25). Issuu.
https://issuu.com/patrimoniobogota/docs/atlas_58cfa242c2ac2a/353
- Bailenson, J. (2018). *Realidad virtual*. Lid Editorial Empresarial S.L. recuperado de:
https://www.google.com.co/books/edition/Realidad_virtual/elP9DwAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- Batanero, J. M. F. (2010). *Atención a la diversidad en el aula de educación infantil* || *Colección: Didáctica y Desarrollo*. Ediciones Paraninfo, S.A. Recuperado de:
https://www.google.com.co/books/edition/Atención_a_la_diversidad_en_el_aula_de/t_d55CgAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- *Ciclovía, P.* (2021, septiembre 16). *Programa Ciclovía*. Bogota.gov.co; Programa Ciclovía. Recuperado de:
https://bogota.gov.co/servicios/guia-de-tramites-y-servicios/https-www-idrd-gov-co-ci_clovía-bogotanaprograma-ciclovía
- Cisneros, M. M. (s/f). *Técnicas y métodos de investigación para y en diseño*. Uanl.mx. Recuperado el 22 de noviembre de 2023, de
<http://eprints.uanl.mx/8998/1/Tecnicas%20y%20metodos%20de%20investigacion.pdf>
- Cruz, F. Q. (s/f). *Panorama histórico del libro y la edición digital*. Google Books. Recuperado el 12 de 2022, de
https://www.google.com.co/books/edition/Panorama_histórico_del_libro_y_la_edici/10mkEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=libros+sobre+el+metaverso&pg=PT105&printsec=frontcover
- De Arqueología, T. F. P. en la E. (s/f). *Montaje del guión de un museo. Complicidades entre narrativa, performance y género*. Edu.ar. Recuperado el 20 de octubre de 2023, de:
<http://www.editorial.unca.edu.ar/Publicacione%20on%20line/DIGITESIS/SOLIS%20VILLAREAL%20MARIELA/Trabajo%20Final%20-%20Mariela%20Solis%20Villarroel.pdf>

- Florida, R., & Heinz, H. J. (s/f). *Cities and the creative class*. Creativeclass.com. Recuperado el 4 de diciembre de 2023, de <https://creativeclass.com/rfcgdb/articles/4%20Cities%20and%20the%20Creative%20Class.pdf>
- Garrett, J. J. (2002). *The elements of User Experience*. Docplayer.net. <https://docplayer.net/12259154-The-elements-of-user-experience.html>
- *História ciclovía bogotana*. (s/f). Gov.co. Recuperado el 6 de septiembre de 2023, de <https://www.idrd.gov.co/recreacion/ciclovía-bogotana/historia-ciclovía-bogotana>
- *Historia de los Blogs: origen y desarrollo*. (s/f). <https://www.crehana.com>. Recuperado el 6 de septiembre de 2023, de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/historia-de-los-blogs/>
- Jiménez, D. T. (2013). *Pedaleando una historia de la bicicleta en Bogotá*. Repositorio Universidad Javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/14805/TonoJimenezDaniel2013.pdf?sequence=3>
- Krug, S. (2016). *Dont Make Me Think*. https://www.academia.edu/25709952/No_me_hagas_Pensar_Steve_Krug
- Montenegro, A. (2017, julio 26). *Dos décadas del auge de los 'caballitos de acero'*. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/bogota/historia-de-la-llegada-de-las-bicicletas-a-colombia-113394>
- Navarrete, S. (2014). *Abstracción y expresión. Una reflexión de base filosófica sobre los procesos de diseño*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. https://drive.google.com/file/d/1ID9LDYk081oqHeuDz4PCOEI0oko0y-9C/view?usp=drive_link
- Santos y Miguel Ángel Redondo Duque, C. B. (2004). *Sistemas interactivos y colaborativos en la web*. Google Books. https://www.google.com.co/books/edition/Sistemas_interactivos_y_colaborativos_en/N8qBAgAAQBAJ?hl=es&gbpv=0
- *Sistema de bicicletas compartidas de Bogotá*. (2021, septiembre 10). Secretaría Distrital de Movilidad. https://www.movilidadbogota.gov.co/web/temasdeimpacto/sistema_de_bicicletas_compartidas_de_bogota

- *Una guía de ciclopaseos en las ciudades colombianas.* (2021, diciembre 31). Colombia Visible.
<https://colombiavisible.com/una-guia-de-ciclopaseos-en-las-ciudades-colombianas/>
- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity.* Google Books.
https://www.google.com.co/books/edition/Diseño_de_marcas/cAMqnwEACAAJ?hl=es

Anexos

- **Anexo A:** Tabla de organización del proyecto
Recuperado de:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1zlaPtxrNIcrauOFUfwd_T-9Bu30ByURK_kNPROkePbU/edit?usp=sharing
- **Anexo B:** Fotografías de proceso para la realización de módulos
Recuperado de:
https://drive.google.com/drive/folders/1x13N0sSrAIWSW6xoK7kUxfqZSoulz870?usp=share_link
- **Anexo C:** Anteproyecto
Recuperado de:
https://docs.google.com/document/d/1r16NMV5sgc0tgCN9GLkdFqbqQSIYSQcT/edit?usp=share_link&ouid=108099328140601729011&rtpof=true&sd=true
- **Anexo D:** Formulario de Anécdotas Bogobike
Recuperado de: <https://forms.gle/NNsPeK8PpY6VwPQd7>
- **Anexo E:** Respuestas obtenidas del formulario
Recuperado de:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AviKnA88mUArGfor02mrA7QLbTFX7XIWKWn8rD2H5s/edit?usp=share_link
- **Anexo F:** Guión Museal Bogobike
Recuperado de:
<https://docs.google.com/document/d/1ByG8LfKOOH-gh0ulxbw17ZBdLJg69z5j5BEmWWVBJrc/edit?usp=sharing>
- **Anexo G:** Behance
Recuperado de :
<https://www.behance.net/gallery/184961607/BOGOBIKE-INTERACTIVO-TDG>