

## Formato de Presentación Working Paper

**Título:** Creación del ala “Emprende” dentro museo virtual de la Facultad de Diseño Gráfico

**Autores:** Andrés Guzmán Rodríguez

**CVLAC:**

[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0002198166](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002198166)

**ORCID:** <https://orcid.org/0009-0006-9191-401X>

### **Resumen:**

"Ala Emprende RA" es un proyecto innovador que busca impulsar el emprendimiento dentro de la comunidad universitaria a través del uso de la realidad aumentada, la iniciativa consiste en la creación de una plataforma dentro de un museo universitario existente, donde estudiantes y emprendedores puedan presentar sus proyectos de una manera sorprendente y atractiva. La plataforma servirá como un espacio de exhibición, experimentación y conexión, fomentando la creatividad, el ingenio empresarial y la colaboración entre los miembros de la comunidad universitaria y emprendedores externos, el proyecto también incluye la organización de eventos y ferias de emprendimiento dentro del espacio de realidad aumentada, proporcionando oportunidades adicionales para el crecimiento empresarial y la interacción entre los participantes.

### **Palabras clave:**

Realidad aumentada, Transmedia, Diseño inteligente, Interactividad

### **Abstract:**

"Ala Emprende RA" is an innovative project aimed at fostering entrepreneurship within the university community through the use of augmented reality, the initiative involves creating a platform within an existing university museum, where students and entrepreneurs can showcase their projects in a stunning and engaging way. The platform will serve as a space for exhibition, experimentation, and networking, promoting creativity, entrepreneurial spirit, and collaboration among members of the university community and external entrepreneurs, the project also includes organizing events and entrepreneurship fairs within the augmented reality space, providing additional opportunities for business growth and interaction among participants.

### **Keywords:**

*Augmented reality, Transmedia, Intelligent design, Interactivity*

### **Estado del arte:**

La realidad aumentada es un concepto que establece que es un entorno de escenas y objetos de apariencia real, generado mediante tecnología informático, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él, de este modo relacionamos como afecta la experiencia de usuario al correcto funcionamiento del ala de emprendimiento de este modo el “engament” y motivación que propone Capece (2023), nos da correctas nociones de cómo se pueden representar conceptos complejos de forma sencilla pero visualmente atractiva.

Del mismo modo poco a poco los conceptos se alienan con el entendimiento Aguilar (2019), de que la realidad aumentada no solo se destaca para superponerse al mundo real, sino que se utiliza para la creación de experiencias inmersivas que den a los usuarios herramientas para visibilizarse o identificarse dentro del entorno virtual, es así como el diseño tiene cabida en las experiencias que además de educativas se entrelazan con conceptos más allá de la academia y van hasta lo social Acevedo (2019)

### **Objetivos:**

- Diseñar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva que facilite la navegación y comprensión de los usuarios.
- Crear contenido en realidad aumentada que enriquezca la experiencia educativa y cultural de los visitantes, ofreciendo información adicional y perspectivas innovadoras sobre las exhibiciones.
- Fomentar la colaboración y la conexión entre emprendedores, inversores y colaboradores en la plataforma de realidad aumentada, creando un ecosistema dinámico y colaborativo para impulsar la facultad

### **Metodología:**

La metodología utilizada en esta investigación parece ser el Diseño Basado en el Usuario, una aproximación centrada en comprender las necesidades, deseos y comportamientos de los usuarios finales para guiar el proceso de diseño. En este contexto, se busca diseñar una experiencia de realidad aumentada (RA) que sea intuitiva, atractiva y coherente con las expectativas y capacidades de los usuarios.

### **Resultados:**

El objetivo final se establece como el desarrollo de una aplicación de realidad aumentada destinada a visibilizar los emprendimientos tanto de estudiantes como de individuos externos, concebida como un espacio interactivo que abarca desde aspectos gráficos hasta dimensiones sociales. Esta iniciativa, además, se propone resolver problemáticas tanto de índole de diseño como sociales, promoviendo así un entorno que fomente la interacción y el desarrollo dentro de la comunidad.

## Referencias Bibliográficas

-Bernal, P. M. C., & Rossi, A. (2017). *Técnicas de musealización virtual. Los capiteles del Monasterio de San Cugat*. Dialnet.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5885241>

-Capece, S., Chivăran, C., Giugliano, G., Laudante, E., Nappi, M. L., & Buono, (2024). Advanced systems and technologies for the enhancement of user experience in cultural spaces: an overview. *Heritage Science*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40494-024-01186-5>

-Aguilar-Acevedo, F., Flores-Cruz, J. A., Pacheco-Bautista, D., & Caldera-Miguel, J. (2023). Perspectiva tecno-pedagógica de la realidad aumentada en la educación. *revistas.uaa.mx*. <https://doi.org/10.33064/iycuaa2023904252>

-Hernández, J, Rojas, R (2022) GALERÍA VIRTUAL CUVO Estrategia de difusión del conocimiento. En Jeice Hernandez y Cynthia Hurtado. *Cultura Visual Digital* (p.161). Universidad de Guadalajara – Universitaria virtual digital. ISBN. 978-607-57184-1-5 MX ISBN 978-628-95472-0-7

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

- Hernández, J. (2020) El reto de la cuarta revolución industrial en Colombia: Datos, Diseño y Artes. *Colombia*, 4, 153