

SOLICITUD DE CERTIFICACIÓN

Productos resultados de actividades de Divulgación Pública de la Ciencia

Producción de estrategias y contenidos Transmedia

2023

1. Nombre del Producto: Metaverso de la Hacienda Panelarte. Disponible en: <https://panelarte.com.co>

2. Título del proyecto de investigación registrado del cual se deriva el producto comunicativo para la divulgación pública de la ciencia:

Remembranza de la hacienda panelera en el paisaje de Piedecuesta. Código del Proyecto: MC-2023-IC015. I CONVOCATORIA MULTICAMPUS - INVESTIGACIÓN CREACIÓN 2023.

3. Información del producto comunicativo:

El metaverso de la “Hacienda Panelarte” es el resultado de una Investigación – Creación (2023). Este contenido transmedia tiene como objetivo contribuir a la preservación de la tradición cultural asociada a las haciendas paneleras, las cuales son un elemento importante de la arquitectura y la historia colombiana.

El “Metaverso de la Hacienda Panelarte” ofrece a los usuarios la oportunidad de explorar la arquitectura, el lenguaje tradicional y los oficios del trapiche panelero, acompañados de la historia y las expresiones artísticas propias de su contexto, cuidadosamente recopiladas para una experiencia única.

Como resultado, esta obra digital interactiva representa el hábitat, la cultura y forma de vida de las haciendas paneleras, que actualmente están en riesgo de desaparecer, debido a los procesos modernos de producción y la expansión urbana en las zonas rurales. Esto permite mantener viva la memoria de la tradición de las haciendas paneleras, como un patrimonio arquitectónico representativo de Colombia, que sea apreciado y reconocido por las futuras generaciones a través de tecnologías transmedia acorde a las nuevas tendencias de la información.

Un metaverso es un espacio virtual que consiste en la convergencia de la realidad física y la realidad virtual aumentada. A través de este producto digital interactivo, los

1

usuarios pueden estar sumergirse en un entorno con realidad aumentada mediante aplicaciones diseñadas para este fin (gafas de realidad virtual), o pueden explorar el metaverso a través de la web en un computador o cualquier otro dispositivo.

Se considera que es un producto transmedia porque ofrece una experiencia completa, armonizada y fluida que puede ser vivenciada a través de diversas plataformas, presentando diversidad de productos comunicativos mediante una navegación conjunta de videos, imágenes, textos y audios.

La diversidad de contenidos consiste en:

- ✓ Inmersión en un trapiche panelero, mediante un recorrido que permite conocer el léxico, los oficios y la cultura del contexto panelero.
- ✓ Inmersión en la hacienda panelera, un recorrido por la zona de cultivo y el paisaje de Piedecuesta alrededor de la hacienda.
- ✓ Videos que registran los oficios del trapiche
- ✓ Videos de entrevistas realizadas a doce personajes del trapiche.
- ✓ Fotográficas conmemorativas que destacan las texturas del trapiche
- ✓ Glosario: un compilado de 98 palabras identificadas durante la investigación, propias del contexto del trapiche, con sus respectivos significados y acompañadas de una o varias fotografías descriptivas.
- ✓ Una línea de tiempo sobre la historia del trapiche en Piedecuesta, Santander.

2

3.1. Características técnicas y proceso metodológico

El desarrollo de este metaverso se centró en la Hacienda San Cristóbal, una de las tres haciendas paneleras que aún sobreviven en Piedecuesta, Santander. Estas haciendas son un legado histórico de un municipio, que, en otros tiempos, llegó a tener hasta 300 trapiches, conformando el paisaje con sus extensos cultivos de caña de azúcar y su dinámica productiva, donde se consideraba que se producía “la mejor panela” de la región.

Para el desarrollo del metaverso se realizó el levantamiento de la Hacienda San Cristóbal de Piedecuesta mediante fotografías de 360 grados, tanto del interior del trapiche como de toda la hacienda panelera. También se hicieron registros de videos con dron. Para la recolección de la información, se utilizaron diversas técnicas, tales

como: fotografías áreas 360 grados, fotografías áreas en 4k, clips de videos cortos con drone, fotografías panorámicas en 360 grados de la hacienda y sus áreas de trabajo, grabación de audios y grabación de entrevistas.

Se realizó un mockup especializado de la interfaz gráfica que incluía toda la experiencia de usuario y un árbol de navegación específico del producto final. Posteriormente, se llevó a cabo la programación del diseño definitivo utilizando los siguientes lenguajes: HTML5, CSS3, JAVASCRIPT Y PHP, y se generaron archivos ejecutables para los diferentes sistemas operativos.

El proyecto de investigación – creación se realizó mediante el siguiente proceso metodológico:

	Proceso metodológico para el desarrollo del producto
A	Fase de revisión documental
1	Revisión documental y literaria de las tradiciones productivas asociadas con las haciendas paneleras.
2	Visita y exploración del lugar, para reconocer y examinar la realidad del trapiche panelero de Piedecuesta (actividad de observación)
3	Identificación de los actores, elementos, procesos y actividades del contexto social y productivo de la hacienda panelera y su respectiva recopilación de información por medio de diversos instrumentos como: encuestas, entrevistas, revisión de registros.
4	Realizar la revisión documental histórica de fuentes gráficas y escritas sobre la hacienda panelera en Santander que permita robustecer la información recopilada en el sitio.
B	Fase de levantamiento de la información para el producto digital
1	Categorizar y documentar la información recopilada que permita identificar las expresiones, significados y símbolos que están ligadas a este constructo social e histórico.
2	Generar una guía que sirva para el levantamiento de la información que tiene como enfoque la vinculación de las palabras y significados con sus respectivos medios de representación (fotografía, video, boceto, audio, etc.)
3	Realizar el registro de la información del producto digital de acuerdo con lo definido en la guía anterior
C	Fase de Diseño y programación
1	Plantear un diseño preliminar por medio de un mockup de la interfaz gráfica y toda la experiencia de usuario y un árbol de navegación específico del producto final.
2	Generar código de programación del diseño aprobado con los siguientes lenguajes: HTML5, CSS3, JAVASCRIPT Y PHP.
3	Fase de Aprobación y consolidación del producto
4	Realizar pruebas previas del producto y realizar ajustes del aplicativo.
5	Aprobar la versión preliminar del producto.
6	Generar archivo ejecutable para los sistemas operativos WINDOWS, MAC Y ANDROID.
7	Publicar la versión online la cual tendrá código de GOOGLE ANALYTIC.

4. Duración: El hosting y dominio de <https://panelarte.com.co> fue adquirido en julio de 2013, momento en el cual se inició el proceso de subida de la información, pruebas y puesta en marcha del producto, el cual estaba disponible para consulta desde noviembre de 2023.

5. Autores: Investigadora Principal: Marian Johanna Rugeles Páez. Coinvestigadores: Catalina Sauza Reyes; Angélica Viviana Sanabria; Sergio Alfredo Rangel Gómez.

5.1. Colaboradores: Luis Rubén Pérez Pinzón, Universidad Autónoma de Bucaramanga (coinvestigador); Newvitec Tesla S.A.S; Valeria Hernández Jaimes; Gabriel Forero Laverde; Daniel David Chavarro; Departamento de comunicaciones USTA Bucaramanga; Grupo Remembranzas USTA Bucaramanga; Erick Hernández Navas (Hacienda San Cristóbal, Piedecuesta).

6. Institución (que financia y/o gestiona el proyecto): Universidad Santo Tomás.

7. Lugar: Bucaramanga

8. Fecha realización del proyecto (inicio y final): el proyecto de investigación – creación se ejecutó desde el 2 de febrero de 2023 hasta 30 de noviembre de 2023

4

9. Ruta de Circulación: nacional

10. Público Objetivo: público en general sin enfoque diferencial

11. Certificación de alianza estratégica para la producción y/o circulación del contenido: Alianza externa con el Profesional Sergio Alfredo Rangel Gómez (RUT 1098721280), especialistas en virtualización de productos y servicios, cuyo rol en la investigación es desarrollador web.

12. Medios de verificación: <https://panelarte.com.co>

Evento de socialización del proyecto: Fecha: 17 de abril de 2024 a las 18:00 horas por modalidad remota. Evento organizado por la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Título del evento: “Metaverso Panelero”. Conferencista: Marian Johanna Rugeles Páez.