

Las Voces de Usme: Historias de resiliencia y resistencia

Universidad Santo Tomás
Facultad de Diseño Gráfico

Elaborado por:

Gabriela Buitrago Gomez
Maria Alejandra Cristancho Tenjo
Yulieth Natalia Lavao Jorge

Dirigido por:

Directora: Jeice Dayanna Hernández
Codirectora: Denize Asceneth
Torres Ruiz

Mayo, 2024



Sistematización de experiencia





Índice

Agradecimientos.....	5
Dedicatoria.....	5
Introducción.....	6
Pregunta y objetivos.....	10
Justificación	11
Diseño metodológico.....	13
Sobre la experiencia a sistematizar	17
Sobre el plan de sistematización	21
Cronograma.....	25
Análisis de la experiencia- Tema de reflexión y discusiones académicas	29
Resultado del aprendizaje significativo- Desarrollo de prototipo	32
Propuesta que evidencie el análisis y aporte de la experiencia - La relación con los autores y referencias consultadas.....	39



Testeo.....	40
Implementación.....	42
Conclusiones	45
Figuras y tablas	46
Bibliografía.....	49
Anexos.....	51



Agradecimientos

Agradecemos profundamente a las lideresas de Usme, quienes nos abrieron las puertas de su casa para recibirnos con mucho respeto y cariño, sin ellas nada de esto sería posible, gracias por contarnos quienes son y darnos la oportunidad de transmitir sus voces. Para el desarrollo de este proyecto fue muy valiosa la orientación brindada por nuestros docentes Jeice Hernández y Denize Torres , quienes siempre estuvieron disponibles ante cualquier duda que sé tuviera, agradecemos su guía y apoyo para la creación y finalización del proyecto Las Voces de Usme.

01

Dedicatoria

Con infinito amor y gratitud dedicamos este proyecto a nuestras familias y personas cercanas, agradecemos el apoyo que nos brindaron durante el proceso.



02

Introducción

A través del tiempo, el diseño gráfico se ha posicionado como una herramienta comunicativa fundamental en diversos campos de acción o sectores de la sociedad y la industria. Su evolución ha sido notable, adaptándose a las transformaciones sociales, tecnológicas y culturales que han ocurrido a lo largo de la historia, convirtiéndose en un complemento indispensable en la actualidad tal y como lo evidencia Hernández (2020). Como carrera o disciplina se ve ligado a la solución de problemas a través de lo visual, pero no se puede resumir su impacto y función solo a su capacidad discursiva, es esencial reconocer que, si bien el diseño gráfico responde a necesidades sociales como lo son promover la adquisición de productos y servicios, también abarca una perspectiva enfocada en la transformación social, ya que, existe una función social que trabaja para resolver y/o abordar todos estos desafíos en comunidad como lo afirma Gaitto, J. (2018). Teniendo en cuenta lo anterior, los diseñadores gráficos tienen la capacidad de abordar problemas sociales, promover causas importantes y transmitir mensajes que buscan generar un cambio significativo para las personas,

pero este aspecto está profundamente vinculado a la concepción ética tanto del diseñador como de la industria en la que se desenvuelve.

Este documento de sistematización aborda el proyecto “Las Voces de Usme” (LVDU), una iniciativa que empezó bajo el marco de los proyectos modulares 2023, de la facultad de Diseño Gráfico, de la Universidad Santo Tomas, donde buscamos resaltar el papel crucial del diseño gráfico como herramienta para la preservación y transmisión de memorias de un territorio. En LVDU, destacamos la participación de seis mujeres líderes cuyas historias personales son fundamentales para el tejido social de su comunidad. Mediante nuestra colaboración con estas mujeres, el proyecto no solo busca visibilizar sus valiosas experiencias, sino también demostrar cómo el diseño gráfico puede facilitar un aprendizaje significativo y fortalecer la identidad comunitaria.

Con la ayuda del centro de proyección social de la Universidad Santo Tomás ubicado en Usme (CPS) de Usme, pudimos entablar nuestros primeros acercamientos a la comunidad, fue durante estas visitas



Introducción

7

que encontramos las historias inimaginables de las lideresas y con ello las memorias del barrio Alfonso López. Logramos conocer, como estas personas han generado un desarrollo significativo en su comunidad desde su llegada aportando al bienestar común y el de ellas mismas. Lamentablemente en el desarrollo de estas visitas se pudo identificar una problemática constante, la cual fue, que, a pesar del valor de estas historias, se han perdido y con ello las memorias de la comunidad, debido a que las lideresas no podían compartir sus experiencias de manera efectiva a las nuevas generaciones, ya que carecían de los recursos y el alcance necesario para comunicar sus vivencias de manera que resaltara el significado detrás de sus acciones y que pudiera comprender como se ha ido construyendo la comunidad.

Estas memorias son fuentes que respaldan la construcción y el sufrimiento que ha tenido este cuerpo social desde diferentes aspectos (social, económico, educativo, salud, etc.) dando como resultado una necesidad latente de comunicar, no solo para las demás personas que conforman a la comunidad, sino, para que trascienda en la historia, como lo explica Jiménez (2011).

La forma en la que decidimos demostrar la función social del diseño gráfico fue a través de esta perspectiva, la de cómo el diseño gráfico se puede convertir en una herramienta que permita la preservación del territorio, convirtiéndose en parte de la solución ante el problema del proyecto y con ello comprender y resolver la problemática trabajada en esta sistematización de experiencia, la cual es entender como el diseño gráfico puede aportar a entornos sociales y como se puede generar un aprendizaje significativo a través de este.

Como lo explica Pilay L. y Neves M. (2019), el diseño gráfico es una herramienta estratégica esencial para transmitir y difundir el legado cultural, tanto material como inmaterial, de una comunidad; facilita la comprensión, visibilización y recuperación de elementos y objetos que hacen parte de la historia y la identidad cultural. El objetivo de esta sistematización es mostrar y profundizar paso a paso el desarrollo del proyecto para evidenciar como el diseño gráfico cumple una función social significativa.

El proyecto LVDU, donde se centra esta sistematización, se desarrolló mediante la metodología Doble Diamante, con un enfoque cualitativo, que permitió un correcto desarrollo del proyecto. En este se generaron cuatro fases:

La primera fase, consistió en un proceso de recolección de datos centrado específicamente en las memorias de las lideresas de Usme. Durante varias visitas programadas a la comunidad, se pudo evidenciar el sentido de pertenencia que estas mujeres tienen hacia su barrio y el valor emocional de sus vivencias. Estas interacciones fueron fundamentales para establecer una conexión con las lideresas, lo que a su vez permitió plasmar las historias adecuadamente y conectar con el lector. En esta etapa se inició el aprendizaje significativo afianzándose junto con un sentido de conexión profunda con las lideresas, en las siguientes fases. Es así como fase inicial se considera fundamental para generar una comprensión más amplia, siendo el centro de la sistematización del proyecto.



Introducción

8

La segunda fase, se centró en analizar la información recolectada anteriormente, comprendiendo y respetando la información recopilada. Se revisaron las respuestas obtenidas en las entrevistas, así como las observaciones del contexto sociocultural y las necesidades comunicativas. Esta fase fue crucial para definir con claridad los desafíos, objetivos y desarrollo de las lideresas, además de establecer un enfoque centrado en ellas.

En la tercera fase, se buscó generar múltiples soluciones y conceptos adecuados para transmitir la narrativa definida previamente. Se realizaron sesiones de lluvia de ideas con el fin de prototipar aquellas soluciones que mejor se adaptaran a las necesidades de las lideresas y los usuarios de la pieza editorial. Esta fase fomentó la innovación y la diversidad de ideas para la mejor adaptación de los relatos de las lideresas en la pieza editorial. Definiendo las características del producto.

En la cuarta fase, se desarrolló la pieza editorial interactiva dando solución al problema de diseño del proyecto el cual radica en cómo comunicar y plasmar de manera adecuada y concreta por medio del diseño editorial y la animación, el legado, y raíces que van detrás de cada una de las memorias de las lideresas de Usme de una manera atractiva y que pueda servir además de como un elemento de memoria, para contar estas historias a las nuevas generaciones. (Buitrago G., Cristancho A., Donato M. y Lavao Y., 2023). Esta fase se centró en perfeccionar la narrativa visual y escrita para reflejar fielmente las historias de las lideresas, a través de prototipos de alta calidad y pruebas de uso. Los elementos interactivos implementados pretenden

enriquecer el contenido sin complicar la experiencia del usuario, considerando que nuestro público tiene un manejo limitado de la tecnología y preferencias específicas en su forma de leer. Además, se desarrollaron otros productos complementarios, como una página web que contiene información detallada sobre el proyecto y galerías visuales, el primer prototipo del libro para descarga digital, enlaces a Instagram donde se publicaron posts para generar visibilidad, y un podcast donde compartimos nuestra experiencia desde la perspectiva de estudiantes de diseño gráfico. Estos productos están especificados y disponibles en los anexos 3 y 4, ubicados en el apartado 6: Análisis de la experiencia - Tema de reflexión y discusiones académicas. Complementando con este parte del desarrollo del proyecto, también se logró presentar una ponencia La RAD (Red Académica de Diseño) en la ciudad de Cali. La presentación se desarrolló en el evento “Encuentro Académico en Diseño: Diseño, Diversidad y Cultura”, destacando el proyecto como una herramienta de diseño capaz de ser un agente de cambio; de igual manera, esta oportunidad nos permitió dar a conocer al proyecto a una audiencia más amplia y con ello tener una mayor retroalimentación de igual manera, oportunidad nos permitió dar a conocer al proyecto a una audiencia más amplia y con ello tener una mayor retroalimentación.

Finalmente, se comprendió que el diseño gráfico, fundamental en este proyecto se convirtió en una herramienta poderosa para preservar y transmitir la memoria de Usme (ver figura 1), específicamente del barrio Alfonso López. En este proceso se aprendió que el diseño gráfico puede fortalecer los lazos y



Introducción

9

memorias de una comunidad de manera significativa. Más allá de las técnicas y habilidades adquiridas, lo más valioso fue la conciencia social obtenida al interactuar y compartir experiencias con las líderes de la comunidad, lo que es relevante mostrar este aprendizaje y que sirva de guía para investigaciones con diseño y memoria.



Figura 1. Localidad de Usme. (Fuente propia)



03

Pregunta y objetivos

En el marco del proyecto Las Voces de Usme, surge una interrogante principal:

¿Qué características debe tener un producto editorial interactivo que narre de manera acertada las historias de las lideresas de la comunidad de Usme?

Esta pregunta buscó explorar la funcionalidad del diseño gráfico en la construcción de entornos comunitarios, y así generar un producto editorial que narre y comunique de manera visual las historias de las lideresas del sector, teniendo en cuenta las historias y puntos de vista de cada una.

Por otro lado, en relación al proceso de sistematización del proyecto, surge un aprendizaje significativo desde el momento que interactuamos con la comunidad, sus vivencias y su territorio. Este proceso de aprendizaje se focaliza en comprender como el diseño gráfico puede ser un agente activo en la construcción de entornos sociales enriquecedores. Unido a lo anterior en esta sistematización resolveríamos la siguiente pregunta, basados en el proyecto Las Voces de Usme.

¿Cómo puede el diseño gráfico aportar en los entornos sociales, especialmente en la transmisión de memorias de las lideresas de la comunidad de Usme?

Analizar el papel del diseño gráfico en el desarrollo de entornos sociales, destacando su capacidad para comunicar efectivamente las historias y memorias de las lideresas de Usme. Buscamos comprender la función social del diseño, que según Frascara (2004), es “un medio a través del cual se puede afectar positivamente la vida e las personas en su contexto social y cultural” (p. 29). Este entendimiento nos permite explorar como el diseño gráfico puede influir positivamente en la comunidad, no solo en la preservación de las memorias, sino también en fortalecer la cohesión social y la identidad comunitaria. Este enfoque nos permite explorar las posibilidades del diseño gráfico como un medio para el desarrollo social, examinando su potencial para mejorar la visibilidad de temas culturales y sociales críticos y su efectividad en conectar emocionalmente con la audiencia.



04

Justificación

El proyecto “Las Voces de Usme” surge como respuesta a la necesidad de visibilizar las experiencias de las mujeres líderes del barrio Alfonso López en Usme. Aunque encontramos obras como la de Mesa, (2020) que menciona algunos proyectos autogestionados en la localidad, no existe una publicación que se dedique específicamente a documentar con precisión la historia y el impacto de estas mujeres en la construcción y desarrollo del sector. Este vacío impulsó el desarrollo de una propuesta de diseño gráfico diseñada no solo para destacar las contribuciones de las lideresas, sino también para hacer sus historias accesibles, inspirando y alcanzando tanto a la comunidad local como a un público más amplio.

En la convivencia con la comunidad, se comprendió el impacto significativo de las historias de vida de estas mujeres, ya que dedicaron sus esfuerzos y sacrificios a la construcción de sus hogares y el mejoramiento de la calidad de vida en su entorno. Se destacaron por los beneficios que habían aportado a su comunidad al introducir servicios, fomentar un mayor crecimiento demográfico, etc. Sin

embargo, este aporte pasa desapercibido y no se reconoce. Además, también se identificó que es importante de dejar un legado tangible para las generaciones futuras de esta comunidad.

Lo cual genera que la mejor forma de documentar estas historias se ha a través de un libro, no solo porque permite preservar los testimonios y el legado para las futuras generaciones, sino que también ofrece la oportunidad de plasmar y reflexionar sobre el valor del trabajo comunitario, la resiliencia y la solidaridad en la construcción de un tejido social más fuerte y cohesionado.

Para este proceso, adoptamos un enfoque humanístico, en línea con la filosofía y valores de la Universidad Santo Tomás y la Facultad de Diseño Gráfico. Reconocimos que nuestra labor como diseñadoras va más allá del ámbito comercial; implica una responsabilidad hacia la sociedad y una oportunidad para generar un aprendizaje significativo centrado en la función social. Al comprender los tejidos sociales y las interacciones dentro de la comunidad de Usme, no solo fortalecimos nuestra conexión con ella, sino que



también contribuimos al bienestar colectivo. Facilitar a las lideresas el contar sus historias no solo deja un legado invaluable para las futuras generaciones, sino que también sirve como ejemplo para otras comunidades. Esta perspectiva humanista, arraigada en el compromiso con el servicio y la promoción del bien común, subraya la importancia de generar esta sistematización. No solo documenta nuestras experiencias y aprendizajes, sino que también proporciona una guía valiosa y un modelo para futuras iniciativas similares, reflejando así nuestro compromiso continuo con la transformación positiva de las comunidades a través del diseño.



Figura 2. Las lideresas del barrio Alfonso López.
(Fuente propia)



05

Diseño metodológico

Para la ejecución del proyecto, se implementó una metodología que integra el modelo del Doble Diamante, con un enfoque cualitativo.

“El Doble Diamante es una representación visual del proceso de diseño e innovación. Es una manera simple de describir los pasos dados en cualquier proyecto de diseño e innovación, independientemente de los métodos y herramientas utilizados”. Ball, (2019). Los dos diamantes representan etapas de exploración de un problema de forma ordenada y abierta (pensamiento divergente) para luego focalizarse en una idea concreta (pensamiento convergente)”. (Design Council, s.f) citado según Hidalgo V. (2021).

El enfoque cualitativo se usó en la comprensión y análisis detallado de las experiencias y percepciones de las personas, ampliando la perspectiva del Doble Diamante al explorar los relatos y las complejidades emocionales de las lideresas. El Doble Diamante, al ser flexible y adaptable, se ha convertido en una herramienta valiosa para diseñadores, ya que, ofrece la libertad de moverse entre las fases según lo que descubrimientos

realizando el proyecto. Esta flexibilidad fomenta la adaptabilidad y permite ajustar y mejorar las soluciones a medida que avanza y comprende mejor las experiencias de las lideresas junto con sus necesidades de comunicación, además de las necesidades de los usuarios finales del producto editorial.

El desarrollo de la metodología se dividió en cuatro fases:

La primera fase se centró en explorar a fondo el contexto y comprender las experiencias de las lideresas. Se emplearon diversas técnicas de recolección de datos, entre ellas, las entrevistas grupales en las que se participó como observadores activos, esta técnica implicó sumergirse en la comunidad y participar en las actividades cotidianas de las lideresas (ver figura 3). También se empleó la técnica de historias de vida, que permitió crear un espacio tranquilo donde se plantearon preguntas específicas sobre la vida y las experiencias de cada líder. Otra técnica que implementada en esta fase fue la línea de tiempo,



la cual consistió en crear una representación escrita de todos los sucesos, eventos y experiencias significativas en la comunidad, a través de los recuerdos compartidos por las lideresas durante la entrevista grupal. Esta herramienta permitió visualizar de manera ordenada y cronológica la historia de la comunidad según la percepción y narrativa de las lideresas. El objetivo de esta fase fue identificar los desafíos, las experiencias y las oportunidades que tuvieron las lideresas a lo largo de su vida, así como establecer empatía al momento de escuchar sus relatos.

Al concluir esta etapa, se destaca la importancia de haber generado un aprendizaje significativo, en el cual se obtuvo un impacto emocional profundo y un sentido de conexión con las lideresas durante el proceso. Al comprender las complejidades de las experiencias individuales y capturar la esencia de la comunidad, se resalta que esta fase inicial es fundamental para generar una comprensión más amplia de la situación, el contexto y la necesidad, demostrando que, aunque haya más etapas por delante, esta fase es el centro de la sistematización.

La segunda fase se enfocó en analizar la información recolectada en la fase anterior, teniendo un enfoque metodológico donde prevalezca una adaptación a la comunidad y el establecimiento de relaciones de confianza con las lideresas, además del reconocimiento de la importancia de respetar el contexto sociocultural y evitar perturbar el flujo normal de la vida cotidiana de las participantes, lo cual facilitó una mayor apertura y sinceridad en las interacciones. Se revisaron las respuestas obtenidas en las entrevistas, las anotaciones del contexto sociocultural, las observaciones de las necesidades comunicativas y todo aquello que podría ser de vital importancia para transmitir y resguardar las memorias, siempre teniendo en cuenta lo que ellas deseaban transmitir y brindándoles la oportunidad de ser escuchadas a cada una. En esta se buscó definir con claridad los desafíos, los objetivos y el desarrollo de las lideresas, junto con la forma más adecuada de transmitir y conservar sus relatos. Para ello, se utilizaron herramientas como mapas de



Figura 3. Tomando chocolate en la casa de la Sr. Rosa.
(Fuente propia)



Diseño metodológico

15

empatía, lluvia de ideas, moodboard y matriz de ideas (ver figura 4 y 5). Esta fase fue crucial para establecer un enfoque centrado en las lideresas basado en las entrevistas grupales, la técnica historias de vida y línea de tiempo, además de priorizar los elementos clave que deben abordarse en el proyecto y desarrollo del producto editorial.



Figura 4. Boceto análogo. (Fuente propia)

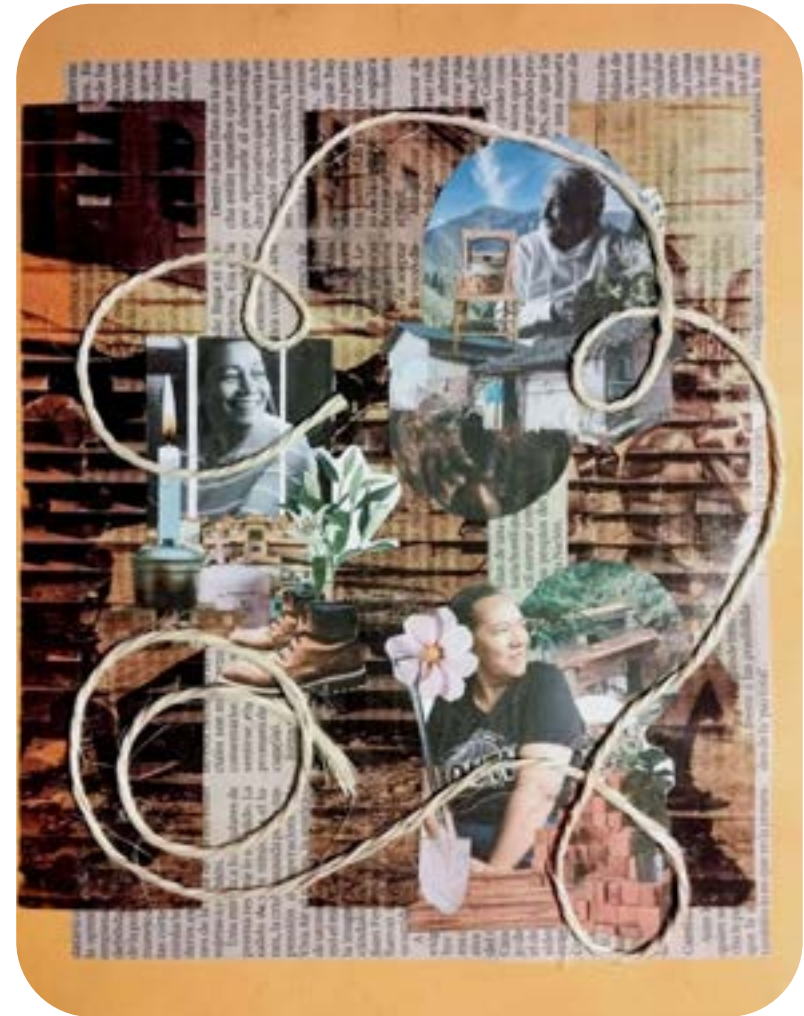


Figura 5. Moodboard experimental. (Fuente propia)



En **tercera fase**, se buscó generar múltiples soluciones y conceptos adecuados para transmitir la narrativa definida previamente. Durante esta fase, se generaron sesiones de lluvia de ideas con el fin de prototipar aquellas que podrían resolver mejor las necesidades, tanto de las lideresas, como la de los usuarios de la pieza editorial. Se buscaron diversas perspectivas y se exploraron diferentes enfoques para fomentar la innovación y la diversidad de ideas para la creación y la mejor adaptación de los relatos de las lideresas en la pieza editorial.

Finalmente, para la **cuarta etapa**, se desarrolló la pieza editorial interactiva, a través de la formalización y el refinamiento de soluciones que surgieron en la etapa de ideación. Se trabajó para definir la mejor narrativa visual y escrita, que plasma de manera adecuada los relatos de las lideresas, junto con lo que ellas deseaban contar de manera auténtica. Se realizaron prototipos de alta calidad y pruebas de uso para garantizar que el producto cumpliera con sus expectativas. Este desarrollo se detalla más a fondo en el apartado número 10. Resultado del aprendizaje significativo - Desarrollo de prototipo.

Por otro lado, el diseño metodológico para realizar esta sistematización se basó en mostrar cada uno de estos pasos enfatizando el aprendizaje significativo en cada uno de ellos, evidenciando como cada una de las etapas nutre este aprendizaje, entendiendo que la propuesta y pensamiento de diseño se genera desde la primera etapa y por lo tanto, es en esta etapa donde se evidencia la importancia del

diseño como elemento para la transmisión de memoria y aporte a la sociedad, Uniendo así el sentido Humanístico propio del diseño gráfico de la Universidad Santo Tomás y su línea de investigación “Diseño para la transformación social”. Esto es relevante porque demuestra cómo se aplicó el pensamiento de diseño en este proyecto, documentado en la sistematización. Comenzó con la recopilación de información y la definición de la problemática, considerando los factores que la influyen. Luego, se identificaron soluciones potenciales y se propone una alternativa a la problemática pensando en un aporte social, funcional y que sirva a la comunidad.



06

Sobre la experiencia a sistematizar

La experiencia que se procura sistematizar se enfoca en el desarrollo del proyecto “Las Voces de Usme”, cuyo objetivo principal es la recopilación de las memorias de vida de las lideresas del barrio Alfonso López de Usme. Estas mujeres han sido pilares fundamentales en el progreso de su comunidad, y su contribución ha resultado en una colección de relatos y anécdotas dignas de conservar y transmitir a las futuras generaciones de forma más tangible. La finalidad de esta sistematización es comprender y evidenciar la función social del diseño gráfico en contextos sociales, destacando la importancia de un enfoque que sea socialmente responsable y que respete los códigos y valores de la cultura local, nacional e internacional, algo fundamental en la creación de proyectos de diseño gráfico (Bernard, 1991). Este enfoque cuidadoso ayuda a manejar las emociones y los significados propuestos, garantizando que el proyecto no solo sea estéticamente relevante, sino también cultural y emocionalmente resonante con la comunidad a la que sirve.

Es esencial reconocer las capacidades que posee el diseño gráfico para transmitir

de manera adecuada las memorias de las lideresas, tanto para ellas como para la comunidad en su conjunto. En este contexto, la memoria colectiva surge como un recurso clave para el diseño socialmente responsable, ya que permite que las narrativas compartidas fortalezcan los lazos comunitarios y fomenten un sentido de identidad común. Como destacan Gómez Martínez y Villar García (2021), la memoria colectiva puede ser una herramienta poderosa para diseñadores gráficos al crear proyectos que no solo informan y celebran, sino que también activan y perpetúan valores y tradiciones dentro de una comunidad. Al integrar estos principios, el diseño gráfico no sólo comunica información, sino que también contribuye a construir y mantener la cohesión social y cultural.

El aprendizaje obtenido con el desarrollo del proyecto “Las Voces de Usme” ayudó a entender la importancia de la conciencia social y resaltó la responsabilidad del diseñador gráfico en la transmisión de mensajes y sentimientos a través de formatos visuales. Implementado mediante una experiencia de campo directa y presencial, este proyecto



estableció una conexión auténtica con los integrantes de la comunidad. Este enfoque proporcionó un aprendizaje crucial sobre la función social del diseño gráfico, demostrando cómo puede ser un medio eficaz para capturar y transmitir la memoria cultural de una comunidad. Según Cardona Olaya (2020), la memoria juega un papel fundamental en los procesos de diseño descolonial, donde se busca preservar y valorizar las narrativas locales dentro de contextos más amplios y equitativos. Además, Sara Caldas (2018) en su estudio sobre el poder del diseño gráfico para generar emociones, enfatiza cómo el diseño puede ser una herramienta poderosa para evocar y comunicar emociones, fortaleciendo el impacto de las historias compartidas (Caldas, 2018). Estas reflexiones abren camino para explorar en detalle cómo se desarrolló la interacción con la comunidad.

Durante el año 2023, se desarrollaron los proyectos modulares 2023-1 y 2023-2, en estrecha colaboración con el Centro de Proyección Social (CPS) de la Universidad Santo Tomás en Usme, se efectuaron múltiples visitas al sector de Alfonso López y se llevaron a cabo reuniones con la comunidad y lideresas, como se puede ver en la a figura 6, 7 y 8. Estas interacciones crearon espacios seguros donde las lideresas pudieron compartir libremente sus historias y experiencias. La efectiva comunicación establecida gracias al apoyo del CPS permitió que cada una expresara no solo un profundo orgullo por su comunidad, sino también el deseo y la necesidad de difundir la historia de su territorio y sus vidas personales. Adicionalmente, el Anexo 1 contiene un video teaser del proyecto, creado como parte de los proyectos modulares 2023. Este teaser fue diseñado para dar a conocer nuestro proyecto, apelando a las emociones mediante

una narración corta de una de las historias, e incluyendo información sobre el proyecto y el prototipo 1 del libro, que se encuentra en el apartado 10, buscando generar interés y conexión con el público objetivo.

[Ver anexo 1 - Teaser LVDU](#)



Figura 6. Reunión con el centro de proyección social de Usme y reconocimiento del sector Alfonso López. (Fuente propia)



Figura 7. Ponencia de lideresas más evento y presentación del proyecto.(Fuente propia)



Figura 8. Ejercicio lúdico con las lideresas. (Fuente propia)

Para asegurar un registro completo y meticuloso, se llevó a cabo una documentación exhaustiva de cada encuentro. Los principales lugares para estas reuniones fueron la vivienda de la Sra. Rosa Arévalo, una de nuestras protagonistas, y la cancha sintética situada frente al colegio Estanislao Zuleta. Estos espacios facilitaron un ambiente familiar y accesible para los participantes, y permitieron capturar fiel y detalladamente todos los relatos, emociones y características individuales de las líderes, para preservarlos y presentarlos con la debida fidelidad, como se observa en la figura 9 y 10.



Figura 9. Primera reunión con las lideresas.
(Fuente propia)



Figura 10. Segunda reunión con las lideresas.
(Fuente propia)



07

Sobre el plan de sistematización

El objetivo de esta sistematización es resaltar la función social del diseñador gráfico y visibilizar con este proyecto como evidenciar y desempeñar este trabajo bajo una perspectiva social y humana. Principalmente es importante resaltar el desarrollo en la perspectiva del equipo ya que gracias a las interacciones que se fueron desarrollando y tejiendo junto con las líderes, el equipo comprendió que el propósito de su carrera no se retiene solo en crear para el consumo si no que tienen las herramientas necesarias para cambiar pensamientos y darles voz a las sensaciones que en este caso fueron las de las líderes al contar su historia.

Para llevar a cabo una recuperación histórica efectiva, es crucial considerar la trayectoria y el contexto socio-cultural en el que se desarrollaron las líderes del barrio Alfonso López de Usme, según Chimento (2020), “la recuperación histórica efectiva se logra mediante el reconocimiento de las dinámicas culturales y sociales que han influenciado a la comunidad, así como identificando y documentando meticulosamente los momentos y figuras clave que han moldeado su identidad” (p. 38).

En la etapa de ordenamiento y clasificación de la información, es necesario establecer categorías y criterios claros que permitan organizar de manera coherente las memorias recopiladas. Esto incluye identificar temas recurrentes, eventos significativos y personajes relevantes dentro de las experiencias compartidas por las líderes. Además, como resalta Chiriboga (2018), el diseño gráfico juega un papel fundamental en la memoria cultural, permitiendo que los relatos no solo se preserven, sino que también se enriquezcan y contextualicen dentro de la cultura local. García y Martínez (2021) refuerzan esta perspectiva al señalar que “el diseño gráfico actúa como una herramienta poderosa para la memoria cultural, proporcionando formas visuales que ayudan a sintetizar y comunicar las complejidades históricas y culturales” (p. 20).

La interpretación crítica de los datos recopilados involucra un análisis profundo de las dinámicas de poder, las relaciones sociales y los procesos de cambio que se evidencian en las memorias de las líderes. Se busca comprender no solo los logros y desafíos enfrentados por estas



Sobre el plan de sistematización

22

mujeres, sino también las estructuras de exclusión y desigualdad que pueden haber influido en su experiencia y en la forma en que estas son representadas. Además, se busca reflexionar sobre el papel del diseñador en la construcción y difusión de estas narrativas, considerando aspectos éticos y estéticos en su trabajo.

La experiencia acá sistematizada, gira en torno a la función social del diseñador gráfico. Este proceso incluyó el desarrollo de un proyecto que se centró en recoger, documentar y transmitir las memorias de siete lideresas de la localidad de Usme, a través de un diseño metodológico que constó de varios pasos. La metodología implicó la recolección de datos mediante entrevistas personales y un taller, recopilación de fotos y visuales que tenían el propósito de capturar y preservar la esencia visual de las historias compartidas y la participación directa de la comunidad en los encuentros, como se observa en la figura 11, 12 y 13, el Anexo 2 complementa este material con un documento que contiene imágenes de un taller realizado con las lideresas, donde cada una reflexiona sobre el significado de sus manos, reconociendo su rol como constructoras del progreso en su comunidad y finalmente escribía en una hoja lo que para ellas significaban sus manos.

Ver anexo 2 - Taller con las lideresas

La sistematización se orienta específicamente a cómo estos elementos se integraron para producir un libro que no solo preserva, sino que también celebra las memorias de la comunidad. Sistematizar esta experiencia es crucial para entender y destacar el impacto social del diseño gráfico.



Figura 11. Evento de lideresas con el centro de proyección social de Usme. (Fuente propia)



Figura 12. Neubelly Henao realizando ejercicio planteado en la reunión. (Fuente propia)

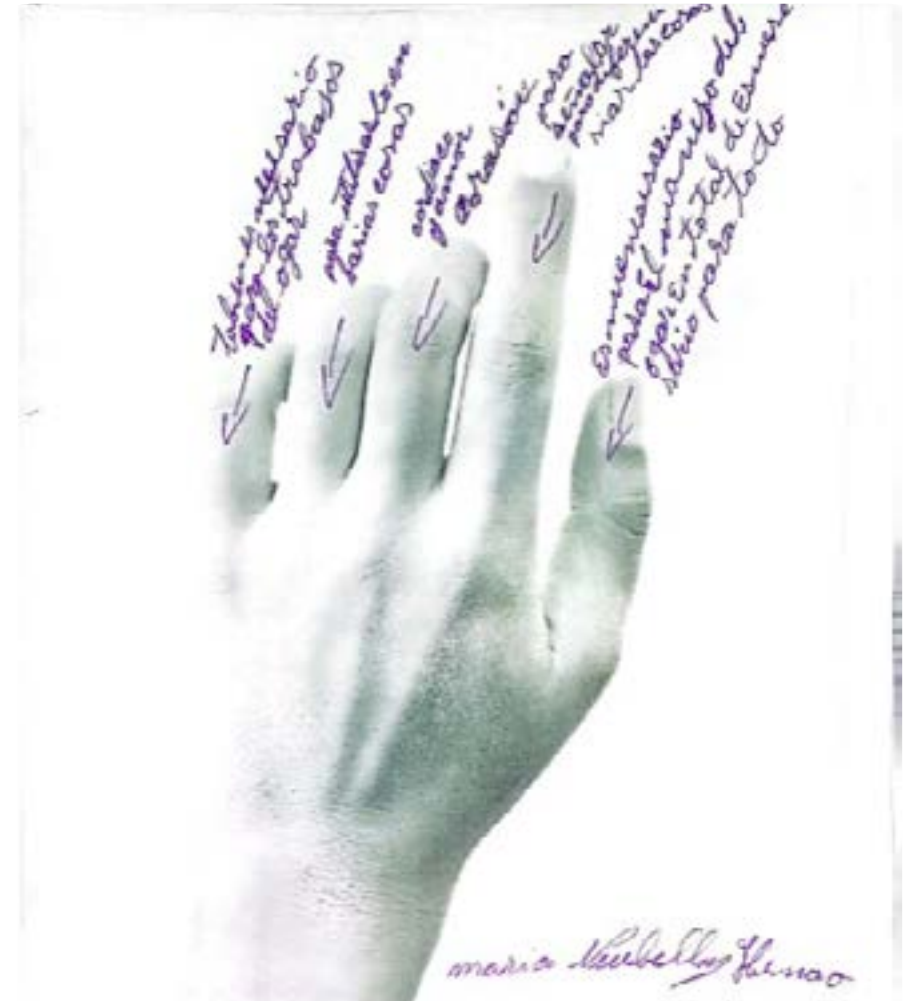


Figura 13. Resultado de ejercicio de la figura 10. (Fuente propia)



Sobre el plan de sistematización

24

Al documentar meticulosamente el proceso y los métodos utilizados, se proporciona un modelo replicable que puede servir de referencia para futuros proyectos similares. Esto es importante desde una perspectiva educativa y comunitaria, ya que refuerza el diseño gráfico como herramienta poderosa para el cambio social y la preservación cultural. Además, alinea con la misión humanística de la Universidad Santo Tomás de formar profesionales que contribuyan positivamente a la sociedad.

En el proyecto participaron activamente siete lideresas de la comunidad de Usme, un representante del centro de proyección social de Usme, miembros de la comunidad, profesores y nosotras, estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás. La interacción se realizó mediante encuentros comunitarios en el sector de Alfonso Lopez (ver figura 14), donde se recopilaban las historias de las lideresas mediante grabaciones, permitiéndonos preservar los detalles y el tono de las narrativas personales. Posteriormente, el material grabado fue depurado y transcrito, para garantizar la claridad y la fidelidad de las historias. Este proceso preparó el contenido para su presentación efectiva en un libro inicialmente impreso, permitiendo compartir de manera comprensible y precisa la historia del territorio de Usme. Durante estos encuentros, se fomentó un ambiente de diálogo abierto y participativo, permitiendo que las lideresas compartieran sus experiencias y testimonios de manera directa. La colaboración directa con la comunidad y el CPU de Usme, no solo enriqueció el contenido del libro, sino que también fortaleció la relación entre la universidad y la comunidad, demostrando cómo el diseño gráfico puede ser un vehículo para la inclusión social y cultural.

Teniendo en cuenta lo anterior, para documentar la experiencia en la comunidad de Usme, utilizamos diversas fuentes de información: recurrimos a grabaciones y videos preexistentes de entrevistas con las lideresas, que ya habían sido depuradas y transcritas, ofreciendo un testimonio directo de sus experiencias y percepciones; recopilamos documentos históricos y culturales que aportaron contexto sobre la comunidad, incluyendo artículos, libros y registros locales; e incluimos metadatos sobre el territorio de esta comunidad para enriquecer las perspectivas presentadas. Además, desarrollamos encuestas para ampliar nuestra comprensión de la percepción comunitaria y creamos informes de análisis detallados que sintetizaron la información recogida, identificando patrones y conclusiones relevantes. El proceso de documentación de la experiencia involucró varias etapas, desde la preparación y planificación de los encuentros, pasando por la recolección de datos mediante grabaciones, tomas fotográficas y ejercicios prácticos, hasta el análisis de datos y la redacción de un texto tipo crónica que describe las historias. Los productos resultantes de este proceso incluyeron un libro impreso que narra las historias de las lideresas y la historia de Usme de manera comprensiva y atractiva, una exposición visual del libro, y un informe final que detalla el proceso, las técnicas utilizadas y las conclusiones.



08

Cronograma



Figura 14. Casa de la señora Rosa. (Fuente propia)



Cronograma

26

Fecha	Actividad	Participantes	Observaciones		
16 de marzo del 2023	Reconocimiento del sector en acompañamiento del CPU de Usme.	Gabriela Buitrago, María Alejandra Cristancho, Yulieth Lavao & CPS de Usme.	Reconocimiento del sector de Alfonso Lopez, Colegio Estanislao Zuleta y huerta comunitaria.		Figura 15. Encuentro en el colegio Estanislao Zuleta. (Fuente propia)
20 de abril del 2023	Visita a las lideresas.	Gabriela Buitrago, María Alejandra Cristancho Yulieth Lavao & Lideresas.	Espacio para conocer a las lideresas.		Figura 16. Encuentro con las lideresas en la localidad de Usme. (Fuente propia)
27 de abril del 2023	Visita a las lideresas 2.	Gabriela Buitrago, María Alejandra Cristancho, Yulieth Lavao, Lideresas & CPS de Usme.	Espacio recreativo de la CPS de Usme para comunicar nuestra idea.		Figura 17. Encuentro con las lideresas en una actividad lúdica del CPS. (Fuente propia)

Tabla 1. Cronograma del proyecto Las Voces de Usme (Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y., 2024).



Cronograma

27

28 de abril del
2023

Evento de las
lideresas.

Gabriela Buitrago,
Lideresas, CPS &
Comunidad de
Usme.

Contacto con
las lideresas y
presentación del
proyecto.



Figura 18.
La lideresa Rosa
Arévalo con Daniel
Contreras (Director
de la CPS de Usme).
(Fuente propia)

19 de agosto del
2023

Entrevistas.
Actividades. Toma
de fotografías.

Gabriela Buitrago,
María Alejandra
Cristancho,
Yulieth Lavao
& Lideresas.

Visita a la localidad
de Usme - Primer
encuentro privado
con las lideresas.



Figura 19.
Primer encuentro
privado con las
lideresas. (Fuente
propia)

30 de agosto del
2023

Visita a las
lideresas 2.

Gabriela Buitrago,
María Alejandra
Cristancho,
Yulieth Lavao
& Lideresas.

Visita a la localidad
de Usme - Segundo
encuentro con las
lideresas.



Figura 20.
Segundo encuentro
privado con las
lideresas. (Fuente
propia)

Tabla 1. Cronograma del proyecto Las Voces de Usme (Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y., 2024).



Cronograma

31 de agosto del 2023	Segundo evento de las lideresas.	Gabriela Buitrago, María Alejandra Cristancho, Yulieth Lavao, Lideresas, CPS & Comunidad de Usme.	Visita a la localidad de Usme - Acompañamiento y reunión con lideresas.		Figura 21. Grupo de Danza.
Abril a octubre del 2023	Reuniones semanales.	Gabriela Buitrago, María Alejandra Cristancho & Yulieth Lavao.	Generación y desarrollo del proyecto Las Voces de Usme.		Figura 22. Primer prototipo de Las Voces de Usme. (Fuente propia)
30 de noviembre del 2023.	Presentación del proyecto Las Voces de Usme.	Yulieth Lavao & RAD (Red Académica de Diseño)	Se realizo una presentación del proyecto Las Voces de Usme junto con el primer prototipo.		Figura 23. Encuentro RAD. (Fuente propia)
Febrero a mayo del 2024	Sistematización de experiencia.	Gabriela Buitrago, María Alejandra Cristancho & Yulieth Lavao.	Creación de la sistematización.		

Tabla 1. Cronograma del proyecto Las Voces de Usme (Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y., 2024).



09

Análisis de la experiencia- Tema de reflexión y discusiones académicas

La experiencia generada a través de la investigación del proyecto “Las voces de Usme” deja como aprendizaje que el diseño se puede convertir en una herramienta poderosa capaz de aportar de una manera significativa a la sociedad. En este caso, se ha demostrado como el diseño puede contribuir de manera efectiva a la preservación y recuperación de las memorias de una comunidad, como lo es el barrio Alfonso López de Usme.

Este concepto se ha venido construyendo no solo a partir del aprendizaje significativo obtenido del proyecto, sino también se ha ido trabajando desde el diseño mediante autores como Frascara J. (2000):

Los diseñadores deben reconocer las situaciones sociales en que trabajan y a las que contribuyen, y tomar posiciones conscientes para definir el futuro de la profesión. Para que esto sea posible los diseñadores deberán tener un rol más activo en la iniciación de proyectos y en la coordinación de su implementación. (Pag 28). Este enfoque también se complementa con las contribuciones de Mitchell (2019), quien discute la

capacidad del diseño para funcionar como un catalizador social. Según Mitchell, “el diseño gráfico debe ser usado no solo como un medio para proyectos comerciales sino como una herramienta para promover y facilitar el cambio social y comunitario” (p. 102).

Estos autores, apoyan la idea de que el diseño también puede y debe ser usado a la orden de lo social y con ello contribuir de manera empática a visiones no capitalistas de la comunidad, para poder reivindicar la profesión del diseñador como constructor de algo no netamente comercial.

Este concepto también lo trabaja desde el diseño en comunidad el autor Reynolds (2020), quien explora cómo el diseño interactivo y participativo puede fortalecer las comunidades al permitir a los ciudadanos expresar y documentar sus historias y memorias colectivas. Reynolds afirma que “el diseño comunitario no solo facilita la inclusión y la representación, sino que también empodera a las comunidades a tomar control sobre su propia narrativa histórica” (p. 78). Durante el desarrollo de este proyecto,



Análisis de la experiencia - Tema de reflexión y discusiones académicas

30

identificamos que la comunidad había sido significativamente impulsada por un grupo de lideresas, cuyas contribuciones incluyeron desde la obtención de servicios básicos de suministro, hasta la promoción de la educación mediante creación de un colegio y el apoyo a varias familias de su comunidad. Estos esfuerzos colectivos, no estaban reconocidos en la comunidad, mucho menos en las generaciones más jóvenes, por lo que se perdería parte de los aportes no visibilizados y de la historia del territorio, lo que repercute en la desconexión de la comunidad con su pasado y la pérdida de identidad colectiva.

La memoria colectiva que se arraiga en el territorio no solo refleja la historia y las luchas pasadas, sino que también fortalece la resiliencia y la cohesión comunitaria, permitiendo a los ciudadanos reconocer y valorar el legado de sus predecesores y construir sobre él para futuras generaciones. Según Rojas A., Timaná C., Belalcázar B. y Muñoz C. (2019) la historia para una comunidad es crucial para los ciudadanos, ya que les permite construir nuevos caminos y a su vez generar una memoria colectiva, lo cual une a una comunidad y fortalece la identidad de sus habitantes.

Ante esto se desarrolló una estrategia para comunicar y resguardar las memorias de la comunidad adecuadamente, comenzando por conocer el contexto, la cultura y tradiciones de la comunidad como a las propias lideresas, ya que, como lo comunica Toro O. (2005) el diseño debe de generar elementos prácticos que respondan a las necesidades de los habitantes y para ello entender el contexto en el que se encuentra es crucial. Por ello, como diseñadores decidimos sumergimos en

la cotidianidad de la comunidad, es decir, ser observadores participantes, pero claramente sin afectar su vida y generar algún tipo de incomodidad.

Mediante esto se descubrió que la mejor forma de transmitir y resguardar estas memorias seria por medio de la creación de una pieza editorial con elementos interactivos diseñados para ser intuitivos y accesibles, teniendo en cuenta que nuestro público objetivo tiene un manejo limitado de la tecnología. Estos elementos interactivos están pensados para enriquecer el contenido sin obstruir el proceso de lectura, facilitando la digestión del texto, apelando a las emociones y ayudando visualmente a los lectores a relacionarse con las historias. La incorporación de medios audiovisuales fue crucial, ya que estos han demostrado su capacidad para enriquecer narrativas y mejorar la experiencia de usuario, convirtiendo la interacción en algo más emocionante y comprensible.

Todo esto se logró gracias a las entrevistas, los audios, las fotografías y demás contenido multimedia proporcionado por las lideresas, además de su colaboración para el diseño de esta pieza editorial. Demostrándonos como lo describe Pilay L. y Neves M. (2019), que el diseño gráfico es una herramienta valiosa que permite recuperar y comunicar el legado cultural tanto material como inmaterial de una comunidad.

Estas historias y el contexto detras del proyecto estan diseñados para ser transmitos a traves de medios de comunicación online, como se detalla en los Anexos 3 y 4. El Anexo 3 contiene la publicación de la página web (ver figura 24) con información



Análisis de la experiencia - Tema de reflexión y discusiones académicas

31

sobre las historias que contamos, el libro, las redes sociales y elementos audiovisuales. Mientras, el Anexo 4 presenta un podcast en el que exponemos el proyecto desde nuestra perspectiva como estudiantes de diseño gráfico, brindando una visión más profunda y personal de nuestra intervención en la comunidad.

[Ver anexo 3 - Podcast LVDU](#)

[Ver anexo 4 - Página web LVDU](#)

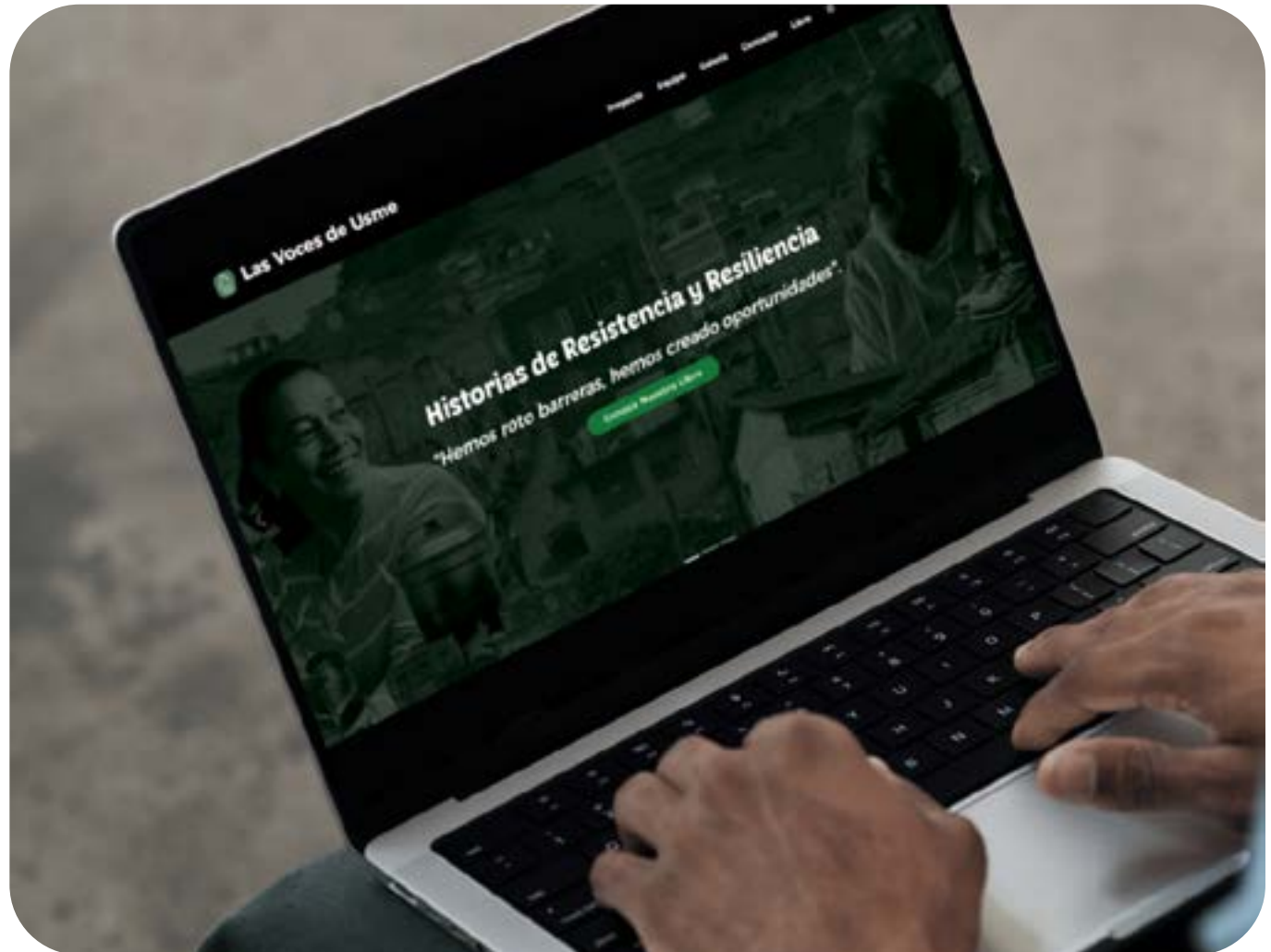


Figura 24. Mockup de la página web LVDU. (Fuente propia)



10

Resultado del aprendizaje significativo- Desarrollo de prototipo

En relación con el prototipo del libro, su desarrollo fue un proceso de varias fases, adaptándose a las necesidades y la percepción del público objetivo, que es la misma comunidad. La primera fase del libro tuvo una versión impresa que consta de 104 páginas. Este libro se creó a partir de las transcripciones de las historias recopiladas en las grabaciones, organizadas en una línea de tiempo y con un perfilamiento detallado de

cada lideresa. Para capturar la esencia de sus experiencias y personalidades, el libro incorporó citas directas de las lideresas, asegurando que cada palabra se mantuviera fiel a su relato original, como se observa en la figura 25 y 26, junto con el Anexo 5, que contiene el primer prototipo del libro en su versión digital. Este anexo permite a los usuarios leer el libro, interactuar con él y ver las animaciones implementadas.



Figura 25. Prototipo 1 - impreso .
(Fuente propia)

Ver anexo 5 - Libro LVDU



Figura 26. Prototipo 1 - formato digital.(Fuente propia)



Además, en este prototipo, se enriqueció el contenido con metadatos sobre el territorio y su contexto político y social. La parte visual del libro incluyó fotografías en blanco y negro, con un revelado de clave alta y clave baja como se puede ver en la figura 27 y 28, que tenían la capacidad de evocar emociones específicas que iban desde la melancolía hasta la tranquilidad.

También se integraron collages que representaban gráficamente aspectos específicos de las historias, como se puede ver en la figura 29. Esta técnica de representación fue seleccionada porque permite una fusión visual de texturas y elementos que simbolizan la construcción, los recuerdos y la creación, combina diversos fragmentos visuales en una composición cohesiva que refleja la complejidad y la riqueza de sus experiencias y logros.

Durante este proceso, se realizaron múltiples pruebas de impresión para asegurar la legibilidad del texto y la diagramación pasó por tres revisiones para alcanzar un diseño funcional y atractivo. Para su versión digital se mantuvo el mismo formato rectangular planteado para el formato impreso, manteniendo el diseño original, pero añadiendo animaciones y botones interactivos que enriquecían la experiencia de lectura.

Además, relacionado con el primer prototipo, en el marco del proceso modular 2023, se desarrollaron otros productos complementarios, como una página web que contiene información detallada sobre el proyecto y galerías visuales que acompañan la información, además de permitir la descarga en formato digital del libro, junto con enlaces a la cuenta en la red social Instagram donde, se publicaron posts sobre el proyecto



Figura 27. Fotografía implementada en el prototipo 1. (versión 1). (Fuente propia)



Figura 28. Fotografía implementada en el prototipo 1. (versión 2). (Fuente propia)



para generar visibilidad, y un podcast donde compartimos nuestra experiencia desde la perspectiva de estudiantes de diseño gráfico. Todos estos productos están detallados y disponibles en los anexos 3 y 4, ubicados en el apartado 6: Análisis de la experiencia - Tema de reflexión y discusiones académicas.

Para la segunda fase del libro, se optó por crear una versión exclusivamente digital, respondiendo a la cercanía del público objetivo con los medios digitales. Este rediseño implicó una reducción en el número de páginas y una reorganización del contenido mediante el desarrollo de la arquitectura de la información, que experimentó varias transformaciones a lo largo del proceso para optimizar la experiencia del usuario. En cuanto al tratamiento visual, se optó por imágenes en color para captar con mayor fidelidad la personalidad de las lideresas, facilitando así una conexión más auténtica y profunda con los lectores.

Detalles sobre el proceso de diseño y la organización del contenido se pueden consultar en el Anexo 6 y 7, que explican la arquitectura de la información y cómo se planificó la jerarquía de información y medios audiovisuales.

Ver anexo 6 - Maqueta de la arquitectura de la información

Ver anexo 7 - Arquitectura de la información final

Figura 29. Collage implementado en la prototipo 1.
(Fuente propia)



En cuanto a la diagramación del segundo prototipo, se optó por un formato vertical optimizado para celulares, ajustando el tamaño de la letra y los iconos para mejorar la legibilidad y la interacción, se incorporaron elementos audiovisuales recuperados de las grabaciones de los encuentros y entrevistas, así como de los registros videográficos realizados tanto a las lideresas como a su entorno, y se complementó con fotografías e imágenes que capturan espacios compartidos y momentos significativos, en lugar de limitarse solo a retratos individuales, enriqueciendo así la narrativa visual y ofreciendo una visión más completa de la comunidad y sus historias.

Ante esto se realizaron diferentes bocetaciones teniendo en cuenta cada una de las necesidades del público objetivo, llegando a obtener estas primeras versiones. (Ver Figura 30 y 31)

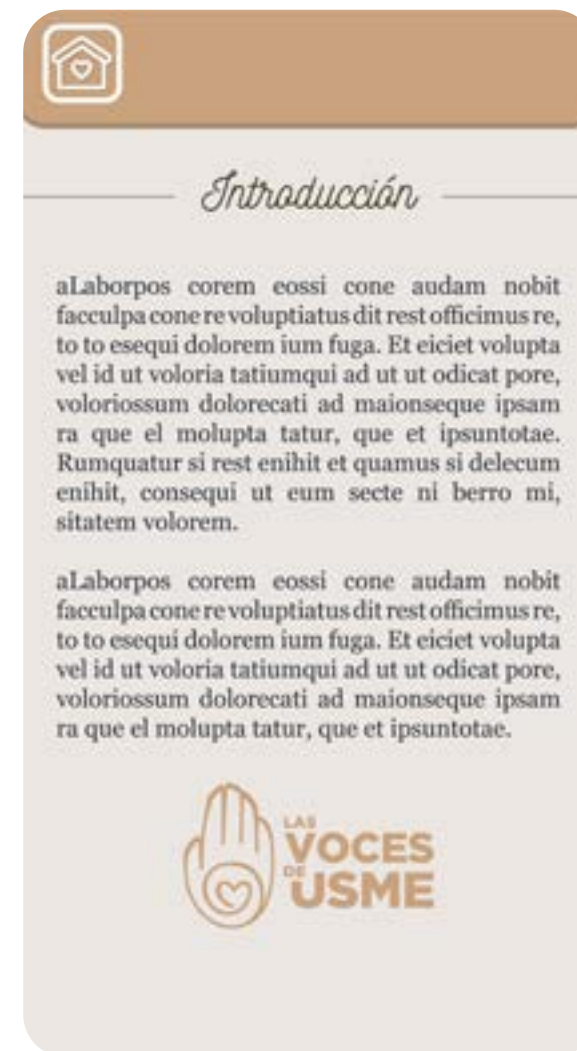


Figura 30. Boceto del libro digital prototipo 2. (versión 1). (Fuente propia)



Figura 31. Boceto del libro digital prototipo 2. (Versión 2). (Fuente propia)

Después de diversas bocetaciones, se decidió emplear una paleta de colores amplia que reflejara la personalidad de cada líder, destacando así su singularidad frente a las otras lideresas. Además, se buscó la manera más adecuada de acercar al público objetivo a estas historias, lo que condujo a la implementación de una experiencia auditiva directa a través de videos y audios, junto con una variada selección de galerías de imágenes. Este enfoque permite al lector observar diferentes etapas de la vida de las lideresas mientras se sumerge en sus relatos.

Además, para mejorar la funcionalidad del libro, se implementó un menú interactivo que permite a las personas moverse libremente por el contenido. Este enfoque asegura que el libro digital final, como se muestra en las figuras 32, 33 y 34, junto con el Anexo 8, versión final del libro, permita a los usuarios explorar sus elementos interactivos de manera intuitiva y cómoda.

Ver anexo 8 - Prototipo 2 (Final)
Libro digital LVDU

En cuanto a la parte legal del libro, se realizaron investigaciones sobre las diferentes opciones de licencias disponibles en Creative Commons. Después de un análisis detallado, se optó por la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-2024-Colombia 4.0 Internacional, lo que permite ceder los derechos de reproducción a la comunidad y garantizar el acceso y la difusión del contenido de manera legal y ética.



Figura 32. Prototipo 2 con animaciones, audio y fotografía implementada. (Fuente propia)



Figura 33. Prototipo 2 con elementos interactivos. (Fuente propia)



Figura 34. Prototipo 2 con carrusel de fotos de la Sra. Neubelly Henao. (Fuente propia)



11

**Propuesta que
evidencie el análisis
y aporte de la
experiencia -
La relación con los
autores y referencias
consultadas**

El primer prototipo del libro impreso era legible, atractivo para el público, con collages artísticos y cada lideresa se representaba con una fotografía de doble página, lo que hacía que cada historia se destacara visualmente, además de que las lideresas aprobaron el resultado final de este prototipo. Sin embargo, para el segundo prototipo, se realizaron ajustes orientados a mejorar la experiencia interactiva y la conexión con las historias. Se modificó ligeramente el tamaño del texto para mejorar la legibilidad en el formato planteado para dispositivos móviles y se incorporaron diversos elementos multimedia, como fotografías adicionales, audios, galerías de fotos, videos y más.

Estos elementos interactivos fueron diseñados para permitir una relación más enriquecedora con el contenido, dando vida a las historias de las lideresas a través de formatos que van más allá del texto impreso. La implementación de audio y video ayuda a capturar la atmósfera y el contexto de las narraciones, permitiendo que los usuarios experimenten las emociones y los ambientes descritos de forma directa e inmersiva.

Estos ajustes enriquecieron la funcionalidad y la accesibilidad del libro y reforzaron la capacidad del diseño gráfico para conectar emocionalmente con la audiencia, manteniendo un enfoque práctico y accesible que asegura que todas las generaciones puedan interactuar con y beneficiarse de las historias compartidas.



12

Testeo

Durante el estudio de usuario destinado a evaluar la funcionalidad y estética del prototipo del libro digital, recogimos valiosos comentarios de un grupo focal compuesto por 8 personas mayores de 40 años. Las impresiones y sugerencias de estos usuarios fueron cruciales para perfeccionar el diseño y la presentación del libro final.

1. Mary comentó: *“Es un libro muy bonito, me gusta mucho escuchar la voz de las lideresas, es como si me contaran la historia ellas mismas. Los colores son apropiados para cada una, aunque me cuesta leer un poco en el celular, es interesante todo el libro como lo presentan”*. Este comentario resalta la apreciación de los elementos audiovisuales y la personalización de los contenidos, aunque también destaca una dificultad con la legibilidad en dispositivos móviles.

2. Claudia observó: *“La letra está un poco pequeña, y hay algunos textos en colores que no se leen bien. Las fotos me encantan, es muy innovador”*. Este feedback indica que, mientras la innovación visual y fotográfica es

apreciada, la legibilidad del texto, especialmente en ciertos colores, puede ser mejorada para facilitar una experiencia de lectura más cómoda.

2. Rosa Arévalo, protagonista del libro expresó: *“Está hermoso, es divertido escucharnos y vernos. Sin embargo, quisiera tenerlo físico porque me queda difícil leerlo en el celular”*. Este comentario resalta la aceptación positiva de los componentes multimedia del libro, pero también sugiere una preferencia por una versión impresa que pueda ser más accesible para algunos usuarios, especialmente aquellos que encuentran desafíos con la tecnología digital.

3. Carlos mencionó: *“Se presenta muy bien las historias, se ve entretenido y nunca había visto algo así”*. Esta impresión indica que el diseño y el formato del libro son únicos y atractivos, proporcionando una experiencia nueva y estimulante para el lector.

4. Daniela dijo: *“Me gustaría ver más fotos o videos ya que me gustó mucho leer e ir viendo la cara o el lugar; acompañan muy bien los textos...”*. Este



feedback enfatiza el valor añadido de los elementos visuales y multimedia en enriquecer la narrativa y la conexión emocional con las historias.

5. Jorge: *“La experiencia multimedia es impactante, te sumerge en las historias”.*

6. Leticia: *“Me encanta la idea de poder escuchar directamente a las lideresas mientras leo sus historias”.*

7. Miguel: *“El diseño es muy moderno y las fotografías son impresionantes, capturan perfectamente el espíritu de las historias”.*

8. Sonia: *“Es un libro maravilloso y la funcionalidad del menú y galerías es fluida.”.*

9. Roberto: *“El libro digital es innovador y me permite interactuar de manera que un libro tradicional no podría”.*

Conclusiones del estudio de usuario: Este estudio ha revelado aspectos clave que son bien recibidos por el público, como la integración de audiovisuales y la presentación visual atractiva. Del total de 10 personas evaluadas, 7 expresaron opiniones positivas sobre el libro, lo que representa un 62.5% de satisfacción con su funcionamiento, por otro lado, tres personas mencionaron áreas de mejora, lo que equivale a 37.5% del total de evaluadores (ver figura 35).

Se recogieron valiosas sugerencias de los usuarios que fueron evaluadas y aplicadas en la segunda versión del libro, descrita

detalladamente en el punto 10. Resultado del aprendizaje significativo. Los ajustes incluyeron el aumento del tamaño del texto para mejorar la legibilidad, la optimización de los colores para asegurar una adecuada visibilidad de los textos, y la mejora de los elementos interactivos. Además, se enriqueció el contenido visual y multimedia para asegurar una experiencia más inmersiva y emocional, respondiendo así a la demanda de mayor integración de fotos y videos que complementan las narrativas. Estos ajustes finales aseguraron que el libro no solo fuera informativo y culturalmente enriquecedor, sino también plenamente accesible y disfrutable para toda la comunidad de Usme.



Figura 35. Resultado de testeo. (Fuente propia)



13

Implementación

La implementación de elementos interactivos, considerando las limitaciones tecnológicas del público objetivo, permitió que el contenido no solo fuera informativo sino también inclusivo y empático. Esto resaltó la capacidad del diseño para cruzar barreras generacionales y tecnológicas, estableciendo un puente entre el pasado, el presente y el futuro de la comunidad, y subrayando el potencial del diseño para actuar como catalizador de cambio social y cultural.

Para asegurar que el impacto del proyecto “Las Voces de Usme” continúe y se expanda, se ha establecido una estrategia de implementación que promueve el uso continuo del libro dentro de la comunidad. Daniel Fernando Contreras, del Centro de Proyección Social de Usme, junto con la lideresa Rosa Arévalo, distribuirán el libro de manera estratégica. Daniel se encargará de promover el libro en el colegio Estanislao Zuleta a través de posters impresos que incluyen un código QR (ver figura 36). Este código permitirá a estudiantes y visitantes acceder a una copia digital del libro que podrán almacenar en sus dispositivos tecnológicos, facilitando así su difusión y acceso (ver figura 37 y 38).

Rosa Arévalo, como representante de las lideresas, también recibirá el link del libro digital para compartir entre las lideresas y en sus respectivos espacios de esparcimiento y grupos de gestión social y cultural. Esta distribución garantiza que la valiosa información y las historias recogidas en el libro sean compartidas ampliamente, fortaleciendo la identidad comunitaria y promoviendo la conservación del patrimonio cultural y la memoria colectiva de Usme.

Según datos proporcionados por la Alcaldía Mayor de Bogotá (2023), la población de la localidad de Usme se estima en 400,580 habitantes. De este total, el 26.5% corresponde a jóvenes de 14 a 28 años, el 39.8% a adultos de 29 a 59 años y el 11% a adultos mayores de 60 años (ver figura 39). Considerando que nuestro público objetivo son adultos y adultos mayores, podríamos estimar que al menos el 50% de la población (adultos y adultos mayores) estaría interesada en el libro. Considerando que Alfonso López representa aproximadamente el 13.5% de la población total de Usme, se espera que este sector sea uno de los principales beneficiarios del proyecto. Con una población estimada de alrededor de 54,072 habitantes, el impacto potencial del libro podría alcanzar a más de 27,000 personas en este sector específico.

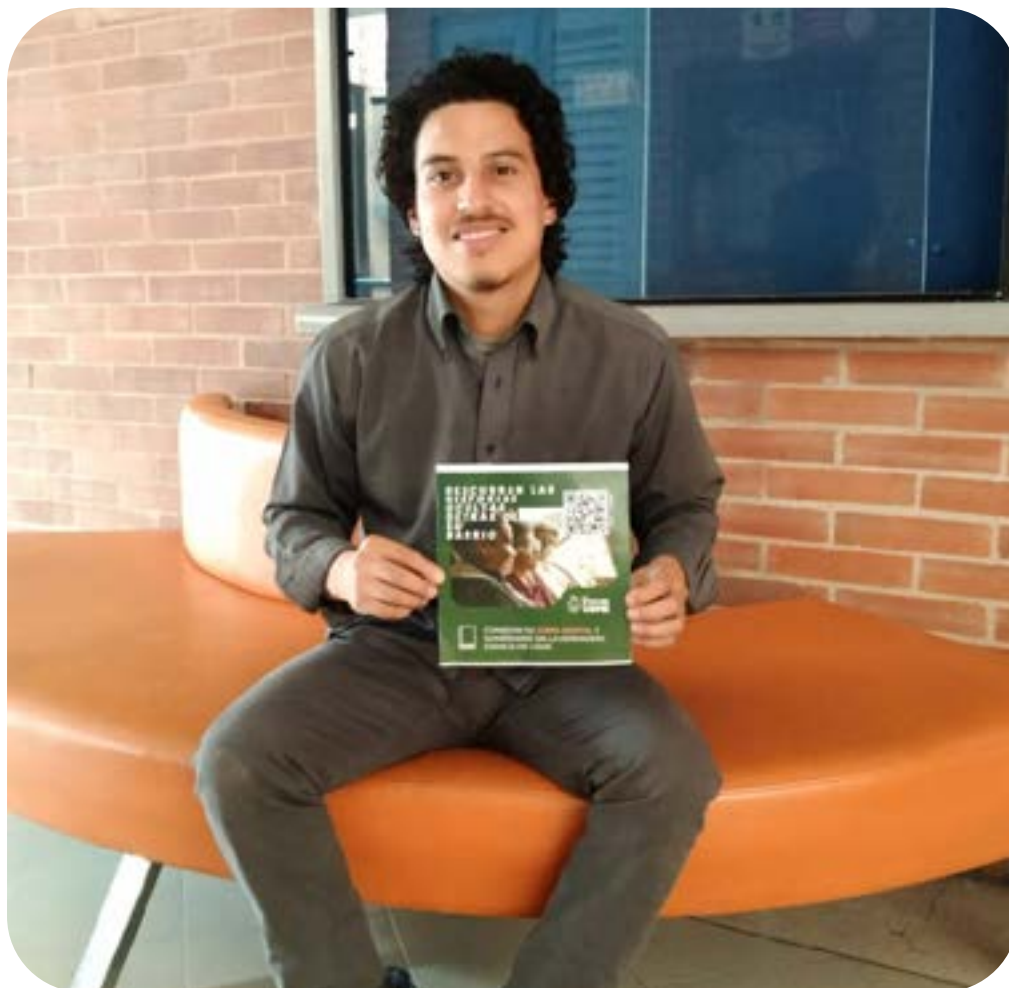


Figura 36. Daniel Fernando Contreras con el poster impreso que incluyen un código QR del prototipo final. (Fuente propia)



Figura 37. Integrante de la comunidad escaneando el QR del prototipo 2(Final). (Fuente propia)



Figura 38. Alumno del colegio Estanislao Zuleta escaneando el QR del prototipo 2 (Final).
(Fuente propia)

Distribución porcentual de edad poblacional en Usme.



Fuente: Secretaria de integración social de Bogotá.

Figura 39. Distribución porcentual de edad poblacional en Usme 2023. (Secretaria de integración social de Bogotá)



El proyecto “Las Voces de Usme” ha demostrado de manera efectiva que el diseño gráfico es mucho más que una disciplina centrada en la estética; es una herramienta estratégica crucial para la comunicación efectiva y la preservación cultural. Con este proyecto se estableció una jerarquía de información que clarificó y priorizó datos clave, conectando visualmente los elementos con el texto narrativo de manera dinámica y accesible para los usuarios. La parte audio visual, no solo capturó y reflejó las historias y experiencias de las lideresas, sino que también se convirtió en un medio para conectar emocionalmente con el lector, fortaleciendo los lazos culturales y fomentando una mayor apropiación del contexto histórico y social del barrio.

Este proyecto se perfila como un modelo replicable para otras iniciativas similares que busquen documentar y preservar historias comunitarias o culturales. La metodología empleada puede ser adaptada para abordar diferentes contextos y necesidades, demostrando la versatilidad del diseño gráfico como herramienta de intervención social. Además, la implementación de una

versión digital responde a la necesidad de adaptarse a medios de comunicación distintos a los tradicionales, asegurando que la información sea accesible para todos los miembros de la comunidad.

Finalmente, este proyecto refuerza la idea de que el diseño gráfico puede y debe ser utilizado como un medio para fomentar la comprensión cultural, capturar la riqueza de las experiencias humanas y fortalecer las identidades comunitarias, haciendo de estas herramientas un componente esencial en la lucha por la preservación del patrimonio cultural y la memoria colectiva.

14

Conclusiones



15

Figuras y tablas

Portada. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023).Usme. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 1. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023).Localidad de Usme. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 2. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023).Las lideresas del barrio Alfonso López. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 3. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Tomando chocolate en la casa de la Sr. Rosa. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 4. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Boceto análogo. [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 5. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Moodboard experimental. [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 6. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Reunión con el centro de proyección social de Usme y reconocimiento del sector Alfonso López. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 7. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Ponencia de lideresas más evento y presentación del proyecto. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 8. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Ejercicio lúdico con las lideresas. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 9. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Primera reunión con las lideresas. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 10. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Segunda reunión con las lideresas. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.



Figura 11. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023).Evento de lideresas con el centro de proyección social de Usme. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 12. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Neubelly Henao realizando ejercicio planteado en la reunión. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 13. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Resultado de ejercicio de la figura 10. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 14. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2022). Localidad de Usme 2. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 15. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Encuentro en el colegio Estanislao Zuleta. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 16. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Encuentro con las lideresas en la localidad de Usme. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 17. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Encuentro con las lideresas en una actividad lúdica del CPS. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 18. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023).La lideresa Rosa Arévalo con Daniel Contreras (Director de la CPS de Usme).[Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 19. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Primer encuentro privado con las lideresas. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 20. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Segundo encuentro privado con las lideresas. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 21. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023).Grupo de Danza.[Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 22. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Primer prototipo de Las Voces de Usme.[Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 23. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Encuentro RAD.[Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 24. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Mockup de la página web LVDU. (Fuente propia) [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 25. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Prototipo 1 - impreso . [Fotografía]. Bogotá, Colombia.



Figura 26. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Prototipo 1 - formato digital.[Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 27. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Fotografía implementada en el prototipo 1. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 28. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Fotografía implementada en el prototipo 1. (versión 1). [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 29. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2023). Collage implementado en la prototipo 1. (versión 2). [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 30. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Boceto del libro digital prototipo 2. (versión 1). [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 31. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Boceto del libro digital prototipo 2. (versión 2). [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 32. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Prototipo 2 con animaciones, audio y fotografía implementada. (versión 2). [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 33. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Prototipo 2 con elementos interactivos. [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 34. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Prototipo 2 con carrusel de fotos de la Sra. Neubelly Henao. [Imagen]. Bogotá, Colombia.

Figura 35. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Resultado de testeo. [Gráfica de circular].Bogotá,Colombia.

Figura 36. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024).Daniel Fernando Contreras con el poster impreso que incluyen un código QR del prototipo final. [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 37. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024).Integrante de la comunidad escaneando el QR del prototipo 2 (Final). [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 38. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024).Alumno del colegio Estanislao Zuleta escaneando el QR del prototipo 2 (Final). [Fotografía]. Bogotá, Colombia.

Figura 39. Secretaria de integración social de Bogotá. (2023). Distribución porcentual de edad poblacional en Usme 2023. [Gráfica de circular].Bogotá, Colombia.

Tabla 1. Buitrago G.,Cristancho M. & Lavao Y. (2024). Cronograma del proyecto Las Voces de Usme. [Tabla]. Bogotá, Colombia.



Alcaldía Mayor de Bogotá. (2023). Diagnóstico Local Usme. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://www.integracionsocial.gov.co/images/_docs/2023/entidad/localidades/30082023-5-Diagnostico-Usme.pdf

Bernard, M. (1991). Design as a cultural communicator. *Journal of Graphic Design*, 7(1), 12-19.

Cardona Olaya, F. A. (2020). La memoria como fundamento en procesos de diseño descolonial. *Revista de Estudios Decoloniales*, 5(1), 220-235. Caldas, S. (2018). El poder del diseño gráfico para generar emociones. *Elisava Research*, 1(1), 34-45.

Chimento, F. (2020). Diseño y memoria: La importancia patrimonial del diseño en la construcción de la identidad argentina. *Revista de Estudios de Diseño y Cultura Visual*, 16(1), 32-46.

Chiriboga, S. (2018). El aporte del diseño gráfico en la memoria cultural de la parroquia Mulliquindil - cantón Salcedo. *Journal of Design and Cultural Studies*, 5(2), 58-75.

Cristancho Tenjo, M, Lavao Jorge, Y, Buitrago Gomez, G & Moreno Donato, M. (2023). Las Voces de Usme. Historias de resiliencia y resistencia. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/50967>

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social. Edición Infinito. Buenos Aires. https://www.fadu.edu.uy/seminario-producto/files/2012/09/Diseno_grafico_para_la_gente_frascara.pdf

16

Bibliografía



Frascara, J. (2004). El diseño en la comunicación: principio, metodos y practica. Editorial Divine Egg.

García, R., & Martínez, L. (2021). Graphic Design as a Tool for Cultural Memory: A Case Study Approach. Visual Communication Quarterly, 28(1), 14-29.

Gómez Martínez, N. G., & Villar García, M. G. (2022). La memoria colectiva como posibilidad para el diseño socialmente responsable. Journal of Social Design, 3(2), 45-58.

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

Mitchell, A. (2019). Graphic Design for Social Change. Visual Communication Quarterly, 26(3), 102-118.

Pilay L. y Neves M. (2019). Diseño para la valoración del patrimonio cultural-gráfico de la ciudad. Revista Gráfica, vol. 17, 2019. DOI: 10.5565/Rev./grafica.171. <https://revistes.uab.cat/grafica/article/view/v8-n15-pilay-neves/171-pdf-es>

Pilay L., y Neves M. (2019). El diseño gráfico como herramienta para la recuperación de la memoria cultural. Journal of Graphic Design, 12(2), 110-125.

Reynolds, L. (2020). Community-Based Design: Interactive Approaches in Urban Spaces. Design Studies, 41(1), 78-92.
Rojas A., Timaná C., Belalcázar B., y Muñoz C. (2019). La importancia de la historia para la construcción de caminos comunitarios. Journal of Community Psychology, 47(4), 850-867.

Rojas A., Timana C., Belalcázar B., y Muñoz C. (2019). Memoria colectiva: una mirada desde la sabiduría de los abuelos, sobre la religiosidad popular y juegos tradicional de catacumbo Nariño - Colombia. Pasto, Colombia: Editorial Universidad Cesmag.

Toro, O. (2005). Comprensión de la naturaleza contextual del diseño: un enfoque en la relación entre el proyecto y el diseño. Revista de estudios de diseño, 10(3), 45-58. http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista1_3.pdf



17

Anexos

Anexo 1. Teaser. Producto audiovisual del proyecto “Las Voces de Usme”. Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2023). [Link](#)

Anexo 2. Pdf. “Manos” resultado de actividad con las lideresas. Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2023). [Link](#)

Anexo 3. Podcast. “Las Voces de Usme. Diseño en la transformación social. Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2023). [Link](#)

Anexo 4. Página web del proyecto. Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2023). [Link](#)

Anexo 5. Prototipo 1. Libro digital “Las Voces de Usme”. Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2023). [Link](#)

Anexo 6. Pdf. “Maqueta de la arquitectura de la información” Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2024). [Link](#)

Anexo 7. Pdf. “Arquitectura de la información final” Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2024). [Link](#)

Anexo 8. Prototipo 2. Libro digital “Las Voces de Usme”. Buitrago G., Cristancho M. & Lavao Y. (2024). [Link](#)



Universidad Santo Tomás
Facultad de Diseño Gráfico
Mayo, 2024.