

23

---

**El diseño, una mina de  
oro para el turismo**

Maria Jose Neira,  
Nicole Hakim, Manuela  
Solorzano

Estudiantes de la Universidad  
de Los Andes



adaptaciones y cambios para afrontar la reinención que vive el turismo constantemente. Para abordar esta temática se mencionará en el siguiente ensayo académico una experiencia turística única la cual surgió desde la mirada del diseño en combinación con algunos referentes conceptuales.

**Descripción proyecto: Soy viajero inmersivo**

El turismo es una actividad sumamente competitiva, a tal grado que los destinos turísticos localizados en un mismo país compiten entre sí. Como estrategia para atraer turistas se ha utilizado la estandarización de los precios. Sin embargo, esto no es suficiente. Asimismo, para hacer turismo se debe conocer a detalle las prácticas culturales y sociales de los habitantes del territorio y generar un impacto positivo en los entornos naturales (Sernatur, 2015). En otros términos, para entrar a proponer turísticamente dentro de un territorio es necesario conocer las prácticas sociales y culturales que allí habitan, entender la manera en que los habitantes interpretan el territorio, la manera en cómo se relacionan entre sí, con los visitantes y el porqué de la importancia de sus prácticas autóctonas. Entender un territorio conlleva varios retos que solo pueden ser superados si se abordan desde la mirada del diseño. Esto también nos lleva a pensar que el producto turístico no es un universo único, sino que es la composición del entendimiento desde varias perspectivas, como lo son el universo desde el punto de vista del turista, del territorio y sus habitantes.

Un ejemplo de un producto turístico desarrollado desde la concepción mencionada anteriormente es la experiencia turística elaborada en el laboratorio de diseño y turismo denominada Soy viajero inmersivo. Esta es una experiencia educativa diseñada con el fin de brindar un nuevo turismo que ofrezca a las personas viajeras una alternativa a los viajes comunes. Este tipo es creado con el fin de ofrecer alternativas para que las personas puedan viajar por Colombia conociendo zonas que no son típicamente turísticas y aprendiendo oficios y artesanías típicas de las comunidades que habitan estos lugares. Este tipo de turismo toma como referencia la tendencia conocida como turismo local, comunidad y sentido de pertenencia, la cual según María Camila Pava (2020) “consiste en una aldea glocal que evoluciona hacia estilos de vida colaborativos y sostenibles” (p.25). En este sentido, se busca poder crear vínculos que fortalezcan el sentido de pertenencia y comunidad. Así, con esta forma de hacer turismo lo que se pretende es incentivar la preservación del patrimonio por medio de la práctica y la enseñanza.

Soy viajero inmersivo fue creado con el fin de beneficiar a ambas partes, por lo que también las comunidades y las localidades de destino se ven fuertemente beneficiadas. Las comunidades podrán recibir una fuente de ingreso gracias al turismo y, a su vez, difundir su cultura a extranjeros y preservar el medioambiente. Una vez el viajero termina de hacer su propia artesanía, este podrá llevárselo como recuerdo de su estadía en el territorio.

Para la elaboración de este producto turístico, se trabajó de la mano de artesanías de Colombia para crear una experiencia específica que estructurara el paso a paso del antes, durante y después del viaje. Se eligió Suaza como localidad y el sombrero de Suaza como artesanía. Se eligió esta localidad ya que se estima que hay entre quinientos y mil indígenas en el departamento del Huila que podrían colaborar con la experiencia y la práctica artesanal. A partir de la investigación del proceso de fabricación artesanal de este sombrero por la comunidad y las entrevistas a las artesanas, se diseñaron los talleres en donde los turistas aprenderán desde extraer

la materia prima de la palma de iraca hasta la horma y decoración del sombrero. Todo esto se desarrolla de la mano del padrino quien los acompañará y guiará durante su estadía. En los días de descanso se programan salidas de excursión a conocer destinos elegidos por la agencia en la zona y sus alrededores. Durante este proceso, junto con Artesanías de Colombia, se estructuró un punto de valor de la agencia y los viajes del proyecto Soy viajero inmersivo, ya que estos destinos no turísticos no cuentan con hotelería o mucha oferta de estadía. Por ello, la agencia se encargará en conjunto con los padrinos de la comunidad de montar los destinos de manera que sean cómodos y cercanos a la ubicación de esta comunidad.

---

Maria Jose  
Neira, Nicole  
Hakim, Manuela  
Solorzano

235

## Conclusiones

Sobre este tipo de turismo específicamente se puede ver un breve ejemplo de cómo el mundo turístico se puede ver relacionado y afectado positivamente desde el pensamiento de diseño. Este último identifica actores y puntos de valor de un viaje o experiencia y crea nuevas propuestas que enriquecen el turismo. El diseño permite tener una mirada más empática y consciente a la hora de planear y crear una experiencia alrededor de un viaje. De ahí el valor agregado del proyecto, se pasa de ser alguien errante por diferentes culturas y aprendizajes a ser precisamente un viajero inmersivo. Es decir, el viaje no es por mero ocio, sino que se hace un viaje en busca de obtener vivencias que solo se pueden dar por medio del mismo. No son solo turistas que conocen un territorio, sino que ahora pasan a naufragar por completo en un nuevo lugar, una nueva cultura y nuevas personas. La intervención del diseño para crear un nuevo turismo permite que esta área pase de ser poco profunda, y enriquecedora a ofrecer una práctica consciente que le aporta al que llega y al que recibe. Se vuelve un intercambio de sabiduría y experiencia sin igual, basado en conexiones y valores que fueron encontrados a través de los ojos del diseño.

El diseño, una  
mina de oro  
para el turismo

## Referencias bibliográficas

- Pava, M. C. (2020). **El nuevo turismo postpandemia**. Colombia: Coalition Culture. Recuperado de: [https://static1.squarespace.com/static/56f975fa1bbee011fb527d74/t/5ebc465e135b0c277089c7a5/1589397248239/Reporte+Turismo\\_Coalition+Culture.pdf](https://static1.squarespace.com/static/56f975fa1bbee011fb527d74/t/5ebc465e135b0c277089c7a5/1589397248239/Reporte+Turismo_Coalition+Culture.pdf)
- Pereiro Pérez, X. (2011). El turismo como patrimonio cultural imaginario. **Asociación Canaria de Antropología PASOS, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural**, (5), 13-26.
- Subdirección de Productos y Destinos Sustentables [Sernatur]. (2015). **Manual Paso a paso para el Diseño de Productos Turísticos integrados**. Recuperado de: <https://asesoresenturismoperu.files.wordpress.com/2016/08/244-manual-productos-turc3adsticos-chile.pdf>