

■ Especificaciones Memorias

Autor	Fonseca Mojica Valentina y Triana Suarez Valeria Alexandra
Institución Universitaria	Universidad Antonio Nariño
Programa	Diseño Gráfico
Línea temática	Diseño, tecnología, creación

D.B.A departamento de búsqueda de Andantes

Modalidad

Ponencia



Introducción

En el marco del semillero de investigación D.A.F.T. (Diseño, Arte, Fundamentación y Tecnología) y los espacios académicos de 4to semestre de Diseño Gráfico, se desarrolló el proyecto "Departamento de Búsqueda de Andantes: UN A.R.G SOBRE EL BOGOTAZO". Este proyecto explora la configuración, morfología y experimentación con medios digitales y narrativas transmedia para generar reflexiones sobre la manipulación histórica. A través de la integración de diseño gráfico, experiencia de usuario y metodologías de investigación, se busca comprender la vulnerabilidad de los jóvenes a la desinformación en entornos interactivos que involucran tecnología avanzada en el diseño.

Pregunta de investigación, objeto de indagación o problema sensible o plástico

¿Cómo la creación de un juego de realidad aumentada o A.R.G, (Alternate Reality Game) que explora la transformación de materiales digitales y la experimentación con procesos interactivos basado en el evento histórico del Bogotazo, puede evi-

denciar la vulnerabilidad de los jóvenes de 15 a 23 años a la manipulación histórica aplicada en narrativas transmedia?

Metodología de la investigación

La metodología se enmarca en la categoría ""Trascender desde lo plástico"", centran-do su atención en la exploración y experimentación como herramienta para generar nuevo conocimiento en Diseño. Se enfoca en la reflexión sobre la configuración, morfología y transformación de materiales digitales a través de la experimentación con procesos interactivos.

Paralelamente, se aplica el método Storyworld Participant Model (SPM) para diseñar una experiencia narrativa transmedia que involucra a los participantes en diferentes plataformas digitales. El diseño gráfico y la experiencia de usuario se integran para crear interfaces que simulan ser del gobierno colombiano, ocultando una conspiración que el jugador puede revelar o mantener oculta. Se realizan testeos y se analizan los resultados para evaluar la efectividad del A.R.G en la generación de reflexiones sobre la manipulación histórica mediada por interfaces digitales desde el diseño.



Registro del proceso de creación

El proceso de creación del A.R.G. “Departamento de Búsqueda de Andantes” se centra en la exploración y experimentación con medios digitales interactivos. Se diseñó una experiencia narrativa transmedia que involucra diferentes plataformas tecnológicas, usando como eje central un escape room virtual donde los jugadores deben resolver acertijos para descubrir una conspiración.

Se experimentó con la configuración y morfología de interfaces digitales, creando una página web que simula ser del gobierno colombiano. Se integraron pistas y elementos narrativos en redes sociales como TikTok, expandiendo la historia a través de recursos tecnológicos que permiten mayor interacción con los participantes.

La transformación de materiales digitales fue clave en el proceso creativo. Se exploraron

técnicas de diseño gráfico, realidad aumentada y diseño de interacción para generar una estética visual coherente y una experiencia inmersiva en todas las plataformas.

Durante el desarrollo, se realizaron tests con usuarios para evaluar la jugabilidad, la efectividad de las interfaces y la claridad de las instrucciones. Se recopiló comentarios para realizar ajustes y mejoras en los componentes tecnológicos del A.R.G.

El proceso implicó una estrecha colaboración interdisciplinaria, combinando habilidades de diseño gráfico, narrativa interactiva, experiencia de usuario y tecnología. Se trabajó iterativamente, refinando cada elemento digital hasta lograr una experiencia envolvente que reflexiona sobre la manipulación histórica a través de medios tecnológicos avanzados aplicados al diseño.

Resultados de investigación

Los resultados preliminares del A.R.G. “Departamento de Búsqueda de Andantes” sugieren que la experimentación con medios digitales y narrativas transmedia tiene un gran potencial para generar reflexiones sobre la manipulación histórica y la desinformación en entornos tecnológicos.

La exploración de la configuración, morfología y transformación de materiales interactivos permitió crear una experiencia inmersiva que difumina la línea entre ficción y realidad. Los participantes experimentaron cómo una narrativa digital convincente puede influir en la percepción, destacando la importancia de cuestionar críticamente la información recibida a través de medios tecnológicos.

El proyecto abre nuevas posibilidades para la investigación y creación de experiencias interactivas que aborden temas sociales e históricos, combinando diseño gráfico, narrativa transmedia y tecnología avanzada.