



Vigilada Mineducación

Nuquí Vivo

CHRISTIAN DANIEL ÁVILA PERTUZ

JOSÉ OCTAVIO VIDAL SALCEDO

MARCELA GUTIÉRREZ ARDILA

MATEO MONSALVE VÉLEZ

PAULA ANDREA ECHEVERRY CHALARCA

TANIA ISABEL CARDONA ROJAS

Tesis de grado

Asesor

Luis Eduardo Gómez Vallejo

UNIVERSIDAD EAFIT

ESCUELA DE HUMANIDADES

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN TRANSMEDIA

MEDELLÍN

2023

TABLA DE CONTENIDO

1.	Descripción general	4
1.1.	Descripción general	4
1.2.	Conceptos clave	5
1.3.	Hipótesis del proyecto	5
	Hipótesis general	5
	Subhipótesis	5
1.4.	Justificación	5
1.5.	Objetivos generales y específicos	6
	Objetivo general:	6
	Objetivos específicos:	6
1.6.	Referentes teóricos sobre los conceptos	7
	Biodiversidad	7
	Conservación ambiental	7
	Saberes ancestrales	7
	Desarraigo	8
1.7.	Antecedentes y contexto	8
2.	Tratamiento del universo narrativo	11
2.1.	Slogan / Tagline / Premisa	11
2.2.	Sinopsis de la narrativa	11
2.3.	Diseño de la narrativa transmedia	11
	Topos	11
	Mythos	12
	Ethos	12
2.4.	Guion de la narrativa	12
	Personajes principales	13
	Personajes secundarios	15
2.5.	Sinopsis de la obra núcleo: el cuento interactivo	15
2.6.	Sinopsis de la docuserie	16
2.7.	Sistema intertextual transmedia	17
2.8.	Diseño de producción	18
3.	Especificaciones de negocio y marketing	19
3.1.	Objetivos Smart	19
3.2.	Investigación de necesidades de usuario (buyer person)	19

3.3. Benchmark	20
Referentes mundiales	20
Referentes latinoamericanos:.....	21
Referentes Colombianos:	21
3.4. Modelo de negocio / financiamiento o sustentabilidad	21
3.5. Estrategia de divulgación y promoción	22
3.6. Presupuesto Nuquí vivo	24
3.7. Cronograma	25
3.8. Roles de proyecto	26
4. Especificaciones funcionales	28
4.1. Journey map	28
4.2. Mecánicas de interacción de las plataformas	29
5. Especificaciones de diseño	32
5.1. Investigación visual y concepto	32
Paleta de colores y fuentes.....	32
5.2. Prototipado	33
Link cuento interactivo:.....	33
Link sitio web:	33
Link canal de Youtube:.....	33
5.3. Escenarios de uso.....	33
5.4. Diseño de interacción	35
6. Especificaciones de evaluación.....	37
6.1. Diseño de evaluación con usuarios en prototipos de baja y media fidelidad	37
6.2. Resultados de evaluación con usuarios en prototipos de baja y media fidelidad	38
Validación de prototipos con usuarios reales Medellín: Junio, 2023.....	39
Producción Docuserie en Nuquí: julio 2023	40
6.3. Resultados de evaluación heurística (sitio web)	41
7. Especificaciones de tecnología e implementación	42
7.1. Definición, detalle, justificación y requerimientos para desarrollar las plataformas seleccionadas.....	42
7.3. Gobierno del proyecto.....	43
Bibliografía	46
Anexos.....	47

1. Descripción general

1.1. Descripción general

"Nuquí vivo" busca ser un proyecto de comunicación transmedia a partir de una narrativa expandida dirigido a niños y niñas entre los 8 y los 13 años de Nuquí que residen en Medellín. Este proyecto entrelaza dos mundos: el mundo ancestral y el mundo de los vivos, con el propósito de preservar y proteger Nuquí, uno de los lugares con mayor riqueza tanto en términos de su diversidad biológica como de su riqueza cultural, no solo en Colombia, sino en el mundo.

La puerta de entrada a este universo es un sitio web donde los niños y niñas podrán encontrar un cuento interactivo que narra cómo se abre el portal que conecta el mundo de los ancestros con el mundo de los vivos en Nuquí. Tras la apertura del portal, podrán explorar las aventuras de Sol y Yoiver, dos niños del territorio que se reúnen con sus ancestros Armando Hanipe y Cirila Perea para emprender viajes que mantendrán a Nuquí con vida.

Estas narraciones se entrelazan con una serie de minijuegos y recursos educativos de acceso libre. Además, establecen una conexión directa con el entorno real a través de una serie documental que destaca las tradiciones ancestrales. El propósito de "Nuquí vivo" es cultivar en los niños un vínculo profundo con sus raíces, para que lleguen a comprender la trascendental importancia de la naturaleza y refuercen su conexión con los conocimientos ancestrales de las comunidades étnicas que residen en esta región: los afrodescendientes y los indígenas Emberá Dobidá.

¿Cómo surge Nuquí vivo?

Esta iniciativa surge en el marco de la ejecución de la investigación "Saberes de monte", una alianza entre EAFIT y la Fundación ACUA, respaldada por USAID (Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional) y en colaboración con el Consejo Mayor Los Riscales, las Asociaciones Indígenas Aci-Okendo y Camizcop, y el Colectivo de Comunicaciones En Puja. Esta investigación tuvo como objetivo la recolección de datos sobre los usos y prácticas de la siembra, el agua y los recursos del bosque con el fin de proponer la creación de zonas de protección y áreas para el aprovechamiento forestal y de siembra, así como zonas de priorización hídrica.

Otro de los objetivos fue la creación de un material pedagógico para las niñas y niños de las escuelas de los 23 corregimientos de Nuquí, donde se pudiera visibilizar los saberes comunitarios y la fauna y flora típica de la región para promover su conservación. A partir de estos insumos, un grupo conformado en la Maestría en Comunicación Transmedia de la Universidad EAFIT se une a este proyecto de investigación con el fin de fortalecer la creación del material pedagógico y su expansión a otros públicos y plataformas.

1.2. Conceptos clave

Biodiversidad, conservación, saberes ancestrales, desarraigo

1.3. Hipótesis del proyecto

Hipótesis general

Cuando las niñas y niños de Nuquí emigran a otras ciudades, como Medellín, su vínculo con su tierra natal se debilita debido al desarraigo. Esto también disminuye su oportunidad de participar de forma activa en la comprensión y preservación de la biodiversidad de su región, así como en la adquisición de los saberes ancestrales propios de su lugar de origen.

Subhipótesis

Las niñas y niños de Nuquí, al migrar hacia otras ciudades como Medellín, experimentan un choque cultural que los lleva a desconocer algunos de sus principios ancestrales y a no sentirse orgullosos de sus raíces.

Sin embargo, a través de estrategias pedagógicas, narrativas y lúdicas sobre Nuquí, los niños y niñas pueden apropiarse de los conocimientos en temas de biodiversidad y saberes ancestrales.

“Nuquí vivo” se convierte en un modelo de proyecto que puede replicarse en otros territorios con características similares en biodiversidad y ancestralidad. Por ejemplo, se podría llevar este modelo a otros lugares que se encuentran en el Chocó biogeográfico, como Bahía Solano o en lugares como la Amazonía colombiana, entre otros.

1.4. Justificación

Nuquí, está ubicada en el pacífico norte colombiano en el departamento de Chocó, en una zona conocida como Chocó Biogeográfico. Las condiciones especiales de lluvia, sol y aire generan un ambiente idóneo para un gran número de especies endémicas, es decir, especies únicas que no se encuentran en ningún otro lugar del planeta. En Nuquí, existen más de 9 mil especies de plantas, 200 especies de mamíferos, 600 de aves, 100 de reptiles, 120 de anfibios etc.

Asimismo, este territorio es considerado pluriétnico, pues allí habitan las comunidades indígenas Emberá Dobidá y comunidades afrodescendientes. Por otro lado, Nuquí y su población a lo largo de su historia, ha sufrido el flagelo del desarraigo de su población, donde se encuentran niños, niñas y jóvenes, que migran hacia otros territorios con sus padres o cuidadores, en su búsqueda de acceso a educación de calidad, huir del conflicto armado, encontrar otra fuente de ingresos etc.

Según cifras del DANE, la población en Nuquí se redujo casi a la mitad entre 2005 y 2018. **Los datos del Censo de 2018 registran que en Nuquí vivían 3.456 personas, un 45,09% menos que su población en el 2005 que constaba de 6.295 personas (DANE, 2019).**

Este proyecto de expansión narrativa nace en el marco de la ejecución del proyecto de investigación “Saberes de monte” desarrollado por investigadores de la Universidad EAFIT del área de derecho, geología y biología; la Universidad de los niños EAFIT y la Fundación ACUA. Este proyecto financiado por cooperación internacional con fondos de USAID (Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo

Internacional) busca identificar los usos y prácticas agrícolas, forestales y de aguas dulces con el fin de aportar a la construcción social y ordenamiento territorial de las comunidades.

Entre los objetivos principales de la investigación de Saberes de monte, se encuentra el compartir los conocimientos descubiertos a través de un material educativo destinado a las escuelas de Nuquí. Sin embargo, uno de los hallazgos en campo al momento de la entrega era la necesidad de material digital, algo que apoya la idea de que Nuquí vivo llegue a territorio además de los usuarios que tiene previsualizados en Medellín.

Este proyecto, llamado Nuquí vivo, surge como parte de la propuesta de la Maestría de Comunicación Transmedia de la Universidad EAFIT y está dirigido a niños y niñas migrantes de Nuquí, con edades comprendidas entre los 8 y 13 años. Sin embargo, se busca que este proyecto pueda ser un referente y no solo beneficie a esta población, sino que también pueda llegar a otros públicos interesados que hayan migrado de otros territorios a otras ciudades

Hasta ahora, no se conoce un proyecto de expansión narrativa en Nuquí o Medellín enfocado en la segunda infancia que facilite la unión de diversos mundos: la ciudad y el bosque, el pasado y el presente, la cultura afro e indígena, lo digital y lo físico, la ciencia y la ancestralidad. En este sentido, este proyecto ofrece grandes ventajas narrativas para expandir estos mundos en diversas plataformas, que permitan generar experiencias memorables, de interacción y participación activa de las niñas y niños que han migrado de Nuquí a Medellín.

1.5. Objetivos generales y específicos

Objetivo general:

Crear un proyecto de narrativa expandida, a través de un diálogo intergeneracional e interétnico, que promueva la conservación de la biodiversidad, los saberes ancestrales y el sentido de pertenencia por su territorio en las niñas y niños nativos de Nuquí entre los 8 a 13 años que han migrado a Medellín.

Objetivos específicos:

- Desarrollar una narrativa de ficción basada en la realidad, que aborde elementos intergeneracionales e interétnicos, y que logre conectar a las niñas y niños nativos de Nuquí de entre 8 y 13 años que han migrado a Medellín con su territorio.
- Identificar a las niñas y niños nativos de Nuquí de edades comprendidas entre los 8 y 13 años que han migrado a Medellín y que muestren interés en aprender sobre la biodiversidad y los saberes ancestrales de Nuquí.
- Seleccionar plataformas utilizadas por las niñas y niños nativos de Nuquí, de edades entre 8 y 13 años, que se encuentran en Medellín, y que permitan un aprendizaje lúdico, consumo multiplataforma y la expansión del universo narrativo.

1.6. Referentes teóricos sobre los conceptos

Biodiversidad

En este proyecto el concepto de biodiversidad se aborda desde la biología: cómo interactúan la variedad de seres vivos existentes en la tierra, incluyendo las diferentes especies de plantas, animales, microorganismos y sus ecosistemas. Es una medida de la riqueza y la variedad de la vida en nuestro planeta, abarcando desde la diversidad genética dentro de una especie hasta la diversidad de ecosistemas en una región determinada.

A partir de lo anterior, la biodiversidad como área de estudio, puede analizarse desde diferentes estructuras, tomando como eje central la diversidad biológica, tal y como afirma J. Orlando Rangel, profesor asociado del Instituto de Ciencias Naturales de la Universidad Nacional, donde plantea en su artículo “La biodiversidad de Colombia”, como los recursos naturales, derivados de la biodiversidad, son esenciales para planificación y organización socio cultural de las comunidades. El buen uso y el aprovechamiento metódico de esta red biológica, favorece la salud, agricultura y configuración estructural de las comunidades o grupos con el entorno o territorio que habitan.

Conservación ambiental

Se entiende como las medidas que se toman para evitar la degradación, destrucción o agotamiento de los elementos naturales, como el agua, el suelo, la flora, la fauna y los hábitats. La conservación consiste en la protección y preservación de los ecosistemas para mantener su salud, diversidad y funcionalidad. Como parte de nuestro proyecto de medios expansivos, donde los niños y niñas de Nuquí, que se han visto en la necesidad de migrar de su territorio son los protagonistas, buscamos generar conciencia sobre la importancia de preservar estos ecosistemas y promover acciones que contribuyan a su salud, diversidad y funcionamiento a largo plazo.

Todo esto, a partir del concepto de conservación ambiental por las comunidades o grupos étnicos desde su gobernanza en el conocimiento de su territorio, citadas del texto “Estrategias complementarias de conservación en Colombia” editado por Marcela Santamaría, Alexandra Areiza, Clara Matallana, Clara Solano y Sandra Galán. Artículo, donde resalta no solo el papel del estado como protagonista en los procesos de declaración de áreas protegidas en Colombia; sino que también vislumbra otras iniciativas de conservación impulsadas por actores sociales relacionados con el territorio. (pg 29)

Saberes ancestrales

Este concepto es fundamental en el proyecto Nuquí vivo y sobre este también se destaca el aspecto ético en el trabajo con saberes ancestrales y las comunidades que conservan y transmiten estos saberes. Los saberes ancestrales son conocimientos transmitidos de generación en generación por culturas y comunidades. Estos saberes abarcan diferentes áreas, como medicina tradicional, técnicas agrícolas, rituales y formas de vivir en armonía con la naturaleza y otros miembros de la comunidad. La recolección sistemática de diferentes tipos de conocimientos a través de la historia de las comunidades no solo guarda un papel trascendental en referencia a su identidad cultural, sino que

guarda una estrecha relación en como ésta interactúa y se desenvuelve en el entorno natural y ecológico que lo rodea.¹

Desarraigo

El desarraigo de las personas de Nuquí, Colombia, a pesar de la belleza y biodiversidad del territorio, se debe en gran medida a los ejercicios de poder que el escritor uruguayo Eduardo Galeano destaca en su obra "Las venas abiertas de América Latina". La falta de oportunidades económicas, la presencia de grupos armados ilegales y la ausencia de un Estado efectivo en áreas remotas como Nuquí han perpetuado la pobreza, informalidad e inseguridad en la región. Este desequilibrio social y la violencia resultante, sumado a la falta de ingresos, impulsan a las personas a buscar mejores condiciones de vida en otros lugares, lo que conduce al desarraigo de su tierra natal en busca de un futuro más prometedor.

Las nuevas dinámicas de vida, acentuadas no solo en Nuquí, sino en muchos lugares del mundo, no solo han implicado el desarraigo físico del territorio, sino también la pérdida de los saberes que vinculan a las comunidades con su entorno. Bajo este referente, el concepto de "desarrollo moderno" a menudo se distancia de la conservación y cohesión de las personas con estos ecosistemas naturales, que son únicos en el planeta. Lo cual, conlleva a la pérdida de la memoria ancestral y cultura social ligadas a la idiosincrasia de estos espacios, cuya naturaleza ha privilegiado y conectado con diferentes ecosistemas naturales, donde la magia y sus secretos, transmitidos de generación en generación, deben ser responsabilidad de recolección y acervo para su conservación y disipación hacia las generaciones venideras. La pérdida de la memoria histórica significaría un atraso histórico de nuestros propios territorios, y consecuentemente, nuestra propia identidad.²

1.7. Antecedentes y contexto

Nuquí vivo comienza a ser una idea tangible en la Maestría de Comunicación Transmedia. En un primer momento surge con el nombre de *Azotea viva*, debido a que en su momento se definió como objetivo principal del proyecto la soberanía alimentaria. Este nombre del proyecto viene de un mural que se encuentra pintado en la cabecera municipal por el Colectivo Florece, en éste está la imagen de un jaguar y una frase que dice "aquí todo está vivo".

A pesar de ser una idea de clase, este proyecto surge en territorio. Una de las integrantes del proyecto de investigación "Saberes de monte" de la Universidad EAFIT, decide articular este trabajo en curso con el trabajo final de la maestría mencionada. A partir de allí, se confirma un equipo de trabajo multidisciplinar y con experiencia en trabajo con comunidades, diseño de experiencias para niñas y

¹ La tradición oral y saberes ancestrales de los abuelos en la escuela, es una investigación que surge de la experiencia de docentes etnoeducadoras de educación básica en Leticia, Colombia. "Después de un año de implementar este proceso de investigación con la aplicación de los instrumentos y después de haber compartido con los abuelos, estudiantes y comunidad educativa, evidenciaron la importancia que tienen los abuelos y sus saberes para la integración de sus conocimientos propios dentro de la escuela." (pg 31)

² Homi K. Bhabha habla de cómo el desarraigo y la diáspora influyen en la formación de la identidad. Este profesor de Harvard analiza la ambivalencia y la negociación constante de la identidad en el contexto de la migración y el desarraigo.

niños, diseño de experiencias inmersivas, producción audiovisual y multimedial, educación virtual y lenguajes artísticos.

Es decir, el área que Saberes de monte decide apoyar es entonces la construcción de un material educativo para las comunidades presentes en el territorio de Nuquí, con su propio presupuesto. Con las ilustraciones e insumo de este material se crea una narrativa transmedia con posibilidad de expansión en el escenario ciudadano con la diáspora nuquiseña en Medellín.

Ambos proyectos coinciden mayormente en tiempos de ejecución y cierre, lo que representa una posibilidad de articulación tanto desde la maestría como en el trabajo en campo, necesario para poder generar vínculos con la comunidad que faciliten procesos de co-creación. Este proyecto de investigación es el principal antecedente de Nuquí vivo y constituye la base científica y comunitaria que hace viable y autónomo un proyecto transmedia que parte de un territorio biodiverso y ancestral que requiere un tratamiento respetuoso y ético de dicho conocimiento.

Por su parte, la Fundación ACUA, lleva más de diez años en el territorio desarrollando diferentes proyectos, sin embargo, muchos más con adultos que con niñas y niños. Sin embargo, diversas organizaciones gubernamentales y no gubernamentales han realizado diferentes iniciativas que involucran a las niñas y niños en el cuidado de la naturaleza por medio de talleres, arte, música y deportes. Algunas de estas se presentan a continuación.



Festival de la migración: desde finales de agosto, hasta principios de septiembre cada año, en Nuquí (Chocó) y el Parque Nacional Natural Utría, se vive el Festival de la Migración Pacífico. Es un evento cultural y ecoturístico que busca crear conciencia de la riqueza natural del país. El encuentro, creado en 2010 por la Corporación Mano Cambiada, celebra la llegada de diversas especies animales a las aguas del Pacífico.



Escuela ambiental y cultural: es un espacio extracurricular donde buscamos que los niños valoren los activos ambientales y culturales de su región, afiancen su identidad, y reconozcan su riqueza. Pretendemos cambiar a través de este espacio la asociación mental de la cultura, selva y el agua al fracaso, para que la selva, el agua y la cultura sean asociados a oportunidad y esperanza.

V I V E T U C U L T U R A



CASA CHOCOLATE
NUQUÍ - CHOCÓ - COLOMBIA



Casa Chocó-Late: entre 2006 – 2008, a través de talleres que se llevaban a cabo todos los días de la semana, las niñas y niños recibían a transmisión de los saberes culturales. Trescientos niños de edades entre los cinco y los dieciséis años asistieron a clases de música, danza, teatro y percusión cada semana.

Maquinando conocimientos colectivos: es la iniciativa de un grupo de jóvenes de Nuquí, Chocó. Desde sus inicios en 2017, los niños hablan con entusiasmo de fotografía, teatro, música y deportes.

Colectivo de comunicaciones EnPuja: este colectivo conformado por algunos aficionados por las cámaras y la comunicación de la comunidad afro tiene también un semillero con los más pequeños para seguir fortaleciendo la capacidad de contar su territorio.
<https://enpujanuqui-comunicaciones-com.webnode.com.co>

Colectivo Florece: este colectivo realiza de manera comunitaria murales y talleres para niñas y niños con el fin de llenar de color el territorio con pinturas alusivas a la biodiversidad y la cultura, esta campaña es realizada por el colectivo Florece quienes recientemente también lanzaron el Festival del Aguacero en Coquí, Nuquí

2. Tratamiento del universo narrativo

2.1. Slogan / Tagline / Premisa

Un viaje ancestral

2.2. Sinopsis de la narrativa

Uno de los lugares más biodiversos del mundo está en el pacífico colombiano y se llama Nuquí. En este escenario nace el universo narrativo donde dos mundos, el de los ancestros y los vivos, se unen para preservar los tesoros que mantienen a Nuquí vivo: sus saberes ancestrales y el cuidado de la naturaleza y los animales.

Armando Hanipe, es un líder de las comunidades Emberá Dobidá de Nuquí que, al llegar al mundo de los ancestros, propone abrir un portal para comunicarse con dos niños de Nuquí y mantener su territorio a salvo, a este plan se le une Cirila Perea, quien fue una reconocida partera afro.

Simón, un perro cazador y el gran anfitrión del mundo de los ancestros, no está muy contento con este plan, pues quiere que el mundo de los ancestros sea una fiesta eterna, además de no sentir agrado hacia los niños; sin embargo, la historia toma un giro inesperado, y Simón, termina siendo uno de los héroes de la historia al mostrar a los ancestros, el camino para encontrar a los niños.

Sol y Yoiver son los elegidos para esta misión, por ser guardianes de la lengua Emberá y de las azoteas, unas huertas típicas de Nuquí y fuente de alimento para las comunidades. Ambos, a pesar de estar en lugares diferentes, pueden escuchar el llamado de sus ancestros desde el portal y viajan a través de los sueños para resolver grandes misterios que se esconden debajo del mar, el río, las nubes, el monte y el aire.

¿Quieres ser guardián de Nuquí vivo? ¡Comienza esta aventura!

2.3. Diseño de la narrativa transmedia

Topos

Este universo narrativo tiene lugar en (espacio - tiempo) Nuquí, Colombia. En medio del bosque húmedo tropical, el mar pacífico, el Chocó biogeográfico y la diversidad de saberes ancestrales de las comunidades afrodescendientes e indígenas que habitan allí. Debido a ello, en este universo se habla en castellano y en lengua emberá. Si bien algunas expansiones llevarán a los personajes a viajar al pasado o al futuro, la mayoría de las obras se desarrollan en el año 2022 - 2023.

Encontramos dos mundos, el mundo de los ancestros y el mundo de los vivos. El primero caracterizado por plantas, animales y humanos que pueden comunicarse unos con otros. Además, los manglares, ríos, mar, frutos, tradiciones y costumbres están conservados y protegidos de manera mágica por cada

uno de los ancestros. Por otra parte, en el mundo de los vivos se mezcla la ficción con la no ficción, creando un universo donde las niñas y los niños pueden establecer conversaciones con animales, plantas y con sus antepasados, gracias a un portal entre el mundo de los ancestros y el mundo de los vivos al cual pueden acceder mientras duermen, en los sueños.

Mythos

Los ancestros Armando y Cirila, se encuentran preocupados por la conservación del bosque y la pérdida de los saberes ancestrales, especialmente en las niñas y niños que migran de Nuquí a las grandes ciudades como Medellín. Su alternativa para salvar el bosque y las tradiciones que mantienen a Nuquí vivo se posibilita cuando los niños con sus ancestros, que son de ambas comunidades, abren el portal de los sueños para comunicarse con los ancestros en una noche de lluvia de estrellas.

Armando y Cirila se enfrentan a un desafío: abrir el portal de los sueños y convencer a Simón, el perro, de que los niños y niñas tienen el poder de preservar Nuquí. Sol y Yoiver, por su parte, deberán superar retos y obstáculos para mantener a Nuquí vivo, las aventuras les permitirán aprender más sobre su territorio explorando sus comunidades, trabajando en equipo y recordando su historia en el territorio. En general, los personajes deben siempre llegar a acuerdos debido a que las comunidades afro e indígenas pueden tener algunas discrepancias.

Ethos

En este universo, el respeto por los mayores es de vital importancia reconociendo la sabiduría de los ancestros; es una visión compartida en ambas comunidades.

El bien comunitario es el más importante, todo aquello que mantenga unida a la comunidad y preserve los saberes tendrá prioridad, al igual que la conversación del ecosistema. En ese sentido, todo aquello que se entiende como algo malo inicia con la explotación del territorio y el pensamiento individual o extractivo.

En Nuquí vivo el territorio también está vivo, cada planta, cada animal, cada astro es importante y tiene una gran enseñanza para la comunidad, especialmente las niñas y los niños.

2.4. Guion de la narrativa

Sinopsis al universo narrativo

En Nuquí, un mágico paraíso en el pacífico colombiano, dos mundos están a punto de encontrarse: el mundo de los ancestros y el mundo de los vivos. Las historias y los saberes de los abuelos, los animales y plantas del territorio están en riesgo y se necesitan guardianes. Sol y Yoiver, serán elegidos para una gran misión: mantener a Nuquí vivo. Cada noche, bajo el profundo cielo estrellado, se abre un portal en sus sueños que les permitirá conectarse con sus ancestros y compartir conocimientos que los unirán en un emocionante viaje. ¡Prepárate! Aquí comienza la aventura.

Sinopsis de la obra seminal “Nuquí vivo: los viajes de Sol y Yoiver”

Debido al tiempo de producción, el universo inicia con cuatro cuentos de divulgación científica en coautoría con el proyecto de investigación Saberes de monte. Es el primer producto que se crea para solventar la necesidad del proyecto "Saberes de monte" de crear un material pedagógico con los saberes geológicos, biológicos y culturales recogidos en la investigación a partir de una narrativa sólida

y validada por usuarios en territorio y diseñado en conjunto con personas del territorio de comunidades afro e indígenas.

Descripción del sitio web: ¡Acabas de abrir el portal de Nuquí vivo! Acompaña a Sol y Yoiver en sus emocionantes viajes que los llevarán al fondo del mar, a sumergirse en los ríos, a explorar los secretos del monte y a volar por las nubes. ¡Juntos resolverán estos grandes misterios que mantienen a Nuquí vivo!

¿Cómo se formaron las montañas de Nuquí? Sol y Yoiver reciben un llamado de Armando y Cirila, sus ancestros, que los llevará de viaje al fondo del mar.

¿Por qué llueve tanto en Nuquí? Sol y Yoiver reciben un llamado de sus ancestros, Armando y Cirila, que los llevará de viaje por las nubes.



¿Por qué hay erosión en los ríos de Nuquí? Sol y Yoiver reciben un llamado de sus ancestros, Armando Hanipe y Cirila Perea, que los llevará a viajar al río.

¿Por qué son importantes las plantas y los animales del bosque en Nuquí? Sol y Yoiver reciben un llamado de sus ancestros, Armando y Cirila, que los llevará a viajar al monte.

Personajes principales

Los personajes principales de la narrativa se dividen en quienes están en el mundo de los ancestros y los niños que se encuentran en el mundo de los vivos. En ambos mundos se encuentran las dos etnias que habitan en Nuquí: la comunidad afro y la comunidad indígena.



Sol

Es una niña emberá dobidá de 10 años que vive en la comunidad de Nuquí arriba. Nunca ha salido de su comunidad y tiene muchos hermanos. A Sol le gusta contar historias en su lengua emberá.

Necesidad dramática: mantener viva su lengua y los saberes de su comunidad.

Punto de vista: vivir en su comunidad y preservar sus tradiciones.

Cambio: tener el poder de hacer crecer las plantas y los cultivos

Actitud: Es curiosa, tímida y observadora



Yoiver

Niño afrodescendiente de 9 años, vive en Panguí. Le gusta bailar, cantar, jugar fútbol. Le gusta sembrar en la azotea de su casa y explorar la naturaleza, también ir de pesca con su papá.

Necesidad dramática: proteger la naturaleza y mantener viva la biodiversidad.

Punto de vista: explorar su territorio.

Cambio: comunicarse con los animales.

Actitud: extrovertido, gracioso y soñador.



Cirila Perea

Ancestra afro, reconocida partera de Arusí por su fuerza y su temple.

Necesidad dramática: Mantener a Nuquí vivo desde sus conocimientos ancestrales.

Punto de vista: espiritual, Familiar y tiene una conexión especial con la naturaleza, sabiduría

Cambio: puede comunicarse con los niños en sus sueños.

Actitud: cuidadora, tierna, fuerte y con mucho carácter



Armando Hanipe

Ancestro emberá dobidá. Fue gobernador de la comunidad de Nuquí arriba. Escritor de historias de su comunidad y relatos ficticiales.

Necesidad dramática: mantener a Nuquí vivo desde sus conocimientos ancestrales.

Punto de vista: comunitario, alegre, contador de historias en lengua emberá.

Cambio: puede comunicarse con los niños en sus sueños.

Actitud: bailarín, extrovertido, gracioso, músico



Simón

Perro cazador. Fue compañía de los habitantes de Nuquí en el mundo de los vivos, ahora es el encargado de guiar a quienes necesitan ayuda en el mundo ancestral.

Necesidad dramática: mantener unidos a los ancestros emberá y afro en el mundo de los ancestros. Brindar compañía y guía a quienes lo necesiten.

Punto de vista: Inocente, tiene miedo porque en el mundo de los vivos sufrió rechazo por parte de algunos niños y niñas.

Cambio: conoce el mundo ancestral a la perfección.

Actitud: curioso, juguetón.

Personajes secundarios

Los personajes secundarios de la narrativa aparecen de manera protagónica en los cuentos de divulgación científica y en el cuento interactivo que cuenta como fueron elegidos para ser guías en el mundo de los vivos de Nuquí. Algunos de estos personajes son inspirados en personas reales de las comunidades que tuvieron una participación activa en el proyecto saberes de monte, en el proceso de formación a formadores, es el caso de Jhonny, quien es un profesor del colegio de Nuquí cabecera y Adriana, lideresa de la comunidad de Nuquí Arriba.



Ramón el paletón



Alana la sirena



Violeta la sabaleta



Jhonny el jaguar



Adri la hormiga

2.5. Sinopsis de la obra núcleo: el cuento interactivo

Nuquí vivo: El origen

Embárcate en un emocionante viaje al Pacífico colombiano, uno de los lugares más biodiversos del mundo, donde el pasado y el presente se unen para proteger los tesoros que mantienen a Nuquí vivo: sus saberes ancestrales y la riqueza de su naturaleza.

Acompaña a Simón, Armando Hanipe y Cirila Perea en su misión de abrir un portal que conecte con Sol y Yoiver, los guardianes de Nuquí.

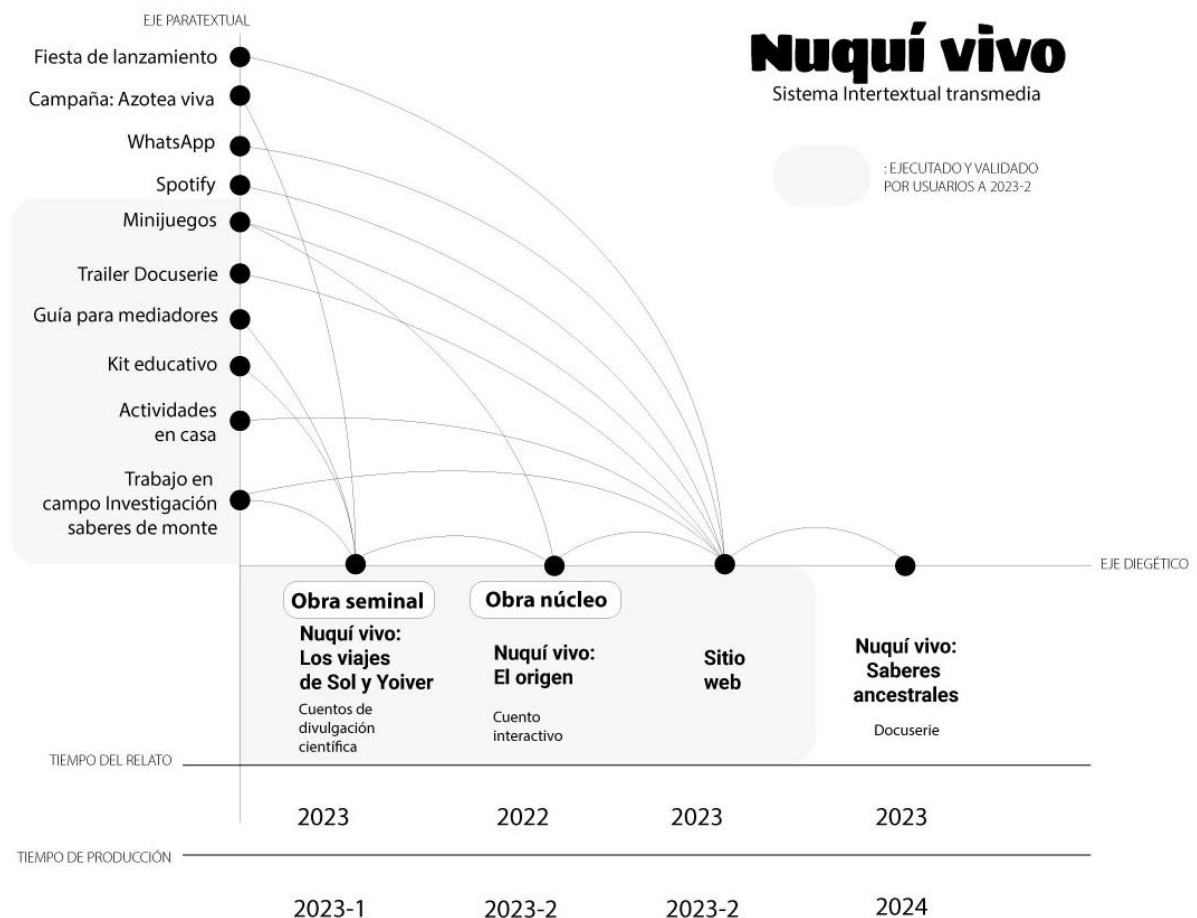
2.6. Sinopsis de la docuserie

En este viaje a Nuquí, descubrirás el mundo de los nuquiseños, habitantes y sabedores del Pacífico colombiano. A través de sus ojos, conocerás la profunda conexión que tienen con su tierra ancestral, comprendiendo lo que realmente significa formar parte de este territorio único. En esta travesía, se revela la importancia de preservar los saberes ancestrales, no solo como legado cultural, sino como clave para mantener una relación armoniosa con Nuquí y asegurar su vitalidad y continuidad en el tiempo. Sumérgete en esta historia fascinante y descubre cómo estos conocimientos mantienen a Nuquí vivo.



(Captura de pantalla del video del teaser de la docuserie, postado en Youtube)

2.7. Sistema intertextual transmedia



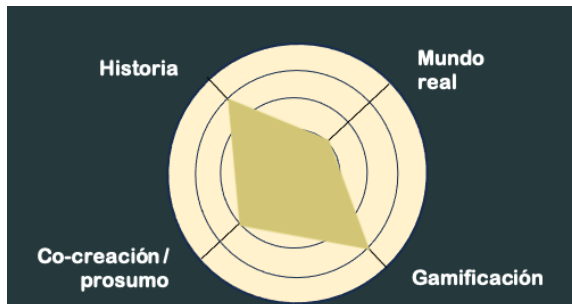
El sistema Intertextual Transmedia permite visualizar aspectos clave para la interpretación del universo narrativo, tales como; el tiempo del relato: en qué tiempo sucede la narrativa; el tiempo de producción: el tiempo en que se realizará la producción de los recursos o plataformas; eje diegético: recursos o plataformas que permitan la expansión del universo en temas de narrativas; eje paratextual: eje que permite expandir el universo, no necesariamente con nuevos personajes o nuevas aventuras, incluye merchandising o eventos.

La saga de 4 cuentos de divulgación científica llamada “Nuquí vivo, los viajes de Sol y Yoiver” son la obra seminal de esta narrativa, allí los niños pueden hablar con los ancestros en los sueños gracias al portal y salvar a Nuquí por medio de misiones y retos. Cada cuento se centra en un tópico vital para la conservación de la biodiversidad: río, mar, bosque y lluvia. Pero ¿cómo lograron esto? ¿quién y por qué abre el portal? Esto podrá resolverse en la precuela Nuquí vivo “el origen” un cuento interactivo que ilustra cómo en el mundo de los ancestros surge la necesidad de mantener a Nuquí vivo desde la llegada de Armando Hanipe y la aventura que viven los personajes para abrir el portal de los sueños.

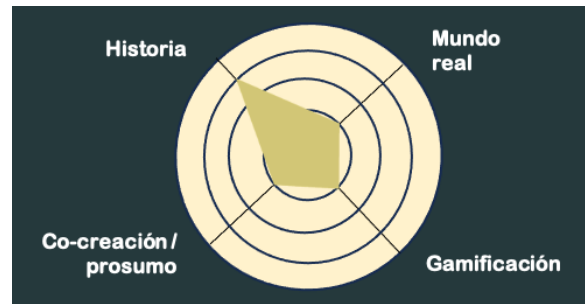
2.8. Diseño de producción

Basados en el esquema que propone (Pratten, 2001, p.52) se especifica a continuación cada producto según la relación con la historia, el mundo real, la co-creación y gamificación.

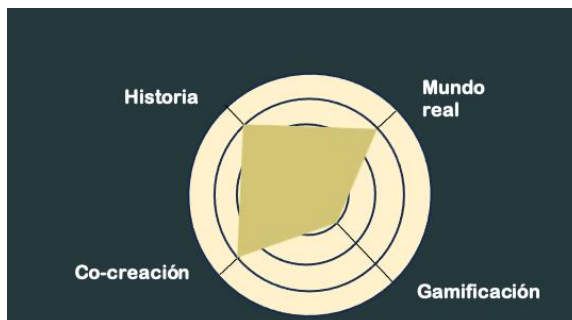
Cuento interactivo



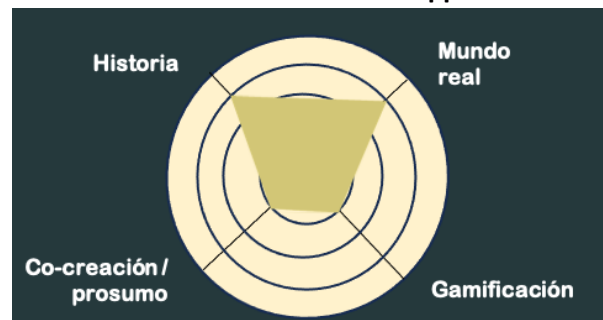
Cuentos de divulgación científica



Docuserie



Comunidad de WhatsApp



Campaña Azotea viva



Sitio web Nuquí Vivo



3. Especificaciones de negocio y marketing

3.1. Objetivos Smart

- Alcanzar 500 registros de visita al sitio web de Nuquí vivo con el fin de que el usuario pueda realizar conexiones con los demás productos que están alojados en el sitio y aportar a la expansión del universo narrativo.
- Alcanzar 300 registros de visitas en el cuento interactivo para que las comunidades nativas de Nuquí residentes en Medellín puedan conservar su ecosistema y la pervivencia cultural de ellas.
- Involucrar a 100 personas que sean provenientes de Nuquí y residan en la ciudad de Medellín para que se sumen a la fiesta de lanzamiento y se conviertan en guardines del uno de los lugares más biodiversos del mundo.
- Agregar 50 usuarios la comunidad de WhatsApp como un espacio para compartir nuevas historias.

3.2. Investigación de necesidades de usuario (buyer person)

Niños y niñas de Nuquí en Medellín entre los 8 y 13 años

Necesidades de conexión con el pasado:

- Conocimiento de personajes ancestrales que han hecho historia en el territorio
- Apropiación de los orígenes de su cultura, sus comienzos y sus antepasados
- Aprendizaje de las diferentes plantas existentes en el territorio, su biodiversidad y los animales autóctonos de Nuquí

Necesidades de comprender el presente:

- Conocimiento de su riqueza actual del territorio en el contexto colombiano
- Alimentos propios, elementos culturas y rituales de las comunidades de la región
- Convivencia entre las comunidades étnicas del territorio de Nuquí, y su misión de mantenerlo vivo.
- Construcción de la memoria histórica de las comunidades que han habitado a Nuquí.

Necesidades de conservar para el futuro:

- Diseño de una narrativa ficcional expandida a través de hechos reales para que las niñas y niños entre los 8 y los 13 años nativos de Nuquí aporten a la conservación del territorio.
- Apropiación de plataformas interactivas para niños que permita la interacción e intercambio de aprendizajes ancestrales y propios de Nuquí para su conservación
- Conocimiento de las leyes del universo narrativo que permita ejercicios de co-creación constante con las niñas y niños para seguir ampliando la historia y sus orígenes.

3.3. Benchmark

Referentes mundiales

Para comenzar, un referente muy cercano para Nuquí vivo es "*Wild Kratts*": una plataforma en línea creada por la PBS, que utiliza la animación y la aventura para enseñar a los niños sobre la biodiversidad y la conservación de los animales. Es relevante para este proyecto en el sentido de que los usuarios navegan libremente, no linealmente, por los diferentes productos. Tienen también una tendencia de caricaturizar, en el buen sentido de la palabra, las habilidades y características de los animales. Sin embargo, los videos solo se reproducen en Estados Unidos, algo que para Nuquí vivo pone en cuestión el acceso que pueden tener usuarios fuera de Colombia.

Tiene un tono semejante y divertido, "*Mission Unstoppable*" la serie de CBS, que también está alojada en Youtube. Cuentan con una presentadora simpática y famosa por actuar en series exitosas de EEUU. Las invitadas al programa son mujeres quienes desarrollan proyectos de ciencia y tecnología, y cuya exposición sirve para inspirar a las niñas a seguir carreras en campos STEM. Este formato invita a la consideración de trabajar con celebridades y al mismo tiempo, de vincular Nuquí vivo con otros procesos que se estén llevando a cabo en temas similares. Tiene además unas características estéticas en las transiciones de escenas, los planos y el lenguaje, que pueden servir considerando la edad de los usuarios de Nuquí vivo.

Por otra parte, la sección de "*Medio Ambiente*" de National Geographic, propone un tono más adulto pero comparte con el anterior referente un estilo de copy del título muy efectivo, que despierta la curiosidad. Lo que más salta a la vista son los consejos prácticos para la conservación; es decir, desde cómo reducir el consumo de plástico hasta acciones para proteger las luciérnagas. Estos son presentados en videos de no más de 2 minutos, muy producidos, con algo de texto sobre el video.

Debe suponerse que la calidad de los contenidos de esta entidad (cuyo lema es Spark curiosity, empower exploration, inspire change) es un referente obvio para quienes trabajan con conservación y educación. Y por tal motivo tiene sentido un desarrollo transmedia: tal y como fue su alianza con Talk2U en el 2021. "*Amazonas en Llamas*", fue un proyecto transmedia vía chat guiado por inteligencia artificial que buscaba concientizar a jóvenes de todo el mundo sobre la crisis climática y ecológica, ofreciéndoles a través de storytelling envolvente, la urgencia de la problemática del Amazonas.

Otra entidad sin ánimo de lucro, que cuenta con reconocimiento y recursos, es PBS. Algo que sobresale de su plataforma es un buscador donde se puede elegir la edad, el campo de educación que desea, entre otras categorías y llegar a contenidos de diferentes series televisivas (como manualidades, videos, recetas, etc) Por ejemplo, el juego interactivo de *Curious George* es un referente directo en cuanto a las interacciones sencillas desde el mouse. En la interface hay cuatro botones principales: inicio, idioma, juegos, imprimir y maestros. Desde juegos puede elegir entre 16 opciones cuyo formato es similar: un narrador explicando la actividad, y luego las acciones que la componen (tipo, arrastrar, direccionar, sumar, continuar, etc.).

Y siguiendo este curso hay otras series audiovisuales con presupuestos evidentemente flexibles, como "*Planet Earth*" (BBC en colaboración con Discovery Channel), o como "*El laboratorio secreto de Thomas Edison*" (Sociedad Nacional de Educación en Ciencia de Estados Unidos) que exploran temas cercanos a Nuquí vivo como conservación, ciencia, educación. Pero, sin duda, hay contenidos generados en otras ubicaciones y con otros presupuestos que se podrían acercar más las posibilidades de proyectos de narrativa expandida en Colombia.

Referentes latinoamericanos:

En cuanto al contexto latinoamericano se pudo encontrar algunos referentes que tienen desde el modelo de abordaje y línea de enfoque, similitudes con el proyecto; tal es el caso, *“El mundo de Beakman”* una serie de televisión que se enfoca en responder preguntas sobre temas científicos. Existe una relación, y es que Nuquí vivo parte como respuesta a la necesidad de apostar al arraigo cultural desde el conocimiento y la divulgación científica (información levantada desde el Proyecto Saberes de monte.)

Desde la narrativa, además, se encuentran similitudes en combinar personajes de ficción y no ficción, en el que los animales también son personajes de enganches que acompañan a los personajes centrales, buscando generar empatía, acercamiento y entendimiento frente a las preguntas y retos planteados.

Referentes Colombianos:

Las emociones también son un factor elemental en los proyectos, y más, cuando el prosumer son los niños, es por esto que, para abordarlas, buscamos referentes nacionales como lo es la serie de televisión *“El mundo secreto de los niños”*, en la que logran generar acciones de independencia desde el liderazgo y las capacidades socioemocionales de ellos. Desde el proyecto se aborda el concepto de ser guardianes de su territorio, impulsando al igual que la serie de televisión títulos de liderazgo que permita movilizar otros actores de su ecosistema comunitario.

Igualmente, *“Ciencia en la vida”* es otro gran referente en el que busca acercar la ciencia a la vida cotidiana de los niños y jóvenes en Colombia. Al igual que este proyecto, Nuquí vivo busca que desde acciones cotidianas del día a día los niños y niñas se conviertan guardianas de su territorio desde los retos, campañas de siembra y otras acciones que permitan aportar a la biodiversidad de su territorio y la conservación ancestral.

En definitiva, un referente cercano es *“Aluna y Chiribiquete”*, al tratarse de un proyecto educativo que tiene como objetivo difundir y valorar la cultura y el territorio ancestral de los pueblos indígenas. Y aunque se ubica en la Amazonía colombiana, y Nuquí vivo en la costa pacífica, ambos comparten que son proyectos educativos; que son para usuarios jóvenes; que tienen en sus objetivos difundir y valorar la cultura ancestral de los pueblos indígenas y que son hechos en Colombia. Pero, a diferencia de este cuento interactivo desarrollado por Parque Explora, Nuquí vivo pone en diálogo a dos comunidades (afrodescendientes y Embera Dobidá) en relación a la condición de desarraigo. Es así como hay espacio e interés en observar, desde la investigación desarrollada en conjunto con Saberes de monte, las dinámicas sociales, culturales y políticas de ambas comunidades. Y es desde aquí que se busca crear contenidos y productos que respeten y visibilicen estas dinámicas que permiten que los niños y niñas se empoderen de su cultura y costumbres. Otros referentes que se consideraron en el proyecto incluyen *“Explora la ciencia”*, *“Científicos 360”*, y específicamente para la docuserie *“Sabores de Colombia”* de Bancolombia, *“Soy pacífico”* de Falabella y *“Guillermina y Candelario”*.

3.4. Modelo de negocio / financiamiento o sustentabilidad

Este proyecto contará con dos líneas de ingresos de recursos para la financiación:

1. **Aliados estratégicos:** está enfocado en el patrocinio de entidades gubernamentales, ONG, o sector privado, interesados en estas líneas de abordaje con comunidades, definiendo este modelo de proyecto como un escenario innovador y sostenible desde el impacto social.
2. **Aplicación a convocatorias:** el proyecto será presentado a las diferentes convocatorias desarrolladas por el Ministerios de Cultura, Ministerio de Ciencia y demás organizaciones que patrocinan proyectos educativos sobre todo aquellos virtuales.

Es importante aclarar que el proyecto de Nuquí vivo no tendrá fines comerciales, y se constituye con Saberes de monte la licencia de Creative Commons, no atribución comercial que permita conjuntamente utilizar la ilustraciones y resultados de la investigación con un fin común que es contribuir a la conservación de las comunidades nuquiseñas dentro y fuera del territorio.

3.5. Estrategia de divulgación y promoción

Medios propios:

El proyecto contará con un sitio web alojada en el Medialab de la Universidad EAFIT. La cual tendrá alojados los siguientes productos: cuento interactivo, cuentos de divulgación científica, galerías de fotos, el teaser de la docuserie y un libro para colorear en PDF. Además de esto, la referencia del equipo de trabajo y un hipervínculo que lleve a la página de Saberes de monte. La página web contará con etiquetas de palabras clave para posicionar la búsqueda.

Se realizará una parrilla de contenidos compartida que contiene una narrativa de posicionamiento con hashtag y una mención de todos los aliados para publicar en los medios de las entidades que hacen parte del proyecto.

#NuquiVivo #GuardianesNuqui #SaberesAncestrales #YoSoyNuquí #NuquíElOrigen

Medios ganados:

- Publicaciones en medios alternativos de diferentes universidades en los que se tengan componentes étnicos.
- Muestras en museos y escenarios artísticos
- Medios de comunicación de la Universidad EAFIT
- Colectivos de Nuquí que residen en Medellín

Espacios de divulgación con aliados:



La estrategia de divulgación también contó con el espacio de socialización y 'scaling up' del proyecto Saberes de monte. Este es un espacio de entrega de resultados que se realizó en Nuquí, Quibdó,

Medellín y Bogotá, en el que asistieron diferentes actores de la ASC (Apropiación Social del Conocimiento) como investigadores, comunidades, comunicadores y tomadores de decisiones.

Allí se presentó uno de los resultados que fue el material pedagógico Nuquí vivo y sus expansiones narrativas realizadas en la Maestría de Comunicación Transmedia.

**Entrega de resultados
Saberes de monte
Nuquí
(Institución Educativa
Litoral Pacífico)**



**Entrega de resultados
Saberes de monte
Quibdó (Universidad
Claretiana)**



**Entrega de resultados
Saberes de monte
Medellín (Universidad
EAFIT)**



**Entrega de resultados
Saberes de monte
Bogotá (Sociedad de
Arquitectos)**



3.6. Presupuesto Nuquí vivo

Este presupuesto proporciona un resumen de los costos asociados con el proyecto transmedia Nuquí vivo. El objetivo de esta tabla es brindar una visión general de los recursos financieros necesarios para llevar a cabo el universo transmedia del proyecto y facilitar la toma de decisiones. Las cifras que se presentan a continuación son estimaciones y no representan de manera precisa el gasto real.

Descripción del gasto	Costo aproximado en pesos COP
Desarrollo de Contenido	20.000.000 \$
Validación de narrativa con niñas y niños de Medellín	2.000.000\$
Filmación de Videos	3.700.000\$
Grabación de Audios	3.700.000\$
Registro fotográfico	3.700.000\$

Producción interactiva	11.000.000\$
Diseño Sitio Web	2.200.000\$
Grabación de voces	500.000\$
Diseño gráfico Ilustraciones	1.000.000\$
Alojamiento Web	400.000\$
Licencias de Software	1.000.000\$
Viajes y Alojamiento Nuquí	5.000.000\$
Alimentación y transporte Nuquí	450.000\$
Producción minijuego	3.500.000\$
Postproducción de medios	4.500.000\$
Impresión de cuentos	500.000\$
Merchandising	2.000.000\$
Costo total estimado	95.450.000 \$

3.7. Cronograma

ACTIVIDADES	MES													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Definición temática del proyecto	■													
Propósitos del proyecto y construcción de antecedentes	■	■												
Espacios de concertación con Saberes de monte			■											
Construcción de universo narrativo				■	■									
Identificación de usuarios en Medellín						■								
Validación de narrativa con niñas y niños de Medellín						■								
Ajustes de prototipo de baja con validaciones							■							
Visita a Nuquí para validación de narrativas								■						
Consolidación de Journey Map									■					
Recopilación de productos audiovisuales								■						
Producción de Teaser									■					
Definición de mecánicas de interacción y plataformas									■					
Guion narrativo de prototipo interactivo								■	■					



Diseño de biblia transmedia y convocatorias de Nuquí vivo

Mateo Monsalve Vélez

Conceptualiza el proyecto en la biblia transmedia y de sistematizar cada hallazgo narrativo, técnico o estratégico dentro de este documento guía. Es quien busca convocatorias para dar salida a contenidos del proyecto.



Diseñadora de experiencias y diseño de biblia transmedia Nuquí vivo

Tania Isabel Cardona Rojas

Conceptualiza el proyecto en la biblia transmedia y de verificar la conexión narrativa entre las plataformas



Productor audiovisual de Nuquí vivo

Christian Daniel Ávila Pertuz

Productor de los contenidos audiovisuales propuestos en el proyecto manteniendo las conexiones con el universo narrativo.

Otros roles



Ilustradora cuentos de divulgación científica

Carolina Arango Hurtado

Ilustradora de los cuentos de divulgación científica y proveer la paleta de colores y estilo gráfico al universo narrativo que se crea a partir de estos relatos.



Tecnóloga en Producción Multimedia

Manuela Herrera Marín

Apoya la producción del contenido interactivo y gráfico desde el desarrollo de la obra núcleo.



Doblaje cuento interactivo

Mateo Machado Perdomo

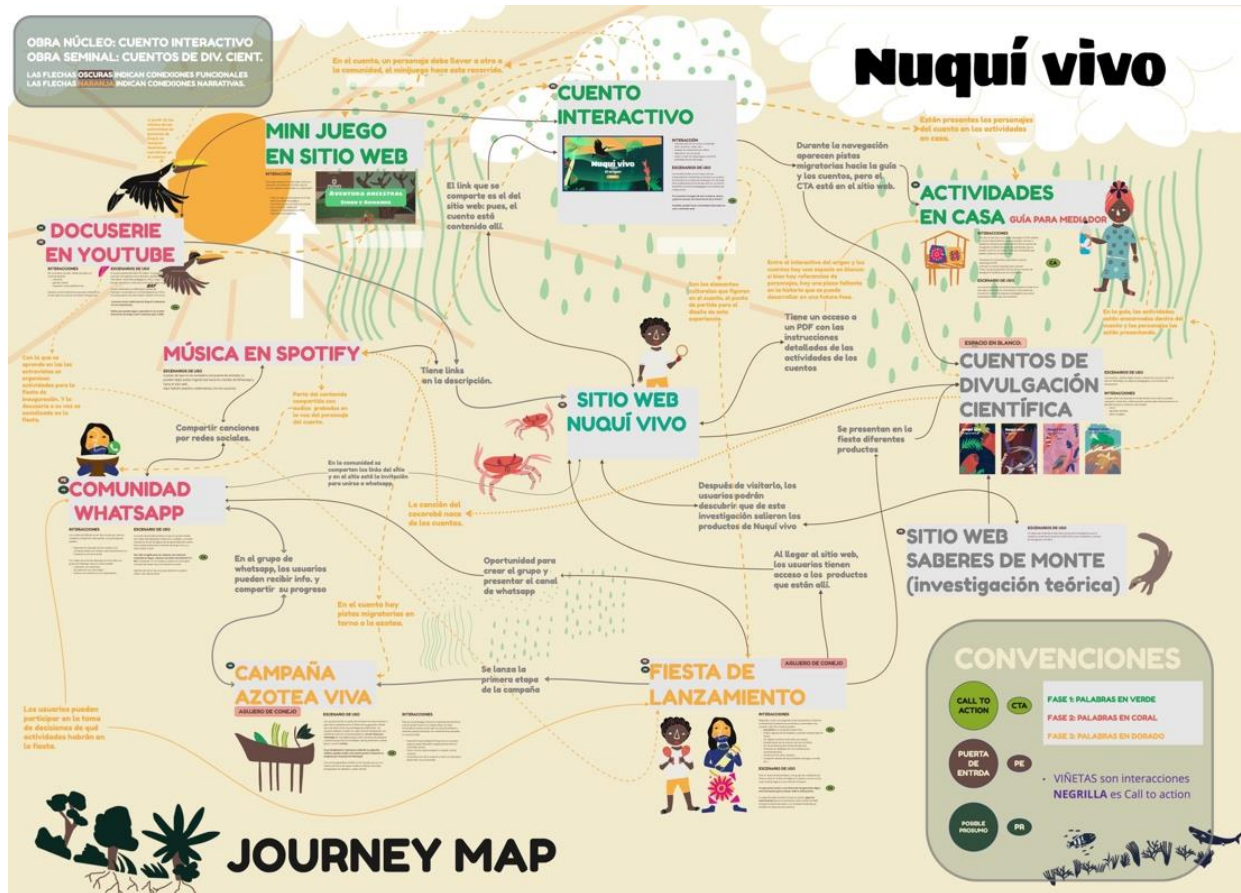
Realiza el doblaje de la voz de Simón, el perro cazador y otras voces en el cuento interactivo.

4. Especificaciones funcionales

4.1. Journey map

Típicamente, el propósito de este mapa es presentar el recorrido que puede tener el usuario; es decir, desde cada puerta de entrada, hacia dónde se puede dirigir. Esto no es otra cosa que la descripción simple y visual de cómo se conectan las plataformas. La idea es que una vez el usuario conozca un producto, pueda mantenerse en el universo y visitar otro producto que expanda su conocimiento sobre el universo.

Sin embargo, para ampliar esta guía gráfica, se incluyeron otras convenciones como conexiones narrativas aparte de las conexiones funcionales, llamados a la acción y posibilidades de prosumo. Para visualizar correctamente los detalles, se sugiere visitar este Journey Map en el link a continuación.



(Imagen del Journey map. octubre, 2023)

Ver: https://miro.com/app/board/uXjVNdA42rM=?share_link_id=950179579832

4.2. Mecánicas de interacción de las plataformas

A continuación, se describe las interacciones que pueden tener los usuarios en cada plataforma. Para ver los escenarios de uso y el diseño de la interacción, pasar a los puntos 5.3. y 5.4.

Sitio web	<p>Se trata de un sitio diseñado para niñas y niños que estará alojado dentro del dominio de la Universidad EAFIT, específicamente en MEDIALAB. Tendrá acceso a todo el universo narrativo de Nuquí vivo:</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuento interactivo.• Minijuego.• Cuentos de divulgación científica Ebook.• Actividades en casa• Docuserie• Y en su momento los futuros productos que se desarrollarán.
Cuento interactivo	<p>Alojado en el sitio web, y diseñado para tener ventanas que se despliegan, el usuario puede:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dar clic en el signo + para ampliar la información y avanzar.• Poner el volumen en mute• Dar clic sobre ciertas palabras para que se abra una nueva ventana con el video del docuserie (en una fase posterior).
Docuserie	<p>Por una parte, es decir, desde YouTube, los usuarios pueden:</p> <ul style="list-style-type: none">• comentar• guardar videos• compartir a otras plataformas <p>Desde el sitio web, los usuarios no tienen interacciones. Es una serie de videos alojados en YouTube, guiados por niños y niñas quienes interactúan con otros personajes de su territorio. Cada video trata sobre cinco temas específicos: jagua, ancestros, comida, fiestas y el viche.</p> <ul style="list-style-type: none">• Aclarar dudas sobre algunos términos.• Conectar la ficción con la realidad.• Verificar la autenticidad y el respeto a las comunidades, que es un eje de Nuquí vivo.

Fiesta de lanzamiento	<p>Dedicado a crear una experiencia de lanzamiento, inmersiva multisensorial, presenta los productos y contenidos a los usuarios. Aquí los usuarios pueden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Decidir previamente por medio del canal qué actividades quieren hacer aquí. • Conocer la campaña Azotea Viva. • Probar algunas de las bebidas o comidas tradicionales de Nuquí. • Ver objetos icónicos entre ellos una azotea. • Familiarizarse con el cuento y los cuentos de divulgación científica. • Llevar a cabo alguna de las misiones del cuento • Ver los videos del docuserie. • Devolvernos feedback con sus impresiones y recomendaciones. • Interactuar con otros usuarios. • Realizar talleres relacionados a la cultura nuquiseña que pueden ser dados por gente de la comunidad de WhatsApp.
Campaña Azotea viva	<p>Esta es una estrategia inmersiva multisensorial que el usuario podrá hacer en su tiempo libre, sin estar conectado al cuento o sitio web. Se trata de sembrar y cosechar plantas de Nuquí. Por medio de esta campaña el usuario puede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expandir el aprendizaje de Nuquí vivo a su propio espacio, desarrollándolo independientemente al contenido central. • Tener insumos para compartir e inspirar a otros usuarios. • Conectarse con otros usuarios y tener un canal para desarrollar una comunidad.
Actividades en casa	<p>Son dos E-books que se pueden descargar en PDF. Alojados en el sitio web, aquí los usuarios pueden conocer a detalle las misiones que están dentro de los cuentos de divulgación científica (Se eligen las actividades que se pueden hacer en la ciudad). Estas son actividades que pueden hacer en su tiempo libre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar los materiales y aprender a usarlos • Descargar el PDF • Colorear el e-book diseñado para colorear. • Tener una guía específica del uso de los cuentos de divulgación científica para los mediadores
Cuentos de divulgación científica	<p>Aclarando que estos serán impresos por Saberes de monte, y que también tendrán una copia digital y sonora, los usuarios pueden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leer los cuentos y realizar los retos que proponen • Descargar pdf de los cuentos de divulgación científica.

Minijuego

Este juego alojado en el sitio web, tiene una operación muy básica e intuitiva. Aquí el usuario requiere estar desde un computador.

- Después de jugar permanecer en el sitio web para visitar otra página
- Interacciones con teclado, saltar, moverse, interacciones con escala para superar misiones.
- Aceptar los retos/misiones

Comunidad de WhatsApp

Los canales de difusión al ser de una sola vía, solo los creadores comparten información. Los participantes pueden:

- Reenviar los mensajes de los canales a sus contactos (leads que reciben automáticamente una incitación a unirse al canal)

Por medio del canal de WhatsApp se crea LINK a un grupo de WhatsApp. Aquí el usuario puede

- Compartir sus creaciones
 - Ser parte de una comunidad
 - Ponerse en contacto con los realizadores.
-

5. Especificaciones de diseño

5.1. Investigación visual y concepto

El tono comunicativo característico de Nuquí Vivo se distingue por ser poético, fantástico y que despierta la curiosidad. Los fundamentos de su enfoque comunicativo se sustentan en los principales temas que abordan, a saber, la conservación del entorno y los saberes ancestrales y la riqueza cultural de esta región específica.

En este sentido, cobra una relevancia la labor de investigación visual llevada a cabo en campo durante los talleres realizados en 23 corregimientos de Nuquí por el proyecto "Saberes de Monte" en los cuales se realizó una caracterización de las niñas y niños de las comunidades afro e indígenas. Esta caracterización propició la representación de los participantes a través de la expresión artística, plasmada en dibujos sobre sí mismos, su familia y su entorno natural y social.

Estos dibujos recogidos en campo son la base visual de este proyecto y dan como resultado la creación de dos personajes principales de la historia: Sol y Yoiver. Así mismo, dan origen a la representación gráfica de la fauna y la flora autóctona y de gran importancia para las niñas y niños que viven en el territorio nuquiseño.

Paleta de colores y fuentes

Nuquí vivo adoptó las fuentes propuestas por la ilustradora del proyecto Saberes de monte para seguir coherencia gráfica en todos los productos. Con estas se busca que se relacione con un contenido infantil. Las líneas son irregulares para dar la estética del desgaste de elementos naturales como piedra y tierra y seguir con el tema silvestre que se ve a lo largo de todos los productos.

Así mismo la paleta de color del proyecto se ajusta a la propuesta en los cuentos de divulgación científica y se inspiran de los colores del paisaje nuquiseño: las plantas, la arena, el cielo y el mar, y también de las telas y accesorios usados por las mujeres de las comunidades indígenas de Nuquí.

Tipografía TÍTULOS (Sigmar)

Tipografía texto 1 (Roboto)

Tipografía texto 2 (Lalezar)



Si bien la línea gráfica en un inicio de Nuquí vivo y Saberes de monte eran diferentes hasta el momento de la validación de la narrativa realizada en Medellín; luego de la validación en Nuquí se decidió junto con el proyecto Saberes de monte usar la misma línea gráfica con el fin de mantener coherencia narrativa y visual en dos proyectos aliados. La ilustradora Carolina Arango Hurtado, tomó decisiones estéticas del proyecto al tener la financiación para hacerlo (ver justificación).

Otros detalles gráficos relevantes tienen que ver con dar la claridad de que los ancestros no eran parte del mundo común de Nuquí, de aquí la decisión de que su contorno sea un halo amarillo. En los cuentos de divulgación científica hay momentos en los que los dos personajes principales se convierten en seres no humanos, así que para mantener el código visual y se distingan, Sol siempre tiene un sol en su cara, y usan los mismos colores.

5.2. Prototipado

Link cuento interactivo:

<https://medialab.eafit.edu.co/nuquivivo/interactivo/>

El cuento interactivo surge como una prioridad en el marco de encontrar material acorde para generar el alcance esperado para los niños. Luego de realizar visitas en campo se identificó que el contenido al que mayoritariamente accedían los niños entre edades de los 8 a los 13 años eran los cuentos. Y, luego de la validación con los niños en Medellín, se encontró que este público interactuaba más fácil con cuentos digitales que permitieran una interacción y no una lectura netamente lineal.

La primera versión del cuento interactivo se validó en junio en EAFIT con los niños y las niñas que asistieron. (Ver *validación*) Con [este link](#) se acceden al prototipo **inicial** que sirvió como base para diseñar las interacciones.

La narrativa, por su parte, fue pensada desde la expansión como una potencial puerta de entrada que permitiera contar el origen de los ancestros y porqué fueron escogidos Sol y Yoiver para salvar a Nuquí.

Link sitio web:
<https://medialab.eafit.edu.co/nuquivivo/>

El sitio web, fue pensado como un espacio de repositorio que permita además interconectar los prototipos y proporcionar una experiencia de viaje del usuario amigable y enriquecedora. El sitio web adquiere un papel fundamental desde lo técnico para que sea el lugar de encuentro de los diferentes prototipos del proyecto.

Link canal de Youtube:

[Teaser Nuquí Vivo](#)

La docuserie será una recopilación de testimonios que den soporte al mundo ficcional de la narrativa. La comunidad juega un papel fundamental dentro de la construcción de la historia de Nuquí, desde su vivencia, costumbres y tradiciones ancestrales. Es por esto que se hizo la construcción del teaser que permita mantener conectados a los usuarios no solo con Nuquí, sino con el proyecto a mediano plazo, generando en ellos una expectativa.

5.3. Escenarios de uso

El texto a continuación describe los escenarios de uso de cada plataforma, ahora, para ver la relación entre cada una de ellas, se recomienda pasar al punto 5.4. o navegar [por el journey map.](#)

- Cuento interactivo y Minijuego

Los usuarios están en sus casas, con sus computadores conociendo el universo y su puerta de entrada fue a través de WhatsApp o el sitio web. Otra posible puerta de entrada sería en un evento específico en un entorno pedagógico o en la fiesta de inauguración.

Ya conociste el origen de este universo, ahora, ¿quieres conocer las historias de Sol y Yoiver?

También puedes hacer actividades divertidas en casa, conócelas aquí.

- Docuserie

El usuario puede descubrir los videos en Google y Youtube con palabras como *descubrir, pacifico colombiano, materiales pedagogicos, choco, nuqui, (+ los tags especificos a cada tema como viche, jagua, etc)*

Estarán publicados en diferentes cuentas de Youtube, una de ellas es La Universidad de los niños. En la descripción de estos videos habrían CTA como:

¿Conoces otras tradiciones de Nuquí? Cuéntanos en los comentarios.

¿Sabías que puedes jugar y aprender en el cuento interactivo de Nuquí vivo? Conócelo aquí: (LINK)

- Fiesta de lanzamiento

Para la fiesta de lanzamiento, a un grupo de cuidadores de niños y niñas 8-13 años, les llega a su celular y correo un link cuya Landing Page es una invitación al evento.

¡Te queremos invitar a una fiesta de inauguración! Sigue este formulario para conocer toda la información.

La segunda etapa consiste en que el usuario sigue las instrucciones que se le presentan, estas casillas también incluyen la opción de poner a un invitado brindando así también los datos de esta persona.

Ha sido invitado a la fiesta de lanzamiento de azotea viva el (fecha y lugar)

Para confirmar tu asistencia, responde estas preguntas:

Cuánto sabes de siembra en una escala del uno al cinco.

¡Gracias! A tu correo te van a llegar los tiquetes en PDF y con ellos podrás ingresar a la fiesta de lanzamiento.

- Cuentos de divulgación científica

Cuando estén visualizando el e-book desde el sitio web no pueden compartir o darle like, a diferencia de cuando están directamente en la plataforma que lo contiene, Issu, y allí pueden:

- Zoom
- Agrandar pantalla
- Pasar la página
- Canales de difusión

- Campaña Azotea viva

Los usuarios tienen un punto de contacto con esta iniciativa a partir de su experiencia en la fiesta de inauguración. Es una oportunidad para el prosumo. Desde este momento inicia una estrategia de ludificación: los usuarios deberán cumplir un nivel inicial al transplantar una cebolla de rama en un envase plástico y **enviar fotos por WhatsApp** de su progreso (para crear una barra de progreso y sistema de puntos). Al completar ciertos parámetros puede ganar una mini **azotea**.

*¡Si ya completaste 3 semanas cuidando tu pequeña cebolla, puedes recibir una azotea gratis!
Comparte tu progreso por el grupo de WhatsApp.*

Una vez los ganadores reciban la mini azotea, que es una matera en forma de canoa creada en plástico reciclado, transplantan las cebollas y cuidan de ella.

- Actividades en casa

Los usuarios pueden encontrar estos e-book en el sitio web propio de Nuqui vivo y en el sitio de Saberes de monte.

- Comunidad de Whatsapp

Un punto de entrada consiste en que el usuario recibe, por medio del dispositivo móvil de su cuidador, un audio narrado en la voz de alguno de los personajes del cuento. Este comienza diciendo el nombre de Nuqui vivo y un texto similar a esto:

Has sido escogido para ser empezar una aventura inspirada en Nuquí. ¿Quieres escuchar una historia? Sí / No

Si responde "sí" se manda un audio con la sinopsis narrativa de Nuquí vivo y la invitación al canal.

Además del canal, hay un grupo oficial de Nuquí vivo donde los usuarios tienen más posibilidades de compartir, interactuar, conectarse con otros y crear comunidad.

5.4. Diseño de interacción

El diseño de interacción entre las plataformas está dado por las conexiones funcionales y las conexiones narrativas. Para una visualización más práctica de las decisiones en el diseño, se recomienda visitar el Journey map. A continuación, se relata la razón de ser de esas decisiones.

En primer lugar, las conexiones funcionales se ven en los links que dirigen una plataforma a otra o en la posibilidad de compartir contenidos, haciendo de este proyecto multi plataforma, esto es, un sistema intertextual. Los elementos que hacen parte de la intertextualidad son las representaciones de experiencia, los textos interrelacionados y la lectura negociada con el usuario. Este sistema de narrativas interrelacionadas parte de la estructuración de personajes, géneros, voces y convenciones. Por ejemplo, la guía de actividades en casa cuenta con el contexto narrativo de los cuentos y sus personajes.

Para diseñar estas conexiones intertextuales se tuvo en cuenta que cuando hay mayores posibilidades de interacción hay más participación y engagement. Paralelamente, el tiempo es un factor que sirve para observar el engagement y se estipula su prioridad en la obra núcleo. Se tiene en cuenta que la interactividad varía según la plataforma, su sistema y hardware.

En segundo lugar, las conexiones narrativas son aquellas que se enmarcan dentro de las leyes del universo y su pacto ficcional. Este sistema de composición que parte de lo narrativo, busca que sus

expansiones, o sea los productos que se derivan de la obra núcleo (el cuento interactivo), pueden incluir conceptos, elementos y personajes dentro de su construcción. No sobra indicar que ninguna de las expansiones cuenta la misma historia y ninguna explica todo el universo narrativo. Por ejemplo, el cuento interactivo “El origen” es una precuela de los cuentos de divulgación científica, y aquí hay un espacio en blanco para provocar misterio: si bien hay referencias de personajes, hay una pieza faltante en la historia que se puede desarrollar en una futura fase.

Siguiendo esta idea, para el diseño de cada medio y plataforma hay una concesión: el discurso en sí mismo tiene una naturaleza de empatía emocional hacia el territorio y sus costumbres. Dicho de otra manera, uno de los objetivos específicos es generar un sentimiento de representación en los usuarios por medio de este storytelling. (D. Byun, 2018)

Al identificar una posible motivación por conocer más de Nuquí, se procura una inmersión emocional y narrativa. Desde la música, las entrevistas que son un backstory ficcional y la intención estética, las documentación fotográfica y audiovisual, etc, se fomenta una presencia emocional en el usuario.

Por ejemplo, y para regresar a las conexiones narrativas, los relatos de la docuserie son un mundo paralelo que alimenta los conceptos de biodiversidad y cultura autóctona que se expanden en el cuento interactivo presentada por personas oriundas de Nuquí (representación). Otro caso es la relación entre el cuento interactivo y el minijuego: En el primero, se menciona que el ancestro debe ir a la comunidad, y, en el segundo ocurre la travesía que éste hace.

Se puede ver otro caso de expansión en las pistas migratorias en torno a la azotea, un símbolo y práctica de cultivo importante para Nuquí. De hecho, uno de los productos a desarrollar es una campaña de siembra, Campaña azotea viva, que no solo es un agujero de conejo, sino que tiene la ventaja de que el usuario podrá hacerlo en su tiempo libre, sin estar conectado al cuento o sitio web.

Paralelamente, buscando cómo el usuario puede afectar el relato, en el diseño algunas plataformas incluyen la posibilidad de éste pueda compartir, crear e incluso ser parte de la narrativa con el fin de generar cruces entre la realidad y la ficción. Igualmente, el usuario puede participar en el proceso de toma de decisiones.³ Por ejemplo, en la comunidad de WhatsApp los usuarios pueden tomar las decisiones sobre cómo y qué debe incluir la fiesta de lanzamiento, y aquí los usuarios pueden compartir las recetas de las plantas de la azotea. Sin embargo, es importante aclarar que algunos de estos productos serán desarrollados en una fase posterior.

La comunidad de WhatsApp da una posibilidad de intercambiar contenido con los usuarios. Desde compartir el prosumo, escuchar audios de los personajes del cuento, hasta compartir las playlists colaborativas de música en Spotify.

Estas son algunas de las conexiones narrativas y funcionales, para visualizar más se recomienda visualizar el Journey Map.

³ Theorizing participatory intensities: A conversation about participation in politics. Henry Jenkins and Nico Carpentier (2013)

6. Especificaciones de evaluación

6.1. Diseño de evaluación con usuarios en prototipos de baja y media fidelidad

Para el ejercicio de la evaluación con usuarios, en alianza con Saberes de monte y Nuquí vivo se lanzó la convocatoria de validación a través de redes de la Universidad EAFIT y redes personales del equipo. Ésta tenía el fin de identificar usuarios entre los 8 y los 13 años nuquiseños que han migrado a Medellín, y con ella se logró recopilar datos a través de formulario online que arrojó como resultado 23 niños.



(Imagen de convocatoria del 17 de junio, 2023)

La validación de funciones para el mínimo producto viable (MPV) que se hicieron con los niños y niñas que llevaron a EAFIT se hicieron de la siguiente manera:

Cuento interactivo	Cuentos de divulgación	Journey map
10 integrantes del grupo: ver un prototipo del cuento interactivo en computadores individuales. A partir de esta observación se aplicarán entrevistas y encuesta tipo escala de Likert.	10 integrantes del grupo leerán 2 de los cuentos de divulgación científica y harán los retos que se encuentran allí con diferentes materiales. A partir de esta observación se aplicarán entrevistas y encuesta tipo escala de Likert.	Finalmente, el grupo recorrerá las plataformas y medios para reconocer cuáles son más atractivos para niñas y niños y cuáles pueden ser las puertas de entrada y salida más accesibles.
<p>¿Cómo te sientes después de conocer esta historia? Respuesta con emojis</p> <p>¿Cuál personaje te gustó más? Imágenes y emojis</p> <p>¿Cuál reto te gustó más? Imágenes y emojis</p> <p>¿Qué fue lo que más te gustó del cuento? Escenas del cuento en imagen y respuesta abierta</p> <p>¿Qué recuerdos te trae el cuento? Respuesta abierta</p> <p>¿Cómo mantener a Nuquí vivo? Respuesta cerrada (A, B, C)</p> <p>¿Por qué les gustaría ser un guardián de este territorio? Respuesta abierta</p>		Teniendo bases (Imágenes en el suelo) con las diferentes plataformas, se les pedirá a las niñas y niños hacer un viaje donde puede elegir por donde van según sus intereses y de esta manera poder validar el recorrido propuesto.

6.2. Resultados de evaluación con usuarios en prototipos de baja y media fidelidad

Se hicieron dos validaciones: una con niños y niñas de Nuquí* que viven en Medellín, en junio del 2023. Por otra parte, con los niños y niñas del territorio se hizo un trabajo de validación en Julio del 2023.

Validación de prototipos con usuarios reales Medellín: Junio, 2023



(Medellín, Universidad EAFIT: Los usuarios dan su retroalimentación del prototipo de cuento interactivo. Junio, 2023)

Lo primero validado en Medellín fueron elementos de los cuentos desarrollados junto con Saberes de monte, es decir, los cuentos de divulgación científica. *

Lo segundo que se validó fue el prototipo del cuento interactivo. La intención era ver cómo estos posibles usuarios se comportaban con la plataforma, con las interacciones y la narrativa propuesta. Y, para esto se contó con un momento para conversar con los usuarios y una presentación que incluía como herramienta la escala Likert.

¿Quiénes estuvieron?

Estuvieron 20 participantes, entre ellos dos de menos de cinco años, la mayoría de ellos tenían entre los 7-14 años. Acompañándolos estaban sus cuidadores y adultos de la familia.

Metodología

Mientras unos niños estaban en la sala de cómputo con el cuento interactivo, los otros niños y niñas estaban con los cuentos y actividades (misiones). Finalmente, los cuidadores estaban en otro espacio conversando con algunos integrantes del equipo sobre elementos gráficos, contextuales y posibles expansiones.

Aprendizajes en Medellín

Si una pregunta era identificar si los niños y niñas de Medellín estaban interesados en volverse a conectar con su territorio, fue una buena señal que, al invitarlos al ejercicio, quisieran asistir con otros miembros de sus familias.

Entre otras conclusiones valiosas, están las del cuento interactivo, donde manifestaron que querían más aventuras y más emociones. Y, aparte de la ficción, se recibieron elementos documentales como fotografías como un recurso para conectarse el territorio pese a no conocerlo físicamente.

Igualmente hay hallazgos significativos entre las conversaciones con los cuidadores, que ofrecieron aportes sobre los trajes, colores, correcciones al texto, etc. Fue una sorpresa encontrar entre las asistentes dos mujeres que están trabajando alrededor del tema de conservación cultural. Entre ellas, Liliana, la diseñadora quien hacia el final expresó que “quiere regalar la ilustración de la falda de Sol porque ella diseña textiles, y que su mamá hace campañas de azoteas para niños” También habló de Fabiola, una persona en Quibdó que está enseñándole a niños sobre los cantos tradicionales. La abuela, Eliza, mujer Emberá quien hace activamente talleres de jagua también se ofreció como parte de las actividades expansivas que se podrían hacer en un futuro (como la fiesta de inauguración).

Producción Docuserie en Nuquí: julio 2023



(Nuquí, Panguí: dos integrantes del equipo le hacen una entrevista a Luis Enrique Murillo, líder de su comunidad)

La validación en Nuquí fue con Saberes de monte, quienes al tener una experiencia previa recorriendo y visitando las comunidades y sus líderes, tuvieron un papel importante para entrar con respeto al territorio. Así, en los talleres y conversaciones que se dieron, se validaron los cuentos con las comunidades. Por ejemplo, se encontró que la palabra *misterio* no funcionaba porque no existe en el lenguaje Emberá, y se cambió por la palabrea *viaje*. De forma similar se ajustaron los nombres de los personajes. Tomando las recomendaciones, en lugar de Nicolasa se eligió Cirila.

De una manera similar, las personas más jóvenes de las comunidades tuvieron una buena respuesta a las ilustraciones: los niños tanto Afro como Emberá identificaron. Una persona del equipo decía: “Yo le mostraba los dibujos sin decirles quienes eran y ellos lograban identificar con el lenguaje visual a qué etnia pertenecían”.

La importancia de resaltar a las dos comunidades equitativamente se debe a que en este proyecto no debe haber jerarquía en ningún sentido. Y, de hecho, en el diseño del viaje se buscaba lo contrario. Cabe recordar que uno de los objetivos específicos escritos anteriormente es: Fomentar el intercambio de saberes intergeneracionales entre las comunidades étnicas afrodescendientes y Emberá Dobidá, y las niñas y niños participantes a través del kit pedagógico entregado en territorio.

Paralelo a la validación, se entrevistaron a personas clave para nutrir la narrativa desde la no ficción y ampliar el panorama de lo que significa vivir allí. Es decir, entrevistar a las personas que son nativas de este territorio reafirma que, a pesar de que esta narrativa es fantasía, está fundada en la realidad de las personas nuquiseñas. Así fue como tres personas de este proyecto viajaron, en Julio del 2023 durante cuatro días, a cinco comunidades de Nuquí, haciendo fotos, videos y grabando 13 entrevistas las que se van a publicar en la docuserie de Youtube, para que los entrevistados se puedan ver.

6.3. Resultados de evaluación heurística (sitio web)

Nuquí vivo tiene como reto encontrar una plataforma con usabilidad, interactividad, gamificación, y que pueda ser personalizada y flexible, teniendo en cuenta que, aunque no es nuestra obra núcleo, es importante que cumpla con estas características porque es el punto de partida técnico a diferentes plataformas y contenidos de nuestra narrativa.

Es por esto que desarrollamos una evaluación heurística con un experto digital, que nos permitiera identificar en el sitio web errores de usabilidad y las oportunidades de optimización que permitiera que tanto las niñas y niños migrantes de Nuquí y sus cuidadores, logran encontrar un lugar para enamorarse de su cultura y sus saberes ancestrales.

Durante la evaluación encontramos los siguientes hallazgos:

- La jerarquía en la organización de elementos funciona
- Bajar el banner de la página inicial para que el footer sea más corto.
- Cambiar el texto de JUGAR a EMPEZAR en el cuento interactivo.
- El botón de aventura que ejecute la acción directamente y no solo sea el submenú que lo hace.
- Para facilitar la lectura y seguir la estructura los párrafos deben tener título y ser más cortos. Y sus márgenes deben ser más angostas.
- El video del docuserie debe salir en pop up y no en otra pestaña. Si hay momentos que se justifica que se abra una nueva pestaña como en el caso de los cuentos de divulgación.
- Reducirles el tamaño a los títulos del menú.
- Agregar más elementos infantiles a la página de inicio.
- Actualizar las fotos de los integrantes del
- Equipo y agregar el texto que corresponde.
- Hacer funcionales los botones de YouTube y WhatsApp

7. Especificaciones de tecnología e implementación

7.1. Definición, detalle, justificación y requerimientos para desarrollar las plataformas seleccionadas

Plataforma	Requerimientos
Cuento Interactivo	<ul style="list-style-type: none">-Elementos visuales por separados (software de imagen como Photoshop o Illustrator).-Sonidos que incorporen en el cuento (Sistema de grabación, software de edición de audio como Reaper).-Servidor web para alojar el cuento interactivo, puede ser un AWS o servidores propios de la universidad.-Acceso a internet-Diseño UI-Narrativa-Programación por WordPress o basada en HTML, Css y Js., Articulate 360-Servidor web para alojar el cuento interactivo en una página de la Universidad EAFIT.
Cuentos de divulgación científica	<ul style="list-style-type: none">-Elementos visuales por separados (software de imagen como Photoshop o Illustrator).-Issuu para alojar los cuentos de divulgación.-Acceso a internet-Programación por WordPress o basada en HTML, Css y Js
WhatsApp	<ul style="list-style-type: none">-Acceso a internet-Smartphone
Sitio web	<ul style="list-style-type: none">-Desarrollo en Html, Css, Js, o Wordpress-Elementos visuales por separados (software de imagen como Photoshop o Illustrator).-Sonidos que incorporen en el cuento (Sistema de grabación, software de edición de audio como Reaper).-Servidor web para alojar el cuento interactivo, puede ser un AWS o servidores propios de la universidad.-Diseño UI-Acceso a internet
Música	<ul style="list-style-type: none">-Acceso a internet y al perfil en Spotify-Repertorio con las licencias necesarias

Comunidad WhatsApp	-Acceso a internet -Smartphone
Docuserie	-Software de Edición de Video. -Equipos de grabación.
Campaña de Azotea viva	-Crear grupo de WhatsApp con los contactos que hacen parte de la campaña -Tener los contenidos para compartir por los canales de WhatsApp

7.2. Gobierno del proyecto

plataforma	CMS, gestión de datos y plataformas	Notas
Cuento interactivo	<p>Se ha implementado una configuración de tecnología compleja que involucra varias plataformas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El cuento interactivo en sí mismo, el cual está diseñado en Articulate 360, está en un hosting de la universidad católica Luis amigo • A su vez el cuento interactivo embebe dentro un minijuego que está alojado en los servidores de Amazon web services, específicamente en el servicio de Simple Storage Service(S3) • Finalmente, el cuento se encuentra embebido dentro de la página Nuqui vivo 	<p>Nuestra principal iniciativa es migrar todos nuestros contenidos a servidores dentro del ecosistema de laboratorios de la Universidad EAFIT. Esta medida tiene el propósito de centralizar y consolidar nuestros recursos de contenido en un servidor conjunto. Al hacerlo, buscamos simplificar la administración y gestión de nuestros contenidos. La razón detrás de esta migración es optimizar la eficiencia y el acceso a nuestros materiales.</p>
Cuentos de divulgación científica	Los cuentos están subidos en Issuu, una plataforma que nos permite presentar y compartir	Es importante conocer que los Issuu de los cuentos son administrados desde Saberes de monte, por lo que para

nuestros contenidos en un formato digital atractivo.

realizar cambios dentro de estos es necesario contactar con saberes de monte.

Sin embargo, para integrar estos cuentos en nuestra página web de WordPress, utilizamos WordPress como nuestro Sistema de Administración de Contenido (CMS).

Además de ofrecer nuestros cuentos en formato digital en Issuu y en nuestra página web de WordPress, también hemos proporcionado la opción de descargarlos en formato PDF. Esto significa que los visitantes de nuestro sitio web tienen la flexibilidad de acceder a los cuentos de dos maneras:

- Visualización en línea.
- Descarga en formato PDF.

Comunidad de WhatsApp

El grupo de difusión de WhatsApp implica información de los usuarios como su número de teléfono y en algunos casos los nombres, para mantener una forma de comunicación directa, masiva y rápida con los usuarios. Para mantener la privacidad y protección de datos de los usuarios se eligió un canal de difusión ya que los únicos que podrán tener acceso a estos datos serán los mismos administradores.

El canal de difusión deberá ser creado con un número telefónico propio y único para el proyecto.

Este canal de difusión implica poder gestionar recursos compartidos, enlaces, archivos y multimedia.

Sitio web

Plataforma montada en WordPress alojada en hosting del ecosistema de laboratorios

(Medialab) de la Universidad EAFIT.

Música

Spotify facilita la búsqueda y reproducción de música, Permitiendo gestionar eficazmente el contenido y mantenerlo actualizado.

Docuserie

Para gestionar nuestra docuserie, hemos elegido una configuración que aprovecha dos plataformas clave:

Nuquí vivo cuenta ya con un canal de YouTube propio para alojar los videos.

- YouTube: proporciona una solución efectiva para cargar, organizar y difundir nuestros episodios
- WordPress es un CMS versátil que nos permite administrar y publicar contenido en línea de manera efectiva. En este caso la docuserie que tendrá capítulos embebidos en la página "Territorio Vivo".

Campaña azotea viva

La campaña azotea viva es una sala inmersiva que tendrá múltiples fines, entre esos se destaca recopilar información sobre los usuarios interesados que hayan asistido al evento y quieran unirse al canal de difusión de WhatsApp para seguir informados de avances y nuevos producto del proyecto Nuquí vivo.

Bibliografía

Pérez, B. M. V., & Vásquez, G. A. (2018). La tradición oral y saberes ancestrales de los abuelos en la escuela. In *Journal of Materials Processing Technology* (Vol. 1, Issue 1).

González Landázuri, J. G., Torres Rodríguez, M. T., Arroyo Caicedo, L. M., Pineda Caicedo, A. E., & Panchano Rodríguez, M. G. (2019). Comportamiento y Saberes Ancestrales Durante el Parto en Afrodescendientes de la Ribera del Río Santiago del Cantón Eloy Alfaro. *Revista Científica Hallazgos*21, 4(3).

Nova Laverde, M., Rojas Chávez, M., & Ramírez Vanegas, Y. V. (2019). Análisis de narrativas sobre el desarrollo: “Seguridad Alimentaria” y “Soberanía Alimentaria” en Colombia y Bolivia. *Prospectiva*. <https://doi.org/10.25100/prts.v0i28.6746>

Santamaría M., Areiza A., Matallana C., Solano, C y Galán S. (2018) Estrategias complementarias de conservación en Colombia. Instituto Humboldt, Resnatur y Fundación Natura. Bogotá, Colombia. Pg 29

Diaspora and Home: An Interview with Homi K. Bhabha (2017) Recuperado de <https://blog.degruyter.com/diaspora-and-home-interview-homi-k-bhabha/>

Rentería, C., & Vélez de la Calle, C. (2020). Comunidades negras y saberes ancestrales ambientales: un análisis desde los principios de la educación popular ambiental para re(pensar) las relaciones sociedad-naturaleza. *Revista Colombiana de Educación*, 1(81). <https://doi.org/10.17227/rce.num81-10715>

La biodiversidad en Colombia: J. Orlando Rangel (2016) Recuperado de: <https://revistas.unal.edu.co/index.php/palimpsestvs/article/view/8083/8727>

Mumu, J., Tanujaya, B., Charitas, R., & Prahmana, I. (2022). Likert Scale in Social Sciences Research: Problems and Difficulties. *FWU Journal of Social Sciences*, 16(4). <https://doi.org/10.51709/19951272/Winter2022/7>

Young-Sung, K., & Daniel, H. B. (2018). An exploration of the limitations of transmedia storytelling: Focusing on the entertainment and education sectors. *Journal of Media and Communication Studies*, 10(4). <https://doi.org/10.5897/jmcs2018.0607>

Jenkins, H., & Carpentier, N. (2013). Theorizing participatory intensities: A conversation about participation and politics. *Convergence*, 19(3). <https://doi.org/10.1177/1354856513482090>

Anexos

Desarrollo de ilustraciones, desde los dibujos con los niños y las niñas, su digitalización y readaptación.



Desarrollo de ilustraciones, desde los dibujos con los niños y las niñas (febrero, 2022) a su digitalización y readaptación.



Ilustraciones creadas por Carolina Arango Hurtado donde se ven los dos personajes lucir colores y elementos que los distinguen aun cuando no están en su representación humana.





La validación en la Universidad EAFIT en junio 17 incluyó entrevistas, validaciones de prototipo, sugerencias y conexiones para futuros ev.



Validaciones y entrevistas en Nuquí fueron realizadas por cuatro miembros del equipo de Nuquí vivo, quienes viajaron al territorio en julio del 2023.