

AULA EXPANDIDA

BARRIO PUERTO

Paula Hervia Sánchez

Óscar Acuña Pontigo

DIS 421 - Taller de
Proyectos de Diseño

ÍNDICE

Planteamiento del problema	3
Marco Teórico	6
Estado del Arte	10
Estado de la Técnica	14
Propuesta Conceptual	18
Objetivos del proyecto	19
Objetivo General	
Objetivos Específicos	
Propuesta de Valor	19
Usuario	20
Sistema Producto	22
Propuesta Formal	24
Bibliografía	32

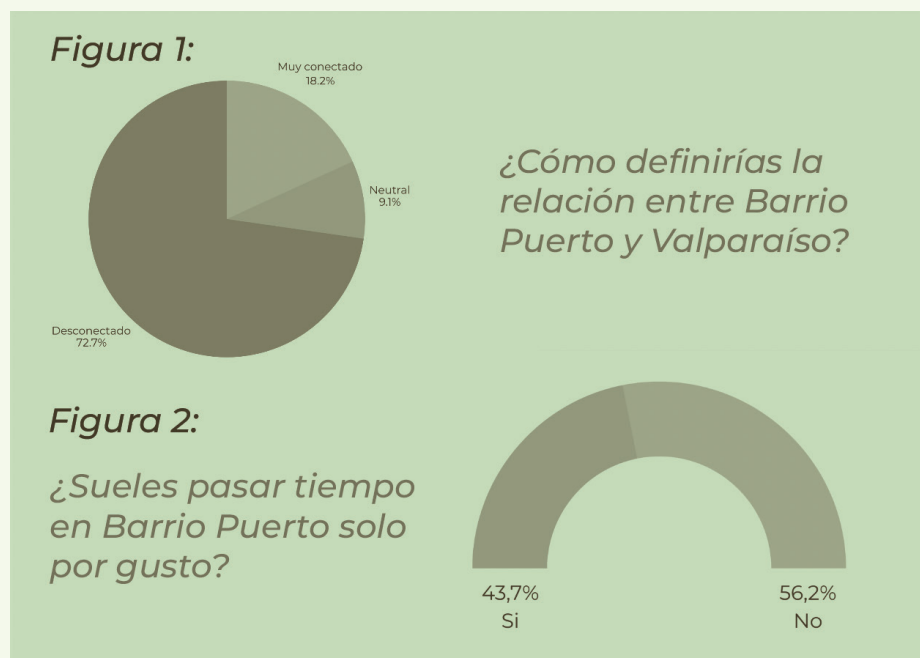
Planteamiento DEL PROBLEMA

El Barrio Puerto de Valparaíso, parte del Sitio Histórico declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO, atraviesa un proceso sostenido de debilitamiento urbano y social. Los informes recientes del organismo advierten que la pérdida de habitantes, el deterioro físico y el abandono de inmuebles representan amenazas directas al valor universal del sitio, exigiendo una gestión que articule conservación, comunidad y nuevos modelos de apropiación territorial (UNESCO, 2022).

Desde la dimensión demográfica, los datos del Censo INE 2017 muestran que el 19,1 % de la población comunal corresponde a adultos mayores, cifra superior al promedio nacional, lo que refleja una tendencia de envejecimiento que se agudiza en sectores históricos como Barrio Puerto. Este fenómeno implica una **disminución de la presencia juvenil, menor rotación de usos y una baja en los intercambios intergeneracionales**, aspectos clave para la vitalidad del espacio público (INE, 2017).

A esta situación se suma el deterioro material: cerca del 40 % de los inmuebles patrimoniales del área presenta abandono, daños o subutilización, afectando la actividad cultural, la oferta de servicios y la continuidad de la vida barrial (Emol, 2025). Como consecuencia, Barrio Puerto se percibe interna y externamente como un sector degradado, aislado y con limitada integración a la dinámica urbana contemporánea de Valparaíso.

Para profundizar en esta percepción, durante el taller se aplicó una encuesta exploratoria a visitantes y habitantes del barrio, con el objetivo de identificar cómo se entiende la relación entre Barrio Puerto y el resto de la ciudad.



Estos resultados evidencian una **percepción ampliamente mayoritaria de distancia y aislamiento urbano**, siendo un resultado coherente con los diagnósticos institucionales y patrimoniales. Además, sugiere que el barrio no es consumido espontáneamente como un espacio de disfrute cotidiano, punto crítico para activar prácticas sociales, culturales y educativas sostenidas.

Este escenario contrasta con el potencial que presenta Valparaíso como ciudad universitaria. Según el SIES (2022), más de 35.000 estudiantes cursan estudios en universidades locales, pero los informes de Vinculación con el Medio de la PUCV, UV y UPLA coinciden en la **necesidad de fortalecer experiencias formativas situadas en territorios reales** que permitan a los estudiantes trabajar directamente con comunidades, patrimonio y problemáticas urbanas contemporáneas.

En síntesis, la combinación de deterioro urbano, baja apropiación social, percepción de desconexión y oportunidades académicas subutilizadas configura un problema central: **la relación entre comunidad, territorio y academia permanece fragmentada, limitando la circulación de saberes, el fortalecimiento de la identidad local y el rol del diseño como agente de mediación.**



MARCO TEÓRICO

1. Territorio y Construcción Social del Espacio

El concepto de territorio ha evolucionado hacia una comprensión que trasciende su dimensión física para situarse en el **plano simbólico, cultural y político**. En el contexto del diseño y la mediación comunitaria, esta mirada resulta clave, pues permite entender lugares como Barrio Puerto como espacios materiales y también como escenarios donde se producen memorias, identidades y relaciones sociales.

Lindón (2012) sostiene que **el territorio es una construcción social donde convergen prácticas cotidianas, significados y disputas por el uso del espacio**. Este enfoque es especialmente pertinente en barrios patrimoniales, donde la vida comunitaria se entrelaza con procesos urbanos, turísticos, económicos y culturales que influyen en cómo las personas habitan y sienten pertenencia.

En ciudades como Valparaíso, caracterizadas por sus contrastes y fragmentación urbana, comprender el territorio implica reconocer las tensiones entre sectores centrales y periféricos, las desigualdades en acceso a servicios y los imaginarios sociales que generan cercanías o distancias simbólicas. **Este marco teórico permite explicar por qué ciertos lugares (como Barrio Puerto) son percibidos como “desconectados” pese a encontrarse en pleno centro histórico.**

2. Participación Comunitaria y Mediación Cultural

La participación comunitaria constituye un eje fundamental para cualquier iniciativa que busque fortalecer vínculos entre territorio, memoria e instituciones. Desde el enfoque latinoamericano, la participación no se reduce a consultas formales, sino que implica la **inclusión activa de la comunidad en la toma de decisiones y en la producción de sentido**.

Según Ziccardi (2010), **los procesos participativos permiten que las comunidades se involucren en la gestión de su entorno, fortaleciendo el tejido social y generando prácticas de corresponsabilidad**. En proyectos vinculados a la cultura y el patrimonio, esta participación adquiere una dimensión crítica, ya que posibilita que las comunidades expresen sus narrativas, tensiones, expectativas y memorias.

En el marco de instituciones culturales (como bibliotecas, museos o archivos comunitarios) la mediación se convierte en una herramienta que articula saberes técnicos con saberes locales. La mediación cultural busca facilitar el encuentro entre actores diversos, promover la reflexión colectiva y democratizar el acceso a los procesos culturales. En este sentido, **el diseño se convierte en un puente, capaz de transformar información compleja en experiencias significativas**.

3. Comunicación Territorial y Diseño como Práctica Social

El diseño, entendido como una práctica social, tiene la capacidad de **activar mediaciones entre instituciones y comunidades**. Más allá de lo estético, el diseño cumple roles estratégicos en la construcción de mensajes, identidades y vínculos dentro de un territorio.

Margolin y Margolin (2015) plantean que el diseño puede funcionar como una herramienta de transformación social cuando se orienta a **comprender necesidades reales, generar espacios de diálogo y promover la participación**. En barrios patrimoniales, esta perspectiva permite que las intervenciones de diseño no sean meramente ornamentales, sino que respondan a problemáticas culturales, comunicacionales y territoriales.

La comunicación territorial, por su parte, se refiere a **los procesos a través de los cuales se construye el sentido del lugar: cómo se enuncia, cómo se representa y cómo se conecta con otros sectores de la ciudad**. En contextos donde existe percepción de aislamiento o desconexión (como revelan los resultados de la encuesta aplicada durante el taller) el diseño puede contribuir a reconectar narrativas, abrir canales de diálogo y visibilizar la vida del territorio desde la voz de sus propios habitantes.

4. Aspectos normativos y Marco Legal

El Barrio Puerto está regulado por diversas normativas urbanas y patrimoniales que condicionan su desarrollo:

1. **Ley 17.288 de Monumentos Nacionales (Chile)**, que protege Zonas Típicas y Monumentos Históricos, entre ellos la mayor parte del casco histórico de Valparaíso.
2. **Plan Regulador Comunal de Valparaíso**, el cual establece lineamientos para el uso del suelo, conservación del patrimonio y protección del espacio público.
3. **Convención del Patrimonio Mundial (UNESCO, 1972; ratificada por Chile en 1980)**, que orienta la gestión de sitios patrimoniales declarados, promoviendo participación ciudadana y sostenibilidad.
4. **Política Nacional de Desarrollo Urbano (2014)**, que introduce criterios de integración social, cohesión territorial y revitalización de barrios históricos.

Estas normativas refuerzan la importancia de articular acciones que vinculen patrimonio, comunidad y desarrollo local, respaldando la pertinencia del proyecto.

ESTADO del arte



El desafío que este proyecto aborda es la **falta de conexión entre áreas históricas, comunidades locales y sistemas educativos universitarios**. Este tema ha sido analizado desde diferentes enfoques, principalmente desde el urbanismo, las ciencias sociales, la gestión cultural y, más recientemente, en el campo del diseño centrado en lo social y lo territorial. Sin embargo, se nota una falta significativa en la **conexión sistemática entre el ámbito académico, el diseño y el territorio como un sistema que integre la mediación cultural y la generación de conocimiento contextual**.

Desde la perspectiva urbana y del patrimonio, diversas investigaciones han indicado que los barrios históricos que están sufriendo deterioro suelen ser tratados sobre todo desde enfoques de conservación material o revitalización económica, dejando de lado los aspectos sociales, simbólicos y de participación en el territorio. Investigadores como Carrión (2013) advierten que la patrimonialización, si se lleva a cabo sin la involucración activa de las comunidades, puede resultar en procesos de exclusión o en la museificación del espacio urbano, lo que debilita las relaciones diarias entre los residentes y su entorno. En este contexto, el Barrio Puerto de Valparaíso ha sido objeto de numerosos estudios, considerándolo un área de gran valor histórico, pero también como un sector afectado por el abandono, el envejecimiento de su población y la pérdida de protagonismo urbano.



Desde el ámbito de la gestión cultural, se han creado experiencias de mediación en territorios que buscan revitalizar vecindarios a través de actividades artísticas, exposiciones y programas comunitarios. No obstante, muchas de estas propuestas están diseñadas como acciones puntuales o eventos temporales, **sin crear sistemas que garanticen continuidad ni mecanismos que mantengan el intercambio de conocimientos a lo largo del tiempo.** De acuerdo con García Canclini (2010), uno de los retos más importantes de los proyectos culturales en entornos urbanos es dejar atrás la idea de eventos aislados y avanzar hacia modelos de producción cultural que incluyan comunicación, participación y una apropiación social del conocimiento.

En el ámbito del diseño, particularmente en el diseño social y el diseño para la innovación social, se percibe un cambio significativo hacia prácticas que consideran el diseño como un medio de mediación entre diferentes actores, conocimientos y contextos. Gui Bonsiepe (2012) sugiere que **el diseño no debería restringirse a la creación de objetos o mensajes visuales, sino que tiene que adoptar un papel político y cultural,** dirigido a fortalecer la autonomía de las comunidades y resaltar conocimientos locales que han sido históricamente marginados. Desde esta visión, el diseño actúa como una interfaz: un lugar de traducción entre diversos sistemas de conocimiento.



Sin embargo, muchas vivencias registradas en el diseño social se enfocan en crear conjuntamente para solucionar problemas concretos (ya sean servicios, productos o marcas), pero no crean métodos que unan lugar, muestra, diálogo y creación de textos. Además, **los alumnos universitarios suelen solo participar en prácticas cortas en la universidad, sin involucrarse mucho en el terreno** ni recibir opiniones reales de las comunidades para mejorar su aprendizaje.

En Latinoamérica, autores como Manzini (2015, versión en español) resaltan que es clave **pasar de un diseño que solo da soluciones a uno que forma espacios para aprender entre todos**. Esta idea es muy útil para lugares como Valparaíso, donde hay muchas universidades cerca de zonas que no se conectan con lo que se aprende en ellas. Aunque estén tan cerca, la relación entre la universidad y los barrios tiende a ser incompleta, solo para usar o para dar ayuda.

En relación a las exposiciones y los elementos museográficos, se reconocen iniciativas actuales que incluyen la participación de la comunidad, el uso de tecnologías interactivas y narrativas locales. No obstante, estas vivencias **tienden a desarrollarse en lugares institucionales cerrados** (como museos y centros culturales), sin llevarse a cabo en el entorno urbano como un soporte dinámico de la muestra. **El territorio se sigue considerando como un contexto, en lugar de ser algo activo por sí mismo.**



A partir de este estudio, se observa que, aunque hay contribuciones significativas de diversas áreas, todavía falta un enfoque holístico que vea **el diseño como un sistema de mediación territorial** que sea capaz de conectar:

- producción académica
- experiencia urbana
- participación comunitaria
- comunicación visual
- documentación editorial

El proyecto actual se localiza precisamente en esta carencia, sugiriendo un sistema que combina producto y experiencia, transformando el Barrio Puerto en un aula abierta, donde el diseño informa, activa, escucha y traduce. En este aspecto, la esencia del proyecto no está en presentar un nuevo tipo de exhibición o pieza gráfica, sino en establecer un modelo que pueda ser replicado para mediar entre la universidad y el territorio, alineado con una perspectiva crítica y contextual del diseño moderno.

ESTADO de la técnica

El problema de la falta de conexión entre lugares históricos, grupos comunitarios y estructuras institucionales, especialmente en el ámbito universitario y cultural, ha sido tratada mediante distintas estrategias relacionadas con el diseño, la arquitectura temporal, la mediación cultural y las prácticas participativas. A continuación, se revisan las soluciones que ya existen y que abordan de manera parcial o completa este desafío, reconociendo sus beneficios, limitaciones y enseñanzas.

1. Exposiciones participativas en espacio público

Una de las soluciones más recurrentes ha sido el **uso de exposiciones abiertas y dispositivos interactivos en el espacio público**, orientadas a activar la participación ciudadana y visibilizar memorias locales.

Ejemplo: “Museo a Cielo Abierto de San Miguel” (Chile)

Proyecto que transforma el barrio en un soporte expositivo mediante murales y señaléticas que rescatan la memoria local y la identidad comunitaria a través del diseño participativo de murales.



Este proyecto fortalece la identidad territorial y el sentido de pertenencia, sin embargo la participación ocurre principalmente en la etapa de producción artística, pero no necesariamente como diálogo continuo.

Por otro lado, su enfoque es comunitario por lo que no articula de manera directa procesos formativos ni posee un sistema de retroalimentación en tiempo real.

Se rescata del proyecto la ocupación del espacio urbano como soporte narrativo, pero se requiere de sistemas de mediación más dinámicos y bidireccionales para activar el intercambio de saberes.

2. Dispositivos de mediación y participación ciudadana

Otra línea de solución corresponde a módulos interactivos y plataformas de participación, que recogen opiniones ciudadanas para incidir en procesos culturales o urbanos.

Ejemplo: “MATADERO MEDIOLAB” (España / replicado en LATAM)

Es un lugar que fomenta la participación de la comunidad y el compromiso cívico a través de las herramientas y el talento de artistas, pensadores críticos, diseñadores y científicos.



A partir de este caso es posible observar que logra promover la expresión ciudadana y la escucha activa, la información recopilada suele quedar encapsulada en informes o plataformas digitales, sin embargo existe una débil traducción de los resultados hacia experiencias visibles o comprensibles para la comunidad.

Por lo tanto, se extrae como aprendizaje que la recolección de voces es relevante, pero cobra mayor valor cuando se devuelve al territorio mediante visualizaciones accesibles y dispositivos expositivos situados.

3. Proyectos de aula expandida y vinculación territorial

Desde el ámbito académico, se han desarrollado iniciativas que buscan trasladar la formación universitaria hacia contextos reales.

Ejemplo: Proyectos de Vinculación con el Medio – PUCV y UPLA (Chile)

Diversos talleres y proyectos de diseño y arquitectura que trabajan con comunidades locales de Valparaíso.



“Actividades desarrolladas en Vinculación con el medio PUCV”

Analizando los proyectos presentados por VCM es posible afirmar que aportan experiencias formativas situadas y aprendizajes significativos para estudiantes, no obstante suelen tener un carácter temporal y poco sistematizado, además los resultados no siempre permanecen en el territorio ni generan dispositivos de memoria compartida.

A partir de ello, se reconoce que existe una oportunidad de diseñar un sistema que permita continuidad, documentación y devolución de los procesos al territorio.

CONCLUSIONES

Las soluciones existentes abordan el problema desde dimensiones parciales:

- El espacio público como soporte cultural
- La participación ciudadana como consulta
- La academia como agente territorial
- La memoria como archivo

Sin embargo, se detecta una fragmentación entre estas estrategias, donde pocas propuestas logran integrarlas en un sistema coherente. En este sentido, el proyecto desarrollado en Barrio Puerto se diferencia al articular un sistema de mediación integral, que conecta módulos territoriales, exposición central, piezas gráficas, plataformas de comunicación y una memoria editorial, permitiendo la circulación bidireccional de saberes entre comunidad y universidad.

PROPUESTA conceptual



“Experiencia que articula flujos de aprendizaje mediante interfaces desplegadas en el territorio.”

OBJETIVOS del proyecto

Objetivo General

Activar el Barrio Puerto por medio de un sistema de comunicación y mediación que active el intercambio de saberes entre comunidad y academia, articulando el barrio como un aula expandida.

Objetivos Específicos

1. **Diseñar e implementar** un sistema de mediación territorial compuesto por módulos interactivos, exposición y soportes editoriales que permitan recoger, visibilizar y poner en diálogo las voces del Barrio Puerto.
2. **Vincular a estudiantes universitarios y habitantes del barrio** a través de experiencias situadas que integren procesos formativos, participación comunitaria y reflexión crítica sobre el territorio.
3. **Documentar y comunicar los hallazgos del proceso** mediante piezas gráficas, soportes digitales y una memoria editorial, asegurando la circulación y proyección de los saberes.

Propuesta de Valor

El proyecto presenta una experiencia de mediación en el territorio que transforma el Barrio Puerto en un **lugar dinámico de aprendizaje y encuentro**, superando la lógica de intervenciones aisladas o expositivas. Para los miembros de la comunidad, el sistema crea oportunidades de escucha, visibilidad y valoración de sus conocimientos y recuerdos; para el ámbito académico, sugiere una manera contextualizada de aprender que relaciona la formación en diseño con problemas y realidades concretas. **El proyecto une territorio, comunicación, experiencia y documentación en un sistema replicable**, fortaleciendo los lazos entre la universidad y la ciudad.

ESTUDIANTES DE DISEÑO DE UNIVERSIDADES DE VALPARÁISO

Estudiantes de universidades que ofrecen programas de diseño (como Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Interacción, Diseño Editorial, entre otros) del CRUCH en Valparaíso. Se encuentran en fases avanzadas o medias de su educación, mostrando interés en iniciativas que generan un efecto social, territorial y cultural.

Están involucrados de manera activa en procesos creativos, académicos y colaborativos, aunque a menudo trabajan en proyectos dentro de entornos simulados o en el aula, lo que limita su interacción constante con comunidades reales.

CARACTERIZACIÓN DEL USUARIO

Edad: 20–26 años

Formación: Estudiantes universitarios de diseño

Contexto: Académico–urbano

Ubicación: Valparaíso

Vínculo con el territorio: Esporádico o instrumental (visitas puntuales, encargos académicos)

¿QUÉ HACE?

- Observa el territorio
- Diseña propuestas
- Interactúa con habitantes
- Expone procesos

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Interés por el impacto social
- Dudas sobre el rol del diseño
- Motivación por aprender desde lo real

ESTUDIANTE UNIVERSITARIO DE DISEÑO

Usuario Secundario

HABITANTES Y VISITANTES DEL BARRIO PUERTO

Vecinos, trabajadores y personas que transitan cotidianamente por el sector, portadores de saberes locales, memoria barrial y experiencia territorial. Participan entregando opiniones, relatos y percepciones a través de los módulos interactivos, aportando una mirada no académica que enriquece los procesos formativos y proyectuales.

SISTEMA PRODUCTO



COMUNICACIÓN

- Señaléticas territoriales (mapa recorrido)
- Afiches
- Difusión en Instagram
- Identidad gráfica del evento

PRODUCTO

- Memoria editorial física (cuadernillo)
- Archivo de audios transcritos
- Repositorio de proyectos universitarios (fichas, imágenes, mockups)
- Página web



AULA
EXPANDIDA
BARRIO PUERTO

- Exposición en Mercado Puerto
- Pantallas interactivas
- Módulos expositivos
- Pendones
- Credenciales
- Interfaz digital de mediación
- Módulo territorial
- Gráfica con proyectos
- Tecnología de audio y transcripción

EXPERIENCIA

PROPUESTA FORMAL

Comunicación general del sistema

Esta sección presenta las soluciones formales del proyecto, entendidas como un sistema integrado de dispositivos de mediación territorial, comunicacional y experiencial.

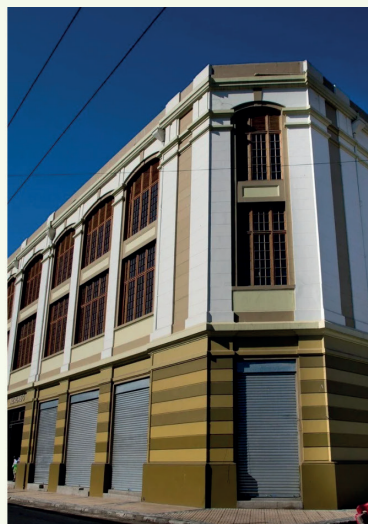
Tal como se muestra en el mapa, la propuesta cuenta con diferentes instancias para su realización, al proponerse un evento es necesario considerar el tiempo en que sucede y se utiliza cada elemento del sistema.



NAMING Y MARCA DEL PROYECTO

El proyecto adopta un naming que sintetiza su propuesta conceptual de aula expandida, entendiendo el Barrio Puerto como un espacio activo de aprendizaje, diálogo y producción de conocimiento situado. El nombre busca ser claro, evocativo y adaptable a distintos soportes, permitiendo su aplicación tanto en contextos territoriales como académicos y editoriales. Su función principal es articular el sistema y otorgar coherencia identitaria a las distintas piezas que lo componen.

Se selecciona una tipografía limpia e institucional, mientras que los colores son directamente recogidos del territorio, en específico del Mercado Puerto al ser el núcleo físico del evento donde se realizará la exposición.



Tipografía:
Inter Bold
Inter Regular

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

SISTEMA GRÁFICO DEL PROYECTO

El sistema gráfico cumple un rol de activación, orientación y convocatoria, funcionando como el primer punto de contacto entre el proyecto y sus usuarios. Se compone de afiches impresos, piezas para redes sociales y señalética territorial, diseñadas bajo criterios de alta legibilidad, síntesis visual y coherencia cromática.

Las piezas gráficas permiten visibilizar la presencia del proyecto en el barrio, informar sobre la ubicación de los módulos interactivos y la exposición, y reforzar la identidad del sistema. En términos de uso, estas piezas facilitan el acceso al proyecto tanto para habitantes del barrio como para visitantes y estudiantes, operando como dispositivos de mediación visual en el espacio urbano.



MÓDULOS INTERACTIVOS TERRITORIALES

Los módulos interactivos territoriales corresponden a dispositivos físicos emplazados en puntos estratégicos del Barrio Puerto. Su función principal es recoger opiniones, relatos y percepciones de los habitantes y transeúntes por medio de tecnología de transcripción de audios, promoviendo una interacción directa, simple y accesible.

Formalmente, los módulos se conciben como estructuras verticales de materialidad homogénea, coherentes con el entorno urbano y fácilmente reconocibles como parte del sistema. En cuanto a su uso, permiten al usuario participar de manera autónoma, dejando registros escritos o digitales que luego son sistematizados y visualizados en la exposición. Estos módulos operan como nodos de escucha activa dentro del territorio.



MÓDULOS EXPOSITIVOS EN MERCADO PUERTO

Los módulos expositivos se emplazan en el interior del Mercado Puerto y funcionan como el espacio de articulación y devolución de los contenidos recogidos en el territorio. Su diseño responde a criterios de modularidad, claridad expositiva y continuidad material con los módulos territoriales.

Estos dispositivos permiten presentar proyectos universitarios, visualizar datos recolectados y activar el diálogo entre comunidad, estudiantes y academia. Desde la experiencia de usuario, los módulos facilitan la lectura, el recorrido y la permanencia en el espacio, consolidando al Mercado Puerto como un punto de encuentro y reflexión colectiva.



PANTALLAS INTERACTIVAS DE VISUALIZACIÓN DE OPINIONES

Las pantallas de visualización de datos complementan los módulos expositivos, permitiendo mostrar en tiempo real o de forma sistematizada las opiniones y registros obtenidos en el territorio. Estas pantallas traducen información cualitativa en visualizaciones accesibles, comprensibles y atractivas.

Su rol dentro del sistema es reforzar la idea de circulación bidireccional de saberes, haciendo visible la voz del territorio dentro del espacio expositivo. En términos de interacción, el usuario adopta un rol observador-reflexivo, reconociendo su propia participación como parte activa del proyecto.



MEMORIA EDITORIAL

La memoria editorial constituye el soporte de documentación, reflexión y proyección del proyecto. Se presenta como una publicación impresa de carácter experimental, que recopila el contexto, los proyectos universitarios, los hallazgos territoriales y las voces de los distintos actores involucrados.

Más que un registro final, la memoria se concibe como un prototipo editorial replicable, alineado con la lógica del aula expandida. Su relación con el usuario es principalmente reflexiva y formativa, permitiendo una lectura pausada y crítica de la experiencia, tanto para estudiantes como para académicos y agentes territoriales.



STORYBOARD DEL EVENTO



Escena 1 · Visualización de señalética

Una persona transita por el Barrio Puerto y se encuentra con una señalética que habla acerca de módulos interactivos desplegados en el territorio que escuchan tu opinión, por lo que decide acudir a uno de ellos.



Escena 2 · Llegada al territorio

Llega al punto y se encuentra con un módulo interactivo de madera, señalizado como parte de una experiencia vinculada a la universidad. El dispositivo destaca visualmente en el espacio.



Escena 3 · Primer contacto

El usuario se acerca al módulo y reconoce una pregunta breve vinculada al barrio, su memoria o su relación con la ciudad. El diseño invita a participar de forma simple, directa y no invasiva.



Escena 4 · Participación

El usuario deja su opinión a través del mecanismo de audio propuesto. La interacción es corta, accesible y comprensible, permitiendo que personas de distintas edades participen.



Escena 5 · Exposición en Mercado Puerto

En la exposición, estudiantes y visitantes observan las pantallas de visualización, donde las opiniones recolectadas aparecen organizadas como fragmentos de voces territoriales. El territorio se hace presente dentro del espacio expositivo.



Escena 6 · Lectura y reflexión

Los estudiantes analizan los contenidos, dialogan entre ellos y con el público, y reconocen el barrio como una fuente activa de conocimiento. La experiencia se vuelve formativa y colectiva.



Escena 7 · Cierre editorial

La experiencia se consolida en la memoria editorial, que reúne proyectos, hallazgos y voces del territorio, extendiendo el impacto del sistema más allá del evento.

SISTEMA GRÁFICO DEL PROYECTO

Materialidad y formato:

- Afiches en papel bond o couché liviano.
- Señalética impresa sobre soporte rígido liviano o aplicada directamente a madera.
- Piezas digitales adaptadas a formatos estándar de redes sociales.

Criterios técnicos

- Sistema gráfico coherente y modular.
- Uso de tipografías legibles a distancia.
- Colores para lectura urbana.

Condiciones de uso

- Exterior e interior, con protección básica ante desgaste.
- Instalación temporal.

MÓDULOS INTERACTIVOS TERRITORIALES

Materialidad

- Estructura de madera clara (pino cepillado o terciado).
- Tratamiento para exterior: sellador + barniz marino o aceite protector.
- Altura aproximada: 2 metros.

Tecnología incorporada

- Micrófono direccional de condensador.
- Microcomputador tipo Raspberry Pi.
- Pantalla pequeña o

MÓDULOS EXPOSITIVOS EN MERCADO PUERTO

Materialidad

- Madera clara (pino seleccionado o terciado marino).
- Altura referencial: 2 metros.
- Ensamblajes simples y desmontables

Función

- Soporte para pantallas, gráficas y láminas de presentación de proyectos.
- Organización espacial del relato expositivo.

Condición de uso

- Interior.
- Montaje temporal que no interfiere con el edificio patrimonial.

PANTALLAS INTERACTIVAS VISUALIZACIÓN DE OPINIONES

Tecnología

- Pantallas LED o monitores estándar.
- Software de visualización básica (presentaciones, dashboards simples).

Criterios técnicos

- Visualización en tiempo real.
- Integración tecnológica con módulos territoriales.

indicador luminoso de grabación.

- Botón físico de activación.
- Parlante básico para feedback sonoro.

Sistema de captura y procesamiento

- Grabación de audio en formato digital.
- Almacenamiento local y/o envío a servidor.
- Transcripción automática mediante software de reconocimiento de voz.

MEMORIA EDITORIAL

La memoria editorial se concibe como una publicación impresa tipo cuadernillo/revista, que reúne los contenidos generados durante la experiencia territorial y expositiva, y que funciona como prototipo de un sistema editorial replicable en futuros despliegues del proyecto.

Materialidad y formato

- Soporte impreso en papel de grano fino, de tono amarillo claro, compatible con sistemas de encuadernación simples.
- Formato editorial vertical, pensado para facilitar la lectura en contexto expositivo y su circulación posterior.
- Encuadernación básica (corcheteado o cosido simple), acorde al carácter experimental.

Contenidos de la memoria

La memoria se organiza a partir de una estructura editorial:

- Prólogo institucional.
- Contexto del evento.
- Mapa para visulizar los módulos desplegados en el territorio
- Presentación de proyectos universitarios (8 proyectos).
- Fragmentos de diálogo territorial.
- Hallazgos y reflexiones.
- Proyección del sistema.

Esta estructura permite que la memoria funcione como un dispositivo de traducción entre territorio, experiencia y academia.

Dimensiones

- Tamaño A5 o A4 plegado, definido para permitir portabilidad y lectura cómoda.
- Número de páginas 40, con estructura modular.

Condiciones de uso

Uso principal en contextos interiores (exposición, aula, biblioteca).

Uso secundario como material de consulta y difusión posterior al evento.

Resistencia media, pensada para manipulación frecuente pero no prolongada en exteriores.

Criterios de producción y manufactura

- Producción en tirajes pequeños o medianos, compatibles con impresión digital o risografía.
- Optimización de recursos gráficos (uso controlado del color, retículas simples).
- Diseño editorial que privilegia la legibilidad, la jerarquía visual y la coherencia gráfica con el sistema general.

Durabilidad y mantención

Vida útil media, entendida como documento activo de proceso y registro.

Posibilidad de reimpresión o actualización por edición, sin dependencia de matrices complejas.

Retícula editorial

3 Columnas

Márgenes:

Interior y exterior: margen de lectura cómoda

Bloques modulares pensados para:

texto corrido
citas / fragmentos de audio
imágenes documentales
mapas y esquemas



Jerarquía tipográfica

Tipografía principal: (Inter) sans serif de alta legibilidad

Sistema jerárquico:

Títulos
Bajadas
Texto cuerpo
Fragmentos de voces / citas

Criterio: contraste claro entre voz académica y voz territorial

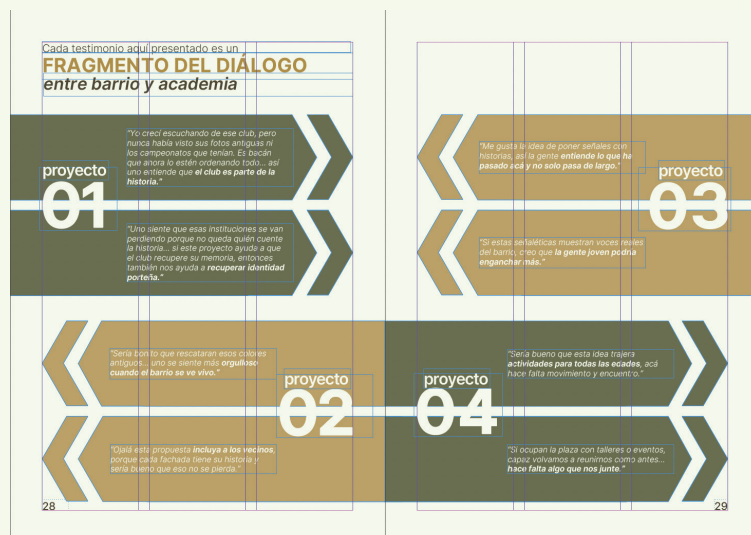
Tratamiento de imágenes y mapas

Tipo de imágenes:

Fotografías documentales
Registros territoriales
Esquemas y mapas interpretativos

Criterio de uso:

Imágenes como evidencia y relato
No decorativas



La diagramación del cuadernillo no se concibe como un contenedor neutro, sino como un dispositivo de mediación, donde el diseño editorial estructura el diálogo entre territorio, academia y comunidad. El layout facilita la lectura cruzada entre voces, proyectos y contexto, reforzando el carácter de aula expandida del sistema.

BIBLIOGRAFÍA

- Cooperativa.Cl. (2024, 27 diciembre). Informe de la Unesco en Valparaíso: “Está sometido a una serie de circunstancias que pueden afectar su valor patrimonial” Cooperativa.cl. <https://cooperativa.cl/noticias/pais/region-de-valparaiso/informe-de-la-unesco-en-valparaiso-esta-sometido-a-una-serie-de/2022-12-22/120911.html>
- Telefónicas, T.-. E. (2024, 25 agosto). Cuántos habitantes tenía Valparaíso, Valparaíso, en 2017. Telencuestas. <https://telencuestas.com/censos-de-poblacion/chile/2017/valparaiso/valparaiso>
- Emol.com. (2025). Gobierno y denuncia por deterioro de Valparaíso: colaboración con la Unesco. <https://www.emol.com/noticias/Espectaculos/2025/06/23/1170062/patrimonio-valparaiso-denuncia-ecocidio-unesco.html>
- Lindón, A. (2012). La construcción social del territorio y los lugares. Anthropos.
- Ziccardi, A. (2010). Participación ciudadana y políticas públicas. Siglo XXI Editores.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2015). El diseño y la responsabilidad social. Paidós.
- Ley 17.288 de Monumentos Nacionales (Chile). (1970). Ministerio de Educación.
- Política Nacional de Desarrollo Urbano. (2014). Ministerio de Vivienda y Urbanismo de Chile.
- UNESCO. (1972). Convención del Patrimonio Mundial Cultural y Natural. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Bonsiepe, G. (2012). Diseño, cultura y sociedad. Editorial Universidad de Caldas.
- Carrión, F. (2013). El patrimonio histórico y la centralidad urbana. FLACSO Ecuador.
- García Canclini, N. (2010). La sociedad sin relato: Antropología y estética de la inminencia. Katz Editores.
- Manzini, E. (2015). Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social (ed. en español). Experimenta Editorial.