

BogoNauta

Exploradores de la memoria bogotana a través del diseño emocional e interactivo

CPG-Formación para la Innovación y el emprendimiento

Autora

María Fernanda Noreña Marín

Asesor

Edgar Patiño Barreto, Magíster en Filosofía

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Programa de Diseño Industrial, Facultad de Artes y Diseño

Bogotá D.C., Colombia

2025

Resumen

El proyecto BogoNauta propone una línea de objetos coleccionables e interactivos que buscan resignificar la identidad cultural de Bogotá a través del diseño emocional. Este parte de la idea de que la memoria y la cultura no son conceptos distantes, sino experiencias que se habitan en lo cotidiano, ya que son los gestos, los objetos y las prácticas diarias los que mantienen viva la relación con el territorio. Con esta perspectiva, el diseño funciona como un mediador capaz de traducir los símbolos urbanos en experiencias sensibles y significativas para quienes viven la ciudad.

Para construir esta propuesta, el proyecto se apoya en tres variables conceptuales importantes *la narrativa objetual, la interacción perceptual y los mediadores narrativos*, estos permiten desarrollar una metodología proyectual que transforma mitos, rituales y prácticas bogotanas en experiencias tangibles de exploración y pertenencia. Así, cada objeto se convierte así en un pequeño relato sensorial que invita al usuario a mirar la ciudad desde una nueva cercanía emocional.

La colección incluye piezas como la postal, el ajedrez, la silla y la estación de café, las cuales buscan invitar al usuario a redescubrir Bogotá a través del gesto, la emoción y la contemplación. Además, el proyecto se plantea como un emprendimiento cultural sostenible que articula la producción artesanal, la educación patrimonial y la tecnología interactiva para fortalecer la memoria colectiva desde formatos actuales y accesibles.

Es por esto que, BogoNauta plantea que el diseño industrial pueda llegar a convertirse en una herramienta de mediación cultural capaz de reconectar a las personas con su territorio desde la sensibilidad, la curiosidad y la emoción.

Palabras clave:

Diseño emocional, identidad cultural, narrativa objetual, interacción perceptual, patrimonio, emprendimiento cultural, Bogotá.

Abstract

BogoNautas is a collection of interactive and collectible objects that reinterprets Bogotá's cultural identity through emotional design. It is grounded in the idea that memory and culture are not distant concepts, but experiences lived in everyday life, since gestures, objects, and daily practices shape the way people connect with their environment. In this sense, design works as a mediator capable of translating urban symbols into meaningful and emotional experiences.

The project is built around three core variables *objectual narrative*, *perceptual interaction*, and *narrative mediators*. These elements support a design methodology that transforms local myths, rituals, and common practices into tangible experiences of exploration and belonging, allowing each object to carry a small fragment of the city's memory.

The collection includes pieces such as the postcard, the chess set, the chair, and the coffee station, all of which invite users to rediscover Bogotá through gesture, emotion, and contemplation. In addition, the project grows into a sustainable cultural venture that brings together craftsmanship, educational experiences, and interactive technology, aiming to strengthen collective memory through contemporary and accessible formats.

Ultimately, BogoNautas shows how industrial design can become a cultural mediator, reconnecting people with their territory through sensitivity, curiosity, and emotional engagement.

Keywords:

Emotional design; cultural identity; objectual narrative; perceptual interaction; heritage; cultural entrepreneurship; Bogotá.

Contenido

| | |
|---|----|
| 1. Introducción..... | 7 |
| 2. Marco referencia..... | 8 |
| 2.1 Narrativa objetual | 8 |
| 2.2 Interacción perceptual | 9 |
| 2.3 Mediadores narrativos | 11 |
| 3. Estado del arte | 12 |
| 4. Enfoque del problema | 14 |
| 4.1 Problema..... | 14 |
| 4.2 Pregunta central | 15 |
| 4.3 Descripción del problema..... | 15 |
| 4.4 Fundamentación del problema | 16 |
| 4.5 Árbol de problemas | 18 |
| 5. Objetivos | 18 |
| 5.1 Objetivo general | 18 |
| 5.2 Objetivos específicos..... | 18 |
| 6. Metodología de investigación..... | 19 |
| 6.1 Fases..... | 19 |
| Fase 1. Exploración conceptual y contextual | 19 |
| Fase 2. Definición narrativa y variables de diseño..... | 20 |

| | |
|--|----|
| | 6 |
| Fase 3. Desarrollo proyectual y diseño de objetos | 20 |
| Fase 4. Validación y refinamiento | 22 |
| 5.2 Actividades | 22 |
| 5.3 Herramientas metodológicas | 23 |
| 5.4 Resultados | 23 |
| 5.4.1 Resultados generales del proceso | 23 |
| 5.4.2 Resultados específicos del desarrollo proyectual | 24 |
| 5.4.3 Proyección hacia la validación | 25 |
| 5.4.4 Resultados reflexivos y aportes | 25 |
| 6. Desarrollo de la propuesta | 26 |
| 6.1 Concepto general de la colección | 26 |
| 6.2 Estructura de la colección | 27 |
| Nivel 1 – Curioso (Reconocimiento) | 27 |
| Nivel 2 – Viajero (Diálogo) | 28 |
| Nivel 3 – Explorador (Contemplación) | 28 |
| Nivel 4 – Coleccionista (Habitar) | 28 |
| 6.3 Desarrollo proyectual de los objetos | 28 |
| 6.3.1 La Postal | 29 |
| 6.3.2 El ajedrez | 29 |
| 6.3.3 La silla | 30 |
| 6.4 Modelo de emprendimiento BogoNautas | 31 |

| | |
|---|----|
| | 7 |
| 6.4.1 Propuesta de valor | 32 |
| 6.4.2 Públicos y audiencias | 32 |
| 6.4.3 Modelo de negocio | 33 |
| 6.4.4 Sostenibilidad del emprendimiento | 34 |
| 6.4.5 Proyección y crecimiento | 34 |
| 6.5 Alcances del proyecto | 35 |
| 6.5.1 Alcance cultural..... | 35 |
| 6.5.2 Alcance educativo y social..... | 35 |
| 6.5.3 Alcance económico y productivo | 36 |
| 6.5.4 Alcance ambiental | 36 |
| 7. conclusiones | 37 |
| 8. Referencia bibliográfica | 40 |

1. Introducción

Este proyecto parte de la idea de que la cultura se construye y se vive en lo cotidiano, explorando cómo los símbolos urbanos, los mitos locales y las señales institucionales conforman una narrativa que habitamos sin cuestionar. Tal como señala García Canclini (2021), la cultura contemporánea se sitúa en la intersección de lo tradicional y lo moderno, de lo culto y lo popular, y de lo local y lo global, lo cual posiciona a esta propuesta en un espacio donde se busca activar diálogos entre memoria e innovación, resignificando elementos culturales desde una perspectiva contemporánea.

A través del diseño se propone transformar estos elementos en experiencias que conecten con la identidad, la percepción sensorial y la memoria colectiva, ya que la propuesta se articula entre la construcción de relatos culturales, la creación de experiencias y la activación de interacciones perceptuales que funcionan como mediadores entre el usuario y su entorno. Ferla (2009) solía mencionar que, estos mediadores no son únicamente objetos estáticos, sino “experiencias expandidas” donde lo visual, lo táctil y lo narrativo se combinan, integrando capas híbridas de comunicación que permiten a los jóvenes adultos interpretar y resignificar la ciudad desde su propia lectura.

En ese orden de ideas, el proyecto busca que se adopte una estructura lineal o jerárquica, organizando como una red de conexiones entre lo simbólico, lo emocional, lo sensorial y lo narrativo, tal como lo plantea Lévy (2007) con relación con la inteligencia colectiva, ya que cada usuario se convierte en coautor de la experiencia, completando la narrativa desde su propia interpretación. Por lo tanto, cada objeto, experiencia e interacción de BogoNauta se concibe como un nodo que habilita rutas múltiples de significación, fomentando prácticas colaborativas y sostenibles que vinculen a las personas con su entorno cultural (Manzini, 2021).

Ahora bien, para poder abordar esta complejidad se establecen tres variables centrales: *la narrativa objetual; la interacción perceptual y los mediadores narrativos*. Estas dimensiones no se entienden como elementos aislados, sino como componentes complementarios que, al entrelazarse, habilitan un diseño cargado de sentido, afecto e interpretación, lo cual permite conectar a los jóvenes adultos con la identidad simbólica y emocional de Bogotá de manera significativa.

En este contexto, el proyecto reconoce cuatro niveles de aproximación narrativa de los jóvenes adultos, que facilitan experiencias progresivas de vinculación con la cultura local: *Curioso*, que inicia la exploración y despierta la atención; *Callejero*, que habita la ciudad y reconoce símbolos cotidianos; *Contemplador*, que se detiene, observa y reflexiona sobre la estética y la narrativa; y *Confidente*, que se apropia de la narrativa y la integra en su identidad, fomentando un vínculo íntimo con la memoria urbana. Estos niveles muestran que la propuesta llegue a distintos perfiles de jóvenes adultos, generando experiencias escalonadas de descubrimiento, apropiación y resignificación cultural.

Los hallazgos de la encuesta de desconexión cultural aplicada a jóvenes adultos entre 18 y 30 años muestran que la conexión con la cultura local es moderada pero emocionalmente débil, mientras que la afinidad con culturas externas, especialmente aquellas mediadas por redes sociales, música y contenidos globales son significativamente mayores. Tal como indican estos resultados, la identidad cultural de los jóvenes adultos es híbrida y requiere mediadores que traduzcan la memoria urbana en experiencias estéticas, narrativas y significativas. Asimismo, un 82% de los encuestados manifestó interés en objetos que mezclen tradición y diseño contemporáneo, lo cual valida la pertinencia de los objetos narrativos de BogoNauta, incluyendo postales, ajedrez, silla y mueble, como catalizadores de conexión emocional y memoria colectiva.

Finalmente, la evaluación exploratoria perceptual de los objetos confirmó que estos activan emociones como curiosidad, nostalgia y tranquilidad, evocan narrativa y simbolismo bogotano, y generan disposición de compra incluso sin contexto ni precios definidos; por ejemplo, tal como se esperaba, el *ajedrez* se consolidó como objeto ancla, mientras que *las postales, la silla y el mueble* fortalecen la narrativa y la experiencia, mostrando que BogoNauta cumple su objetivo de mediador cultural, integrando diseño, emoción y memoria de manera efectiva y significativa.

2. Marco referencia

2.1 Narrativa objetual

Los objetos poseen la capacidad de condensar historias, emociones y símbolos, y lejos de ser meros artefactos, se constituyen como fragmentos materiales de la memoria cultural y personal. La narrativa objetual hace referencia a esta facultad del objeto para convertirse en un narrador silencioso que articula relatos tanto individuales como colectivos, tal como lo plantea García Canclini (2001), quien afirma que en la cultura contemporánea los significados se construyen en la intersección entre lo tradicional y lo moderno, lo local y lo global, lo cual convierte al objeto en un espacio donde estas tensiones se hacen visibles y significativas.

Esta condición se evidencia especialmente en prácticas como la colección, donde cada pieza acumulada representa no solo su forma física, sino también una historia, un vínculo y una interpretación del mundo. Inspirándose en los estudios de Pearce (1998) sobre el coleccionismo, ya que reconoce que los objetos tienen una dimensión narrativa que trasciende su apariencia o utilidad, por lo que cada decisión de diseño, ya sea en forma, material, color o textura, puede leerse como parte de un relato que espera ser descubierto por quien interactúa con él.

Asimismo, los objetos pueden almacenar símbolos culturales y memorias compartidas o personales, reflejando maneras de ver y habitar el mundo. La Ferla (2007) introduce la noción de “experiencia expandida”, la cual es propia del campo audiovisual pero aplicable al diseño, donde el objeto narrativo no es un elemento aislado, sino un nodo dentro de un sistema de capas perceptuales e interpretativas que el usuario explora a través de la interacción. Tal como evidencian los resultados de la encuesta aplicada en BogoNauta, los usuarios perciben que piezas como el ajedrez, las postales, la silla y el mueble generan emociones vinculadas a recuerdos personales y colectivos, lo cual confirma que la narrativa objetual se activa cuando los objetos son tocados, observados o imaginados en uso, generando una experiencia significativa y emocional.

La narrativa de los objetos no es meramente decorativa, posee estructura, ritmo y profundidad y puede relacionarse con esquemas narrativos universales en el cual el objeto puede asumir el rol de protagonista o guía dentro de la experiencia del usuario. También es posible mapear su papel simbólico usando las funciones de los personaje; sin embargo, como advierte Lévy (1993), el sentido final no está cerrado, ya que se activa y completa a través de la interpretación individual y colectiva, generando lo que él denomina “inteligencia narrativa compartida”, donde la experiencia del usuario se convierte en parte esencial del relato.

Por lo tanto, diseñar un objeto desde esta perspectiva implica concebirlo como un relato en sí mismo, que se activa al ser observado, tocado, usado o coleccionado. Cada pieza de BogoNauta busca no solo representar, sino convertirse en un mediador vivo entre la historia cultural y la experiencia individual, capaz de generar vínculos emocionales, activar recuerdos y revelar lo invisible.

2.2 Interacción perceptual

La interacción se configura como el punto de encuentro donde el objeto y la persona se encuentran, y es precisamente allí donde el diseño cobra vida más allá de su uso funcional, transformándose en una experiencia sensorial, emocional y simbólica. En este proyecto, se busca

especialmente explorar cómo los usuarios se relacionan con los objetos de manera activa, invitándolos a tocar, descubrir, explorar y reinterpretar lo que observan y manipulan. Tal como plantea Norman (2004), los usuarios no interactúan con los objetos únicamente desde la perspectiva de su funcionalidad, sino también desde las emociones que estos despiertan, ya que elementos tan sencillos como un botón que cruje al presionarse, una textura que evoca un recuerdo de la infancia, o una forma inesperada que genera sorpresa, pueden activar conexiones significativas más allá de lo racional, construyendo un vínculo afectivo profundo con el objeto.

Asimismo, esta idea se complementa con la noción de “formas emocionales de las historias” de Vonnegut (1995), donde, al igual que un relato literario conduce al lector a través de altibajos afectivos, un objeto puede generar una narrativa emocional durante la interacción. Tal como evidenciaron las respuestas de la encuesta de BogoNauta, los usuarios describieron emociones como curiosidad, nostalgia y disfrute al explorar las piezas, especialmente el ajedrez y las postales, lo cual confirma que los objetos pueden iniciar con duda o extrañeza, continuar con sorpresa al descubrir funciones ocultas y culminar en satisfacción o empatía al revelar su sentido, convirtiéndose este recorrido emocional en un componente fundamental de la experiencia diseñada.

Desde la perspectiva de La Ferla (2007), la interacción puede entenderse como una “experiencia expandida” que trasciende lo físico para integrar capas sensoriales y simbólicas, de modo que no se trata únicamente de usar un objeto, sino de vivirlo como un medio híbrido. Por ejemplo, un objeto que cambia de color, emite sonidos al manipularlo, responde al movimiento o esconde detalles requiere una exploración atenta y activa, invitando a mirar dos veces y a establecer una relación más íntima con la pieza. Tal cual lo evidencian las observaciones de los participantes de la encuesta, cada objeto despertó distintas formas de curiosidad, desde la textura de la silla hasta la disposición visual del mueble, confirmando que la interacción sensorial es clave para activar la memoria y la imaginación del usuario.

De manera complementaria, Pierre Lévy (1993) sostiene que la experiencia se completa con la interpretación del usuario, quien aporta su conocimiento cultural y emocional para reconfigurar el

sentido del objeto, transformando la interacción en un espacio de coautoría. En esta relación abierta, el objeto no dicta un mensaje único, sino que permite múltiples lecturas, generando experiencias personalizadas y compartidas. Como indica Manzini (2008), esta conexión sensible entre usuario y objeto posee un potencial transformador en la vida cotidiana, ya que fomenta vínculos significativos que fortalecen la relación emocional y cultural de las personas con su entorno.

Por lo tanto, en BogoNauta no se busca únicamente definir cómo se usa un objeto, sino cómo se siente, se descubre y se experimenta, convirtiéndolo en una experiencia viva que dialoga con el usuario, estimula la imaginación y despierta la curiosidad, de manera que el sentido final surge del encuentro entre la persona y el objeto, tal como lo reflejan las respuestas de la encuesta, en las cuales los participantes activaron recuerdos, emociones y símbolos culturales al interactuar con cada pieza.

2.3 Mediadores narrativos

Los mediadores narrativos son los recursos que permiten que el relato contenido en un objeto sea leído, sentido e interpretado.

El puente entre lo potencial narrativo del diseño y la experiencia del usuario, evitando que la historia permanezca oculta y permita que se despliegue y se actualice en cada encuentro ya que estos mediadores pueden ser físicos con texturas, mecanismos, capas visuales o interactivas; pero también conceptuales, como guiños simbólicos, metáforas formales o progresiones ocultas que invitan a descubrir.

Desde la perspectiva de Stuart Hall y su modelo de codificación y decodificación, todo mensaje puede recibir interpretaciones distintas según quién lo perciba ya sea por su contexto, historia personal y forma de ver el mundo. En el diseño esto implica concebir mediadores que funcionen como pistas abiertas, no como instrucciones cerradas, ofreciendo múltiples rutas para

que cada usuario construya su propia lectura con el objeto. Aquí la idea de “capas de experiencia” de Jorge La Ferla propia de los medios híbridos donde los mediadores actúan como filtros o ventanas que, al superponerse, permiten que un mismo objeto active diferentes niveles de significado donde pueden incluirse elementos visuales que se revelan con la luz, sonidos que aparecen al interactuar o cambios de texturas que guían el tacto, todos diseñados para enriquecer la inmersión narrativa.

Además, Lévy desarrolla que donde estos mediadores fomenten una forma de “inteligencia colectiva” aplicada al diseño ya que la historia no está completamente contenida en el objeto, sino que se completa con las interpretaciones de quienes la experimentan, generando un relato vivo y compartido. Estos mecanismos no solo enriquecen la experiencia estética, sino que también son herramientas para fortalecer vínculos culturales desde lo cotidiano como nos lo refleja Enzo Manzini, ya que cada mediador es una oportunidad para que el usuario se reconecte con símbolos, memorias o valores colectivos a través de una vivencia personal.

De esta manera, los mediadores narrativos son el punto de unión entre narrativa objetual e interacción perceptual como elementos visibles o invisibles que despiertan curiosidad, activan la emoción y convierten al diseño en una experiencia viva, abierta y transformadora, donde el usuario no solo recibe un relato, sino que participa en su construcción.

3. Estado del arte

El diseño contemporáneo ha generado múltiples enfoques que exploran la relación entre objeto y narrativa, abarcando desde el campo artístico hasta el diseño experiencial, tal como se evidencia en el universo de los *art toys* y objetos coleccionables, donde iniciativas como Pop Mart o Medicom Toy han demostrado su potencia simbólica para articular universos narrativos. Aunque a menudo se centran en una estética lúdica y globalizada, estas propuestas han logrado construir comunidades y relatos

compartidos a partir de arquetipos, mitologías reinterpretadas y estéticas propias, lo cual confirma el potencial del objeto como catalizador de sentido y generador de vínculos sociales.

De manera paralela, en el ámbito del diseño gráfico y la identidad visual, diseñadores como Willer (2018) han desarrollado proyectos que traducen la memoria y el simbolismo cultural en lenguajes contemporáneos, articulando tradición e innovación desde una mirada crítica. De forma similar, en la museografía y la educación patrimonial han cobrado relevancia dispositivos que utilizan objetos como disparadores de relatos, frecuentemente mediados por tecnología interactiva dentro de experiencias transmedia, lo que se relaciona con la noción de La Ferla (2007) sobre la “experiencia expandida”, en la que las narrativas no se agotan en un soporte, sino que se despliegan en múltiples capas sensoriales y conceptuales.

La dimensión colaborativa de estas experiencias conecta con lo planteado por Lévy (1993) sobre la inteligencia colectiva, ya que cada interacción con el objeto no solo activa su significado, sino que contribuye a reescribirlo a partir de las interpretaciones diversas de los usuarios, principio que resulta relevante en proyectos que buscan generar un diálogo cultural más inclusivo y participativo. Asimismo, Manzini (2008) plantea que el diseño puede convertirse en una herramienta para la transformación cultural a través de lo cotidiano, ya que implica que los objetos sean portadores de narrativas y, al mismo tiempo, agentes activos en la construcción de vínculos, identidades y memorias compartidas.

En el contexto latinoamericano, se ha señalado la importancia de comprender la cultura como un entramado híbrido, donde conviven lo local y lo global, lo tradicional y lo contemporáneo, enfoque que resulta clave para un diseño que, más que imitar tendencias externas, aspire a resignificar símbolos y relatos propios vinculando patrimonio e innovación (Canclini, (2001). Por lo tanto, BogoNauta se sitúa en diálogo con estas tendencias, pero propone un enfoque propio, arraigado en el contexto latinoamericano y, en particular, en Bogotá y sus dinámicas urbanas cotidianas, ya que busca activar una lectura crítica y emocional de los símbolos locales mediante objetos que funcionen como puentes entre

la memoria cultural y la experiencia contemporánea, integrando tradición con nuevas formas de representación sensorial y narrativa.

3.1 Problema

En Bogotá persiste una desconexión simbólica y emocional entre los jóvenes adultos y su patrimonio cultural, ya que, aunque la ciudad está llena de relatos, mitos y rituales cotidianos, gran parte de estos se ha diluido frente a las dinámicas globales y a las formas contemporáneas de consumo cultural, lo cual ha provocado un bajo reconocimiento de los símbolos locales y una pérdida de sentido de pertenencia hacia lo propio. Si bien existen iniciativas institucionales orientadas a la promoción cultural, la mayoría se comunican desde formatos rígidos o mediante narrativas poco atractivas para las audiencias jóvenes, lo que hace que el patrimonio se perciba como algo estático, ajeno o meramente decorativo, sin generar conexión con la experiencia emocional o sensorial del día a día.

Desde el diseño, este panorama representa una oportunidad para crear nuevos mediadores que traduzcan la memoria cultural a lenguajes contemporáneos capaces de despertar cercanía, curiosidad y afecto. DE ahí, surge BogoNauta, una línea de productos coleccionables que combina narrativa objetual, interacción perceptual y diseño emocional, con el propósito de activar la memoria colectiva de la ciudad y fomentar un vínculo más vivo con su identidad.

El problema, por lo tanto, se centra en cómo diseñar experiencias objetuales que más allá de lo funcional o estético, activen conexiones simbólicas y emocionales con el patrimonio cultural de Bogotá, resignificando estas experiencias a través de la exploración, la participación y la interpretación individual. El proyecto busca impactar principalmente en el sector cultural y creativo, fortaleciendo los procesos de educación patrimonial y la comunicación simbólica desde el diseño, y a nivel de factores, incide en la dimensión emocional, simbólica y perceptual de la experiencia cultural, generando un puente entre las narrativas tradicionales y las formas contemporáneas de interacción y consumo.

Pregunta central

¿Cómo puede el diseño emocional transformar la relación de los jóvenes con la identidad cultural del Bogotá a través de experiencias objetuales e interactivas?

3.2 Descripción del problema

La desconexión cultural y emocional de los jóvenes adultos bogotanos con su identidad patrimonial se ha acentuado debido a la influencia de dinámicas globales de consumo y a la ausencia de mediadores simbólicos que traduzcan el valor del patrimonio a lenguajes contemporáneos. Aunque Bogotá posee una riqueza narrativa única, alimentada por mitos, rituales urbanos y memorias colectivas, gran parte de estos relatos permanece invisible o desvinculada de las formas actuales de habitar y experimentar la ciudad.

En este contexto, el proyecto BogoNauta plantea una respuesta desde el diseño emocional, explorando cómo los objetos pueden funcionar como narradores simbólicos y puentes sensoriales entre pasado y presente. Tal como evidencian los resultados de la encuesta, los usuarios perciben que piezas como el ajedrez, las postales, la silla y el mueble despiertan curiosidad, activan emociones y estimulan la reinterpretación personal del patrimonio, lo cual confirma la eficacia de la narrativa objetual, la interacción perceptual y los mediadores de diseño propuestos. Por lo tanto, el problema no se limita a la ausencia de conocimiento sobre la historia local, sino a la falta de recursos de diseño capaces de estimular la conexión simbólica y afectiva con la identidad cultural de Bogotá.

De ahí que, esta brecha evidencia la necesidad de repensar el papel del diseño industrial como herramienta de mediación cultural, capaz de resignificar la memoria colectiva y fortalecer el sentido de pertenencia mediante experiencias contemporáneas, lúdicas y participativas.

3.3 Fundamentación del problema

La desconexión de los jóvenes bogotanos con su patrimonio cultural no constituye un fenómeno aislado, sino el resultado de transformaciones profundas en las dinámicas de consumo cultural y en la construcción de identidad en contextos urbanos globalizados. Tal como plantea Canclini (2001), la cultura es un proceso híbrido en constante reconfiguración, donde lo local y lo global, lo tradicional y lo contemporáneo se entrelazan y, a veces, se tensionan; cuando estos diálogos no se facilitan, se produce una fragmentación simbólica que debilita la apropiación cultural y la construcción de sentido colectivo. En este sentido, Stuart Hall (1997) enfatiza que la representación cultural no es neutra, ya que el simbolismo y las narrativas son herramientas centrales para la construcción identitaria; cuando los símbolos del patrimonio no se resignifican, pierden su capacidad de generar vínculos emocionales y se convierten en estéticas folclóricas vacías, que lejos de fortalecer la identidad, la relegan a un plano superficial y meramente decorativo.

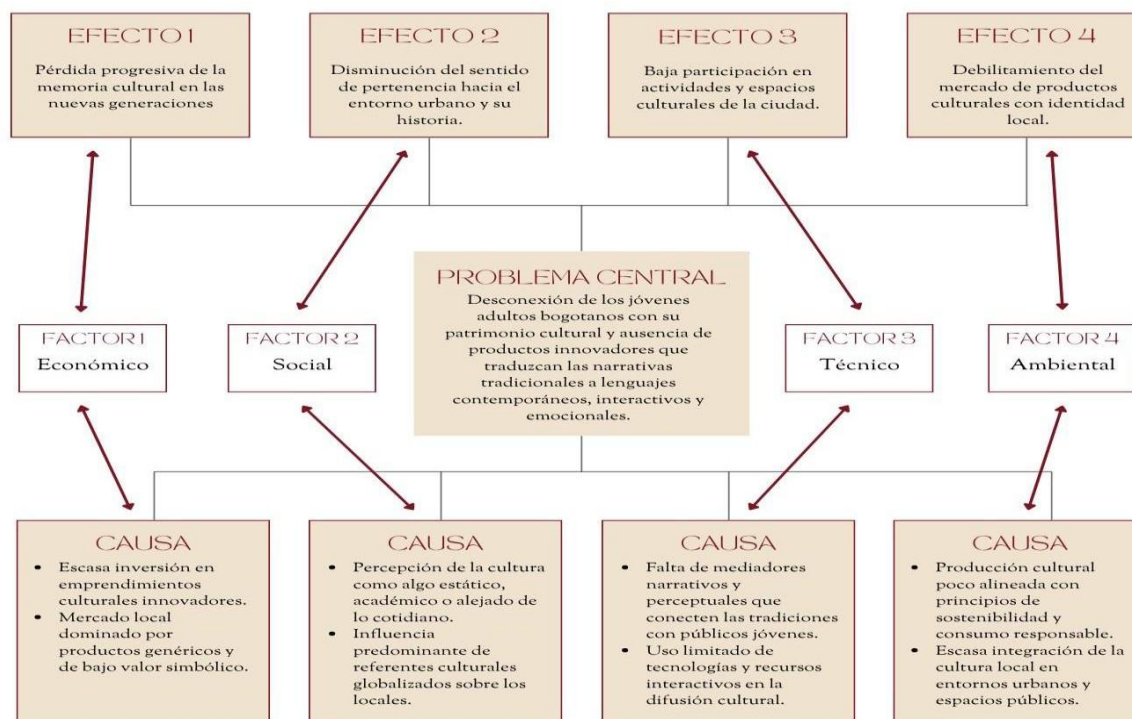
Desde la perspectiva del diseño, autores como Manzini (2008) y La Ferla (2007) reconocen el potencial de los objetos y las experiencias cotidianas como agentes de transformación cultural, pero para lograrlo es necesario que estos mediadores narrativos activen la participación y la interacción, generando vínculos significativos entre las personas y su entorno. Tal como evidencian las respuestas de la encuesta, los usuarios conectan con los objetos no solo visualmente, sino a través de la exploración táctil y sensorial, lo cual fortalece la experiencia cultural y consolida la comprensión del patrimonio. Este enfoque, descrito por La Ferla como “experiencia expandida”, combina lo visual, lo táctil y lo simbólico para ampliar las posibilidades de comunicación y de inmersión narrativa, resultando clave para traducir el patrimonio en experiencias contemporáneas y cercanas a las audiencias jóvenes.

Asimismo, Lévy (1993) plantea que las narrativas compartidas y co-construidas fortalecen la “inteligencia colectiva”, concepto fundamental para generar apropiación cultural desde la

colaboración y la interpretación individual, ya que implica que la mediación cultural no debe ser unidireccional, sino abierta y participativa, permitiendo que los jóvenes se reconozcan como coautores en la reinterpretación de su patrimonio.

En síntesis, la ausencia de propuestas que integren el valor simbólico del patrimonio con lenguajes estéticos y experiencias sensoriales adaptadas a los intereses de los jóvenes perpetúa la desconexión cultural. Por lo tanto, superar esta brecha requiere diseñar objetos y experiencias que funcionen como catalizadores emocionales, simbólicos y narrativos, capaces de traducir la memoria cultural en un formato vivo, interactivo y relevante para la cotidianidad urbana, tal como lo evidencia la interacción con los productos de BogoNauta según la encuesta aplicada.

3.4 Árbol de problemas



4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Crear una línea de productos coleccionables que combine interacción perceptual con narrativa simbólica y que, inspirada en los mitos y rituales cotidianos de Bogotá, permita a los jóvenes adultos resignificar su identidad cultural e histórica, activando la memoria colectiva y fortaleciendo la conexión emocional desde una perspectiva contemporánea, de manera que cada objeto funcione como un mediador que vincule tradición, creatividad y experiencia sensorial.

Objetivos específicos

- Investigar los referentes simbólicos, narrativos y visuales de Bogotá para construir una base conceptual y estética de la propuesta

- Diseñar una línea de objetos coleccionables que integre narrativa, interacción perceptual y recursos simbólicos inspirados en mitos y rituales urbanos.
- Desarrollar una experiencia narrativa con recursos visuales, formales y perceptuales que permitan diferentes niveles de interpretación e inmersión social
- Validar el impacto emocional y simbólico de los productos mediante pruebas de interacción con usuario.
- Definir un modelo de negocio sostenible que articule producción limitada, experiencias culturales y una propuesta educativa orientada a la resignificación del patrimonio.

5. Metodología de investigación

5.1 Fases

.El desarrollo del proyecto BogoNautas se estructuró en cuatro fases consecutivas, cada una diseñada para integrar la investigación teórica, el análisis contextual y la experimentación proyectual, lo cual permitió traducir la exploración conceptual en resultados tangibles mediante procesos de diseño, prototipado y validación.

Cada fase aportó insumos fundamentales para la siguiente, de manera que la propuesta final refleja coherencia entre teoría, práctica y percepción de usuario.

Fase 1. Exploración conceptual y contextual

Esta fase correspondió al proceso de investigación preliminar, donde se analizó el contexto sociocultural de Bogotá y la problemática de desconexión simbólica entre los jóvenes y su patrimonio.

Se realizó una revisión teórica basada en autores como Néstor García Canclini, Enzo Manzini, Stuart Hall, Pierre Lévy y Jorge La Ferla, quienes aportaron perspectivas sobre cultura híbrida, innovación social, representación simbólica, inteligencia colectiva y experiencia expandida.

Simultáneamente, se llevó a cabo un análisis del territorio cultural, identificando elementos narrativos del entorno urbano, tales como mitos, rituales, prácticas cotidianas y objetos simbólicos que revelan la identidad bogotana, lo cual permitió establecer vínculos entre referentes locales y el potencial del diseño como herramienta de mediación cultural.

El resultado de esta fase fue la formulación del problema, la pregunta central del proyecto y la definición del impacto esperado dentro del sector cultural y creativo.

Fase 2. Definición narrativa y variables de diseño

En esta etapa se estructuró el marco conceptual proyectual, traduciendo la investigación previa en variables concretas de diseño

- ***Narrativa objetual:*** el objeto como portador de historia y símbolo.
- ***Interacción perceptual:*** la experiencia sensorial y emocional como vía de conexión.
- ***Mediadores narrativos:*** los recursos que permiten que el relato se perciba, interprete y actualice.

Durante esta fase se construyó la identidad conceptual de la colección BogoNautas, basada en la exploración de Bogotá a través de sus símbolos cotidianos, así como un sistema de niveles de experiencia que va desde el Curioso hasta el Coleccionista, definiendo también el tono emocional de la propuesta. Se elaboraron mapas narrativos y diagramas de relación entre conceptos, emociones, símbolos y formas, los cuales sirvieron como base para el desarrollo formal posterior.

Fase 3. Desarrollo proyectual y diseño de objetos

Esta fase correspondió al proceso de experimentación formal, material y narrativa, en el cual las variables conceptuales del proyecto de narrativa objetual, interacción perceptual y

mediadores narrativos se tradujeron en una serie de propuestas de diseño que integran la identidad cultural de Bogotá desde el lenguaje emocional y contemporáneo del objeto.

Inicialmente se definieron ocho objetos dentro de la colección BogoNautas, organizados en cuatro niveles de exploración simbólica y perceptual con diferentes niveles de abstracción.

5. *Nivel 1:* Postal y llavero
6. *Nivel 2:* Espejo y silla
7. *Nivel 3:* Ajedrez y lámpara
8. *Nivel 4:* Muebles Café y recibidor

Cada nivel responde a una profundidad narrativa distinta, desde la curiosidad y el reconocimiento inicial (nivel 1) hasta la resignificación profunda del espacio cotidiano (nivel 4). Los objetos fueron concebidos como narradores culturales, donde cada material, forma y dinámica de uso genera un puente entre lo simbólico y lo emocional.

Durante esta fase se realizaron bocetos conceptuales, modelado tridimensional y análisis semiótico, además de pruebas de materialidad y ergonomía para evaluar el comportamiento perceptual y emocional de los usuarios.

Tras este proceso de exploración, se seleccionaron cuatro objetos para su desarrollo detallado, prototipado y validación:

- **Postal:** funciona como mediador de memoria y comunicación, condensando la identidad visual y arquitectónica de Bogotá.
- **Ajedrez:** Simboliza la estrategia, el pensamiento y el diálogo cultural a través del juego colaborativo.

- **Silla:** encarna la pausa contemplativa en medio del ritmo urbano, promoviendo la conexión cuerpo-espacio.
- **Estación de café:** representa el ritual del café como acto de encuentro, hospitalidad e intercambio simbólico.

Cada objeto fue diseñado considerando su dimensión comunicativa, narrativa, interactiva y funcional, tal como se evidencia en la matriz de niveles, de modo que la colección BogoNautas no solo propone un conjunto de objetos, sino un sistema narrativo que invita a los usuarios a explorar la ciudad a través de la emoción, la historia y la experiencia sensorial..

Fase 4. Validación y refinamiento

La fase final se centró en la evaluación perceptual y simbólica de los objetos con usuarios reales, con el fin de analizar cómo estos activaban emociones, recuerdos y asociaciones con la identidad bogotana y se aplicaron técnicas cualitativas como observación, entrevistas breves y análisis de discurso espontáneo frente a las piezas, lo cual permitió recoger información directa sobre la experiencia sensorial y narrativa de los participantes.

Esta fase consolidó a BogoNautas como un modelo de diseño cultural basado en la co-interpretación, ya que el sentido de los objetos emerge del diálogo entre memoria colectiva y experiencia individual, lo cual se evidenció en la encuesta rápida aplicada durante la feria.

Con el cierre de esta fase consolidó a BogoNautas como un modelo de diseño cultural basado en la co-interpretación, donde el sentido emerge del diálogo entre la memoria colectiva y la experiencia individual.

5.2 Actividades

- Revisión bibliográfica sobre diseño emocional, identidad cultural, narrativa e interacción
- Análisis del contexto urbano de Bogotá y recopilación de referentes simbólicos
- Selección de mitos y rituales urbanos para reinterpretar en la colección
- Conceptualización de la narrativa central y de las variables del proyecto
- Bocetación, modelado digital y prototipado de los cuatro objetos.
- Pruebas perceptuales con usuarios y análisis de resultados
- Ajustes de diseño según la respuesta emocional y simbólica observada
- Documentación final del proceso y resultados obtenidos

5.3 Herramientas metodológicas

- **Mapa de empatía y arquetipos de usuario:** comprender motivaciones y percepciones de los jóvenes bogotanos.
- **Análisis semiótico y visual:** identificar símbolos y signos urbanos relevantes.
- **Storytelling y mapa narrativo:** para estructurar la relación entre mitos, objetos y emociones.
- **Prototipado digital y físico:** para explorar materialidad, ergonomía y experiencia
- **Validación perceptual:** encuestas cualitativas, observación y retroalimentación de usuarios.

5.4 Resultados

El proceso metodológico de BogoNautas permitió transformar la investigación conceptual sobre la identidad cultural de Bogotá en una propuesta tangible de diseño emocional e interactivo, donde los productos materiales y los aprendizajes proyectuales consolidan al diseño como herramienta de mediación cultural y afectiva.

5.4.1 Resultados generales del proceso

La aplicación de las fases metodológicas permitió:

- Traducir los conceptos teóricos en estrategias proyectuales, integrando la narrativa, la interacción y la emoción como lenguajes propios del objeto, lo cual evidencia que el diseño puede comunicar más allá de su función estética.
- Validar el potencial del diseño como vehículo de resignificación cultural, ya que logró activar la memoria y el sentido de pertenencia de los usuarios mediante experiencias.
- Construir un sistema metodológico propio, que combina herramientas de análisis cultural con estrategias de diseño emocional y narrativas contemporáneas, lo cual refuerza la idea de que la identidad cultural puede ser explorada desde la materialidad, el gesto y la experiencia, y no únicamente desde el discurso teórico (García Canclini, 2012; Manzini, 2015).

5.4.2 Resultados específicos del desarrollo proyectual

Durante la fase de experimentación, se generó una colección de ocho objetos organizados por niveles narrativos. Este sistema permitió entender la gradualidad en la experiencia cultural desde el reconocimiento visual hasta la inmersión simbólica y emocional.

De esos ocho, se seleccionaron cuatro objetos para desarrollo y validación, que representan el corazón narrativo del proyecto:

- La postal actúa como un punto de partida accesible y simbólico, invitando a reconocer la esencia arquitectónica y cultural de Bogotá, mientras que su interacción combina imagen, contenido y memoria, promoviendo tanto la observación como la curiosidad.
- El ajedrez materializa el diálogo y el pensamiento estratégico como metáforas de la convivencia cultural, ya que a través del juego táctil los usuarios reinterpretan formas arquitectónicas bogotanas, integrando mente y emoción.

- La silla, por su parte, se convierte en un símbolo de resistencia y contemplación en medio del ritmo urbano, proponiendo un ritual de pausa que resignifica la relación entre cuerpo, objeto y entorno.
- La estación de café sintetiza la identidad hospitalaria bogotana, representando el acto cotidiano de compartir café como un ritual de encuentro, conversación y mediación social, y al mismo tiempo ofreciendo un espacio de introspección y encuentro personal.

Cada objeto responde a una interacción narrativa y perceptual distinta, pero en conjunto conforman un ecosistema emocional que traduce la memoria colectiva en experiencias contemporáneas de diseño, tal como evidenciaron los resultados de la encuesta aplicada, donde los usuarios reportaron activación de memoria, conexión emocional y disposición a interactuar o adquirir los objetos, lo cual valida la propuesta integral de BogoNautas.

5.4.3 Proyección hacia la validación

Como parte del desarrollo posterior del proyecto, se plantea realizar una fase de validación con usuarios, centrada en observar cómo los objetos logran activar emociones, recuerdos o asociaciones simbólicas con la identidad bogotana.

Esta etapa buscará:

- Evaluar la percepción sensorial y simbólica frente a cada pieza
- Analizar los niveles de reconocimiento cultural y sentido de pertenencia generados
- Identificar las relaciones sensoriales y narrativas asociadas a la experiencia de uso

Los resultados esperados permitirán ajustar los detalles formales y comunicativos de los objetos, fortaleciendo su coherencia narrativa y su capacidad de mediación cultural.

5.4.4. Resultados reflexivos y aportes

El desarrollo de BogoNautas no solo derivó en productos de diseño, sino también en una metodología de creación cultural basada en la co-interpretación. Entre los principales aportes se destacan:

- Replantear el rol del diseñador industrial como mediador cultural y narrador contemporáneo.
- Proponer un modelo de diseño emocional con base en el contexto local, que puede aplicarse a otros territorios o tradiciones
- Fomentar la educación patrimonial desde la experiencia sensorial y afectiva, acercando la cultura a nuevas generaciones
- Validar el potencial del coleccionismo como práctica educativa, simbólica y emprendimiento, donde los objetos son vehículos de memoria y diálogo.

En síntesis, los resultados confirman que el diseño puede ser un acto de exploración cultural capaz de reconectar a las personas con su identidad, a través del placer estético, la interacción emocional y la narrativa del objeto.

La colección final no solo resignifica símbolos bogotanos, sino que también propone una forma innovadora de habitar la memoria colectiva desde la sensibilidad contemporánea, tal como evidenciaron los hallazgos de la encuesta realizada, que reflejaron activación de memoria, emociones positivas y disposición a la compra, validando integralmente la propuesta de BogoNautas.

Desarrollo de la propuesta

6.1 Concepto general de la colección

BogoNautas surge como una propuesta de diseño emocional que invita a explorar la identidad cultural de Bogotá mediante la materialidad, la narrativa y la interacción con el objeto, tal como lo

proponen Norman (2013) y Manzini (2015) sobre la relación entre experiencia sensorial y significado cultural. El nombre del proyecto combina “Bogotá” con “nauta”, en referencia al explorador o navegante, evocando la idea de un viaje simbólico por la ciudad a través de sus memorias, rituales y formas cotidianas, lo cual permite que cada usuario se sumerja en una experiencia de descubrimiento personal y colectivo.

La colección se concibe como un sistema de mediadores narrativos, en el que cada objeto funciona como un relato tangible capaz de activar la conexión entre las personas y su territorio, tal como lo evidencian los resultados de la encuesta, donde los usuarios reconocieron tanto símbolos arquitectónicos como prácticas culturales de Bogotá. A través del diseño, se propone resignificar elementos arquitectónicos, sociales y sensoriales que componen la memoria urbana, transformándolos en experiencias perceptuales contemporáneas, de manera que lo simbólico y lo emocional se integran en la interacción cotidiana.

Desde esta perspectiva, BogoNautas invita al usuario a convertirse en un viajero emocional que redescubre su ciudad mediante gestos cotidianos como sentarse, jugar, compartir un café o enviar un mensaje, lo cual convierte cada acción en una oportunidad para reconectar con la historia y la identidad local desde el afecto y la sensibilidad, reforzando el potencial del diseño como mediador cultural (García Canclini, 2012).

El proyecto entiende al objeto no únicamente como una herramienta funcional, sino como un narrador cultural, capaz de condensar significados, generar empatía y despertar curiosidad, tal como se evidencia en la interacción perceptual evaluada en la encuesta, donde los participantes reportaron emociones y recuerdos asociados a cada pieza.

En ese sentido, BogoNautas se consolida como una propuesta que integra diseño, patrimonio y

emoción, articulando pasado y presente mediante experiencias estéticas y narrativas, lo cual refuerza la capacidad del diseño de ser un vehículo de mediación cultural y afectiva contemporánea.

6.2 Estructura de la colección

La colección esta organizada en un sistema de niveles narrativos y perceptuales, que responden a distintas formas de interacción entre el usuario, el objeto y la memoria cultural donde cada nivel representa una profundidad distinta en la experiencia emocional y simbólica, permitiendo que el usuario elija su forma de acercarse a la narrativa bogotana.

Los niveles se estructuran de la siguiente manera:

Nivel 1 – Curioso (Reconocimiento)

Objetos que introducen al usuario en la narrativa de la colección mediante la observación y el reconocimiento visual, estos elementos condensan símbolos arquitectónicos y visuales de la ciudad, invitando a identificar y reinterpretar su esencia cultural.

Nivel 2 – Viajero (Diálogo)

Objetos que fomentan la interacción social y el pensamiento compartido a través del juego o la proyección lumínica, simbolizan los lazos colaborativos y la construcción colectiva de la identidad.

Nivel 3 – Explorador (Contemplación)

Objetos que invitan a la pausa y la reflexión, su diseño apela a la introspección y al vínculo emocional con los espacios urbanos, promoviendo la observación consciente.

Nivel 4 – Coleccionista (Habitar)

Objetos que integran lo simbólico en la vida cotidiana y el espacio doméstico, representando los rituales de encuentro y hospitalidad, transformando prácticas cotidianas en experiencias culturales y afectivas.

Si bien el sistema contempla ocho objetos, se seleccionaron cuatro piezas principales para su desarrollo, producción y validación proyectual. Estas piezas constituyen el núcleo de la colección y fueron escogidas por su capacidad de articular los tres ejes del proyecto de narrativa objetual, interacción perceptual y mediación cultural en experiencias de alto valor emocional y simbólico.

Cada objeto funciona como una ventana hacia la memoria bogotana, invitando al usuario a recorrer, reinterpretar y habitar su ciudad desde una mirada más sensible, curiosa y conectada con sus raíces

6.3 Desarrollo proyectual de los objetos

El desarrollo proyectual de BogoNautas se centró en la materialización de los conceptos de narrativa objetual, interacción perceptual y medición cultural a través de cuatro objetos representativos.

Cada uno de ellos fue diseñado como un relato tridimensional que permite al usuario experimentar una parte de la identidad bogotana desde la emoción, el gesto y la materialidad. El conjunto conforma un sistema coherente de mediadores culturales que conectan el pasado y el presente mediante acciones cotidianas.

6.3.1 La Postal

Concepto. La postal es el punto de partida del recorrido narrativo de la colección, se concibe como un objeto accesible y simbólico que condensa los rasgos visuales y arquitectónicos de Bogotá, invitando al usuario a observar y reinterpretar su entorno cotidiano.

Función y experiencia. Cumple con un doble papel, por un lado, comunicativo, al permitir el envío o intercambio de mensajes; por otro, emocional, al convertirse en una pieza de colección que evoca la memoria urbana. Su diseño enfatiza la relación entre imagen, textura y relato.

Ofreciendo una experiencia táctil que combina nostalgia y curiosidad

Simbolismo. Representa la idea de comunicar la memoria, de enviar fragmentos de ciudad y compartir identidad. La postal permite que cada usuario se convierta en portador del relato cultural, transformando un gesto tradicional en una acción contemporánea.

6.3.2 El ajedrez

Concepto. El ajedrez propone el juego como una metáfora de la convivencia y la estrategia cultural donde cada pieza se inspira en simbolismos urbanos y rituales cotidianos, convirtiendo el tablero en un territorio narrativo donde se cruzan pensamiento, historia y emoción.

Función y experiencia. El usuario participa activamente en la narrativa al mover las piezas, estableciendo un diálogo y simbólico entre los jugadores. Más allá del juego tradicional, el

6.3.3 La Postal

Concepto. La postal es el punto de partida del recorrido narrativo de la colección, se concibe como un objeto accesible y simbólico que condensa los rasgos visuales y arquitectónicos de Bogotá, invitando al usuario a observar y reinterpretar su entorno cotidiano.

Función y experiencia. Cumple con un doble papel, por un lado, comunicativo, al permitir el envío o intercambio de mensajes; por otro, emocional, al convertirse en una pieza de colección que evoca la memoria urbana. Su diseño enfatiza la relación entre imagen, textura y relato. Ofreciendo una experiencia táctil que combina nostalgia y curiosidad

Simbolismo. Representa la idea de comunicar la memoria, de enviar fragmentos de ciudad y compartir identidad. La postal permite que cada usuario se convierta en portador del relato cultural, transformando un gesto tradicional en una acción contemporánea.

6.3.4 El ajedrez

Concepto. El ajedrez propone el juego como una metáfora de la convivencia y la estrategia cultural donde cada pieza se inspira en simbolismos urbanos y rituales cotidianos, convirtiendo el tablero en un territorio narrativo donde se cruzan pensamiento, historia y emoción.

Función y experiencia. El usuario participa activamente en la narrativa al mover las piezas, estableciendo un diálogo y simbólico entre los jugadores. Más allá del juego tradicional, el

ajedrez de BogoNautas promueve la observación, el reconocimiento y la empatía haciendo del diseño en un canal para el encuentro.

Simbolismo. Representa la ciudad como tablero, un espacio donde las decisiones, los movimientos y las relaciones tejen el relato colectivo y cada partida se convierte en una exploración simbólica de Bogotá, en la que las piezas son narradores silenciosos de su historia.

6.3.5 La silla

Concepto. La silla encarna el valor de la pausa como acto de resistencia y contemplación. En una ciudad caracterizada por la prisa, el ruido y la saturación, este objeto propone un espacio de descanso consciente, un momento para detenerse y reconectar con el entorno.

Función y experiencia. Diseñada para favorecer la postura relajada y el equilibrio físico, la silla invita a un diálogo entre cuerpo, objeto y espacio. Su morfología, inspirada en líneas arquitectónicas locales, busca armonizar estabilidad ligereza, evocando estructuras urbanas reinterpretadas desde la calidez de la madera.

Simbolismo. La silla se convierte en un mediador de introspección, sentarse en ella implica habitar el presente, percibir la textura, el peso y la temperatura del material como extensiones del paisaje emocional de la ciudad. Representa el gesto de permanecer y observar, un forma de reconectarse con el ritmo humano en medio del caos urbano.

6.3.6 La estación café

Concepto. La estación café se plantea como el eje social y sensorial de la colección, inspirada en el ritual cotidiano del café, simboliza el acto de encuentro, hospitalidad y conversación que caracteriza la identidad bogotana.

Función y experiencia. Su estructura combina funcionalidad doméstica y valor simbólico, sirve como punto de reunión, superficie de preparación, exposición de objetos y espacio para compartir. Los diferentes materiales, los contrastes de color y las formas envolventes evocan cercanía memoria y pertenencia.

Simbolismo. El café, más que una bebida, se entiende aquí como ritual cultural y la estación de café resignifica ese acto cotidiano, transformándolo en una experiencia de intercambio y diálogo. Representando la capacidad del diseño de generar comunidad, de convertir lo cotidiano en un espacio emocional compartido.

Cada objeto de BogoNautas responde a una intención narrativa y perceptual distinta, pero todos comparten un propósito común de reactivar la conexión entre las personas y su identidad cultural a través del diseño emocional. En conjunto, los cuatro objetos constituyen un sistema de experiencias que transforman las acciones cotidianas de mirar, sentarse, jugar y compartir en rituales de memoria y pertenencia.

6.4 Modelo de emprendimiento BogoNautas

El proyecto BogoNauta trasciende el ámbito académico para consolidarse como una iniciativa de emprendimiento cultural y creativo, orientada a la producción, divulgación y comercialización de objetos narrativos que resignifican la identidad bogotana desde el diseño emocional.

La propuesta se fundamenta en el propósito de activar la memoria colectiva mediante experiencias perceptuales que generan vínculos afectivos con el territorio, promoviendo una relación más consciente entre las personas, los objetos y su entorno cultural.

6.4.1 Propuesta de valor

La propuesta de valor de BogoNautas se basa en fusionar diseño contemporáneo, narrativa cultural y emoción.

Cada producto ofrece una experiencia que combina lo tangible con lo simbólico, objetos que no solo se adquieren por su forma de función, sino por la historia que evocan y el vínculo emocional que generan. El emprendimiento busca posicionarse como una marca que:

- Diseña experiencias emocionales y coleccionables que reinterpretan la cultura bogotana.
- Integra tradición y contemporaneidad, mostrando la ciudad desde una mirada simbólica y sensorial.
- Promueve el consumo cultural consciente, invitando a coleccionar significados más que productos.

De esta manera, BogoNautas se diferencia dentro del mercado de diseño al ofrecer objetos narrativos con propósito, donde cada pieza cuenta una historia que el usuario puede habitar, reinterpretar o compartir.

6.4.2 Públicos y audiencias

El proyecto identifica tres grupos principales de público:

1. **Jóvenes creativos y público local.** Interesados en objetos significativos, con valor estético y emocional, que reflejan identidad y pertenencia.
2. **Turistas culturales.** Visitantes nacionales y extranjeros que buscan recuerdos con sentido, elaborados localmente y vinculados a la historia de la ciudad.
3. **Coleccionistas y aliados culturales.** Instituciones, museos, universidades y espacios de diseño interesados en promover narrativas culturales y exhibiciones.

Cada grupo representa una forma distinta de interactuar con la marca, desde la compra individual y la colección personal, hasta la colaboración institucional o educativa.

6.4.3 Modelo de negocio

El modelo de negocio de BogoNautas se estructura bajo un enfoque culturalmente sostenible y escalable, combinando tres líneas principales

1. **Línea de producto.** Comercialización de las piezas coleccionables por niveles desde objetos accesibles como postales o llaveros, hasta piezas de edición limitada como muebles o sillas.

Esta estructura permite escalar la experiencia del usuario y diversificar los precios sin perder coherencia conceptual.

2. **Línea experiencial.** Desarrollo de talleres, charlas y exposiciones en alianza con museos, universidades y espacios culturales, donde los participantes exploran la relación entre diseño, memoria e identidad.

Estas actividades generan ingresos complementarios fortalecen el impacto educativo del proyecto

3. **Línea digital.** Implementación progresiva de una plataforma interactiva o aplicación que amplíe la narrativa del proyecto mediante recursos audiovisuales y realidad aumentada, ofreciendo experiencias digitales vinculadas a los objetos físicos y al mismo tiempo permita su compra.

Este modelo mixto permite integrar diseño, educación y tecnología, garantizando la permanencia y crecimiento sostenible del emprendimiento.

6.4.4 Sostenibilidad del emprendimiento

El enfoque de sostenibilidad de BogoNauta abarca tres dimensiones complementarias

- **Cultural:** rescata y resignifica elementos del patrimonio bogotano, aportando a la conversación de la memoria colectiva y la difusión de la identidad local.
- **Económica:** promueve un modelo de negocio flexible y escalable, con líneas de producto diferenciadas que permiten la autogestión del emprendimiento.
- **Ambiental:** prioriza el uso de materiales naturales, procesos locales y producción responsable, reduciendo el impacto ambiental y fomentando el consumo consciente.

Además, el emprendimiento busca consolidar una cadena de valor colaborativa, trabajando con artesanos, diseñadores y productos locales, fortaleciendo así la economía creativa del territorio.

6.4.5 Proyección y crecimiento

A mediano y largo plazo, BogoNautas se proyecta como un referente en diseño cultural colombiano, capaz de expandirse hacia otros territorios y narrativas nacionales.

Entre sus metas estratégicas se destacan:

- La creación de un showroom – taller en Bogotá, donde se combine exhibición, producción y experiencia educativa.
- La participación en ferias de diseño, arte y cultura para aumentar visibilidad y establecer redes con otros proyectos creativos.
- El desarrollo de nuevas colecciones temáticas que aborden mitos, oficios y tradiciones de distintas regiones del país.

De esta manera, el emprendimiento consolida u camino que una innovación, identidad y sostenibilidad, reafirmando el poder de l diseño para generar valor cultural y emocional desde la producción local.

6.5 Alcances del proyecto

El desarrollo de BogoNautas permitió consolidar una propuesta integral que articula el diseño, la cultura y la emoción como motores de transformación social y económica. Más que una colección de objetos, el proyecto representa una estrategia de reconexión cultural que invita a las personas a redescubrir su territorio desde la sensibilidad y la memoria.

El emprendimiento plantea que el diseño industrial puede trascender la función material para convertirse en un agente de mediación cultural, capaz de fortalecer identidades, activar la curiosidad colectiva y generar nuevas formas de habitar lo cotidiano.

6.5.1 Alcance cultural

Aporta a la resignificación de la identidad bogotana al traducir elementos del patrimonio tangible e intangible en objetos narrativos que despiertan pertenencia y reflexión.

Los productos diseñados actúan como mediadores de memoria, generando una relación simbólica entre las personas y su entorno urbano. El proyecto promueve la idea de una cultura viva, reinterpretada desde el presente, donde el diseño convierte en lenguaje y puente entre generaciones.

6.5.2 Alcance educativo y social

En el ámbito educativo, BogoNauta propone metodologías de aprendizaje basadas en la experiencia sensorial y emocional. A través de talleres, charlas y dinámicas de co-creación, el

emprendimiento busca fomentar la educación patrimonial desde el diseño, fortaleciendo la sensibilidad cultural en jóvenes y comunidades locales.

Socialmente, impulsa la colaboración interdisciplinar y territorial, vinculando artesanos diseñadores, productores y espacios culturales. Este enfoque participativo fomenta redes de trabajo basadas en el respeto, la reciprocidad y la circulación de saberes.

6.5.3 Alcance económico y productivo

Desde la perspectiva económica, el proyecto demuestra que es posible construir un modelo de negocio viable y sostenible dentro del sector creativo, sin desvincularse de los valores culturales.

Las estrategias de productos por niveles, desde piezas accesibles hasta ediciones coleccionables permite atender diferentes públicos y generar ingresos escalonados. Asimismo, la incorporación de experiencias y talleres amplía las oportunidades rentabilidad y posiciona a BogoNauta como un emprendimiento con capacidad de crecimiento progresivo y replicable.

6.5.4 Alcance ambiental

El proyecto integra principios de producción responsable, priorizando materiales naturales, procesos locales y ciclos de vida prolongados para los productos. El uso consciente de los recursos y la selección de materiales duraderos refuerzan el compromiso con una sostenibilidad ambiental coherente con los valores culturales que promueven el emprendimiento.

Este enfoque no solo reduce el impacto ecológico, sino que también valora la artesanía como práctica sostenible, reivindicando el trabajo manual y los saberes tradicionales dentro del contexto urbano contemporáneo.

6.5.5 Alcance simbólico y emocional

En el plano simbólico, BogoNauta trasciende la lógica del consumo para situarse en el terreno de la experiencia emocional. Cada objeto funciona como un portal de memoria, una invitación a explorar la ciudad desde la nostalgia la curiosidad y el afecto, el usuario deja de ser un consumidor pasivo para convertirse en explorador, intérprete y narrador de su propio vínculo con el territorio.

De esta manera, el proyecto reafirma la capacidad del diseño para construir sentido y generar pertenencia, fortaleciendo la identidad colectiva a través del encuentro con los objetos.

En conjunto, los alcances de BogoNauta reflejan su potencial como emprendimiento cultural, educativo y sostenible, capaz de vincular emoción, diseño y patrimonio en un mismo relato. La propuesta abre caminos hacia una nueva práctica del diseño industrial, más humana, sensible y comprometida con la memoria de su contexto, consolidando un modelo de creación donde el objeto se convierte en experiencia y la experiencia en identidad.

7. conclusiones

El desarrollo del proyecto BogoNautas permitió evidenciar que el diseño industrial, entendido desde una perspectiva emocional y cultural, puede convertirse en una herramienta poderosa para reconstruir vínculos simbólicos entre las personas y su entorno, ya que a través de los objetos narrativos, la propuesta materializa una reflexión profunda sobre la identidad bogotana, transformando gestos cotidianos en experiencias significativas y el objeto funcional en un mediador de memoria, tal como lo evidencian los resultados de la encuesta, donde los usuarios reconocieron símbolos, historias y emociones asociadas a cada pieza.

A lo largo del proceso metodológico, que combinó exploración conceptual, definición

narrativa y desarrollo proyectual, se comprobó que el diseño emocional constituye una vía efectiva para activar la memoria colectiva y fortalecer el sentido de pertenencia en contextos urbanos contemporáneos. La observación del entorno, el estudio de símbolos locales y la traducción de estos en materialidades sensibles dieron forma a una propuesta que integra arte, diseño y cultura en un lenguaje común, capaz de conectar lo estético con lo simbólico.

El resultado de este proceso fue la consolidación de una colección compuesta por cuatro objetos, cada uno concebido como un mediador cultural que ofrece una experiencia perceptual distinta. A través de la interacción, la contemplación y la emoción, las piezas invitan al usuario a redescubrir Bogotá desde la sensibilidad, promoviendo una conexión más consciente con los espacios, los rituales y las historias que conforman su identidad, tal como lo reflejaron los participantes de la prueba de feria, quienes reconocieron elementos arquitectónicos, culturales y afectivos en cada objeto.

En la dimensión de emprendimiento, BogoNautas demuestra que es posible construir una propuesta económica viable sin renunciar a la profundidad conceptual ni al compromiso cultural. Así, el modelo de negocio desarrollado combina producción artesanal, narrativa emocional y sostenibilidad, articulando tres líneas principales: producción, experiencia y proyección digital, lo cual permite que el emprendimiento trascienda la simple venta de objetos para ofrecer experiencias culturales coleccionables que fomentan aprendizaje, encuentro y curiosidad.

Asimismo, el proyecto aporta una visión crítica sobre el rol del diseñador industrial como mediador cultural, capaz de traducir la memoria en formas sensibles y de transformar el acto de diseñar en un ejercicio de interpretación y cuidado.

BogoNautas propone una metodología replicable para el diseño cultural contemporáneo y

reafirma la necesidad de concebir el objeto como un puente entre la emoción individual y la identidad colectiva.





Más allá de los resultados materiales, el proyecto representa un proceso de exploración personal y profesional, ya que diseñar desde la emoción y la memoria implica también diseñar desde la empatía, para reconocer las historias que habitan los objetos, los espacios y las personas. En conjunto, BogoNautas se convierte en una invitación a mirar la ciudad con otros ojos, a detenerse y sentir, y a comprender que en cada gesto cotidiano hay una historia que merece ser contada.

Así, la colección trasciende su condición de producto para convertirse en una experiencia de identidad y pertenencia, lo cual demuestra que el diseño puede ser un acto de resistencia sensible, un vehículo de memoria y una herramienta para reencarnar el vínculo entre las personas y su territorio.





8. Referencia bibliográfica

- Baudrillard, J. (1997). El sistema de los objetos. Siglo XXI Editores.
- Canclini, N. G. (2001). Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Paidós.
- Hall, S. (1997). Representation: Cultural representations and signifying practices. Sage Publications.
- La Ferla, J. (2010). El relato documental: Miradas contemporáneas. Ediciones Manantial.
- Lévy, P. (1999). Cibercultura: La cultura de la sociedad digital. Anthropos Editorial.
- Maffesoli, M. (2009). El tiempo de las tribus: El declive del individualismo en las sociedades posmodernas. Siglo XXI Editores.
- Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. The MIT Press.
- Norman, D. A. (2004). Emotional design: Why we love (or hate) everyday things. Basic Books.
- Papanek, V. (1985). Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social. Hermann Blume.
- UNESCO. (2019). Diseño y artesanos: Manual de buenas prácticas para el fortalecimiento de capacidades locales. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.





CRITERIOS *evaluación*

-  **Integración simbólica y narrativa**
Referentes de Bogotá aplicados de forma coherente y fundamentada.
-  **Coherencia expresiva**
Objetos que comunican la narrativa y los símbolos con interacción perceptual.
-  **Validación con usuarios**
Pruebas que evidencian conexión emocional y resignificación cultural.
-  **Modelo de negocio sostenible**
Propuesta viable, coherente y con enfoque educativo.

CRITERIOS *evaluación*

-  **Integración simbólica y narrativa**
Referentes de Bogotá aplicados de forma coherente y fundamentada.
-  **Coherencia expresiva**
Objetos que comunican la narrativa y los símbolos con interacción perceptual.
-  **Validación con usuarios**
Pruebas que evidencian conexión emocional y resignificación cultural.
-  **Modelo de negocio sostenible**
Propuesta viable, coherente y con enfoque educativo.

CRITERIOS *evaluación*

-  **Integración simbólica y narrativa**
Referentes de Bogotá aplicados de forma coherente y fundamentada.
-  **Coherencia expresiva**
Objetos que comunican la narrativa y los símbolos con interacción perceptual.
-  **Validación con usuarios**
Pruebas que evidencian conexión emocional y resignificación cultural.
-  **Modelo de negocio sostenible**
Propuesta viable, coherente y con enfoque educativo.



DE DONDE *viene Bogonaotá*

CULTURA E
identidad

Canclini · Hall ·
Han · Ricoeur

¿Por qué nos desconectamos
de lo nuestro?

DISEÑO Y
emoción

Norman · Manzini ·
La Ferla · Willer

El diseño como mediador
de significados.

NARRATIVA
y simbolismo

Campbell · Propp ·
Eliade

Los objetos que
cuentan historias.



DE DONDE *viene Bogonaotá*

CULTURA E
identidad

Canclini · Hall ·
Han · Ricoeur

¿Por qué nos desconectamos
de lo nuestro?

DISEÑO Y
emoción

Norman · Manzini ·
La Ferla · Willer

El diseño como mediador
de significados.

NARRATIVA
y simbolismo

Campbell · Propp ·
Eliade

Los objetos que
cuentan historias.



DE DONDE *viene Bogonaotá*

CULTURA E
identidad

Canclini · Hall ·
Han · Ricoeur

¿Por qué nos desconectamos
de lo nuestro?

DISEÑO Y
emoción

Norman · Manzini ·
La Ferla · Willer

El diseño como mediador
de significados.

NARRATIVA
y simbolismo

Campbell · Propp ·
Eliade

Los objetos que
cuentan historias.

Dimensiones

EL CORAZÓN *del proyecto*



NARRATIVA
Objetual

Los objetos como
narradores de historias

INTERACCIÓN
Perceptual

La emoción como
vía de conexión

MEDIADORES
de diseño

Puentes entre
memoria y experiencia

Dimensiones

EL CORAZÓN *del proyecto*



NARRATIVA
Objetual

Los objetos como
narradores de historias

INTERACCIÓN
Perceptual

La emoción como
vía de conexión

MEDIADORES
de diseño

Puentes entre
memoria y experiencia

Dimensiones

EL CORAZÓN *del proyecto*



NARRATIVA
Objetual

Los objetos como
narradores de historias

INTERACCIÓN
Perceptual

La emoción como
vía de conexión

MEDIADORES
de diseño

Puentes entre
memoria y experiencia

EXPLORACIÓN

Contexto

Símbolos, mitos y rituales urbanos.



DEFINICIÓN

Narrativa

La memoria se traduce en lenguaje de diseño.



DESARROLLO

Objetos

Cada diseño cuenta algo sin palabras.



VALIDACIÓN

Experiencia

El impacto emocional se mide en el encuentro.

EXPLORACIÓN

Contexto

Símbolos, mitos y rituales urbanos.



DEFINICIÓN

Narrativa

La memoria se traduce en lenguaje de diseño.



DESARROLLO

Objetos

Cada diseño cuenta algo sin palabras.



VALIDACIÓN

Experiencia

El impacto emocional se mide en el encuentro.

EXPLORACIÓN

Contexto

Símbolos, mitos y rituales urbanos.



DEFINICIÓN

Narrativa

La memoria se traduce en lenguaje de diseño.



DESARROLLO

Objetos

Cada diseño cuenta algo sin palabras.



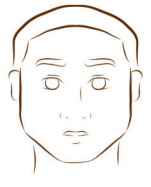


VALIDACIÓN



Experiencia

El impacto emocional se mide en el encuentro.



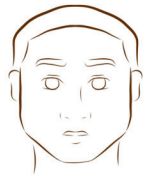

Usuarios

| | <i>Nivel</i> | <i>Usuario</i> | <i>Producto</i> | <i>Experiencia</i> |
|---|-----------------------|---|--|---|
|  | <i>1 Curioso</i> | El que se pregunta y no sabe qué quiere coleccionar | Primeros puntos de contacto, accesibles | Reconocimiento inicial, observación y curiosidad visual |
|  | <i>2 Callejero</i> | Busca compartir y dialogar a través de la experiencia | Juego simbólico y construcción narrativa colectiva | Interacción social y pensamiento compartido |
|  | <i>3 Contemplador</i> | Quiere vivir una pausa contemplativa en medio del ritmo | Introspección, pausa y contemplación | Contemplación consciente y conexión espacial |
|  | <i>4 Confidente</i> | Amante del diseño y la identidad cultural | Piezas limitadas que habitan lo cotidiano | Rituales de encuentro y hospitalidad |

Usuarios

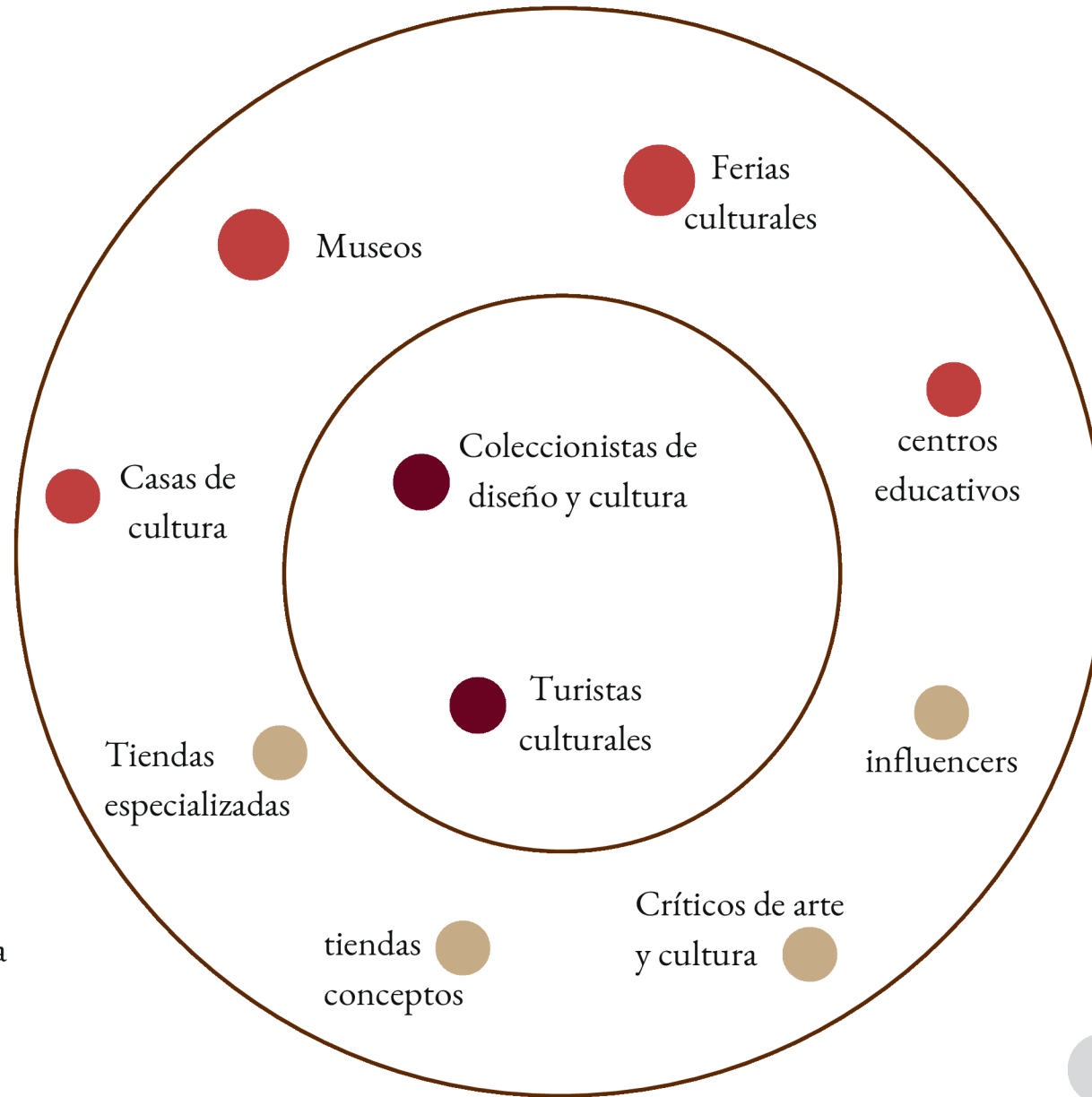
| | <i>Nivel</i> | <i>Usuario</i> | <i>Producto</i> | <i>Experiencia</i> |
|---|-----------------------|---|--|---|
|  | <i>1 Curioso</i> | El que se pregunta y no sabe qué quiere coleccionar | Primeros puntos de contacto, accesibles | Reconocimiento inicial, observación y curiosidad visual |
|  | <i>2 Callejero</i> | Busca compartir y dialogar a través de la experiencia | Juego simbólico y construcción narrativa colectiva | Interacción social y pensamiento compartido |
|  | <i>3 Contemplador</i> | Quiere vivir una pausa contemplativa en medio del ritmo | Introspección, pausa y contemplación | Contemplación consciente y conexión espacial |
|  | <i>4 Confidente</i> | Amante del diseño y la identidad cultural | Piezas limitadas que habitan lo cotidiano | Rituales de encuentro y hospitalidad |

Usuarios

| | <i>Nivel</i> | <i>Usuario</i> | <i>Producto</i> | <i>Experiencia</i> |
|---|-----------------------|---|--|---|
|  | <i>1 Curioso</i> | El que se pregunta y no sabe qué quiere coleccionar | Primeros puntos de contacto, accesibles | Reconocimiento inicial, observación y curiosidad visual |
|  | <i>2 Callejero</i> | Busca compartir y dialogar a través de la experiencia | Juego simbólico y construcción narrativa colectiva | Interacción social y pensamiento compartido |
|  | <i>3 Contemplador</i> | Quiere vivir una pausa contemplativa en medio del ritmo | Introspección, pausa y contemplación | Contemplación consciente y conexión espacial |
|  | <i>4 Confidente</i> | Amante del diseño y la identidad cultural | Piezas limitadas que habitan lo cotidiano | Rituales de encuentro y hospitalidad |

Mapa de actores

- Apoyo financiero
- Instituciones gubernamentales
- producción técnica
- Colección y mercado
- Narrativas y difusión cultural
- Comercialización y posicionamiento



● Minicultura

● IDEARTES

● Secretaria de cultura

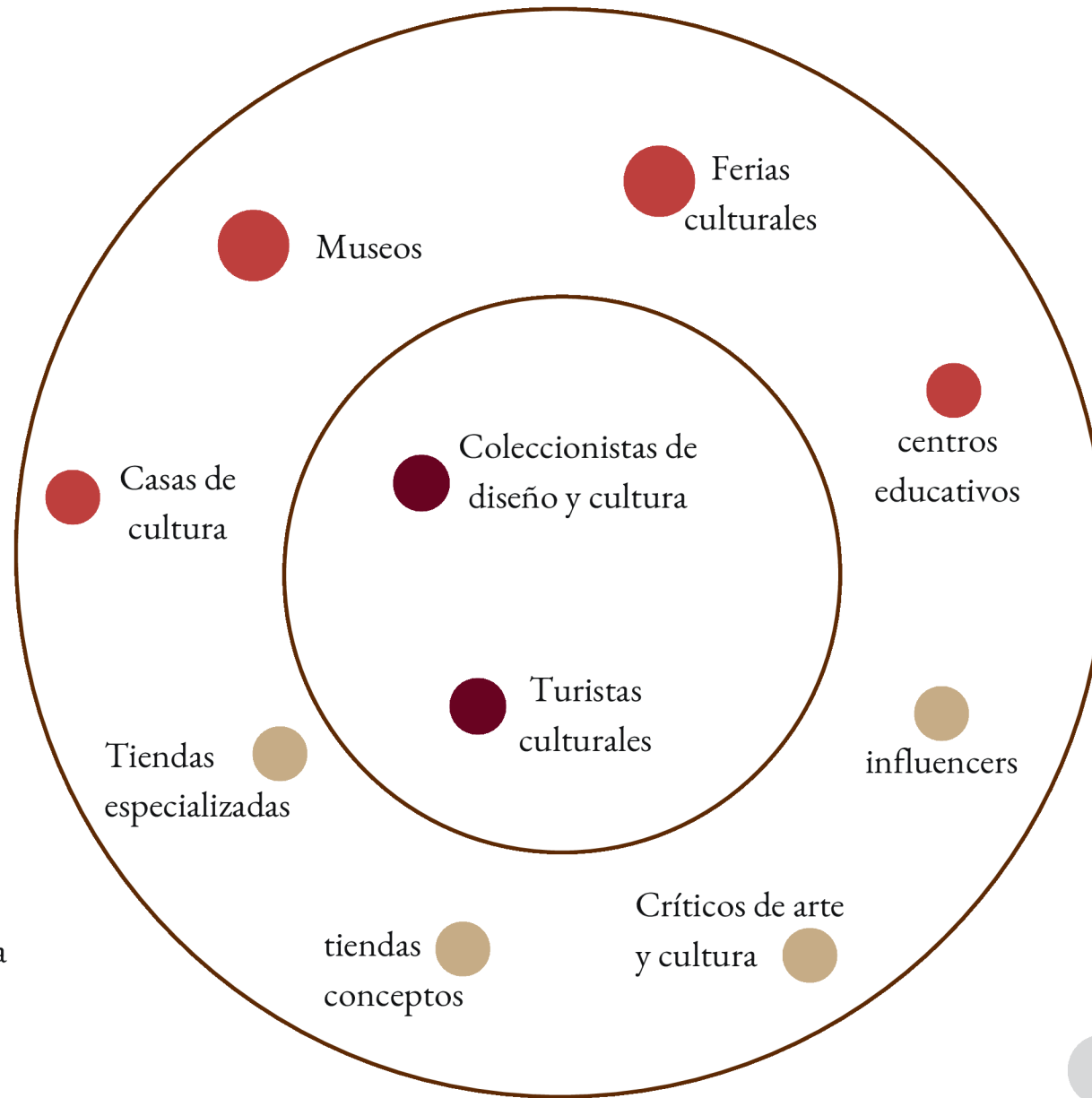
● Patrocinadores

● IDU

● Fabricantes locales

Mapa de actores

- Apoyo financiero
- Instituciones gubernamentales
- producción técnica
- Colección y mercado
- Narrativas y difusión cultural
- Comercialización y posicionamiento



● Minicultura

● IDEARTES

● Secretaria de cultura

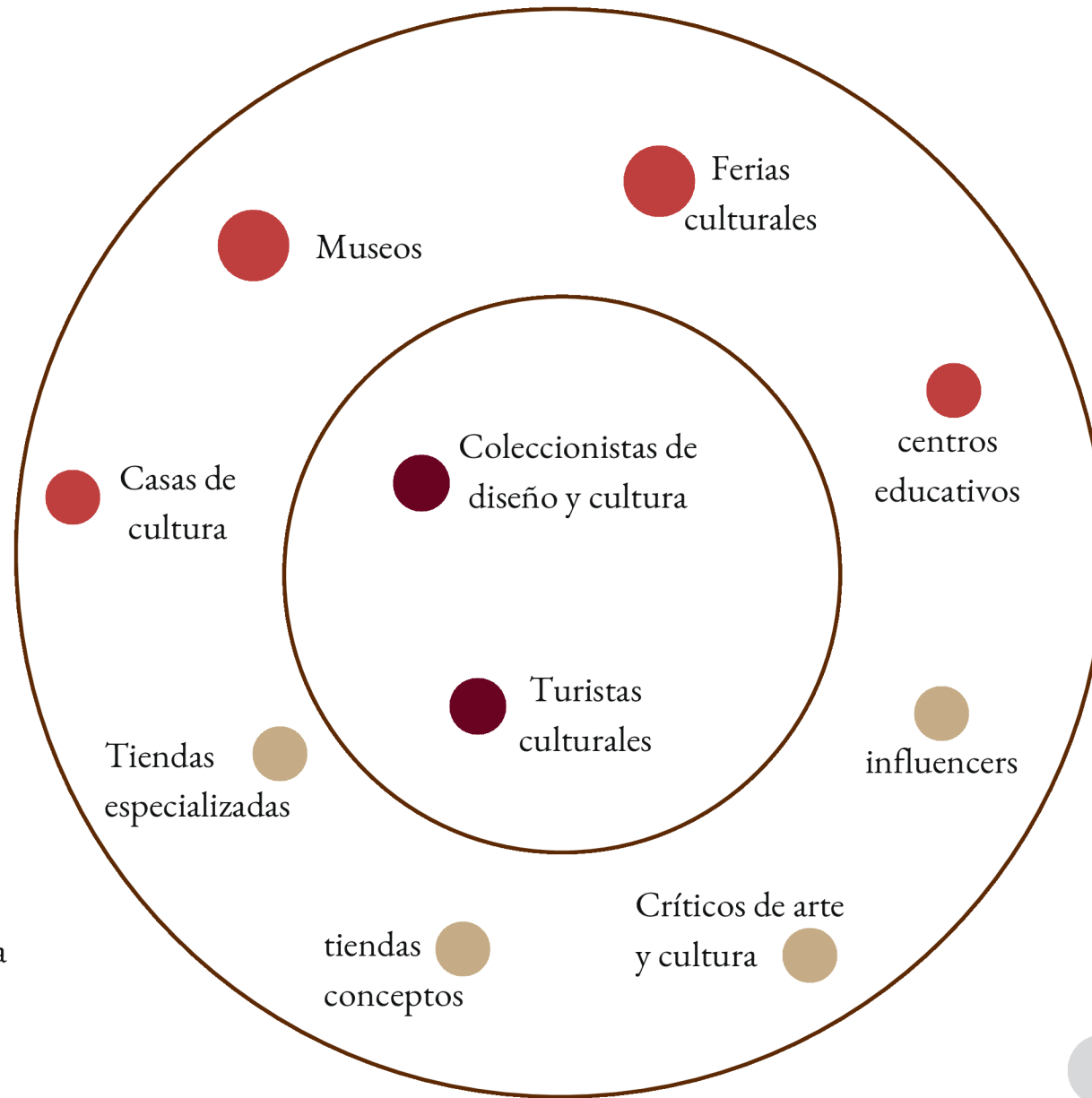
● Patrocinadores

● IDU

● Fabricantes locales

Mapa de actores

- Apoyo financiero
- Instituciones gubernamentales
- producción técnica
- Colección y mercado
- Narrativas y difusión cultural
- Comercialización y posicionamiento



● Minicultura

● IDEARTES

● Secretaria de cultura

● Patrocinadores

● IDU

● Fabricantes locales

DESGLOSE

objetos

| | <i>Nivel 1</i> | <i>Nivel 2</i> | <i>Nivel 3</i> | <i>Nivel 4</i> |
|--------------------|---|---|---|---|
| <i>Objeto</i> | Postal: primer contacto con la narrativa | Ajedrez: juego como diálogo cultural | Silla: pausa y contemplación | Estación de café: ritual de encuentro y hospitalidad |
| <i>Función</i> | Comunicar memoria | Jugar y dialogar | Sentarse y contemplar | Preparar y compartir café |
| <i>Narrativa</i> | Fragmento visual de la ciudad | Símbolos urbanos y rituales en cada pieza | Reinterpretar líneas locales (forma como memoria) | Hospitalidad bogotana, encuentro cotidiano |
| <i>Interacción</i> | Observar, enviar, coleccionar | Mover piezas, pensar estratégicamente | Sentarse, sentir materialidad, pausar | Preparar café, reunirse, conversar |

DESGLOSE

objetos

| | <i>Nivel 1</i> | <i>Nivel 2</i> | <i>Nivel 3</i> | <i>Nivel 4</i> |
|--------------------|---|---|---|---|
| <i>Objeto</i> | Postal: primer contacto con la narrativa | Ajedrez: juego como diálogo cultural | Silla: pausa y contemplación | Estación de café: ritual de encuentro y hospitalidad |
| <i>Función</i> | Comunicar memoria | Jugar y dialogar | Sentarse y contemplar | Preparar y compartir café |
| <i>Narrativa</i> | Fragmento visual de la ciudad | Símbolos urbanos y rituales en cada pieza | Reinterpretar líneas locales (forma como memoria) | Hospitalidad bogotana, encuentro cotidiano |
| <i>Interacción</i> | Observar, enviar, coleccionar | Mover piezas, pensar estratégicamente | Sentarse, sentir materialidad, pausar | Preparar café, reunirse, conversar |

DESGLOSE

objetos

| | <i>Nivel 1</i> | <i>Nivel 2</i> | <i>Nivel 3</i> | <i>Nivel 4</i> |
|--------------------|---|---|---|---|
| <i>Objeto</i> | Postal: primer contacto con la narrativa | Ajedrez: juego como diálogo cultural | Silla: pausa y contemplación | Estación de café: ritual de encuentro y hospitalidad |
| <i>Función</i> | Comunicar memoria | Jugar y dialogar | Sentarse y contemplar | Preparar y compartir café |
| <i>Narrativa</i> | Fragmento visual de la ciudad | Símbolos urbanos y rituales en cada pieza | Reinterpretar líneas locales (forma como memoria) | Hospitalidad bogotana, encuentro cotidiano |
| <i>Interacción</i> | Observar, enviar, coleccionar | Mover piezas, pensar estratégicamente | Sentarse, sentir materialidad, pausar | Preparar café, reunirse, conversar |



CUSTOMER
Journey Map



SERVICE
Blueprint



CUSTOMER
Journey Map



SERVICE
Blueprint



CUSTOMER
Journey Map



SERVICE
Blueprint



Asociaciones Clave

- Proveedores de materiales (impresión, madera, acabados)
- Tiendas culturales y museos
- Ferias y eventos de diseño
- Instituciones culturales y universidades
- Fotógrafos y creadores de contenido
- Influencers y embajadores de marca
- Plataformas de venta online
- Comunidades culturales



Actividades Clave

- Diseño y prototipado
- Producción artesanal e impresión 3D
- Creación de contenido narrativo
- Gestión de redes sociales
- Empaque y distribución



Recursos Clave

- Diseño y narrativa visual
- Tecnología de producción
- Identidad visual
- Proveedores locales
- Portafolio de productos



Propuesta de valor

Bogonauta transforma la identidad cultural bogotana en objetos coleccionables y mobiliarios simbólicos que fusionan diseño contemporáneo, narrativa y tradición. Cada producto cuenta una historia inspirada en mitos, oficios y símbolos locales, conectando emocionalmente a las personas con su cultura.



Relación Clientes

- Narrativa emocional y cultural
- Comunicación personalizada por redes
- Storytelling visual
- Ediciones limitadas



Canales

- Ferias de diseño y arte
- Tiendas físicas de diseño
- Redes sociales
- Plataformas online
- Encargos personalizados



Segmentos de Clientes

- Jóvenes creativos (18–35 años) interesados en diseño, arte y cultura local.
- Turistas culturales nacionales y extranjeros.
- Coleccionistas y amantes del diseño colombiano.
- Tiendas culturales y museos como aliados de distribución.



Costes de Estructura

- Producción (materiales, herramientas, energía).
- Diseño y comunicación visual.
- Logística, transporte y ferias.
- Empaques y materiales gráficos.
- Costos variables de encargo y mantenimiento.



Fuentes de Ingresos

- Ventas directas de productos (niveles 1 y 2) – 75%.
- Ventas por encargo (niveles 3 y 4) – 20%.
- Ediciones limitadas o colaboraciones – 5%.



Asociaciones Clave

- Proveedores de materiales (impresión, madera, acabados)
- Tiendas culturales y museos
- Ferias y eventos de diseño
- Instituciones culturales y universidades
- Fotógrafos y creadores de contenido
- Influencers y embajadores de marca
- Plataformas de venta online
- Comunidades culturales



Actividades Clave

- Diseño y prototipado
- Producción artesanal e impresión 3D
- Creación de contenido narrativo
- Gestión de redes sociales
- Empaque y distribución



Recursos Clave

- Diseño y narrativa visual
- Tecnología de producción
- Identidad visual
- Proveedores locales
- Portafolio de productos



Propuesta de valor

Bogonauta transforma la identidad cultural bogotana en objetos coleccionables y mobiliarios simbólicos que fusionan diseño contemporáneo, narrativa y tradición. Cada producto cuenta una historia inspirada en mitos, oficios y símbolos locales, conectando emocionalmente a las personas con su cultura.



Relación Clientes

- Narrativa emocional y cultural
- Comunicación personalizada por redes
- Storytelling visual
- Ediciones limitadas



Canales

- Ferias de diseño y arte
- Tiendas físicas de diseño
- Redes sociales
- Plataformas online
- Encargos personalizados



Segmentos de Clientes

- Jóvenes creativos (18–35 años) interesados en diseño, arte y cultura local.
- Turistas culturales nacionales y extranjeros.
- Coleccionistas y amantes del diseño colombiano.
- Tiendas culturales y museos como aliados de distribución.



Costes de Estructura

- Producción (materiales, herramientas, energía).
- Diseño y comunicación visual.
- Logística, transporte y ferias.
- Empaques y materiales gráficos.
- Costos variables de encargo y mantenimiento.



Fuentes de Ingresos

- Ventas directas de productos (niveles 1 y 2) – 75%.
- Ventas por encargo (niveles 3 y 4) – 20%.
- Ediciones limitadas o colaboraciones – 5%.



Asociaciones Clave

- Proveedores de materiales (impresión, madera, acabados)
- Tiendas culturales y museos
- Ferias y eventos de diseño
- Instituciones culturales y universidades
- Fotógrafos y creadores de contenido
- Influencers y embajadores de marca
- Plataformas de venta online
- Comunidades culturales



Actividades Clave

- Diseño y prototipado
- Producción artesanal e impresión 3D
- Creación de contenido narrativo
- Gestión de redes sociales
- Empaque y distribución



Recursos Clave

- Diseño y narrativa visual
- Tecnología de producción
- Identidad visual
- Proveedores locales
- Portafolio de productos



Propuesta de valor

Bogonauta transforma la identidad cultural bogotana en objetos coleccionables y mobiliarios simbólicos que fusionan diseño contemporáneo, narrativa y tradición. Cada producto cuenta una historia inspirada en mitos, oficios y símbolos locales, conectando emocionalmente a las personas con su cultura.



Relación Clientes

- Narrativa emocional y cultural
- Comunicación personalizada por redes
- Storytelling visual
- Ediciones limitadas



Canales

- Ferias de diseño y arte
- Tiendas físicas de diseño
- Redes sociales
- Plataformas online
- Encargos personalizados



Segmentos de Clientes

- Jóvenes creativos (18–35 años) interesados en diseño, arte y cultura local.
- Turistas culturales nacionales y extranjeros.
- Coleccionistas y amantes del diseño colombiano.
- Tiendas culturales y museos como aliados de distribución.



Costes de Estructura

- Producción (materiales, herramientas, energía).
- Diseño y comunicación visual.
- Logística, transporte y ferias.
- Empaques y materiales gráficos.
- Costos variables de encargo y mantenimiento.



Fuentes de Ingresos

- Ventas directas de productos (niveles 1 y 2) – 75%.
- Ventas por encargo (niveles 3 y 4) – 20%.
- Ediciones limitadas o colaboraciones – 5%.