



**Fundación Universidad de Bogotá
Jorge Tadeo Lozano**

MARÍA CAMILA BELTRÁN FRANCO
Programa de Diseño Industrial

**PROYECTO DE GRADO VINCULADO AL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS**

Nombre del Proyecto:
RUTA AGROTURISTICA GUMICE

Bogotá, Mayo de 2021

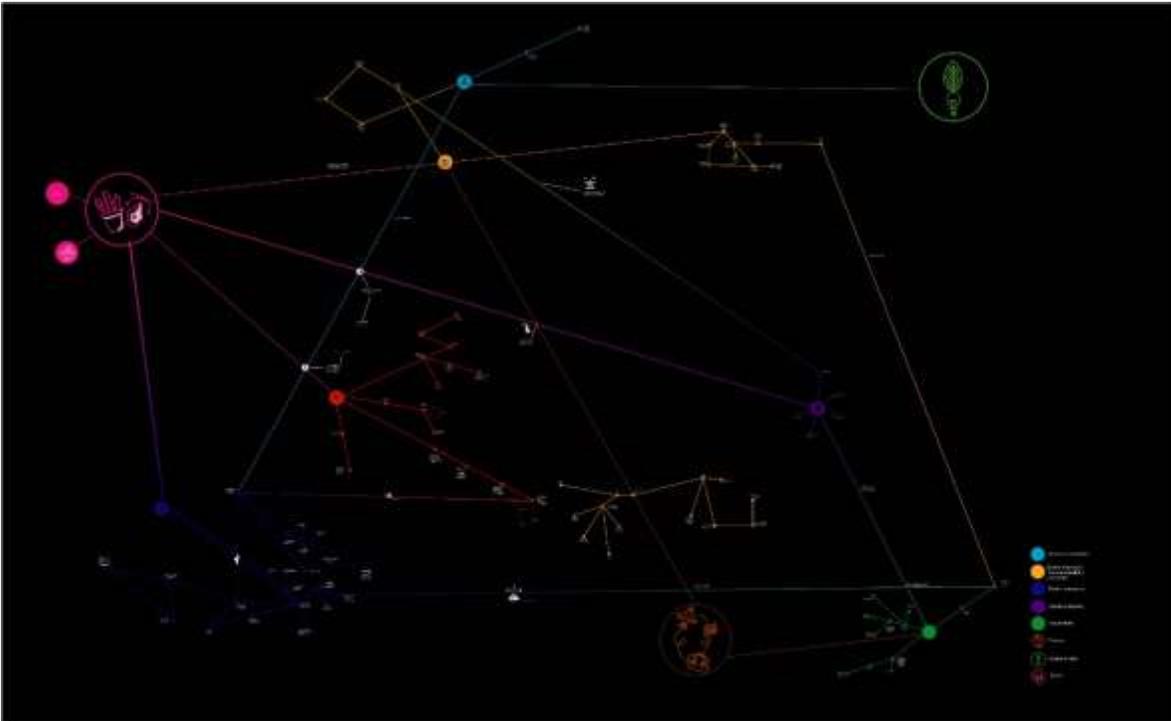
PROYECTO
DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS



	1
<hr/>	
FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ	1
RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	7
METODOLOGÍA	10
CARTOGRAFÍAS	
CUADERNO DE VIAJE	
LABORATORIOS DE MAPEO TERRITORIAL	
FUENTES DE INVESTIGACIÓN	
MARCO TEÓRICO	14
DISEÑO CRÍTICO	14
El viaje y el turismo	15
Turismo y posconflicto, una reflexión a partir del escenario del camino a Teyuna (ciudad perdida)	16
Un "modelo social" de diseño: Cuestiones de práctica e investigación	17
Planteamiento del problema	19
Objetivo	19
Desarrollo	20
Red de trabajo	22
Construcción de propuesta	23

RESUMEN

El presente texto lo escribimos a varias manos, estudiantes e investigadores del Semillero Pensamiento en Diseño del Programa de Diseño Industrial, y en principio se interesa por revelar todo lo que nos unía y nos separaba al momento de entrar en lo que hasta él ahora era el desconocido campo de relación *diseño-turismo*. Un texto hecho de elementos diversamente formados, de comprensiones y profundidades diferentes, de líneas que se articulan, de segmentos y territorios, pero también de trazos que nos lanzaron lejos de propósitos y objetivos medibles; líneas de fuga que luego nos acercaron al incesante mundo de las preguntas que estaban en las conexiones ocultas entre el *diseño y el turismo*.



Un nutrido grupo de profesionales contribuyen al campo de estudio del turismo y a su desarrollo; profesionales de la gestión, geógrafos culturales, antropólogos,

sociólogos, dan cuenta de la importancia indiscutible del campo del turismo en la sociedad contemporánea, sin embargo gradualmente se involucran nuevas perspectivas académicas y del conocimiento que sugieren una revisión crítica de las temáticas comunes relacionadas con los destinos turísticos, los servicios turísticos, los impactos turísticos, la industria turística y en general todo cuanto parece naturalizarse en la investigación en turismo. Es así como puede ser oportuna la mirada que desde las artes y el diseño se construya para aportar conocimientos a la comunidad académica del turismo, que más que atender de manera descriptiva y cuantificadora las realidades de las comunidades y sus territorios, ofrezca una concepción renovada, casi filosófica de tipo crítico y creativo, en torno a los viajes, el desplazamiento de los turistas y las actividades destinadas a brindar servicios turísticos.

Esta mirada crítica y creativa emerge desde lo que hoy se entiende como Estudios Críticos de Diseño y las múltiples formas de controvertir las formas tradicionales en que el diseño se ocupa de los asuntos humanos, no necesariamente asuntos de la vida, y que en la mayor parte del tiempo se refieren al diseño de experiencias. Así, esta perspectiva crítica también era pertinente para resituar algunas ideas del turismo, y muy especialmente esa idea protagónica del turismo sostenible en tanto buenas prácticas sociales y ecológicas, y entrar a hablar de lo que podría ser el Turismo Sensible como un camino para la preservación y el desarrollo ambiental, cultural y económico de las comunidades. Lo sensible entonces tendría que ver con las relaciones de cuidado y protección por lo otro, por el otro, incluyendo todas las expresiones naturales y artificiales de los territorios. Experiencias productivas, culturales, de conocimientos

compartidos, de memorias y saberes, de tradiciones e innovaciones, son entonces los campos de acción desde los cuales poder sugerir diseño crítico de experiencias turísticas. En este amplio escenario de posibilidades, resuena el lugar imprescindible de relación entre el viajero-turista y el residente-local, el lugar del encuentro, del cruce, el lugar en el que se desterritorializa lo uno para encontrar lo múltiple, lo de todos, lo del otro. Y así el borde, la frontera, lo de acá y lo de allá, se aparece como una oportunidad sensible y crítica para preguntarse, justificar, analizar, argumentar, tener curiosidad por lo nuevo, ver lo extraordinario de lo ordinario, explorar lugares y acontecimientos que justifican romper el borde y el límite de los territorios. Y en ese borde entonces nos preguntamos, ¿qué busca un viajero, que quiere ver con sus propios ojos la verdad de algo?, ¿será acaso lo mismo que busca un turista?

INTRODUCCIÓN

Este análisis es el resultado de un trabajo conjunto, de conversaciones, encuentros y reflexiones, entre quienes participamos en el Semillero de investigación Pensamiento en Diseño del Programa de Diseño Industrial y que durante el año 2020 nos vinculamos al Proyecto *Diseño de Experiencias Turísticas*. Una de las principales apuestas del proyecto es reconocer los aportes que desde los conocimientos en diseño se pueden hacer al campo del turismo, y cómo estos aportes sugieren aproximaciones conceptuales y prácticas al Diseño de Experiencias Turísticas.

En éste proceso de diálogos entre disciplinas nos permitimos repasar algunos elementos del devenir de los estudios en turismo, particularmente aquellos centrados en las nociones del turismo como un fenómeno en expansión, y lo que podría llamarse “el nuevo turismo” como una estrategia para mitigar los impactos de esta expansión. Con el grupo del Semillero nos propusimos acercarnos a una comprensión crítica del turismo y sus relaciones con la llamada sostenibilidad de los territorios y sus comunidades, y luego sí transitar entre los vínculos del turismo con la naturaleza, las poblaciones locales, la cultura, las ideas del desarrollo, y con algunas otras interpretaciones del Turismo Sostenible. Es así como nos encontramos con perspectivas que desde la investigación crítica nos llevan a profundizar en las teorías del turismo, situando el fenómeno en un amplio contexto político, social, económico y cultural, bajo el prisma de reflexiones también teóricas del diseño, comprometidas cada vez más con la actitud transformadora, ética, participativa y activa de los procesos de creación.

En este sentido, los estudios críticos del diseño son consustanciales a estas miradas del turismo, en tanto ambos se interesan por una liberación de las relaciones influyentes y de poder que se dan en el entorno, y que demandan de la construcción y deconstrucción de mundos reales hacia otros posibles y deseables. Los estudios críticos del diseño rechazan los determinismos económicos, promueven la emancipación crítica en pro de la autonomía de las comunidades, cuestionan la supremacía de la razón técnica frente a la razón sensible, reconocen los discursos dominantes de donde provienen las visiones de la realidad, discrepan de la proliferación de imágenes y de signos de la cultura contemporánea -como un mecanismo más de autoridad-, entre otras cuestiones éticas que, en modo de reflexión y acción, coadyuvan a “diseñar para la vida”.

Este abordaje no solo nos permite cuestionar la relación del diseño con la sociedad, sino también nos sugiere caminos para reivindicar otras formas de participación activa de las comunidades, cuestionando los códigos y los órdenes establecidos, del mismo modo que nos permite reconsiderar los análisis sobre gestión, marketing o estrategia, para desocultar otros fenómenos no necesariamente vinculados con las formas del “negocio turístico”. Revelar los fenómenos ocultos, hacer visibles discursos invisibles, fomentar formas de indagación que traten de captar los procesos vinculados a diferentes formas de la experiencia, profundizar en el sentido del viaje y del turismo, promover otras formas de agenciamiento para el cambio social, cuestionar el poder hegemónico de las formas de investigación científica, aproximarse a formas heterodoxas del pensamiento, son, entre otras, determinantes “críticas” para el desarrollo del “nuevo turismo”.

Es así como esperamos revelar diferentes aspectos en la gestión del turismo que necesitan ser analizados desde una postura crítica para promover cambios sociales en y a través de la investigación desde las artes y el diseño. Fruto de este abordaje, esperamos asumir de maneras alternativas retos propios y bien sabidos del impacto del turismo en los territorios y las comunidades, asociados al cambio climático, a los procesos de paz, al desarrollo social, productivo y ambiental, a los cambios acaecidos por los encuentros culturales, entre otros más.

METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que el Proyecto DISEÑO DE EXPERIENCIAS TURÍSTICAS se trata de investigar fenómenos propios de los comportamientos humanos, las relaciones sociales y las representaciones simbólicas, entre otras cosas, nos aproximamos a **metodologías de investigación alternativas** que nos permitan explorar la articulación *diseño-turismo* a través de otras formas narrativas que representen *geografías de la experiencia del viaje*, que se acerquen a la complejidad y el dinamismo de las intenciones, experiencias y deseos del viajero, así como de las personas locales en sus territorios. Con la metodología propuesta, esperamos complementar la investigación “pragmática” que busca la experiencia basándose en la prueba lógica, el análisis razonado y la observación empírica (Bruner, 1991), como ha sucedido en las fases I y II del proyecto de Investigación.

Para tal fin, utilizamos Rizomas, Cartografías, Cuadernos de Viaje y Laboratorios de mapeo territorial, que responden a los siguientes lineamientos metodológicos:

1. Utilizamos procedimientos artísticos (literarios, visuales, performativos) para dar cuenta de los fenómenos o experiencias a las que se dirige el estudio en cuestión: el turismo. Desde el cuaderno de viaje sucede así: Se hizo un enfoque desde el barrio en el que vivo Aguinaldo de Suba (postura como residente) generando un viaje turístico por medio de imágenes en el que se pudiera identificar fronteras, y a partir de ello se realizó un laboratorio en el que se identificó diferentes perspectivas entre los buenos y los malos, y

emociones, y se realizó otro en Santa Marta (postura como turista) el cual se basaba en la ruta turística de ir a la playa a raíz de la pandemia, esto generó unos cambios en el ingreso así que quise cuestionar que sentían los turistas al ver esto y si creían que esto generaba alguna afectación al turismo, y es allí donde pude identificar que hay fronteras imaginarias y no imaginarias, de lo públicos y lo privado, la seguridad, buenos y malos; desde las Cartografías sucede así: Por medio de documentos especialmente el de Turismo y postconflicto, una reflexión a partir de escenario del camino a Teyuna (ciudad perdida) de Fernando Vega se realizó un estudio hacia que podría pasar con quienes dejan los grupos armados ilegales, qué se podría mejorar, qué relación tiene con el turismo o qué impacto se genera, y qué oportunidades se pueden sacar de esto, y desde el rizoma sucede así: se parten de 5 tipos de diseño (diseño crítico, autónomo, heterodoxo, postconflicto como oportunidad de desarrollo, el turismo sensible) con el fin de poder generar o identificar esos puntos de tensión entre cada una de ellas.

2. Exploramos de maneras alternativas formas de representación de la realidad que permitan mostrar desde su complejidad, experiencias y relaciones que normalmente quedan invisibilizadas por las maneras tradicionales de dar cuenta de la evidencia. Desde el cuaderno de viaje sucede así: por medio de imágenes en el que se pudiera identificar el tema de fronteras y a partir de ello se realizó un laboratorio; desde las Cartografías sucede así: Al realizar estas relaciones se evidencia qué impacto genera el postconflicto desde lo social, lo cultural y lo territorial en

comunidades; desde el rizoma sucede así: tensiones identificadas en los diferentes aspectos y las distintas categorías de análisis.

3. Deslocalizamos la corriente dualista que ha marcado el pensamiento occidental, cuestionado la separación entre un sujeto que observa y un objeto observado. Desde el cuaderno de viaje sucede así: en el que se identificó diferentes perspectivas buenos y malos, y emociones; desde las Cartografías sucede así: Impactos o reconciliaciones que podría suceder en cuanto en economías, política entre dichos actores principales; desde el rizoma sucede así: Hay tres aspectos importantes que se resaltan y a partir de cada uno de ellos hay una conexión directa e indirecta con el postconflicto.

Cartografías

Los mapas que generalmente circulan son una representación hegemónica de los territorios, donde los límites y las fronteras se demarcan. Dado el interés por cuestionar estas miradas hegemónicas en torno al diseño de experiencias turísticas, nos interesa registrar las crónicas de las múltiples miradas que hay sobre el territorio, las comunidades que lo habitan y las prácticas turísticas posibles y reales que allí suceden.

La utilización de íconos dinamiza y potencia la intervención cartográfica proporcionando un marco desde el cual comenzar a conversar en el taller. Son esas imágenes que nos recuerdan el estado rizo mático y complejo del turismo, el territorio, las comunidades y las prácticas que allí suceden.

Cartografías que en un primer momento se tienen literales, y con el pasar de miradas se vuelven ocasionales y disidentes.

Cuaderno de Viaje

Es un punto de partida para ser retomado por otros. Es la mirada del territorio que tiene un turista inicial, es la ruta de viaje que sugiere un primer turista, que en tanto va pasando de uno a otro turista, de uno a otro local, de mano en mano, se transforma en las múltiples impresiones de las rutas y propone nuevas formas de cartografiar el territorio. El cuaderno de viaje propone un relato del lugar. Cuando se comparte, probablemente se vuelve una manera de elaborar relatos colectivos sobre lo común o sobre lo diferente. Para esto, al cuaderno de viaje lo acompañan preguntas disparadoras, preguntas sobre eso que quiero entender del Diseño de Experiencias Turísticas.

Laboratorios de Mapeo Territorial

Al mapear el territorio se vuelve imprescindible desarrollar una práctica colectiva nutrida de múltiples miradas, a la que hemos llamado LABORATORIO DE MAPEO TERRITORIAL, que favorece distintas formas de comprender el espacio a través de diferentes tipos del lenguaje (símbolos, gráficas e íconos). Las cartografías y los cuadernos de viaje son estrategias que incitan espacios de discusión y creación.

Es acá, en el Laboratorio, donde las cartografías y los cuadernos de viaje son instancias de intercambio colectivo para la elaboración de narraciones y representaciones que disputen e impugnen aquellas instaladas desde diversas instancias hegemónicas.

Fuentes de Investigación

Con relación a las fuentes de investigación, además de los autores respetados en el campo propio de los estudios críticos del diseño como Arturo Escobar, Tony Fry, Ezio Manzini, y desde luego los acuñadores del término “diseño Crítico”, Anthony Dunne y Fiona Raby, estas ideas también son atendidas, en mayor o menor medida, por autores como la filósofa Chantal Mouffe y su concepto “conflicto agonista”, o Jacques Rancière con su “espectador emancipado”, o Michael de Certeau con la “cultura ordinaria”, Marina Garcés y el “mundo común”, entre otros. Desde el campo del turismo, autores como Arturo Escobar con el “diseño autónomo”, Fernando Vega con su “Turismo y postconflicto”

Además de las reflexiones teóricas a partir de la revisión de ensayos y documentos, se han usado archivos visuales, seminarios o conferencias que contribuyen a la comprensión de los fenómenos del diseño y el turismo. Textos de investigadores y teóricos del Royal College of Arts de Londres, y sus estudios sobre Interaction Design; formatos de exposiciones como la que tuvo lugar en el Museo de Diseño de Barcelona, *llamada Diseño para vivir. 99 proyectos para el mundo real*. La exposición *The **elastic** mind* en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), entre otras.

MARCO TEÓRICO

Diseño Crítico

La pregunta sobre cómo es el mundo que se está construyendo desde el diseño y cómo el diseño puede advertir con cierta claridad la falla en lo que algunos encuentran glorioso, nos acerca a nuevas formas para observar los fenómenos que nos interesan como profesionales. A estas maneras de observar se suma la influencia de novedosas formas participativas y democráticas que circulan en ámbitos políticos y ciudadanos, pero también, y no necesariamente de manera natural, en otros contextos sociales y empresariales hasta llegar a sugerir cambios en la producción y fabricación, gracias a las nuevas tecnologías como la impresión 3D. Resulta entonces inquietante saber más de ese mundo que se está construyendo desde el diseño y que entre tantas otras cosas modifica el sentido sobre el derecho y la propiedad privada. Parece que asistimos a una suerte de emancipación, a un comportamiento autónomo y liberado de las influencias del poder del mercado, así como a un ciclón que avanza hacia las ideas de la comunidad, de lo común, del conflicto y la negociación.

Las experiencias turísticas, como tantas otras experiencias humanas mediadas por el diseño, son susceptibles de ser estudiadas desde este relativamente nuevo panorama del diseño, de manera que se exploren *otros usos* del diseño en el contexto turístico y juntos, diseño – turismo, construyan un universo discursivo y práctico en torno a ideas como la emancipación, las prácticas cotidianas, la crisis de lo común y de la comunidad, la sostenibilidad y el desarrollo.

El viaje y el turismo

Desde la perspectiva de Marc Augé con su texto El viaje imposible: el turismo y sus imágenes se pudo destacar dos ítems los cuales son importantes en este tema:

1. Estudio antropológico del turismo en el cual se muestra como ya no se busca nuevas realidades sino escenarios codificados por la ficción.
2. Turistas transforman un mundo en imágenes en el que esta él mismo invalido por imágenes

En el texto el plantea una pregunta: "¿Qué es lo que pone en marcha a tantos y tantos turistas?" a la cual se hallan tres respuestas

1. El viaje se ha convertido en la persecución de vivencias de realidades imaginarias previamente garantizadas.
2. Lo que busca el turista de viajes organizados es la foto del catálogo o de la pantalla de Internet.
3. Turista individual también se encuentra sujeto a la esclavitud de las imágenes, por lo tanto, no puede dejar de buscar escenarios codificados por la ficción, lugares dignificados y mitificados por famosos observadores anteriores.

Por lo tanto, este texto permite conocer que es lo que pasa en el turismo actual y esas críticas que van relacionadas hacia la venta de experiencias mágicas pero que realmente son artificiales llenas de fantasía.

Turismo y posconflicto, una reflexión a partir del escenario del camino a Teyuna (ciudad perdida)

El texto de Fernando Vega permite identificar la planificación de turismo en escenario de posconflicto teniendo en cuenta tres puntos clave: La sustentabilidad, la ética desde un punto creativo y de reconstrucción de pensamientos hacia la valoración de la vida, y el desarrollo local o endógeno. El desarrollo sustentable del turismo tiene una relación entre necesidades presentes y futuras, y por otro lado ese desarrollo puede llegar a reducir el riesgo de recurrencia de los conflictos, como por ejemplo las desigualdades, la polarización y la toma de decisiones.

El desarrollo local, junto al turismo y la construcción de paz tiene una apuesta que permite incluir la actividad turística como elemento conductor y reconciliado en territorios, por eso mismo hay unos retos de postconflicto:

- Construir nuevas condiciones de convivencia para la paz.
- “Agenda para la paz” 1192 por la ONU: Propone prestar atención a los conflictos generados en los territorios y fuera de estos con la finalidad de prevenirlo o darles solución por medio de:
 - Diplomacia preventiva.
 - Establecimiento de paz.
 - Mantenimiento de la paz.

Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación.

En este texto Víctor Margolin quien es el autor plantea que cuando se piensa en un diseño de producto, se imaginan productos para el mercado generados por fabricantes y dirigidos a un consumidor, adicional a esto hay un modelo social de la práctica de diseño.

Mediante este modelo proponen generar un discurso de diseño para las necesidades sociales y un "modelo social" de práctica del diseño de producto, pero sin embargo también se sugiere tener en cuenta una agenda de investigación que examine y desarrolle de manera comparable la investigación que ha apoyado el diseño para el mercado y la psicología ambiental. Para ello existen tres puntos importantes:

1. Un propósito del diseño para mercado que es la creación de productos para la venta.
2. La intención del diseño social que es la satisfacción de las necesidades humanas.
3. No proponen el modelo para el mercado y el modelo social como opuestos binarios, sino, como dos polos de un continuum.

Estos tres puntos se diferencian de una forma definida, como las prioridades del encargo o de tarea, más que un método de producción o de distribución.

El desarrollo del "modelo social" (literatura del trabajo social): Satisface las necesidades de poblaciones marginadas o desentendidas. Para ello Los diseñadores socialmente responsables deben organizar sus propias

intervenciones fuera del mercado convencional, pero sin embargo esto da poca orientación sobre cómo podría hacerse

Agenda para el diseño social

La falta de apoyo para los servicios de diseño social es por falta de investigación que demuestre como un diseñador puede contribuir al bienestar humano. Para ello Margolin propone que para llevar a cabo una agenda de investigación amplia para el diseño debe abordar una serie de cuestiones como, por ejemplo:

1. ¿Qué papel puede desempeñar un diseñador en un proceso colaborativo de intervención social?
2. ¿Qué se está haciendo actualmente en este sentido y qué debe hacerse?
3. ¿Qué tipos de productos satisfacen las necesidades de las poblaciones vulnerables?

Finalmente existe otro método en una agenda de investigación el cual se basa en que los diseñadores se deben involucran en entornos sociales, ya sea como parte de un equipo multidisciplinar o individual para observar y documentar necesidades sociales que puedan satisfacerse con intervenciones de diseño.

Planteamiento del problema

Las circunstancias conflictivas que a lo largo de más de 50 años han atravesado la historia social y política de Colombia, han propiciado reflexiones y acciones desde diferentes campos del conocimiento (las ciencias sociales y humanas, las artes y el diseño, las ciencias económicas, las ciencias naturales, entre otros) en torno a las causas, los impactos y las posibilidades de restauración de las comunidades y los territorios que han sido parte del conflicto social, económico, ecológico y cultural del país. Sin duda alguna el turismo es un lugar trascendental desde donde situar miradas alternativas para el desarrollo del país y desde donde comprometerse con otras formas de agenciamiento para el cambio social.

Objetivos

- Diseñar una ruta turística que promueva economías solidarias en comunidades víctimas de violencia.
- Generar trabajo comunitario entre el turista y el local.
- Visibilizar el trabajo y el valor de campesinos.

Desarrollo

Teniendo como referente los estudios críticos del diseño, me propongo diseñar una ruta agroturística que vincule distintas labores que se ejercen en el territorio, y a comunidades campesinas víctimas del conflicto social del país, desde donde reivindicar los territorios y las prácticas que dan valor a las nuevas formas de vida que se declaran luego de la firma de los Acuerdos de Paz en Colombia (año 2016).

Esta es la Ruta Agroturística GUMICE; proyecto que se desarrolla en Pacho Cundinamarca, un territorio con una riqueza ecológica y cultural reconocida por sus nacimientos de agua, sus pisos térmicos, por la instalación de la primera industria siderúrgica de América del Sur, por ser la capital naranjera de Colombia, pero también por ser protagonista de un capítulo amargo de la historia violenta del país en los años 80s, objetivo militar, con la llegada de los grupos de Autodefensas financiados principalmente por el narcotraficante Gonzalo Rodríguez Gacha, Sucesos que generaron atrasos en el territorio a pesar de estar cerca de la capital del país (Bogotá).

La Ruta Agroturística GUMICE es una experiencia turística que da valor a dos productos (gulupa y miel) y a un subproducto (cerveza artesanal) de la región, a partir de estrategias de diseño donde la exhibición, la distribución y el consumo de estos productos permiten el trabajo comunitario de campesinos emprendedores.

Esta ruta está dividida en tres momentos el primero será en la finca San Martín, allí se encontrará cultivos de gulupa y el turista tendrá la oportunidad de ser agricultor conocer sobre estos cultivos y hacer una recolecta de esta fruta, el segundo será

en la finca Primavera, allí encontramos colmenas de monitoreo y un apiario, el turista tendrá la oportunidad de vivir la experiencia de ser apicultor, conocer sobre el mundo de las abejas y adicional a esto tendrá la oportunidad de extraer miel en los apiarios, y finalmente se pasara a la fábrica Lord Wallace, allí encontramos la producción de la cerveza artesanal, el turista tendrá la oportunidad de conocer como es el proceso y adicional a esto tendrá la oportunidad de disfrutar de una cata de cerveza.

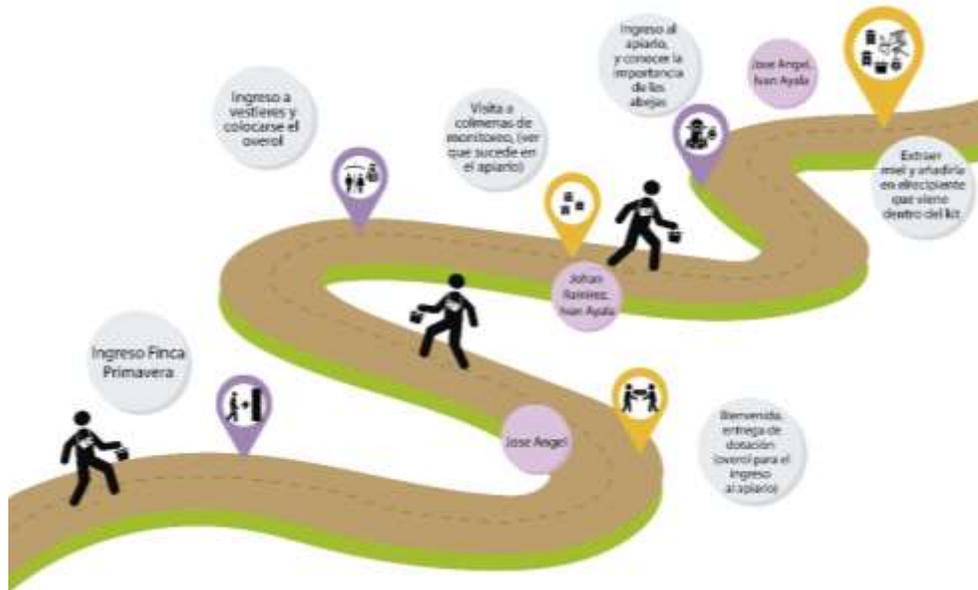
Teniendo en cuenta los elementos que integran la ruta y los turistas, propongo el diseño de un kit, que tenga la capacidad de contener los elementos pertinentes para recolectar los productos de cada momento, esto con el fin de que el turista entienda cual es la importancia de cada labor y producto, como estos giran en torno a la miel (eje central de la ruta), como se pueden integrar los demás productos para generar subproductos, y que finalmente el turista se lo pueda llevar como un souvenir de la ruta agroturística GUMICE.

A partir de la estructura de la ruta, nuestro perfil ideal de turista son niños mayores de 5 años, jóvenes y adultos, esto con el fin de que a los niños se les enseñe cual es la importancia del campo y conozcan de donde realmente salen los alimentos, por otro lado, una oportunidad para compartir en familia, amigos y conocer cosas nuevas, vivir una experiencia única.

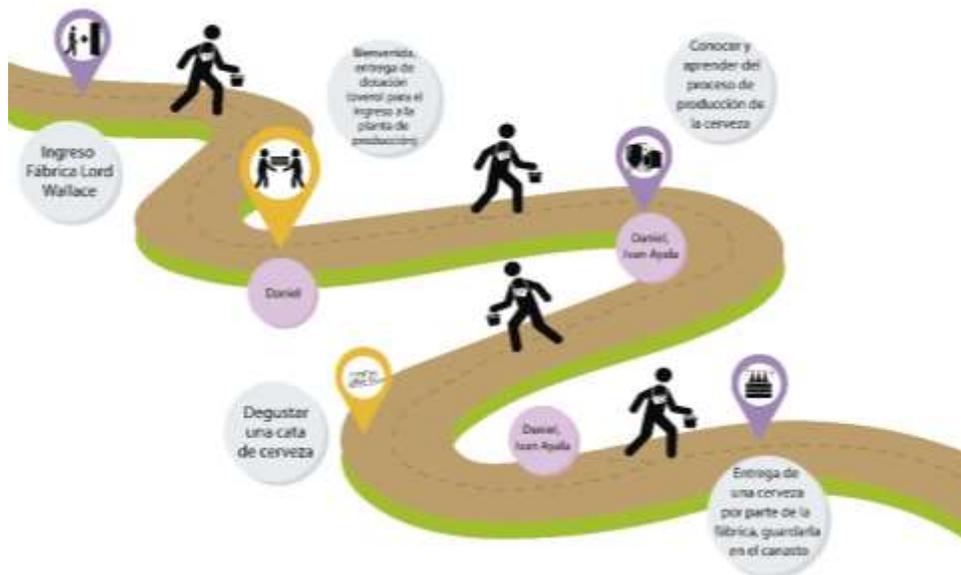
Itinerario de la Ruta



Momento 1



Momento 2



Momento 3

Se estima una duración de 2 horas para cada momento, para un total de 6 horas y 1 hora para el almuerzo, se espera iniciar la ruta a las 9:00 am y que el turista ya haya consumido su desayuno antes de iniciar.

Por otro lado, al momento de hacer la construcción de la ruta nos dimos cuenta que es importante que las personas que vayan a realizar la ruta agroturística GUMICE deben cumplir con unos requisitos los cuales son:

1. Asistir con ropa cómoda, clara y fresca, esto con el fin de poder ingresar a los apiarios, dado a que si se asiste en ropa color oscuro puede generar molestias en las abejas.
2. Se recomienda no usar loción porque esto también es uno de los factores por lo que las abejas se molestan y atacan.
3. Asistir con hidratación dado a que se estará en constante movimiento.

4. No se permite el ingreso a personas alérgicas a los insectos.

Red de trabajo.

Durante el proceso de investigación y desarrollo, se logró una red de trabajo comunitario en el que contamos con adultos y jóvenes del territorio que ejercen distintas labores, y permitieron hacer la integración de las tres fincas para llevar acabo la ruta:

- Juan Carlos Bolívar – Experto en turismo en el territorio
- José Ángel – Apicultor.
- Johan Ramírez - Apicultor
- Daniel Cuervo – Ingeniero Agrónomo
- Ivan Ayala – Guia turístico
- Maria Teresa – Trabaja con cultivos del municipio
- Guillermo León – Agricultor de Gulupa
- Daniel – Dueño fabrica Lord Wallace

Al contar con el apoyo de estas personas sería posible llevarse a cabo la ruta agroturística en Pacho Cundinamarca dado a que, cada una de ellas cuenta con los conocimientos necesarios para enseñarle al turista sobre cada uno de los momentos (agricultura, apicultura, cerveza artesanal).

Construcción propuesta de diseño.

Teniendo en cuenta los momentos de la ruta agroturística GUMICE propongo desde mi postura de diseño industrial, diseñar la imagen de la ruta y diseñar un kit que contenga los elementos necesarios para la actividad de cada momento, adicional a esto, en el que se pueda recolectar los dos productos principales (gulupa y miel) y el subproducto (cerveza artesanal), esto con el fin de que el turista entienda por medio de cada actividad la importancia de las labores (apicultura, agricultura, y cervecería) y adicional la importancia de cada uno de estos productos en el territorio.

Otra de las características del diseño del kit, es que de a entender al turista la integración de estos productos desde las distintas labores, destacar el territorio y brindarle reconocimiento por medio de estas, que se tenga un valor de “admiración” a los campesinos colombianos, no solamente de Pacho Cundinamarca, si no que se logre concientizar a partir de esta ruta en el municipio, el valor y la importancia de estas labores que se generan en todo el territorio colombiano.

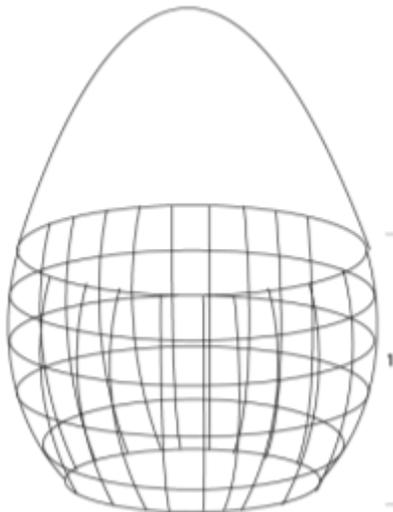
Finalmente, con el diseño del kit se desea que quede como un souvenir del territorio para el turista, el cual lo puedan transformar y darle otra utilidad, y ubicarlo en su lugar más deseado del hogar.

Materiales para el diseño

Partiendo de la idea de un diseño sostenible se investigó unos posibles materiales para poder llevar a cabo el diseño del producto, es así como llegamos a la palmicha un producto de origen natural y con el que se trabaja las artesanías de Pacho – Cundinamarca, para los contenedores de los alimentos está el vidrio para la miel y bolsas de papel kraft para las semillas que serán entregadas en el kit.

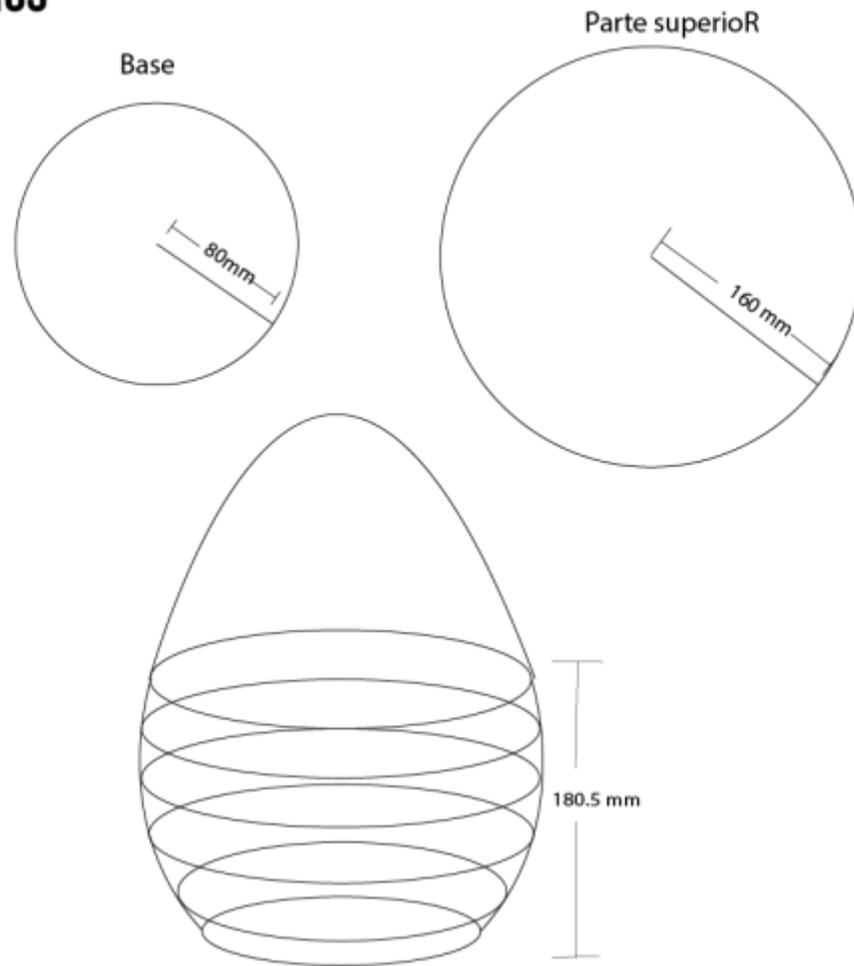
Estructura

La estructura ira con un tejido especial con la palmicha, esto con el fin de darle firmeza al producto, pero sin embargo, tambien para que sea liviano teniendo en cuenta el perfil de los turistas y las horas de recorrido, dado a que es un elemento que siempre debera ir con el turista.



Planos del diseño

PLANOS



Vistas diseño



Vista frontal



Vista Superior



Perspectiva

Producto final

Finalmente, llegamos al producto final, al diseño del kit con sus respectivas características, el kit cuenta con: Un canasto, un tarro de vidrio y un paquete en papel kraft.



Funcionalidad

El kit está diseñado para los tres momentos de la ruta, en primer lugar, el turista se va encontrar una bolsa de papel kraft, en esta bolsa se encontrarán unas semillas de gulupa que el turista deberá sembrar durante el corrido, luego de hacer esto, en la etapa de recolecta de cosecha tendrán la oportunidad de agregar la fruta, ahí mismo en el canasto donde estaban las semillas, también encontrara un tarro de vidrio en el podrá añadir la miel que se obtenga en el apiario, y cargarla en el recorrido dentro del canasto y por último el canasto contara con otro espacio donde el turista podrá poner la cerveza que se obsequia en el recorrido e incluso si desea comprar.

Diseño de la imagen



BIBLIOGRAFÍA

TURISMO CRÍTICO

Marc, A (1998). *El Viaje Imposible El Turismo y sus Imágenes*. Ed. Gedisa. Barcelona, España.
https://www.academia.edu/11239324/Auge_Marc_El_Viaje_Imposible_El_Turismo_Y_Sus_Imagenes

Molinero, P., Pastor, M. (2015). *El giro crítico en los estudios turísticos: Revisión del concepto del "turismo de la esperanza"*. Conference: II Congreso COODTUR. México
https://www.researchgate.net/publication/330365313_El_giro_critico_en_los_estudios_turisticos_Revision_del_concepto_del_'turismo_de_la_esperanza'

Korstanje, m. (2009). *Maccannell en perspectiva: análisis crítico sobre la obra El Turista*. revista brasileira de pesquisa em turismo. v.3 no. 3: 80-111
<https://www.redalyc.org/pdf/5041/504152244005.pdf>

CARTOGRAFÍAS Y LABORATORIOS

Risler, J., Ares, P. (2013) *Manual de mapeo colectivo : recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires. Ed. Tinta Limón
https://geoactivismo.org/wp-content/uploads/2015/11/Manual_de_mapeo_2013.pdf

CUADERNO DE VIAJE

Argod, P. (2016) *La mediatización del turismo "fuera de senderos trillados" en la edición turística creativa*. Viatourism. No. 9
<https://journals.openedition.org/viatourism/789#tocfrom1n1>

RIZOMA

Larrauri, M. (2013) *Filosofía para Profanos. El Deseo según Gilles Deleuze*. Tadem Edicions.
<https://carmeperformer.weebly.com/uploads/5/2/9/6/5296680/deseodeleuze.pdf>

ESTUDIOS CRÍTICOS DE DISEÑO

Escobar, A. (2019) *El Diseño Autónomo y el Emergente Campo Transnacional de los Estudios Críticos de Diseño*. Revista Monográfico 93-107

Torres, I. (2015) *Diseño Crítico, de la trasgresión a la autonomía*. Universidad Autónoma de Barcelona
https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2015/hdl_2072_255203/2014_2015_torres_fernandez_inmaculada.pdf

Margolin, V. (2012) *Un "modelo social" de diseño: cuestiones de práctica e investigación*. Revista KEPES No. 8. 61-71
http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista8_4.pdf.

Vega, F. (2017) Turismo y posconflicto, una reflexión a partir del escenario del camino a Teyuna (ciudad perdida). Universidad Externado de Colombia
<https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/tursoc/article/view/5178/6245>