



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES**

Centro de las Artes y la Cultura
Departamento del Arte y Gestión Cultural

Trabajo Práctico

La co-creación entre el Arte, Diseño y la Tecnología como función
promotora del trabajo multidisciplinario.

PRESENTA

Georgina Padilla Muñoz

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTE

TUTOR

Dr. Ricardo Arturo López León

INTEGRANTES DEL COMITÉ TUTORIAL

Dra. Ana María García López

Dr. Fernando García Navarro

Aguascalientes, Ags. a 22 de octubre 2025

CARTA DE VOTO APROBATORIO

DRA. EN LING. BLANCA ELENA SANZ MARTIN
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

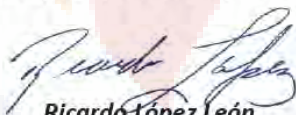
PRESENTE

Por medio del presente como **DIRECTOR** designado de la estudiante **GEORGINA PADILLA MUÑOZ** con ID **21228** quien realizó el *trabajo práctico* titulado: **LA CO-CREACIÓN ENTRE EL ARTE, DISEÑO Y TECNOLOGÍA COMO FUNCIÓN PROMOTORA DEL TRABAJO MULTIDISCIPLINARIO**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en la facción IX del Artículo 43 del Reglamento General de Posgrados, doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el VOTO APROBATORIO, para que *ella* pueda continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a 23 de septiembre de 2025



Ricardo López León
Director de trabajo práctico

c.c.p.- Interesado

c.c.p.- Coordinación del Programa de Posgrado

CARTA DE VOTO APROBATORIO

DRA. EN LING. BLANCA ELENA SANZ MARTIN
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como **ASESOR** designado de la estudiante **GEORGINA PADILLA MUÑOZ** con ID **21228** quien realizó *el trabajo práctico* titulado: **LA CO-CREACIÓN ENTRE EL ARTE, DISEÑO Y TECNOLOGÍA COMO FUNCIÓN PROMOTORA DEL TRABAJO MULTIDISCIPLINARIO** un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en la facción IX del Artículo 43 del Reglamento General de Posgrados, doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que *ella* pueda continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a 26 de septiembre de 2025.



Ana María García López
Asesor de trabajo práctico

c.c.p.- Interesado

c.c.p.- Coordinación del Programa de Posgrado

CARTA DE VOTO APROBATORIO

DRA. EN LING. BLANCA ELENA SANZ MARTIN
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como **ASESOR** designado de la estudiante **GEORGINA PADILLA MUÑOZ** con ID **21228** quien realizó el trabajo práctico titulado: **LA CO-CREACIÓN ENTRE EL ARTE, DISEÑO Y TECNOLOGÍA COMO FUNCIÓN PROMOTORA DEL TRABAJO MULTIDISCIPLINARIO** un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en la facción IX del Artículo 43 del Reglamento General de Posgrados, doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que *ella* pueda continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a 26 de septiembre de 2025.


Fernando García Navarro
Asesor de trabajo práctico

c.c.p.- Interesado

c.c.p.- Coordinación del Programa de Posgrado

Fecha de dictaminación (dd/mm/aaaa): 21/10/2025

NOMBRE: Georgina Padilla Muñoz **ID** 252141

PROGRAMA: Maestría en Arte **LGAC (del posgrado):** Análisis del Arte y la Lengua, Procesos de Producción y Gestión Artísticas

MODALIDAD DEL PROYECTO DE GRADO: () Tesis por artículos científicos () **Tesis por Patente () Trabajo Práctico (x)

TÍTULO: La co-creación entre el arte, diseño y tecnología como función promotora del trabajo multidisciplinario

IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado): Impulsa la colaboración entre áreas y disciplinas, fortaleciendo el intercambio de conocimientos y la creación conjunta. Y acerca el arte a la sociedad mediante el uso de nuevas tecnologías, generando experiencias que invitan a la participación y amplían el acceso a la cultura.

INDICAR SEGÚN CORRESPONDA: **SI, NO, NA (No Aplica)**

<i>Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:</i>	
SI	El trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado
SI	La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario
SI	Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado
SI	Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda
SI	Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área
SI	El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área
SI	Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país
SI	Generó transferencia del conocimiento o tecnológica
SI	Cumple con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio)
<i>El egresado cumple con lo siguiente:</i>	
SI	Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Posgrados
SI	Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc)
SI	Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial
SI	Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario (En caso de que corresponda)
SI	Coincide con el título y objetivo registrado
SI	Tiene congruencia con cuerpos académicos
SI	Tiene el CVU de la SECIHTI actualizado
NA	Tiene el o los artículos aceptados o publicados y cumple con los requisitos institucionales (en caso de que proceda)
<i>*En caso de Tesis por artículos científicos publicados (completar solo si la tesis fue por artículos)</i>	
NA	Aceptación o Publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto según el nivel del programa
NA	El (la) estudiante es el primer autor(a)
NA	El (la) autor(a) de correspondencia es el Director (a) del Núcleo Académico
NA	En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación
NA	Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados
<i>**En caso de Tesis por Patente</i>	
NA	Cuenta con la evidencia de solicitud de patente en el Departamento de Investigación (anexarla al presente formato)

Con base en estos criterios, se autoriza continuar con los trámites de titulación y programación del examen de grado:

SI ☒
 NO ☐

FIRMAS

Elaboró:

*NOMBRE Y FIRMA DEL(LA) CONSEJERO(A) SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCIÓN:

* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NA de la LGAC correspondiente distinta al director o miembro del comité tutorial, asignado por el Decano.

NOMBRE Y FIRMA DEL COORDINADOR DE POSGRADO:

Revisó:

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO:

Autorizó:

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO:

Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado

En cumplimiento con el Art. 24 fracción V del Reglamento General de Posgrado, que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: Proponer criterios y mecanismos de selección, permanencia, egreso y titulación de estudiantes para asegurar la eficiencia terminal y la titulación y el Art. 28 fracción IX, atender, asesorar y dar el seguimiento del estudiantado desde su ingreso hasta su titulación.

Agradecimientos

A la Universidad Autónoma de Aguascalientes y a la Maestría en Arte, por darme la oportunidad de vivir este proceso de aprendizaje y crecimiento.

A mi tutor Ricardo, por su paciencia y por acompañarme como guía en cada etapa. A Ana, por recibirme en la Universidad de Granada y por ser una verdadera inspiración para mi proyecto de co-creación. A Fernando, por sus consejos y la experiencia compartida durante este proceso.

A Mariana, Raquel, Fer, Diego, Gabriel, Mau, Erick y Adriana por el tiempo compartido en las sesiones de co-creación, por su entrega y por todo lo que aprendimos juntos. De esas experiencias surgió *Baicalaca*, fruto de la co-creación y del entusiasmo compartido, que me impulsa a continuar hasta verlo consolidado.

A mis compañeros de generación, porque con su ejemplo y sus preguntas me recordaron la importancia de mantener siempre una mirada crítica y abierta hacia lo que me rodea.

A mi familia —Gabriel, Mariana, Gabo y Naty—, gracias por ser mi compañía, mi apoyo emocional, mi escucha y mi motivación en todo este recorrido. A mis padres, porque por ellos estoy aquí y este logro también es suyo.

Gracias de corazón, y gracias a Dios por haber puesto a cada uno de ustedes en mi camino y darme la fuerza para concluir esta etapa.

Contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	9
Capítulo I. Arte, diseño y tecnología en dialogo. Bases para una colaboración interdisciplinaria.....	10
1.1 Antecedentes	11
1.1.1 Proyectos interdisciplinarios en México.....	11
1.1.2 Contexto cultural y educativo en Aguascalientes	15
1.2 Justificación	18
1.3 Planteamiento del proyecto.....	19
1.3.1 Objeto de estudio.....	21
1.3.2 Sector poblacional.....	21
1.3.3 Problemáticas clave del contexto	22
1.4 Fundamentación teórica	23
1.4.1 Arte, diseño y tecnología como lenguajes que transforman	23
1.4.2 Metodologías de trabajo colaborativo	24
1.4.3 Metodologías de co-creación en la práctica	25
1.4.4 Interdisciplinariedad y accesibilidad como fundamentos del modelo de co-creación	25
1.4.5 Accesibilidad al arte y al diseño como principio del modelo de co-creación	27
1.4.6 Proyección del modelo de co-creación	27
1.5 Estado del arte	28
1.5.1 Poor Collective: Diseño participativo con impacto social	28
1.5.2 Velázquez Tech Museum: Arte inmersivo y democratización cultural.....	30
1.5.3 Exhibition Hub	31
1.5.4 RRRReMaker.....	31
1.5.5 Espacios de innovación y creatividad para la comunidad	33
1.5.6 Laguna: Comunidad creativa en la Ciudad de México	34
1.5.7 El Instituto Cultural de Aguascalientes (ICA).....	35
1.6 Objetivos	40

1.6.1 Objetivo general.....	40
1.6.2 Objetivos específicos.....	40
1.6.3 Objetivos y su relación con el contexto	41
1.7 Conclusión	42
<i>Capítulo II. La ruta compartida. Sesiones de co-creación como núcleo metodológico..</i>	43
2.1 Fundamentación metodológica de las sesiones de co-creación	44
2.2 Diseño estructural de las sesiones.....	46
2.3 Conformación del equipo interdisciplinario	47
2.4 Desarrollo de las sesiones de co-creación.....	49
2.4.1 Sesión 1. Presentación y conexión entre participantes	51
2.4.2 Sesión 2. Reconocimiento de saberes, roles y lenguajes.....	55
2.4.3 Sesión 3. Producción creativa colaborativa	58
2.4.4 Sesión 4. Selección y definición de propuesta	62
2.4.5 Sesión 5. Desarrollo conjunto del proyecto.....	67
2.4.6 Sesión 6. Evaluación del proceso y resultados.....	72
2.5 Hallazgos emergentes del proceso colaborativo	75
2.6 Relevancia del trabajo multidisciplinario.....	76
2.7 Conclusiones del proceso colaborativo.....	77
<i>Capítulo III. El modelo de colaboración multidisciplinaria: estructura, fases y principios para su implementación</i>	80
3.1 Principios rectores del modelo.....	81
3.2 Estructura del modelo: fases, funciones y roles.	83
3.2.1 Fase 1. Definición	85
3.2.2 Fase 2. Contexto.....	86
3.2.3 Fase 3. Reconocimiento	86
3.2.4 Fase 4. Co-creación	87
3.2.5 Fase 5. Decisiones	88
3.2.6 Fase 6. Colaboración	88
3.2.7 Fase 7. Ejecución	89
3.2.8 Fase 8. Evaluación	89

3.3 Condiciones para su implementación	90
3.3.1 Composición del equipo.....	90
3.3.2 Recursos y entorno de trabajo.....	90
3.3.3 Valores esenciales del proceso	91
3.4 Aplicabilidad y adaptabilidad del modelo en otros contextos.....	91
3.5 Conclusión	93
 <i>Capítulo IV: Proyecto Baicalaca: aplicación del modelo y posibilidades de impacto social.....</i>	
4.1 Introducción.....	97
4.2 Origen y conceptualización del proyecto Baicalaca	97
4.3 Implementación del modelo en Baicalaca	100
4.4 Presentación institucional y entregables	107
4.5 Validación, retroalimentación y proyección futura	110
4.6 Aportes del modelo y visión a futuro.....	111
<i>Capítulo V. Conclusiones y aprendizajes de la experiencia</i>	<i>113</i>
5.1 Contexto y pertinencia	114
5.2 El valor de la co-creación	115
5.3 Formalización del modelo.....	116
5.4 Materialización en Baicalaca.....	117
5.5 Impacto social y proyección futura.....	117
5.6 Reflexión personal y profesional	118
<i>Referencias.....</i>	<i>120</i>
<i>Anexos</i>	<i>123</i>

Tabla de figuras

Figura 1. Sesión de co-creación en espacio colaborativo	7
---	---

Figura 2. Escultura digital interactiva. The eye of Mexico.....	12
Figura 3. Exhibición en el laboratorio de Arte Alameda	13
Figura 4. Exposición temporal en el MUMEDI	14
Figura 5. Vista interior del LABNL.....	15
Figura 6. Arte digital de Amy Karle	26
Figura 7. Ecosistemas naturales encapsulados en esferas.....	26
Figura 8. Intervención artística de Poor Collective	29
Figura 9. Esculturas de Las Meninas reinterpretadas por Antonio Azzato.....	30
Figura 10. Instalación inmersiva basada en la obra de Van Gogh.....	31
Figura 11. Plataforma digital RRRe Maker	32
Figura 12. Exposición del Proyecto ADA	33
Figura 13. Laboratorio móvil del FabLab Cuenca.....	34
Figura 14. Espacio creativo Laguna México	35
Figura 15. Museo Espacio.....	37
Figura 16. Espacio de trabajo utilizado en las sesiones de co-creación	50
Figura 17. Tarjetas de notas elaboradas durante la sesión de co-creación 1.....	53
Figura 18. Registro visual de la sesión de co-creación 2.....	57
Figura 19. Registro visual de la sesión de co-creación 3.....	60
Figura 20. Boceto conceptual elaborado en la sesión de co-creación 3.....	61
Figura 21. Registro visual de la sesión de co-creación 4	64
Figura 22. Boceto conceptual elaborado durante la sesión de co-creación 4	65
Figura 23. Obra original de José Guadalupe Posada	66
Figura 24. Uso de herramienta de Inteligencia Artificial	69
Figura 25. Registro visual de la sesión de co-creación 5.....	70
Figura 26. Pasos para el modelo de colaboración multidisciplinaria.....	84
Figura 27. Modelo de colaboración multidisciplinaria	85
Figura 28. Vista exterior nocturna del vagón móvil	98
Figura 29. Calaveras en bicicletas	99
Figura 30. Vista exterior del vagón móvil	100
Figura 31. Mapa esquemático del recorrido	102
Figura 32. Transición visual del presente al pasado	102

Figura 33. Mapa con personajes históricos del recorrido	103
Figura 34. Interior del vagón con bicicletas estáticas y elementos sensoriales	104
Figura 35. Vista posterior del museo itinerante Baicalaca	105
Figura 36. Fotografía del equipo multidisciplinario durante el desarrollo	106
Figura 37. Vagón itinerante en el Museo Descubre.....	108
Figura 38. Presentación en la Secretaría de Turismo de Aguascalientes.....	109

Tablas

Tabla 1. Gráfica de espacios culturales en Aguascalientes.....	36
Tabla 2. Dimensiones de los indicadores de la UNESCO de cultura para el desarrollo ..	38
Tabla 3. Tabla comparativa de iniciativas internacionales	39
Tabla 4. Relación de los objetivos específicos del modelo con su contexto	41
Tabla 5. Simbología para las sesiones de co-creación	45
Tabla 6. Esquema de planeación y objetivos sesión 1	52
Tabla 7. Esquema de planeación y objetivos sesión 2	56
Tabla 8. Esquema de planeación y objetivos sesión 3	59
Tabla 9. Esquema de planeación y objetivos sesión 4	63
Tabla 10. Esquema de planeación y objetivos sesión 5	68
Tabla 11. Esquema de planeación y objetivos sesión 6	73
Tabla 12. Tabla de hallazgos para el modelo de co-creación	82
Tabla 13. Tabla de relación: sesión, fase y aportación al proyecto	95
Tabla 14. Paradas durante el recorrido	101

Anexos

Anexo 1. Presentación inicial del proyecto de co-creación	123
Anexo 2. Encuesta digital de retroalimentación	134
Anexo 3. Invitación digital para la sesión 2 de co-creación	138
Anexo 4. Invitación digital para la sesión 3 de co-creación	141
Anexo 5. Herramientas visuales utilizadas en la sesión 3	144
Anexo 6. Brochure impreso del proyecto Baicalaca.....	151
Anexo 7. Cotización técnica del proyecto Baicalaca.....	156
Anexo 8. Esquema integral de la experiencia inmersiva	157

Resumen

KEY WORDS: Co-creación, Arte, Diseño, Tecnología, y Multidisciplinariedad.

Este proyecto surge desde una mirada crítica y creativa sobre la forma en que el arte, el diseño y la tecnología se relacionan con la sociedad. En el marco del proceso de estudio de posgrado en la Maestría en Arte, se consolida como una propuesta académica y creativa que busca dar sentido y dirección a la reflexión adquirida en este periodo formativo. Desde esta perspectiva, plantea un modelo de co-creación interdisciplinaria que permita generar proyectos con impacto social y cultural, integrando a profesionistas y estudiantes en un proceso compartido de aprendizaje, producción y transformación. La propuesta nace en Aguascalientes, un estado con una importante infraestructura cultural, pero con retos evidentes en términos de accesibilidad, descentralización y vinculación entre disciplinas creativas.

En el capítulo 1, se realiza un análisis del contexto local y de experiencias nacionales e internacionales que han demostrado cómo la colaboración entre disciplinas puede abrir caminos hacia la innovación social. A partir de esta base, se plantea un modelo de co-creación estructurado en fases, que fue diseñado, implementado y validado a través de un proceso de trabajo conjunto. Se llevaron a cabo dinámicas participativas en las que el arte, el diseño y la tecnología dialogaron para dar forma a una propuesta común.

Como resultado de este proceso, se desarrolló una parte del proyecto piloto: Baicalaca, una exposición inmersiva que busca acercar el arte a comunidades alejadas mediante una experiencia sensorial y lúdica. El proyecto se construyó desde el modelo de co-creación, involucrando a los participantes en la conceptualización, el diseño y la validación de una propuesta cultural que prioriza la inclusión, la movilidad y el disfrute colectivo.

El modelo de co-creación se presenta como una herramienta replicable para instituciones educativas y culturales que deseen impulsar proyectos interdisciplinarios con enfoque social. A través de esta propuesta, se busca abrir nuevas posibilidades de encuentro entre disciplinas, resignificar el papel del arte y el diseño en el entorno social, y fomentar una cultura más inclusiva, accesible y comprometida con su comunidad.

Co-crear es una forma de revalorar el arte, el diseño y la tecnología como lenguajes comunes para imaginar lo que aún no existe.

Figura 1

Sesión de co-creación en espacio colaborativo



Nota. Fuente: Padilla, G. (2024). Archivo personal.

Abstract

This project emerges from a critical and creative perspective on how art, design, and technology relate to society. It proposes an interdisciplinary co-creation model aimed at generating projects with social and cultural impact by integrating professionals, students, and communities into a shared process of learning, production, and transformation. The proposal originates in Aguascalientes, a state with significant cultural infrastructure, but with evident challenges in terms of accessibility, decentralization, and cross-disciplinary collaboration.

It begins with an analysis of the local context and of national and international experiences that have demonstrated how collaboration between disciplines can open pathways to social innovation. Based on this foundation, a co-creation model structured in phases was designed, implemented, and validated through a collective working process. During the co-

creation sessions, participatory dynamics were generated in which art, design, and technology actively engaged in dialogue to shape a shared proposal.

As a result of this process, the pilot project Baicalaca was developed—an immersive exhibition that seeks to bring art closer to remote communities through a sensory and playful experience. The project was built upon the proposed model, involving participants in the conceptualization, design, and validation of a cultural proposal that prioritizes inclusion, mobility, and collective enjoyment.

The co-creation model is presented as a replicable tool for educational and cultural institutions wishing to promote interdisciplinary projects with a social focus. Through this proposal, the aim is to open new possibilities for dialogue between disciplines, to redefine the role of art and design within the social context, and to foster a more inclusive, accessible, and community-engaged culture.

Co-creating is a way to reclaim and reimagine art, design, and technology as shared languages for envisioning what does not yet exist.

Introducción

En Aguascalientes, el arte, el diseño y la tecnología han ido consolidándose como disciplinas significativas dentro del panorama cultural y educativo. Instituciones como el ICA (instituto cultural de Aguascalientes), el Museo Espacio y la Universidad Autónoma de Aguascalientes han fortalecido su presencia a través de programas académicos, infraestructura y producción creativa. A pesar de estos avances, existen retos relevantes en términos de articulación interdisciplinaria, accesibilidad y vinculación efectiva con diversos sectores de la sociedad. Estas disciplinas, aunque afines en su capacidad de reflexión y transformación, suelen desarrollarse de manera paralela, sin espacios sistemáticos que promuevan la colaboración ni el diseño de proyectos compartidos.

Esta propuesta surge de una inquietud personal y profesional: ¿cómo construir puentes reales entre disciplinas que comparten sensibilidad, pensamiento proyectual y capacidad transformadora, pero que pocas veces se encuentran en experiencias colectivas? La pregunta cobra fuerza al observar las limitaciones estructurales que enfrentan los egresados de carreras creativas, entendidas como la falta de acceso a financiamiento, espacios de producción y exhibición, así como la escasez de redes de colaboración y oportunidades laborales en el ámbito cultural, especialmente en contextos donde el acceso a la cultura sigue siendo desigual, centralizado o elitizado.

Frente a este escenario, se propone el diseño y validación de un modelo de co-creación interdisciplinaria que facilite la generación de proyectos colaborativos con enfoque social y cultural. Este modelo es una propuesta para resignificar el papel de las disciplinas creativas en sus comunidades: como un lenguaje capaz de escuchar, intervenir y transformar.

A lo largo de este documento, se abordan los antecedentes teóricos y contextuales que justifican la necesidad del modelo; se describen las sesiones de co-creación que dieron lugar a su diseño y validación práctica; así como su estructura metodológica y, finalmente, se documenta *Baicalaca*, una exposición inmersiva desarrollada bajo este enfoque multidisciplinario.

La intención que recorre cada página es revalorar los procesos colectivos como la fuente desde la cual pueden surgir nuevos futuros, contruidos desde la experiencia y el encuentro que da origen a la creación.

Este documento se elaboró con apoyo de herramientas de inteligencia artificial utilizadas en la redacción y revisión, siempre bajo la supervisión de la autora.



**Capítulo I. Arte, diseño y tecnología en dialogo. Bases para una
colaboración interdisciplinaria**

1.1 Antecedentes

La convergencia entre arte, diseño y tecnología se ha consolidado como un motor esencial para la innovación y la generación de soluciones que aborden problemáticas contemporáneas desde una perspectiva integral. Esta sinergia impulsa el desarrollo de productos y servicios funcionales y permite crear experiencias significativas con un impacto profundo en la sociedad.

Maeda (2006) destaca que "el diseño y la tecnología deben colaborar para crear productos y servicios que sean intuitivos, eficientes y satisfactorios para el usuario" (p. 66). Esta colaboración facilita la traducción de avances tecnológicos en experiencias comprensibles y accesibles, mientras que el diseño potencia la funcionalidad y la integración en la vida cotidiana. A su vez, el arte aporta sensibilidad y profundidad a estas propuestas. Según Maeda (2011), su inclusión en experiencias digitales "contribuye a humanizar la tecnología, dotándola de sensibilidad y creatividad" (p. 14).

Esta intersección constituye el punto de partida para el desarrollo de un modelo de co-creación que integra las cualidades sensibles del arte, la lógica proyectual del diseño y las herramientas de la tecnología, en procesos colaborativos con impacto social y cultural.

Diversas iniciativas han puesto en práctica la colaboración interdisciplinaria en México, integrando arte, diseño y tecnología con enfoque social y cultural. Algunos ejemplos representativos se exponen a continuación.

1.1.1 Proyectos interdisciplinarios en México

A) **The Eye of Mexico (2022)**, escultura digital interactiva creada por Ferdi Alici y el estudio Ouchhh, que emplea inteligencia artificial para transformar datos urbanos en visualizaciones en tiempo real. Ejemplifica la integración de arte y tecnología en el espacio público con carácter espectacular.

Figura 2

Escultura digital interactiva. The Eye of Mexico.



Nota. Fuente: Ouchhh. (2022). <https://www.ouchhh.tv>.

B) **Laboratorio de Arte Alameda (LAA)**, espacio dedicado a la experimentación con medios digitales, bioarte e inteligencia artificial. Su enfoque curatorial ha sido clave para impulsar narrativas innovadoras mediante el uso de tecnología, con un impacto formativo más acotado a los circuitos artísticos especializados.

Figura 3

Exhibición en el Laboratorio de Arte Alameda, fusión de arte, ciencia y tecnología.

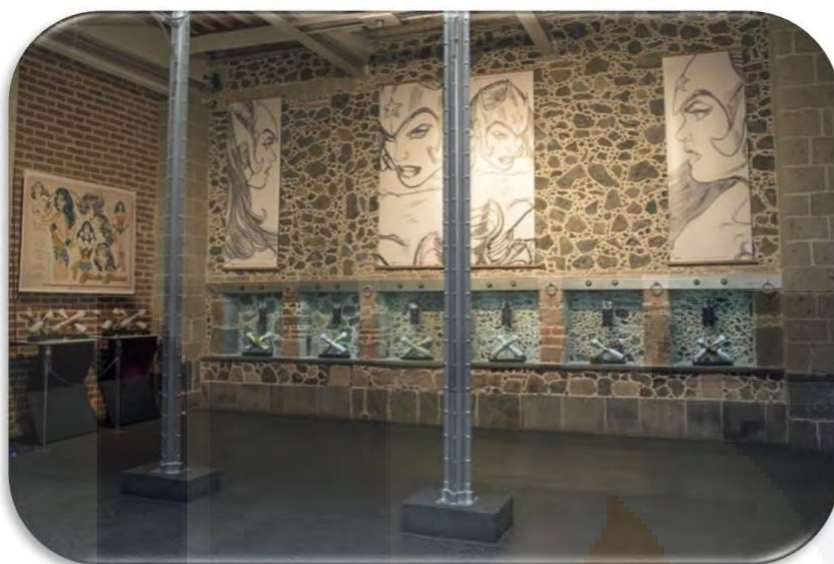


Nota. Fuente: INBAL. (2023).

C) **MUMEDI (Museo Mexicano del Diseño)**, fundado por Álvaro Rego García de Alba, ha promovido el diseño mexicano a través de exposiciones y concursos. Su orientación se centra más en la exhibición que en la creación interdisciplinaria o la participación comunitaria.

Figura 4

Exposición temporal en el MUMEDI, innovación y diseño contemporáneo mexicano.



Nota. Fuente: Gobierno de la Ciudad de México. (s.f.).

D) **LABNL (Laboratorio Cultural Ciudadano de Monterrey)**, destaca por su estructura flexible y su metodología basada en la co-creación, el prototipado colectivo y la escucha activa. Este laboratorio promueve la colaboración entre ciudadanos, artistas, diseñadores y tecnólogos para responder a problemáticas locales desde la creatividad. Es uno de los referentes más cercanos al modelo que se plantea en este proyecto.

Figura 5

Vista interior del LABNL, laboratorio cultural ciudadano con participación social.



Nota. Fuente: LABNL. (s.f.).

Estas iniciativas muestran que la colaboración interdisciplinaria puede dar lugar a propuestas potentes y valiosas, también dejaron en claro la necesidad de contar con marcos metodológicos que fortalezcan procesos sostenibles, adaptables y con sentido formativo. Resulta necesario mirar hacia el contexto cultural y educativo de Aguascalientes, para definir las condiciones y posibilidades que enmarcan este proyecto.

1.1.2 Contexto cultural y educativo en Aguascalientes

En las últimas décadas, Aguascalientes ha incrementado significativamente su oferta educativa en disciplinas creativas como diseño, arquitectura, artes plásticas y visuales. Este crecimiento ha generado una gran cantidad de egresados que enfrentan una limitada inserción laboral en sus áreas de formación.

De acuerdo con el Observatorio Laboral (2024), en el primer trimestre del año había 274,819 profesionistas ocupados en arquitectura y urbanismo en México, con un ingreso promedio mensual de \$16,415 pesos. En el área de diseño, se reportaron 61,006 profesionistas

ocupados con ingresos promedio de \$15,595 pesos. Estos datos revelan una alta competencia y una inserción laboral reducida.

A nivel local, la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (INEGI, 2022) reportó una Población Económicamente Activa (PEA) de 648,000 personas en Aguascalientes, de las cuales 254,000 eran mujeres. Sin embargo, no se detalla el destino laboral de los egresados en áreas creativas, lo que limita el análisis de su situación.

En el ámbito cultural, Aguascalientes cuenta con 16 museos y 19 galerías (INEGI, 2022), pero estos espacios no garantizan una articulación efectiva con las instituciones académicas ni con las comunidades. La desconexión entre formación, producción cultural y participación social evidencia la necesidad de metodologías que promuevan procesos colaborativos y experiencias significativas.

Ante este panorama, el desarrollo de un modelo de co-creación representa una alternativa para fortalecer el tejido cultural local. Su implementación permitiría conectar áreas de conocimiento, fomentar el trabajo colaborativo y crear nuevas rutas de desarrollo profesional y social. Inspirado en iniciativas como LABNL, este modelo busca adaptarse al contexto de Aguascalientes y contribuir a consolidar una identidad creativa con capacidad de incidencia.

Esta propuesta también se sostiene en una experiencia personal vinculada al arte, el diseño y la docencia, que ha permitido constatar el valor del trabajo colectivo. El modelo se concibe como una herramienta metodológica y apuesta por procesos éticos, pedagógicos y sensibles, capaces de transformar realidades desde lo colaborativo.

En las últimas décadas, Aguascalientes ha ampliado de manera notable su oferta educativa en disciplinas creativas como diseño, arquitectura, artes plásticas y visuales. Este crecimiento ha favorecido la formación de un número considerable de egresados, quienes enfrentan el desafío de integrarse a un mercado laboral cada vez más competitivo.

Las cifras del Observatorio Laboral (2024) muestran que, en el primer trimestre del año, se contabilizaron 274,819 profesionistas ocupados en arquitectura y urbanismo en México, con un ingreso promedio mensual de \$16,415 pesos. En el área de diseño, se registraron 61,006 profesionistas con ingresos promedio de \$15,595 pesos. Estos datos reflejan el dinamismo de estas disciplinas, al tiempo que ponen de relieve la necesidad de abrir nuevas rutas de inserción y vinculación profesional que fortalezcan las trayectorias de los egresados.

En Aguascalientes, la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (INEGI, 2022) reportó una Población Económicamente Activa (PEA) de 648,000 personas, de las cuales 254,000 eran mujeres. Aunque aún no se cuenta con información detallada sobre la inserción laboral de los egresados en disciplinas creativas, esta ausencia abre la oportunidad de generar estudios y estrategias que permitan dimensionar mejor su impacto y aprovechar su potencial en el desarrollo cultural y económico del estado.

En el ámbito cultural, Aguascalientes cuenta con 16 museos y 19 galerías (INEGI, 2022). Estos espacios constituyen un patrimonio valioso que aún tiene un amplio margen para fortalecer su vinculación con las instituciones académicas y con las comunidades. La relación entre formación, producción cultural y participación social se perfila como un campo fértil para impulsar nuevas experiencias y formas de colaboración. Es importante reconocer, además, que la cultura encuentra su origen en la vida cotidiana y en los hogares, y que es a través de la educación donde adquiere proyección y un mayor valor colectivo.

Este panorama evidencia la pertinencia de diseñar metodologías que promuevan procesos colaborativos y experiencias significativas capaces de articular lo educativo, lo cultural y lo comunitario. En esa convergencia se encuentran las oportunidades más sólidas para detonar propuestas que incidan en el desarrollo social y creativo de la región.

En este escenario, el desarrollo de un modelo de co-creación se plantea como una alternativa para fortalecer el tejido cultural local. Su implementación permitiría conectar áreas de conocimiento, fomentar el trabajo interdisciplinario y abrir nuevas rutas de desarrollo profesional y social. Inspirado en iniciativas como LABNL, este modelo busca adaptarse al contexto de Aguascalientes y contribuir a consolidar una identidad creativa con capacidad de incidencia.

Esta propuesta también se sustenta en una experiencia personal vinculada al arte, el diseño y la docencia, que ha permitido constatar el valor del trabajo colectivo. El modelo se concibe como una herramienta metodológica y como una apuesta por procesos éticos, pedagógicos y sensibles, con el potencial de transformar realidades desde lo colaborativo.

1.2 Justificación

En Aguascalientes, el crecimiento de la oferta educativa en disciplinas como diseño, arquitectura y artes plásticas ha generado una constante producción de egresados con formación creativa. Este desarrollo ha fortalecido la vida académica y cultural de la región, aunque al mismo tiempo plantea el desafío de generar mayores oportunidades de inserción laboral acordes con las competencias adquiridas por los estudiantes y egresados. Esta situación abre un espacio fértil para repensar los vínculos entre formación profesional, práctica cultural y desarrollo social.

En el ámbito local, la infraestructura cultural de Aguascalientes (compuesta por museos, centros culturales y espacios de formación artística) ofrece un recurso valioso que aún tiene la posibilidad de fortalecer su relación con las instituciones académicas y con las comunidades. Si bien existen esfuerzos institucionales por promover el arte y la cultura, todavía se presentan amplias oportunidades para propiciar proyectos interdisciplinarios con impacto comunitario. En este contexto, la accesibilidad al arte no se limita al acceso físico a espacios o eventos, sino que implica también la posibilidad de participar activamente en procesos de creación, intercambio y apropiación cultural (UNESCO, 2013).

En este sentido, diversas ciudades han comenzado a implementar metodologías de co-creación como parte de sus estrategias culturales y sociales. Iniciativas como el Laboratorio Cultural Ciudadano LABNL (Monterrey) muestran que los modelos de colaboración interdisciplinaria pueden fortalecer los ecosistemas creativos, detonar procesos de innovación y generar transformaciones sociales significativas desde la cultura. Estas experiencias evidencian que el trabajo conjunto entre artistas, diseñadores, arquitectos, tecnólogos y comunidades puede traducirse en soluciones sensibles, sostenibles y culturalmente pertinentes.

Aguascalientes, en este escenario, representa una oportunidad clave para diseñar e implementar un modelo de co-creación que estructure y promueva estos vínculos interdisciplinarios. La propuesta aquí planteada responde a la necesidad de vincular a los actores creativos locales con las realidades de sus comunidades, brindando herramientas metodológicas para fortalecer su capacidad de acción y su incidencia social. Se busca favorecer tanto el desarrollo profesional de estudiantes y egresados como la democratización del arte y el diseño como medios de transformación cultural.

Autores como Margolin (2002) y Manzini (2015) han advertido sobre la urgencia de reconfigurar el papel del diseño y las artes en contextos marcados por desigualdad, exclusión y

pérdida de sentido. En este escenario, el modelo de co-creación que aquí se plantea se presenta como una respuesta a dicho desafío, promoviendo que las disciplinas creativas asuman una postura crítica, participativa y orientada al bien común. Integrar arte, diseño y tecnología con un enfoque social puede contribuir a este horizonte al impulsar procesos formativos, colaborativos y culturalmente relevantes.

Este proyecto surge de una necesidad estructural: diseñar una metodología que fortalezca los vínculos entre campos creativos y comunidades, que reconozca los saberes locales y que facilite el desarrollo de experiencias significativas. Apostar por este enfoque representa una oportunidad para resignificar el rol de los creativos en la sociedad, reconectar sus prácticas con las realidades sociales y construir modelos culturales más inclusivos, participativos y sostenibles.

1.3 Planteamiento del proyecto

La creciente demanda de innovación en diversos sectores ha impulsado la búsqueda de colaboraciones interdisciplinarias que generen soluciones efectivas y experiencias significativas. En este contexto, el arte, el diseño y la tecnología convergen mediante un lenguaje compartido: la creatividad como herramienta para abordar problemáticas contemporáneas desde una perspectiva sensible, inclusiva y situada.

En este escenario, Aguascalientes destaca por su identidad cultural y por la formación de profesionistas en diseño, artes y arquitectura, lo que abre un campo propicio para explorar nuevas formas de vinculación interdisciplinaria. Estos estudiantes y egresados enfrentan el desafío de consolidar su inserción laboral en un entorno que aún ofrece amplias oportunidades para fortalecer la innovación local y aprovechar el potencial de los sectores creativos.

La intersección entre arte y diseño permite generar experiencias significativas a través de la co-creación. Dewey (1934) plantea que "los momentos o cualidades que generan una reacción inmediata en el sujeto y lo llevan a una percepción y sentido del mundo pueden convertirse en una experiencia estética" (p. 124). Esta dimensión estética resulta fundamental para el diseño, al buscar que productos, servicios y espacios cumplan funciones técnicas y provoquen un impacto emocional y sensorial. Zárate (2009) define el diseño de experiencias como un enfoque centrado en la calidad de la interacción entre las personas y su entorno, especialmente en contextos culturales, educativos y sociales.

Estas experiencias se enriquecen al integrar múltiples conocimientos en un mismo proceso creativo. En este sentido, la co-creación y la colaboración interdisciplinaria se posicionan como estrategias esenciales para desarrollar proyectos con impacto social. García López y Suárez Martín (2021) afirman que estos enfoques amplían el alcance y efectividad de los proyectos en arte y diseño, al permitir la integración de perspectivas diversas. En Aguascalientes, este campo se presenta como una oportunidad de intervención desde lo educativo, lo cultural y lo social, a través de metodologías que consoliden estas dinámicas.

El Plan Estatal de Desarrollo 2023–2027 señala la necesidad de ampliar el acceso al arte y la tecnología en comunidades con escaso contacto con estas expresiones (Instituto Cultural de Aguascalientes, 2023). Para lograrlo, es necesario diseñar estrategias que vinculen la participación de artistas, diseñadores y profesionales creativos en proyectos colaborativos con vocación transformadora.

En respuesta a este diagnóstico, la propuesta planteada impulsa el desarrollo de un modelo de co-creación, sustentado en una metodología cualitativa de investigación–acción con enfoque participativo, inspirada en los procesos creativos de Masferrer (2019) y en los principios del Design Sprint de Google (2016), adaptados al contexto cultural y educativo de Aguascalientes. Esta metodología se implementa mediante sesiones de co-creación interdisciplinaria que integran a profesionistas y estudiantes en fases progresivas de exploración, creación y validación. Con ello, se busca fortalecer redes creativas, fomentar la sinergia interdisciplinaria y facilitar el acceso a experiencias culturales participativas.

La iniciativa reconoce al arte, el diseño y la tecnología como expresiones estéticas, funcionales y como herramientas de transformación social. Desde esta visión, la creación es entendida como una práctica capaz de incidir en procesos de inclusión, participación y fortalecimiento comunitario.

Ejemplos como el LABNL (Laboratorio Cultural Ciudadano) en Monterrey muestran que las metodologías de co-creación interdisciplinaria pueden propiciar soluciones innovadoras y una participación activa de las comunidades. Su adopción en el contexto hidrocálido no solo serviría de referente, sino que permitiría adaptar estas dinámicas a las particularidades locales para consolidar un ecosistema cultural más dinámico y accesible.

Asimismo, Etgar (2008) sostiene que los procesos co-creativos impulsan experiencias en las que arte, diseño y tecnología se entrelazan con la innovación, asegurando su pertinencia en un

contexto de transformación constante. En esta línea, el modelo propuesto busca integrar herramientas del diseño participativo, con énfasis en su adaptación a las necesidades sociales y a los retos del entorno creativo actual.

De este modo, la propuesta busca responder a un vacío metodológico y consolidar un enfoque capaz de detonar procesos sostenibles de transformación cultural a partir de lo colectivo.

1.3.1 Objeto de estudio

Construcción de un modelo de co-creación interdisciplinaria entre arte, diseño y tecnología, concebido como una estrategia para generar proyectos creativos con impacto social. Este objeto se delimita al diseño e implementación de una metodología estructurada que facilite la colaboración entre estudiantes y profesionistas, promoviendo la integración de conocimientos y experiencias en procesos participativos situados en el estado de Aguascalientes.

1.3.2 Sector poblacional

La implementación de la propuesta considera la participación activa de tres sectores clave:

1. Profesionistas del arte, el diseño y la tecnología: diseñadores, arquitectos, artistas visuales, desarrolladores tecnológicos y gestores culturales interesados en prácticas colaborativas e interdisciplinarias, entre otros.
2. Estudiantes universitarios de áreas creativas: jóvenes en formación que buscan experiencias prácticas en contextos reales, aplicando sus conocimientos en dinámicas de co-creación.
3. Instituciones educativas y culturales: organizaciones públicas y privadas que podrían adoptar este enfoque como parte de sus estrategias de vinculación social, formación práctica y desarrollo de proyectos con impacto comunitario.

Este planteamiento busca construir redes horizontales y promover el aprendizaje situado, favoreciendo la generación de propuestas creativas pertinentes en lo social, lo educativo y lo cultural. Asimismo, reconoce la diversidad de conocimientos y la importancia de desarrollar procesos éticamente cuidados. De esta manera, los tres sectores poblacionales se configuran como los actores fundamentales del modelo de co-creación, al articular esfuerzos que permiten su pertinencia y viabilidad en el contexto de Aguascalientes.

1.3.3 Problemáticas clave del contexto

A partir del análisis contextual y conceptual realizado en los apartados anteriores, se identifican las siguientes problemáticas como factores determinantes para el desarrollo del modelo de co-creación interdisciplinaria. Estas necesidades han sido jerarquizadas con base en su impacto social, educativo y cultural:

1. Desarticulación entre la formación académica y las oportunidades profesionales reales. A pesar de la creciente oferta educativa en disciplinas creativas, los egresados enfrentan dificultades para integrarse en espacios laborales que valoren su perfil, lo cual limita su desarrollo profesional y creativo.
2. Falta de modelos estructurados que integren arte, diseño y tecnología desde una perspectiva colaborativa. Aunque existen iniciativas valiosas, persiste el deseo de generar espacios metodológicos que sistematicen la práctica interdisciplinaria y permitan explorar nuevas formas de co-creación entre disciplinas creativas.
3. Limitado acceso a experiencias culturales en comunidades periféricas. La oferta cultural del estado sigue concentrada en zonas urbanas y en formatos tradicionales, lo que excluye a sectores alejados o con menos recursos para acceder a procesos creativos participativos.
4. Escasa implementación institucional de procesos colaborativos integradores. Si bien hay programas culturales activos, la mayoría no ha incorporado dinámicas metodológicas que involucren activamente a estudiantes, profesionistas y comunidades en el desarrollo conjunto de proyectos.
5. Oportunidad de incorporar herramientas tecnológicas con sentido social en la gestión cultural. Las tecnologías están presentes como recursos técnicos o expresivos, pero aún falta profundizar en su uso como medio de articulación entre arte, diseño y comunidad, desde una visión ética, accesible e inclusiva.

Este diagnóstico evidencia la necesidad de una intervención estructurada que articule las experiencias y conocimientos creativos en un proceso metodológico replicable, situado y con vocación transformadora.

1.4 Fundamentación teórica

El desarrollo de un modelo de co-creación interdisciplinaria entre arte, diseño y tecnología responde a la necesidad de explorar nuevas formas de trabajo integradoras, que reconozcan la diversidad de perspectivas, saberes y experiencias. La co-creación ha demostrado ser una estrategia valiosa para disciplinas creativas, ya que promueve la participación activa de profesionales, estudiantes y comunidades en procesos colaborativos. En este contexto, el presente capítulo reúne los elementos teóricos y metodológicos que sustentan la propuesta del modelo, articulando conceptos clave como el valor de los lenguajes creativos, las metodologías colaborativas, la interdisciplinariedad, el acceso al conocimiento y las políticas culturales.

Además de las bases teóricas, se consideran referencias a políticas públicas estatales e internacionales que reconocen la cultura, la educación y la tecnología como motores de transformación. Tal es el caso del Plan Estatal de Desarrollo de Aguascalientes 2023–2027, que plantea la necesidad de descentralizar la oferta cultural y fomentar la creatividad como herramienta de inclusión; y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU, que promueven la equidad en el acceso al conocimiento, la participación social y el uso de tecnologías con enfoque comunitario.

El marco de fundamentación aquí planteado permite comprender los principios y estrategias que orientan la estructura del modelo propuesto, fortaleciendo su aplicación práctica y su pertinencia social. Desde una mirada pedagógica y transformadora, se plantea que la convergencia entre arte, diseño y tecnología el horizonte creativo, y consolida procesos culturales más justos, accesibles y participativos.

1.4.1 Arte, diseño y tecnología como lenguajes que transforman

Arte, diseño y tecnología funcionan como lenguajes interconectados que permiten nuevas formas de creación, comunicación y transformación social. Cada disciplina aporta perspectivas distintas que, al articularse, enriquecen la comprensión del mundo contemporáneo.

El arte no se limita al aspecto estético: ofrece una mirada sensible que interpela y transforma. Su capacidad para generar experiencias conmovedoras y abrir narrativas alternativas lo convierte en una herramienta de reflexión cultural y expresión colectiva.

El diseño, por su parte, es un lenguaje proyectual que media entre las necesidades humanas y las respuestas materiales o simbólicas que les dan forma. Desde una lógica sistémica,

el diseño organiza, estructura y da sentido, transformando las innovaciones tecnológicas en experiencias comprensibles y significativas.

La tecnología, más allá de lo instrumental, modifica profundamente nuestras formas de producción, relación y percepción. Cuando se vincula con el arte y el diseño, se amplifican sus posibilidades expresivas y se redefine el rol de los usuarios como coautores de experiencias.

Manzini (2015) sostiene que los procesos creativos que integran múltiples saberes generan innovaciones relevantes cuando se diseñan con sensibilidad social y visión sistémica. Un ejemplo es The Eye of Mexico (2022), una instalación urbana que combina arte generativo, diseño de interacción e inteligencia artificial para crear visualizaciones en tiempo real de datos ambientales, generando así una experiencia estética situada y con impacto público.

1.4.2 Metodologías de trabajo colaborativo

La colaboración interdisciplinaria es esencial para la co-creación, ya que permite abordar problemas desde diferentes enfoques. Diversas metodologías han demostrado su eficacia en la estructuración de dinámicas participativas:

Design Thinking: Enfoque centrado en el usuario que promueve empatía, ideación y experimentación. López León (2017) resalta por su flexibilidad y su capacidad de adaptación a distintos contextos.

Google Design Sprint: Método intensivo de cinco días diseñado por Google Ventures. Permite validar ideas en poco tiempo mediante fases estructuradas. Knapp, Zeratsky y Kowitz (2016) destacan su utilidad para reducir riesgos en la innovación.

Diseño de Procesos Creativos (Masferrer, 2019): Propuesta visual y adaptable que organiza el pensamiento colectivo y facilita la toma de decisiones sin limitar la creatividad. Su enfoque permite adaptarse a diferentes tipos de equipos y proyectos.

Dentro de este campo, el diseño participativo permite que los usuarios intervengan activamente en las soluciones. Sanders y Stappers (2012) señalan que este enfoque fortalece los vínculos entre creadores y comunidades.

En el campo del arte, el arte relacional redefine el rol del espectador y convierte la experiencia colectiva en el eje del proceso. Bourriaud (2002) describe este enfoque como una práctica estética basada en la interacción, el vínculo y la producción situada, que resulta esencial en contextos comunitarios.

Estas metodologías comparten valores como la horizontalidad, la escucha activa y la construcción colectiva, principios fundamentales del modelo propuesto.

1.4.3 Metodologías de co-creación en la práctica

Existen múltiples experiencias que validan la co-creación como vía efectiva para generar innovación con impacto social:

LABNL (Laboratorio Cultural Ciudadano de Monterrey) ha implementado procesos de participación colectiva para desarrollar contenidos artísticos, educativos y tecnológicos mediante metodologías abiertas y colaborativas (LABNL, s.f.).

Rrrmaker, proyecto de innovación artesanal, articula arte, diseño, tecnología e inteligencia artificial para revalorizar la producción con materiales de desecho. Este proyecto, impulsado por una de las asesoras del presente trabajo, destaca por integrar sostenibilidad, innovación y colaboración interdisciplinaria (Rrrmaker, s.f.).

Estos casos revelan principios clave: participación activa, uso social de la tecnología, horizontalidad y creación situada. La observación crítica de estas experiencias nutre la construcción del modelo propuesto, aportando aprendizajes replicables en contextos educativos y comunitarios.

1.4.4 Interdisciplinariedad y accesibilidad como fundamentos del modelo de co-creación

La interdisciplinariedad permite expandir la creatividad a través del diálogo entre conocimientos. Desde la convergencia entre arte, diseño, tecnología, pedagogía y ciencia, se generan respuestas más completas a los retos contemporáneos.

Buchanan (1992) señala que el diseño, como disciplina integradora, se enriquece del cruce con otras áreas del conocimiento. En el ámbito artístico, figuras como Amy Karle y Joaquín Fargas han desarrollado proyectos que articulan bio arte, robótica, ecología y tecnología para provocar reflexión social y generar nuevas estéticas.

Figura 6

Arte digital de Amy Karle que representa la fusión entre biotecnología y moda contemporánea.



Nota. Fuente: Karle, A. (2022). <https://superrare.com>

Figura 7

Ecosistemas naturales encapsulados en esferas, parte del proyecto Biosfera de arte y ciencia.



Nota. Fuente: Educ.ar. (s.f.). <https://www.educ.ar>

Desde el campo educativo, autores como Freire (1970), Eisner (2002) y Robinson (2011) abogan por modelos dialógicos que reconozcan las múltiples formas de creatividad. bell hooks (1994) subraya que enseñar es un acto político y transformador, vinculado al amor y al compromiso con la justicia social.

La interdisciplinariedad también se vincula con la accesibilidad: permite que las soluciones no sean exclusivas de expertos, sino construidas colectivamente. De este modo, se abren posibilidades para la inclusión cultural, educativa y tecnológica.

1.4.5 Accesibilidad al arte y al diseño como principio del modelo de co-creación

Históricamente, el acceso al arte y al diseño ha estado condicionado por factores económicos, sociales y educativos. La digitalización y las metodologías colaborativas han ampliado ese acceso, pero aún persisten barreras significativas.

Entre las estrategias emergentes para democratizar el acceso destacan:

- Plataformas digitales abiertas
- Museos y contenidos en realidad virtual o aumentada
- Procesos de co-creación en el espacio público

Sousa Santos (2010) plantea que la justicia cognitiva consiste en reconocer la diversidad de saberes y garantizar su legitimidad en el campo cultural. El modelo aquí propuesto responde a esta lógica: busca promover el acceso mediante prácticas horizontales y situadas, reconociendo a las comunidades como sujetos creadores de cultura.

La accesibilidad, en este sentido, no es un elemento complementario, sino una condición estructural del modelo de co-creación. A través de ella se asegura que el arte, el diseño y la tecnología sean herramientas de transformación colectiva, y no privilegios exclusivos.

1.4.6 Proyección del modelo de co-creación

Para que el modelo propuesto tenga un impacto sostenible, es fundamental su incorporación en estructuras formales, tanto gubernamentales como educativas. En el ámbito público, puede integrarse en programas de desarrollo cultural y políticas de innovación comunitaria. En el sector educativo, su adopción en planes de estudio permitiría formar profesionales con capacidades colaborativas, creativas y sociales.

La asignación de recursos, la vinculación con instituciones culturales y la participación activa de las comunidades son condiciones necesarias para asegurar la continuidad del modelo. Asimismo, su aplicación en diferentes contextos permitirá validar su adaptabilidad y fomentar una cultura de colaboración creativa.

Este modelo aspira a consolidarse como una plataforma dinámica de creación colectiva, accesible y situada, en la que el arte, el diseño y la tecnología se conviertan en medios para construir relaciones más equitativas, inclusivas y sensibles con el entorno y con los otros.

En síntesis, esta fundamentación teórica valida la pertinencia del modelo de co-creación propuesto, al articular referentes conceptuales, experiencias previas e intenciones metodológicas en un solo cuerpo argumentativo. El diseño, el arte y la tecnología, como lenguajes accesibles y transformadores, conforman un sistema integrador que puede incidir positivamente en el desarrollo cultural y social de las comunidades, especialmente aquellas con menor acceso a procesos creativos.

1.5 Estado del arte

Con el fin de sustentar el modelo de co-creación interdisciplinaria propuesto, se analizaron proyectos que integran diseño, arte y tecnología con enfoque social, implementados en diversas ciudades de México y otros países. Este enfoque resulta fundamental para el proyecto, ya que permite visibilizar cómo las prácticas creativas pueden actuar como agentes de cambio en contextos comunitarios, aportando valor cultural, estético, humano y colectivo. El análisis de estos casos permitió identificar proyectos que abordan de manera efectiva problemáticas reales, con soluciones viables y un impacto significativo en sus comunidades. Esta revisión establece una base sólida para el desarrollo conceptual de la investigación y aporta conocimientos valiosos al estudio.

1.5.1 Poor Collective: Diseño participativo con impacto social

Poor Collective (Power Out of Restriction Collective) es un colectivo de diseñadores y arquitectos con sede en Londres, Inglaterra. Su labor se centra en colaborar con jóvenes de comunidades marginadas, desarrollando intervenciones de diseño que mejoran su entorno y fomentan la apropiación del espacio público. A través de esta metodología de trabajo, los participantes adquieren habilidades en diseño y construcción y experimentan un proceso de

aprendizaje significativo al interactuar directamente con profesionales del diseño y la arquitectura.

Poor Collective sostiene que trabajar con la juventud y para la juventud es fundamental para lograr un impacto positivo y sostenible. Su enfoque ha demostrado despertar el interés de los jóvenes en diversas formas de expresión artística y de diseño, brindándoles un sentido de pertenencia y validación dentro de la sociedad (Poor Collective, 2023). En 2023, el colectivo recibió la London Design Medal, un galardón otorgado a proyectos que generan un cambio social a través del diseño (London Design Festival, 2023). Además, han sido mencionados en medios como Design Week y Architect's Journal, lo que ha llamado la atención de organizaciones, instituciones educativas y organismos gubernamentales.

La experiencia de Poor Collective demuestra cómo la participación juvenil activa puede convertirse en una vía para el desarrollo de competencias creativas y sentido de pertenencia, elementos clave también en el modelo propuesto.

Figura 8

Intervención artística de Poor Collective en espacio público, promoviendo identidad juvenil.



Nota. Fuente: Poor Collective. (s.f.). <https://poorcollective.com>

1.5.2 Velázquez Tech Museum: Arte inmersivo y democratización cultural

Ubicado en el centro de Madrid, el Velázquez Tech Museum es una propuesta inmersiva liderada por el artista Antonio Azzato. Transforma la emblemática obra Las Meninas de Diego Velázquez en una experiencia interactiva que busca acercar el arte al público de manera innovadora y accesible (Velázquez Tech Museum, 2022).

La exhibición se estructura en salas interactivas que ofrecen experiencias multisensoriales. Una sala de realidad virtual permite conocer a Diego Velázquez y descubrir la historia detrás de Las Meninas. La exposición culmina con un espacio de participación artística, donde los visitantes intervienen su propia menina tridimensional.

Inspirado en la frase "El arte es de todos", Azzato ha expuesto esculturas de meninas en calles de Madrid y Caracas. Esta estrategia democratiza el acceso al arte e invita a los espectadores a reinterpretar una obra clásica desde una perspectiva contemporánea (Azzato, 2023). Estas estrategias inmersivas inspiran formas de apropiación cultural que pueden ser adaptadas a contextos locales, como el de Aguascalientes.

Figura 9

Esculturas de Las Meninas reinterpretadas por Antonio Azzato en el Velázquez Tech Museum.



Nota. Fuente: El Mundo. (2018).

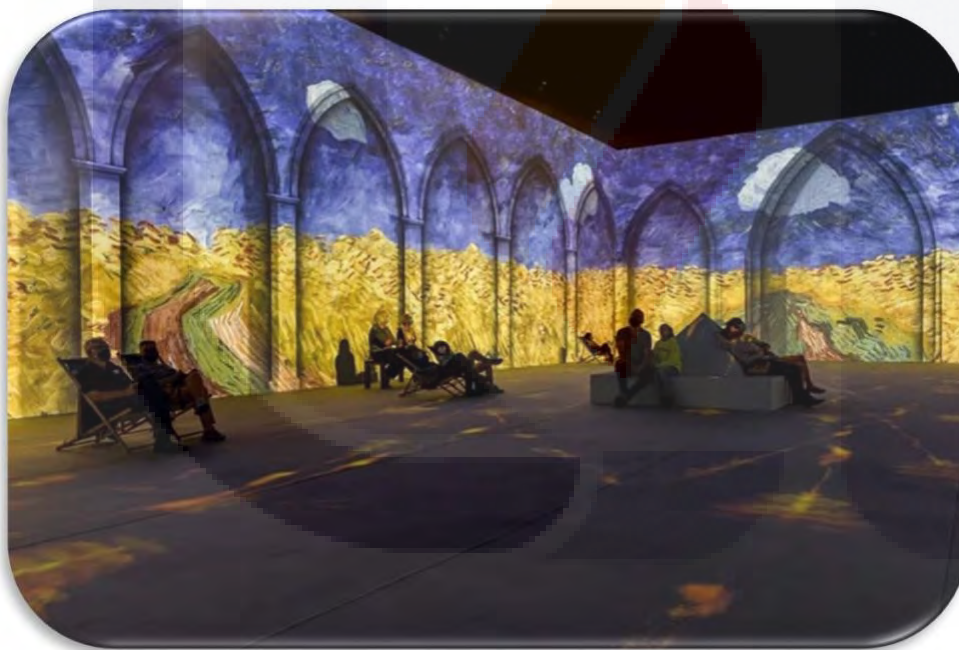
1.5.3 Exhibition Hub

Exhibition Hub es una empresa con sede en Bruselas dedicada a la curaduría, producción y distribución de exposiciones a nivel mundial. Ofrece experiencias de entretenimiento educativo mediante exposiciones inmersivas en museos, iglesias, casas, galerías y centros comerciales. Ha desarrollado más de 70 exposiciones en todo el mundo (Exhibition Hub, 2024).

Uno de sus aspectos más destacados es la integración de experiencias de realidad virtual, desarrolladas en colaboración con profesionales del arte, diseño y tecnología. Aunque ofrece una experiencia inmersiva de alta calidad, su costo de entrada oscila entre \$450 y \$800 MXN, lo que limita su acceso a públicos diversos. Esta limitación contrasta con la intención de democratización cultural del modelo propuesto.

Figura 10

Instalación inmersiva basada en la obra de Van Gogh, desarrollada por Exhibition Hub.



Nota. Fuente: Exhibition Hub. (s.f.). <https://www.exhibitionhub.com>

1.5.4 RRReMaker

RRReMaker es liderado por la Dra. Ana María García López desde la Universidad de Granada. Busca innovar en el sector artesanal mediante estrategias de investigación, desarrollo e

innovación (I+D+i), integrando disciplinas como arte, diseño, economía, ingenierías, derecho, marketing y comunicación.

Proyectos desarrollados:

- RRRemaker: Aplica inteligencia artificial para optimizar procesos de diseño y producción artesanal sostenible.
- Maker Art: Promueve la cultura colaborativa y la fabricación digital con impresión 3D y robótica.
- ADA: Recupera experiencias artesanales, materiales autóctonos y fortalece el mercado.

El proyecto está financiado por la Unión Europea 2020 con €1,200,000. Este proyecto, liderado por una de las asesoras del presente trabajo, refuerza la viabilidad de aplicar estrategias de innovación interdisciplinaria con base en tecnologías emergentes y saberes tradicionales.

Figura 11

Plataforma digital RRRe Maker como ejemplo de economía circular y cultura maker.



Nota. Fuente: RRRe Maker. (s.f.). <https://www.rrremaker.com>

Figura 12

Exposición del Proyecto ADA sobre diseño sostenible y saberes artesanales.



Nota. Fuente: Proyecto ADA. (s.f.). <https://proyectoada.es>

1.5.5 Espacios de innovación y creatividad para la comunidad

Los FabLabs (laboratorios de fabricación digital) representan una de las iniciativas más relevantes para acercar tecnologías maker a la población. Promueven la relocalización de la manufactura, el aprendizaje colaborativo y la producción personalizada (Fab Foundation, 2023).

FabLab Cuenca: Tecnología itinerante y apoyo a comunidades rurales

FabLab Cuenca, en España, es un ejemplo de inclusión tecnológica. Bajo la dirección de Delia Millán, desarrolló un laboratorio itinerante que lleva fabricación digital a comunidades rurales como estrategia contra la despoblación (FabLab Cuenca, 2023)

Figura 13

Laboratorio móvil del FabLab Cuenca, que lleva fabricación digital a comunidades rurales.



Nota. Fuente: FabLab Cuenca. (s.f.). <https://www.fablabcuenca.com>

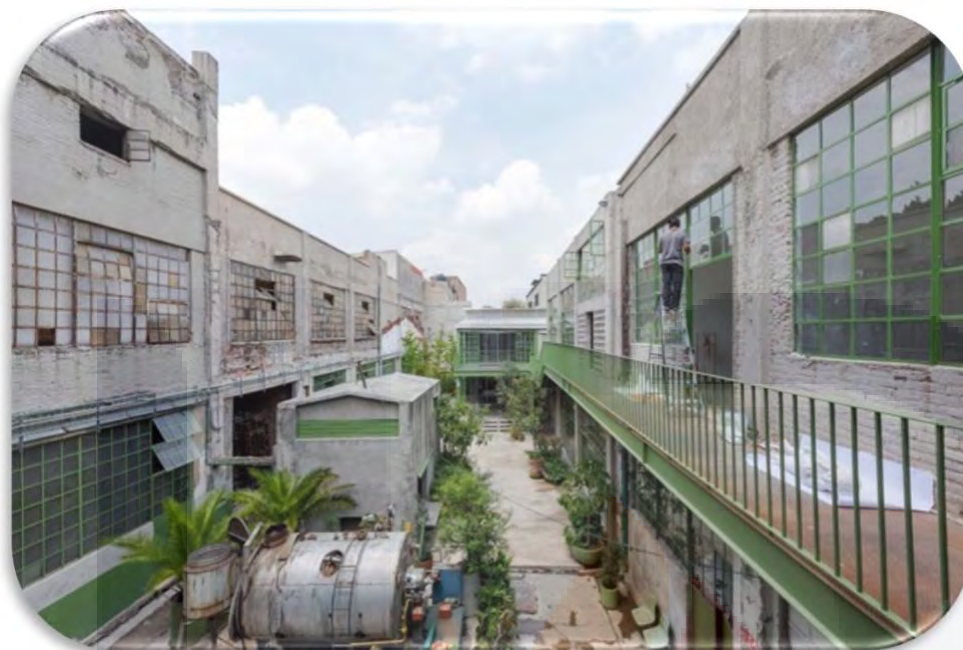
1.5.6 Laguna: Comunidad creativa en la Ciudad de México

Laguna es un espacio multidisciplinario ubicado en una antigua fábrica en la Ciudad de México. Reúne a emprendedores de diseño, arquitectura, urbanismo, gastronomía y arte, generando proyectos de alto impacto y fomentando la sustentabilidad, la producción artesanal y la inclusión social (Laguna, 2023).

Estas iniciativas revelan el potencial de los espacios creativos colaborativos como plataformas para fortalecer comunidades a través del acceso a tecnología, saberes locales y producción cultural.

Figura 14

Espacio creativo Laguna México, ubicado en una antigua fábrica en la Ciudad de México.



Nota. Fuente: Productora. (s.f.). <https://www.architectural-review.com>

1.5.7 El Instituto Cultural de Aguascalientes (ICA)

El ICA tiene como misión fomentar la participación cultural desde una perspectiva de identidad, inclusión y equidad. Aunque el estado presenta fortalezas como el número de auditorios por habitante, también enfrenta retos como la baja presencia de casas de artesanías. Además, persiste una limitada inclusión de comunidades alejadas de la capital (Instituto Cultural de Aguascalientes, 2023), (ver figura 15).

Según el Informe de Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo (IUCD), el acceso a programas culturales es limitado. Se recomienda desarrollar proyectos itinerantes y alianzas con colectivos artísticos y tecnologías digitales para mejorar la equidad cultural en Aguascalientes. El modelo propuesto responde a esta necesidad al plantear una estrategia de co-creación itinerante e inclusiva, alineada con las recomendaciones de organismos internacionales. (Ver Tabla 1)

Tabla 1

Gráfica de espacios culturales por cada 100,000 habitantes en Aguascalientes.

Tabla 1. Espacios culturales por cada cien mil habitantes

TIPO DE RECURSO	RECURSOS NACIONALES POR CADA CIENTO MIL HABITANTES	RECURSOS ESTATALES POR CADA CIENTO MIL HABITANTES
Auditorios	.78	1.89
Bibliotecas	5.93	4.62
Casa de Artesanías	.15	.21
Casas y Centros Culturales	2.15	3.7
Salas de proyección cinematográfica	8.02	.007
Galerías	.008	.013
Librerías	.12	.025
Museos	.012	.011
Teatros	.012	.008
Universidades de arte	.02	.03
Archivos históricos	.01	.01
Catálogo de patrimonio ferroviario	.004	.002
Monumentos históricos de propiedad federal	7.61	.003
Inventario del Patrimonio Cultural Inmaterial	2.53	3.2
Centros de investigación	5.63	.001
Fiestas y festivales	.005	.007
Programas federales de apoyo a la comunidad artística	3	3
Apoyos para la cultura popular e indígena	2	1
Gastronomía	1.06	.001
Editoriales y fondos editoriales	.003	.002
Programas educativos	.01	.02

Nota. Fuente: Instituto Cultural de Aguascalientes. (s.f.).

Como coordinador del Sistema Estatal de Cultura, el ICA tiene la responsabilidad de integrar los diversos recursos culturales del estado y establecer estrategias que permitan impulsar la difusión del arte y la cultura. Sus funciones incluyen:

- Promover políticas culturales alineadas con los instrumentos de planeación estatal.
- Coordinar programas anuales para el desarrollo de actividades culturales.

- Fortalecer la vinculación con actores clave del sector cultural, incluyendo dependencias gubernamentales, promotores culturales, productores artísticos y empresas creativas.
- Gestionar recursos para garantizar la implementación de proyectos que fomenten la inclusión y accesibilidad cultural.

El ICA también se encarga de articular esfuerzos con los diferentes niveles de gobierno para garantizar la sostenibilidad de las iniciativas culturales, asegurando que el desarrollo artístico se traduzca en un beneficio tangible para la sociedad.

Figura 15

Museo Espacio, dedicado al arte contemporáneo en una antigua zona ferroviaria.



Nota. Fuente: Gobierno del Estado de Aguascalientes. (s.f.). <https://ags.gob.mx>

Tabla 2

Dimensiones de los Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo (IUCD).

Los Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo (IUCD) son un instrumento normativo y de promoción que permite evaluar, por medio de datos y cifras, la función pluridimensional de la cultura en los procesos de desarrollo, los cuales están clasificados en siete dimensiones:

ODS	DIMENSIÓN	INDICADOR	SITUACIÓN ESTATAL
11	1. Medio ambiente y resiliencia	11.1.1 Gastos en patrimonio	Bajo
		11.1.2 Gestión sostenible del patrimonio	Bajo
		11.1.3 Adaptación al cambio climático y resiliencia	Bajo
		11.1.4 Equipamientos culturales	Medio
		11.1.5 Espacio abierto para la cultura	Medio
16	2. Prosperidad y medios de vida	16.2.1 Cultura en el PIB	Alto
		16.2.2 Empleo cultural	Medio
		16.2.3 Empresas culturales	Medio
		16.2.4 Gastos en los hogares	Medio
		16.2.5 Comercio de bienes y servicios culturales	Medio
		16.2.6 Financiación pública de la cultura	Medio
		16.2.7 Gobernanza para la cultura	Medio
16	3. Conocimientos y competencias	16.3.1 Educación para el desarrollo sostenible	Bajo
		16.3.2 Conocimientos culturales	Alto
		16.3.3 Educación multilingüe	Medio
		16.3.4 Educación cultural y artística	Alto
		16.3.5 Formación cultural	Alto
17	4. Inclusión y participación	17.4.1 Cultura para la cohesión social	Bajo
		17.4.2 Libertad artística	Medio
		17.4.3 Acceso a la cultura	Medio
		17.4.4 Participación cultural	Medio
		17.4.5 Procesos participativos y gobernanza	Bajo

Fuente: Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo (IUCD).

Nota. Fuente: UNESCO. (s.f.). <https://unesdoc.unesco.org>

La revisión de experiencias nacionales e internacionales permite identificar cómo distintas iniciativas han logrado integrar arte, diseño y tecnología en proyectos con impacto social y comunitario. Cada uno de los casos analizados desde la participación juvenil de Poor Collective hasta la inclusión tecnológica de FabLab Cuenca o la innovación interdisciplinaria de RRReMaker aporta elementos metodológicos, conceptuales y estratégicos que enriquecen la construcción del modelo propuesto.

Como se sintetiza en la Tabla 3, estos proyectos presentan enfoques diversos en cuanto a contexto, público y modalidad de intervención, pero comparten una visión transformadora sobre el papel de las disciplinas creativas. Valores como la colaboración horizontal, la creación situada, el uso ético de la tecnología y el acceso incluyente a la cultura se repiten como constantes que sustentan su relevancia social.

Tabla 3

Tabla comparativa de iniciativas internacionales con enfoque interdisciplinario.

Caso	Lugar	Público objetivo	Tipo de intervención	Relación con el modelo propuesto
Poor Collective	Londres, Inglaterra	Jóvenes en comunidades marginadas	Diseño participativo y comunitario	Inspiración metodológica directa en co-creación y apropiación del espacio público
Velázquez Tech Museum	Madrid, España	Público general	Arte inmersivo y democratización cultural	Ejemplo de experiencia artística accesible y sensorial
Exhibition Hub	Bruselas / Internacional	Público general	Exposiciones inmersivas con arte digital	Referencia crítica sobre accesibilidad y costo
RRReMaker	Granada, España	Artesanos y productores locales	Innovación artesanal + IA + sostenibilidad	Referencia directa en integración tecnológica y saberes tradicionales
FabLab Cuenca	Cuenca, España	Comunidades rurales	Tecnología itinerante para inclusión digital	Ejemplo de accesibilidad tecnológica en zonas alejadas

Nota. Fuente: Elaboración propia.

Al observarlos en conjunto, se confirma que la co-creación es tanto viable como deseable como vía para fortalecer el tejido cultural y social. Estos casos no solo refuerzan la pertinencia

del modelo planteado, sino que demuestran la posibilidad de estructurar procesos replicables que respondan a necesidades reales desde el diálogo entre disciplinas.

El análisis comparativo de estas experiencias consolida la base conceptual de la investigación y abre la posibilidad de adaptar estrategias exitosas a realidades locales como la de Aguascalientes. En este sentido, los llamados “casos gemelos” sirven como referencia, inspiración y validación para el desarrollo del modelo de co-creación interdisciplinaria que aquí se propone.

Por ello, resulta imprescindible desarrollar proyectos culturales itinerantes, así como fortalecer las alianzas con colectivos artísticos y organismos gubernamentales que permitan llevar la cultura a sectores tradicionalmente excluidos. La innovación en la gestión cultural y el uso de nuevas herramientas digitales podrían ser clave para mejorar la accesibilidad y promover una cultura más inclusiva y equitativa en Aguascalientes.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo general

Analizar y validar un modelo de co-creación interdisciplinaria, estructurado en fases operativas, que promueva el diálogo entre arte, diseño y tecnología en proyectos con enfoque social, aplicable en instituciones culturales o educativas interesadas en procesos comunitarios.

1.6.2 Objetivos específicos

- Explorar referentes teóricos y contextuales que sustenten la necesidad de un modelo de co-creación interdisciplinaria entre arte, diseño y tecnología.
- Diseñar un modelo de co-creación interdisciplinaria, organizado en fases operativas, que promueva el diálogo y la colaboración entre estas disciplinas en proyectos con impacto social.
- Implementar el modelo en un proyecto piloto desarrollado por un equipo multidisciplinario, aplicado en un entorno cultural real.
- Evaluar la efectividad del modelo mediante su aplicación práctica y la retroalimentación de los participantes y la sociedad, identificando su potencial de adaptación y réplica en otros contextos.

1.6.3 Objetivos y su relación con el contexto

La Tabla 4 vincula cada uno de los objetivos específicos con el contexto en el que se desarrolla el proyecto, considerando su lugar de aplicación, la población involucrada y el propósito que cada uno cumple dentro del modelo propuesto.

Tabla 4

Relación de los objetivos específicos del modelo con su contexto de aplicación.

Objetivo específico	Lugar	Población	Propósito/contexto
Explorar referentes teóricos y contextuales que sustenten la necesidad de un modelo de co-creación interdisciplinaria entre arte, diseño y tecnología.	Estado de Aguascalientes.	Investigadores, docentes y estudiantes de áreas creativas.	Fundamentar el modelo desde experiencias previas, necesidades locales y referentes metodológicos.
Diseñar un modelo de co-creación interdisciplinaria, organizado en fases operativas, que promueva el diálogo y la colaboración entre disciplinas en proyectos con impacto social.	Aguascalientes, con posibilidad de adaptación a otros contextos.	Profesionales de arte, diseño y tecnología; instituciones culturales.	Responder a la falta de metodologías estructuradas para trabajo colaborativo en ámbitos creativos.
Implementar el modelo en un proyecto piloto desarrollado por un equipo multidisciplinario, aplicado en un entorno cultural real.	Ciudad de Aguascalientes.	Estudiantes, creativos locales y comunidades participantes.	Validar el funcionamiento práctico del modelo en una experiencia cultural colectiva.
Evaluar la efectividad del modelo mediante su aplicación práctica y la retroalimentación de los participantes, identificando su potencial de adaptación y réplica en otros contextos.	Mismo entorno del piloto.	Equipo creativo y comunidad involucrada.	Obtener aprendizajes y criterios para mejorar el modelo y proyectarlo hacia otros contextos.

Nota. Fuente: Elaboración propia.

1.7 Conclusión

Este primer capítulo estableció los cimientos conceptuales, contextuales y metodológicos del proyecto. A partir de un diagnóstico sobre las condiciones culturales y educativas de Aguascalientes, se planteó la necesidad de generar puentes reales entre arte, diseño y tecnología desde una perspectiva colaborativa, situada y con impacto social.

A lo largo del capítulo, se fundamentó su pertinencia mediante referencias teóricas, casos de estudio y experiencias relevantes en el ámbito nacional y local.

Se reconoce que implementar una propuesta implica múltiples desafíos: desde la necesidad de flexibilidad para adaptarse a distintos contextos, hasta la construcción de relaciones genuinas entre disciplinas que tradicionalmente operan de forma aislada. Este proyecto parte de esa complejidad, entendiendo que la co-creación no es un camino sencillo ni lineal, sino una apuesta por prácticas más abiertas, sensibles y dialógicas.

En el capítulo siguiente se aborda la aplicación práctica de esta propuesta, a través de la descripción detallada de las sesiones de co-creación implementadas, sus dinámicas, aprendizajes y hallazgos, permitiendo valorar su impacto en un contexto real.



Capítulo II. La ruta compartida. Sesiones de co-creación como núcleo metodológico

En el desarrollo de este capítulo se documenta el proceso de planeación, implementación y resultados de seis sesiones de co-creación, realizadas entre el 29 de febrero y el 18 de noviembre de 2024, a lo largo de casi nueve meses de trabajo. Estas sesiones fueron parte esencial del camino hacia la construcción de un modelo de co-creación entre arte, diseño y tecnología. Permitieron explorar de manera estructurada la interacción entre disciplinas y dieron origen al modelo que se presentará en el capítulo 3, así como al proyecto piloto, resultado concreto del trabajo colaborativo entre los participantes.

Para estructurar estas sesiones, se tomaron como referentes metodológicos el enfoque de Masferrer (2019) y la estructura intensiva y orientada a resultados Google Design Sprint (Knapp, Zeratsky & Kowitz, 2016), los cuales ofrecieron una base flexible, adaptable y orientada a la acción. A partir de esta base, se diseñó un esquema de trabajo específico que guiara a un equipo interdisciplinario en la construcción colectiva de ideas, propuestas y reflexiones.

Este capítulo se organiza en tres secciones principales: fundamentación metodológica que sustenta la elección del enfoque de co-creación; la descripción detallada de la planeación y desarrollo de las seis sesiones; y, finalmente, un análisis de los hallazgos clave que emergieron de cada encuentro. Los resultados constituyen el insumo fundamental para generar nuevas formas de entender la co-creación en contextos culturales reales, trabajar en el diseño del modelo interdisciplinario y representar el núcleo del proceso de investigación-creación que articula todo el proyecto.

2.1 Fundamentación metodológica de las sesiones de co-creación

Para implementar el modelo se diseñó una estrategia metodológica que organizara las sesiones de trabajo, fomentara la participación activa, integrara saberes diversos y propiciara la construcción colectiva de propuestas significativas. Para ello, se retomaron dos enfoques clave: la propuesta de Masferrer (2019) sobre el diseño de procesos creativos y el modelo Google Design Sprint (Knapp, Zeratsky & Kowitz, 2016). La combinación de ambas referencias permitió configurar un marco metodológico flexible, dinámico y orientado a resultados concretos, útil para guiar la interacción entre profesionales de distintas disciplinas.

Masferrer plantea una estructura simbólica para organizar procesos creativos, en la que cada fase se representa mediante un ícono visual. Esta estrategia facilita la comprensión colectiva del proceso y del rol que desempeña cada etapa dentro del conjunto. El uso de esta simbología

favoreció la construcción de una narrativa clara, mantuvo una secuencia lógica entre sesiones y estimuló la participación activa de todos los integrantes. Los símbolos utilizados se muestran en la Tabla 5

Tabla 5

Simbología para sesiones de co-creación. Adaptación de Masferrer (2019)

Simbología:

	CIRCULO: Reunión. Sentarse alrededor de una mesa, crear discusión y compartir conocimientos en comunidad.
	CUADRADO: Dialogo, reflexión, espacio para hacer preguntas y despejar dudas. Es la base de construcción.
	ESTRELLA: Representa momento de relax y paréntesis dentro del proceso creativo. Fase de activación.
	TRIANGULO ABIERTO: Representa la fase de exploración o creativa. Fase de generación de ideas.
	TRIANGULO CERRADO: Filtrado, fase de selección de las mejores ideas. En esta fase se unen y descartan ideas.
	Fase de conclusión. / Validación del proyecto.

Nota. Elaboración propia a partir de diseño de procesos creativos.

Por su parte, el enfoque del Google Design Sprint aportó una lógica estructurada en cinco días, centrada en la ideación, el diseño, la prototipación rápida y la validación temprana. Esta metodología, ampliamente reconocida por su intensidad, claridad y eficacia para resolver problemas, permitió dotar a las sesiones de un ritmo sostenido, metas claras y momentos definidos para la toma de decisiones. También ayudó a delimitar tiempos, facilitar acuerdos y generar entregables concretos.

A partir de estas dos referencias, se diseñó una estructura propia compuesta por seis sesiones, ajustadas a las particularidades del contexto local, el perfil del equipo creativo y la naturaleza multidisciplinaria del proyecto. Esta hibridación metodológica ofreció una guía funcional para la planeación y ejecución de los encuentros, generando un entorno colaborativo claro, estimulante y productivo. Sobre esta base se cimentaron tanto el desarrollo del modelo como la construcción del proyecto piloto.

Esta fundamentación metodológica da continuidad al enfoque cualitativo señalado al inicio del capítulo, al valorar las experiencias compartidas, la diversidad de perspectivas y la construcción situada del conocimiento. La elección de metodologías participativas y adaptables responde al propósito de diseñar un proceso sensible a las personas y a los contextos, en el que la creatividad, el diálogo y la colaboración se entienden como herramientas clave para la innovación social.

2.2 Diseño estructural de las sesiones

El objetivo inicial fue explorar y activar las posibilidades de colaboración entre profesionales del arte, el diseño y la tecnología, con el propósito de sentar las bases para el modelo de co-creación. Este planteamiento metodológico buscó generar conocimiento colectivo, propiciar el intercambio de experiencias desde distintas especialidades y construir propuestas viables con impacto social y cultural.

De forma específica, las sesiones tuvieron como metas:

- Crear un espacio de diálogo horizontal donde cada participante pudiera aportar desde su área de experiencia.
- Establecer condiciones reales de trabajo colaborativo que permitieran validar la viabilidad de un modelo replicable.
- Identificar patrones, necesidades y desafíos comunes en la práctica creativa multidisciplinaria.
- Generar ideas, conceptos y experiencias que eventualmente alimentaran tanto el modelo teórico como el proyecto piloto del presente estudio.

A lo largo del proceso, se priorizó el diseño de dinámicas que estimularan el pensamiento crítico, la empatía, la apertura a la experimentación y la construcción de sentido compartido. Las sesiones fueron concebidas como espacios de producción conceptual y como experiencias vivenciales que reflejaran el tipo de colaboración que se desea impulsar a través del modelo de co-creación.

2.3 Conformación del equipo interdisciplinario

El equipo estuvo conformado por un grupo multidisciplinario integrado a partir de una convocatoria cerrada, dirigida a profesionales y estudiantes con disposición para colaborar en un proyecto creativo de impacto social y cultural. La selección consideró tanto la experiencia profesional como las perspectivas frescas de jóvenes en formación, lo que permitió articular un intercambio intergeneracional y enriquecer el proceso de co-creación.

Georgina Padilla M. – Diseñadora industrial y facilitadora de las sesiones

Diseñadora industrial con experiencia académica y profesional. Ha impulsado proyectos de innovación y vinculación social desde la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Facilitadora del proceso por su capacidad para articular equipos interdisciplinarios y coordinar metodologías colaborativas.

Mariana Magdaleno L. – Arquitecta

Arquitecta con formación de posgrado en valuación y experiencia en construcción residencial. Ha desarrollado proyectos de diseño y decoración de espacios comerciales, integrando estética y funcionalidad. Su perfil aportó al equipo una visión espacial y técnica clave para el diseño de la experiencia inmersiva.

Raquel Ruelas S. – Artista plástica

Pintora e ilustradora con más de veinte años de trayectoria en técnicas mixtas, pintura y arte digital. Ha expuesto en museos de Francia, España, México y Estados Unidos, además de colaborar con periódicos y revistas internacionales. Su participación enriqueció el proyecto con una perspectiva artística sólida y de alcance internacional.

Gabriel Ortiz M. – Diseñador industrial

Diseñador industrial especializado en acero inoxidable, con más de veinte años de trayectoria en proyectos de alto reto estético y funcional. Es fundador de una empresa reconocida a nivel estatal con proyección nacional e internacional desde el año 2000. Su experiencia aportó soluciones formales y técnicas, además de piezas con valor artístico para el proyecto.

Fernando García N. – Ingeniero en electrónica

Ingeniero en Electrónica con doctorado en Automatización y Robótica por la Universidad Politécnica de Cataluña, actualmente cursa la Maestría en Inteligencia Artificial. Ha dirigido centros de investigación y desarrollo tecnológico, y participado en más de cien proyectos de

ingeniería. Su experiencia aportó al equipo una sólida visión tecnológica y de innovación aplicada.

Diego Padilla C. – Ingeniero en mecánica

Ingeniero en Mecánica egresado del Instituto Tecnológico de Aguascalientes, con diez años de experiencia en la industria del diseño y la tecnología. Ha participado en proyectos que integran innovación técnica y desarrollo de productos. Su perfil aportó al equipo una visión práctica y especializada en la aplicación de sistemas tecnológicos.

Edgardo García – Diseñador gráfico

Diseñador gráfico egresado de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y fotógrafo profesional de productos. Se ha especializado en el desarrollo de video mapping y producción visual aplicada a proyectos culturales. Su perfil aportó al equipo una perspectiva visual y tecnológica fundamental para la propuesta inmersiva.

Mauricio Ortiz J. – Estudiante de diseño industrial

Estudiante de sexto semestre de Diseño Industrial al momento del proyecto, con experiencia en procesos metalmecánicos adquirida en una empresa familiar. Se distingue por su potencial creativo y su habilidad para el trabajo en metal. Su participación aportó al equipo frescura y soluciones prácticas en el desarrollo de prototipos.

Erick Velázquez L. – Estudiante de diseño industrial

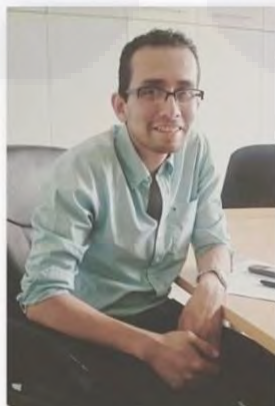
Estudiante de sexto semestre de Diseño Industrial en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Se caracteriza por su sensibilidad creativa y un enfoque artístico con perspectiva humanitaria. Su participación aportó al equipo una mirada empática y reflexiva en los procesos de co-creación.



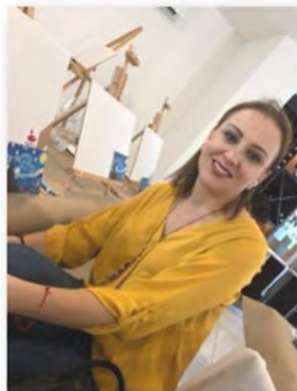
ING Diego Padilla



LDI Gabriel Ortiz



DM Fernando García



LDI Georgina Padilla



ARQ Mariana Magdaleno



LAV Raquel Ruelas



LDG Edgardo García

Erick Velázquez
Estudiante de diseñoMauricio Ortiz
Estudiante de diseño

2.4 Desarrollo de las sesiones de co-creación

El proceso se desarrolló en un espacio seleccionado estratégicamente para favorecer la interacción y el enfoque creativo. La sala de juntas integraba recursos funcionales —mesa amplia, pantalla de proyección y pizarrón para el registro visual de ideas— junto con condiciones adecuadas que facilitaron la concentración y la convivencia. Este entorno, ilustrado en la Figura 16, se consolidó como un soporte metodológico al generar un clima de confianza y apertura indispensable para la co-creación.

En este marco se ejerció un liderazgo respetuoso y participativo, que garantizó que todas las voces fueran escuchadas y que las decisiones se tomaran por consenso. La dinámica se fortaleció con técnicas creativas como lluvias de ideas, esquemas visuales y ejercicios de síntesis, que facilitaron la organización de perspectivas diversas y la construcción de acuerdos.

Figura 16

Espacio de trabajo utilizado en las sesiones de co-creación.



Nota. Elaboración propia. Espacio de trabajo para favorecer la interacción y la dinámica creativa, 29 febrero 2024.

Cada integrante recibió una invitación digital personalizada que explicaba la finalidad del proyecto: articular arte, diseño y tecnología en beneficio de comunidades con escaso acceso a experiencias culturales. Desde el inicio se subrayó la importancia de la participación activa, la disposición al diálogo y la colaboración sin jerarquías.

La experiencia mostró que la combinación de un espacio adecuado, una convocatoria clara y el uso de herramientas creativas resultó decisiva para consolidar el trabajo interdisciplinario. Asimismo, dejó en evidencia que la selección del espacio de trabajo constituye un factor determinante en los procesos colaborativos, tema que se retomará en el Capítulo 3 como parte de los componentes esenciales del modelo de co-creación.

2.4.1 Sesión 1. Presentación y conexión entre participantes

Fecha: 29 de febrero de 2024, 10:00 am

Duración estimada: 2 horas

Lugar: Sala de juntas de Ignis Acme, Jesús María, Aguascalientes

Facilitadora: LDI Georgina Padilla Muñoz

Participantes:

Mariana Magdaleno

Gabriel Ortiz

Fernando García

Diego Padilla

Raquel Ruelas

Erick Velázquez

Mauricio Ortiz

Edgardo García

Objetivos y preparación previa

La Tabla 6 presenta la planeación de esta primera sesión, el objetivo principal fue introducir formalmente el proyecto de co-creación y generar un espacio inicial de diálogo entre los integrantes del equipo multidisciplinario. La facilitadora preparó una presentación que expuso antecedentes, enfoque metodológico, objetivos generales y el papel de cada disciplina. Se buscó establecer un terreno común, resolver dudas y propiciar un ambiente de confianza (consultar Anexo 1).

Tabla 6

Esquema de planeación y objetivos de la sesión1.

		Tiempo
Nombre	Presentación.	1:30 min
Objetivos de la sesión.	Presentar a los integrantes del grupo de trabajo y exponer una introducción al proyecto de co-creación. Habrá un tiempo destinado a despejar dudas que surjan de la iniciativa de proyecto.	40 min
Previo a la sesión.	El facilitador preparará la presentación y el espacio para la sesión. Esta presentación debe contener la información pertinente para que los integrantes del equipo despejen las dudas de la forma de trabajo y el objetivo.	20 min
Durante la sesión.	Cada integrante del equipo se presentará y expondrá sus inquietudes respecto al equipo de co-creación y el tipo de proyectos que se pretende realizar. Es importante que exista la confianza para que todos hablen de miedos y motivaciones respecto al proyecto.	30 min
Conclusiones y tareas.	Cada integrante analizará de forma personal la propuesta de co-creación entre las áreas y las oportunidades para llegar a propuestas innovadoras.	—
Materiales.	Libretas y hojas de trabajo, cámara de video para grabar la sesión.	—

Nota. Elaboración propia. Sesión de co-creación 1.

Desarrollo de la sesión

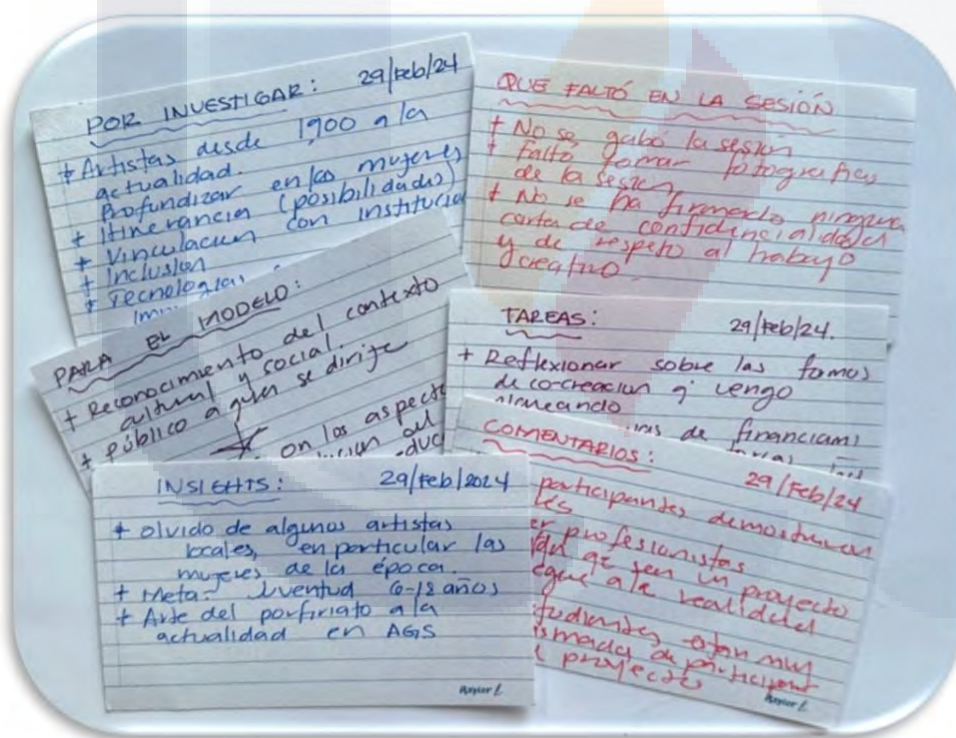
Durante la sesión se compartieron diapositivas y materiales audiovisuales con casos de referencia relacionados con experiencias inmersivas y proyectos de intervención comunitaria, entre ellos ejemplos de FabLabs sociales y una iniciativa universitaria basada en arte y tecnología.

Se explicó el esquema general del proyecto, dividido en tres fases, y se abrió un espacio para dialogar sobre posibles vías de financiamiento. La discusión permitió aclarar dudas y sumar aportaciones valiosas.

Como parte de la dinámica de trabajo, se prepararon tarjetas de apoyo que fueron llenadas por los participantes para registrar comentario y observaciones relevantes, útiles en la planificación de los siguientes encuentros. Estas tarjetas, integradas como herramienta de seguimiento (ver Figura 17), facilitaron la organización de ideas clave surgidas en la conversación. Posteriormente, se aplicó un cuestionario de retroalimentación y se acordó programar la siguiente reunión. Al cierre, los integrantes respondieron una encuesta digital para registrar inquietudes y percepciones iniciales, (ver Anexo 2).

Figura 17

Tarjetas de notas elaboradas durante la sesión de co-creación 1.



Nota. Elaboración propia. Resultado de las reflexiones colectivas, 29 febrero 2024.

Hallazgos y reflexiones

Durante el diálogo surgieron diferentes perspectivas sobre el arte, influenciadas por la formación de cada participante. La artista del grupo señaló el escaso reconocimiento hacia creadores locales y la falta de propuestas culturales atractivas. Los estudiantes destacaron el desinterés de la juventud hacia el arte, derivado de una difusión limitada y de la ausencia de un lenguaje accesible.

Insights clave

- Público meta: niños y jóvenes (6 a 18 años)
- Eje temático: arte del porfiriato en Aguascalientes
- Línea del tiempo de arte: del porfiriato al arte contemporáneo
- Propuesta de artistas representativos
- Museo itinerante
- Vinculación con el Museo Descubre
- Inclusión de artistas con discapacidad
- Posible creación o vínculo con una fundación
- Tecnologías sugeridas: NFTs, impresión 3D, escaneo 3D, realidad virtual, realidad aumentada e inteligencia artificial

Tareas y acuerdos para la siguiente sesión

- Reflexionar sobre posibles formas de co-creación
- Explorar alternativas de financiamiento
- Investigar convocatorias vigentes
- Se acordó programar la siguiente sesión el 14 de marzo
- Observaciones logísticas y oportunidades de mejora
- No se registró la sesión en video ni se tomaron fotografías
- No se elaboró minuta ni carta de confidencialidad
- Aportes para la construcción del modelo de co-creación

La sesión inaugural constituyó el punto de partida metodológico del modelo de co-creación. Su principal aporte radicó en establecer una base común de comunicación, al identificar motivaciones, perfiles y expectativas de los participantes. El reconocimiento de habilidades y áreas de interés generó un ambiente de confianza y horizontalidad que favoreció la participación equitativa.

Este primer encuentro permitió sentar las bases para una dinámica interdisciplinaria efectiva, donde se reconoce el valor de la diversidad profesional y se fomenta el compromiso desde una perspectiva colaborativa. La planeación detallada y el registro sistemático de materiales, complementados con la encuesta aplicada, contribuyeron a fortalecer la organización del proceso y a delinear futuras fases del modelo de co-creación.

2.4.2 Sesión 2. Reconocimiento de saberes, roles y lenguajes

Fecha: 14 de marzo de 2024, 9:00 am

Duración estimada: 2 horas

Lugar: Sala de juntas de Ignis Acme, Jesús María, Aguascalientes

Facilitadora: LDI Georgina Padilla Muñoz

Participantes:

Mariana Magdaleno

Gabriel Ortiz

Fernando Navarro

Diego Padilla

Raquel Ruelas

Edgardo García

Erick Velázquez

Mauricio Ortiz

Objetivos y preparación previa

La Tabla 7 presenta el objetivo central de esta sesión: definir el tipo de proyecto a desarrollar y clarificar la participación de cada integrante. Para ello, la facilitadora diseñó un esquema de actividades orientado a revisar ideas previas y guiar la conversación con dinámicas participativas que promovieran la construcción colectiva del enfoque de trabajo.

Previo al encuentro se compartió una invitación digital que recordaba la asistencia y detallaba el orden del día, (consultar Anexo 3).

Tabla 7

Esquema de planeación y objetivos de la sesión 2

Nombre		Tiempo
	RECONOCIMIENTO (aula u oficina de trabajo)	1:30 min
Objetivos	Definir el proyecto que se va a realizar y la forma de participación de cada integrante. (hacer un registro de toda la sesión). DEFINIR OBJETIVOS DEL PROYECTO. Presentarlo.	20 min
Previo a la sesión.	Preparar el orden cronológico de la sesión, iniciar con las preguntas de lo investigado desde la sesión anterior, exponiendo ideas y bajándolas a papel. Presentarlo.	20 min
Durante la sesión.	Guiar la sesión de forma creativa que permita concluir con los objetivos del proyecto. Responder al final: ¿Qué es? ¿Cuál es su función? ¿Cómo funciona?	40 min
Conclusiones y tareas.	Analizar las propuestas que se obtuvieron y prepararse para una sesión creativa. Cierre.	10 min
Materiales.	Pizarrón, libretas, cámara de video, lápices y colores.	
Fecha	14- marzo- 2024	

Nota. Elaboración propia. Sesión de co-creación 2.

Desarrollo de la sesión

El equipo acordó que el proyecto tomaría forma como una experiencia inmersiva itinerante al interior de un contenedor marítimo adaptado. Se definieron áreas funcionales: recepción, salas temáticas, exhibiciones, espacios sorpresa, zona de descanso, tienda y taller creativo.

Uno de los acuerdos más relevantes fue la creación de un personaje anfitrión inspirado en el arte de José Guadalupe Posada, encargado de acompañar a los visitantes en el recorrido. También se propuso diseñar una página web como plataforma de difusión y explorar la participación en una convocatoria de INCyTEA.

Hallazgos y reflexiones.

El equipo mostró entusiasmo por proponer una narrativa inclusiva y tecnológica, orientada principalmente al público juvenil (ver Figura 18). Esta sesión permitió definir con mayor claridad el formato del proyecto, su carácter móvil y el uso de recursos inmersivos.

Figura 18

Registro visual del desarrollo de la sesión de co-creación 2



Nota. Captura que destaca la interacción y herramientas utilizadas. 14 de marzo 2024.

Insights clave

- Storyboard histórico del arte local
- Integración de tecnologías digitales y sensoriales
- División clara del trabajo interdisciplinario
- Conceptualización de un espacio experiencial distinto a lo tradicional
- Tareas y acuerdos para la siguiente sesión
- Cada integrante desarrollará una propuesta inicial
- Se creará un espacio virtual colaborativo
- La artista avanzará en el diseño del recorrido
- Se invitará a un joven músico

- La próxima sesión se realizará el 10 de abril de 2024

Observaciones logísticas y oportunidades de mejora

La sesión se desarrolló con puntualidad y contó con una participación activa. Como aspecto a reforzar, se recomendó sistematizar el registro audiovisual para conservar evidencia del proceso y los acuerdos alcanzados.

Aportes para la construcción del modelo de co-creación

Esta sesión representó un avance decisivo: se consolidó la definición del proyecto como experiencia inmersiva móvil y se identificó a la juventud como público meta. El trabajo colaborativo permitió clarificar zonas funcionales, roles y objetivos, fortaleciendo la estructura del modelo. La integración de saberes disciplinares diversos evidenció el potencial de una museografía adaptativa con enfoque tecnológico y juvenil. El diálogo constante y la apertura a nuevas ideas contribuyeron a construir una narrativa coherente y una organización funcional, elementos que se incorporarán al desarrollo metodológico del modelo de co-creación.

La sesión permitió dar forma al proyecto como experiencia inmersiva móvil y orientar su propuesta hacia la juventud local. Estos acuerdos aportaron claridad metodológica y prepararon el camino para el modelo de co-creación que se expone en el siguiente capítulo.

2.4.3 Sesión 3. Producción creativa colaborativa

Fecha: 10 de abril de 2024, 9:00 am

Duración estimada: 2 horas

Lugar: Sala de juntas de Ignis Acme, Jesús María, Aguascalientes

Facilitadora: LDI Georgina Padilla Muñoz

Participantes:

Mariana Magdaleno

Gabriel Ortiz

Fernando Navarro

Diego Padilla

Raquel Ruelas

Edgardo García

Erick Velázquez

Mauricio Ortiz

Objetivos y preparación previa

Se envió una invitación digital de recordatorio al equipo. El objetivo central fue detonar la creatividad del grupo, generando la mayor cantidad posible de propuestas para el diseño interior del contenedor que albergaría la experiencia inmersiva, (consultar anexo 4).

La facilitadora preparó una dinámica de exploración creativa con tarjetas, libretas y herramientas visuales para registrar ideas de forma ágil y espontánea, (consultar anexo 5). También se diseñó un cuestionario para guiar la convergencia de propuestas, orientado a refinar y simplificar las ideas colectivas. La Tabla 8 muestra el objetivo de esta sesión.

Tabla 8

Esquema de planeación y objetivos 3

		Tiempo
Nombre.	TRABAJO CREATIVO (aula u oficina de trabajo)	1:30-2:00 hrs.
Objetivos.	Generar la mayor cantidad de propuestas de forma individual, exponerla y crear una de forma grupal.	20 min.
Previo a la sesión.	Sesión de exploración creativa, generar ideas, explorar posibilidades y divergir pensamientos. Programar tiempos y preparar cuestionario que ayude a la convergencia colaborativa.	30 min.
Durante la sesión.	¿Cómo se puede evolucionar la idea? ¿De qué manera se puede realizar? ¿Cómo puede ser realizable? ¿Cómo se puede simplificar?	30 min.
Conclusiones y tareas.	Complementar las ideas que se comenzaron a crear para analizar posibles cambios.	20 min.
Materiales.	Preparar tarjetas que permitan anotar cada una de las ideas. Pizarrón, libretas, cámara de video, lápices y colores.	20 min.

Nota. Elaboración propia. Sesión de co-creación 3.

Desarrollo de la sesión

La sesión inició con una fase de ideación individual, donde cada integrante elaboró bocetos y conceptos. Posteriormente, las propuestas se compartieron en grupo, se discutieron fortalezas y limitaciones, y se construyó una visión común, (ver Figura 19).

El acuerdo central fue diseñar un interior flexible y adaptable, capaz de responder a distintos lenguajes artísticos y formatos de proyección sin necesidad de cambios estructurales mayores.

La arquitecta Mariana Magdaleno y la facilitadora asumieron la tarea de desarrollar el layout definitivo del espacio. Paralelamente, el equipo consensuó la misión, visión y valores del proyecto como marco conceptual y ético del proceso.

Durante la discusión se planteó una estética híbrida, al fusionar el arte de Raquel Ruelas con elementos inspirados en la obra de José Guadalupe Posada, lo que permitió vincular lo contemporáneo con el patrimonio gráfico local.

Finalmente, se decidió organizar subgrupos temáticos (técnico, museográfico y de contenidos) para avanzar con mayor profundidad en cada área.

Figura 19

Registro visual de la sesión de co-creación #3



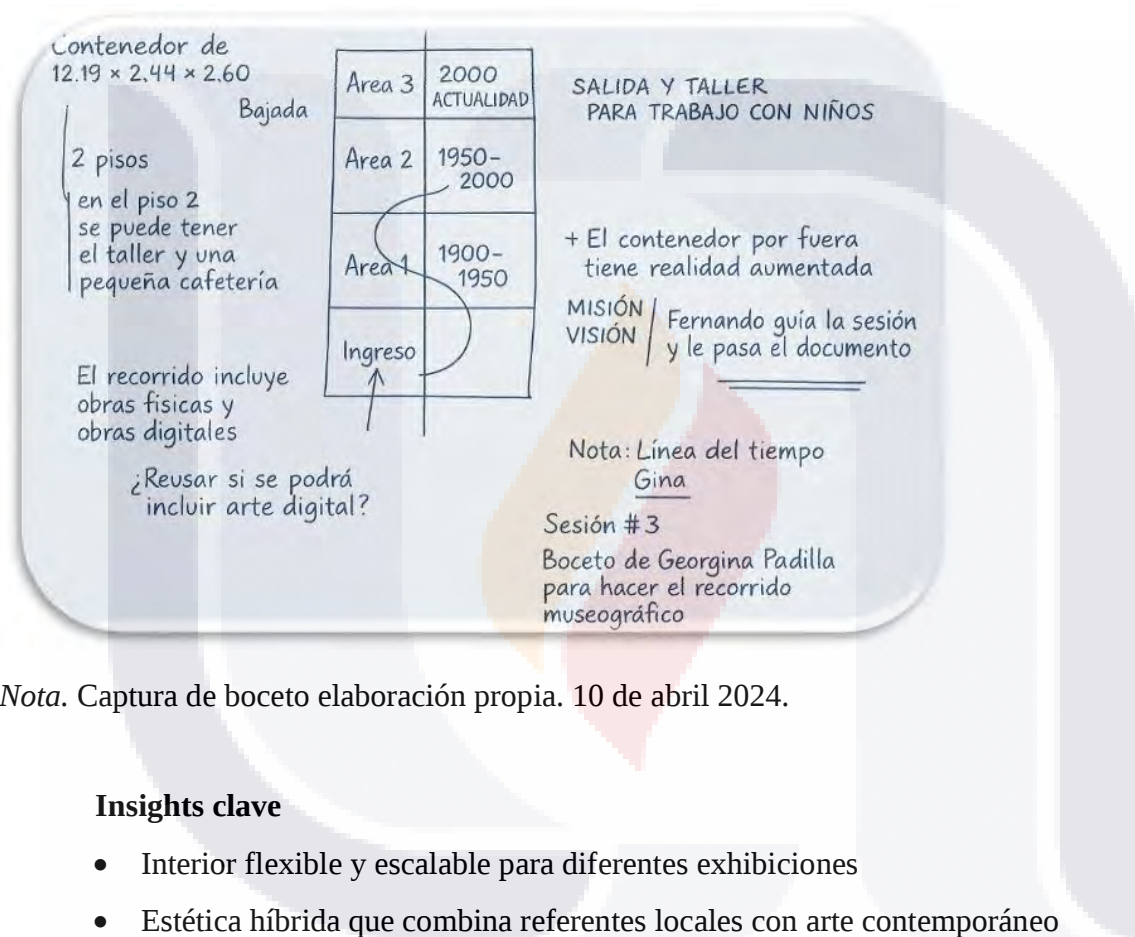
Nota. Destaca sesión con el equipo en modalidad presencial y virtual. 10 de abril 2024.

Hallazgos y reflexiones

La sesión consolidó el trabajo conceptual de los encuentros anteriores, ahora con un enfoque creativo y productivo. La interacción interdisciplinaria generó propuestas diversas y abrió nuevas posibilidades narrativas y espaciales, (ver Figura 20).

Figura 20

Boceto conceptual elaborado durante la sesión de co-creación #3



Nota. Captura de boceto elaboración propia. 10 de abril 2024.

Insights clave

- Interior flexible y escalable para diferentes exhibiciones
- Estética híbrida que combina referentes locales con arte contemporáneo
- Misión, visión y valores como marco común de decisiones
- Trabajo en subgrupos como estrategia para profundizar y optimizar tiempos

Tareas y acuerdos para la siguiente sesión

- Desarrollar el layout interno del contenedor (Mariana y Georgina)
- Avanzar en el diseño narrativo y visual a partir de la fusión entre el arte de Raquel y Posada

- Organizar sesiones de trabajo en subgrupos
- Integrar las propuestas individuales en un sistema museográfico coherente
- Continuar el desarrollo colaborativo en el espacio virtual

Observaciones logísticas y oportunidades de mejora

Durante la sesión se mantuvo una buena organización y participación activa. No obstante, se observó que no todas las ideas lograron desarrollarse a profundidad por falta de tiempo, lo que refuerza la decisión de trabajar por equipos.

Se informó también que el proyecto no fue aceptado en la convocatoria de INCyTEA, al no cumplir con los criterios relacionados con ciencia y tecnología. Esta situación abrió la discusión sobre la necesidad de buscar nuevas vías de financiamiento y redefinir la estrategia de gestión de recursos.

Aportes para la construcción del modelo de co-creación

La sesión afianzó la lógica divergente–convergente del proceso, al promover la generación libre de ideas y conducirlas hacia consensos compartidos. La definición de misión, visión y valores proporcionó un marco común de referencia, mientras que la organización en subgrupos representó una decisión metodológica clave para agilizar el trabajo interdisciplinario.

Estos acuerdos fortalecieron la flexibilidad del dispositivo y la integración entre cultura, museografía y tecnología en una propuesta coherente. La sesión ordenó la energía creativa en acuerdos operativos y preparó el terreno para la selección y definición de propuesta en la siguiente etapa del proceso.

2.4.4 Sesión 4. Selección y definición de propuesta

Fecha: 10 de septiembre de 2024, 4 de octubre de 2024 y 24 de octubre de 2024

Duración estimada: 1 hora 30 minutos c/u

Lugar: Restaurante de desayunos y casa particular en Aguascalientes

Facilitadora: LDI Georgina Padilla Muñoz

Participantes: La sesión se realizó en tres espacios distintos y con equipos organizados de acuerdo con áreas de trabajo:

Grupo creativo: Erick, Mauricio, Gabriel, Mariana y Georgina

Grupo museográfico y visual: Mariana, Raquel, Edgardo y Georgina

Grupo de diseño y tecnología: Gabriel, Diego, Fernando y Georgina

Objetivos y preparación previa

La Tabla 9 muestra los objetivos principales de la cuarta sesión, centrados en realizar un filtrado colectivo para seleccionar, entre todas las propuestas previas, aquella más viable y coherente con los propósitos del proyecto. La facilitadora retomó las tarjetas de ideas elaboradas anteriormente y preparó una presentación para guiar su análisis.

Previo al encuentro, los participantes revisaron las propuestas individuales en el espacio virtual colaborativo, lo que permitió llegar con una visión más clara del panorama creativo colectivo, (ver figura 21).

Tabla 9

Esquema de planeación y objetivos 4

		Tiempo aproximado
Nombre.	FILTRO (división del equipo y trabajar por áreas)	1:30 hrs
Objetivos.	Exponer las propuestas y seleccionar una que cumpla con la mayoría de los objetivos. Implementación.	20 min.
Previo a la sesión.	Analizar las tarjetas que se generaron en la sesión 3 y presentarlas. Implementación.	20 min.
Durante la sesión.	Tomar de cada propuesta lo más innovador y revisar que se puede integrar en una nueva idea colaborativa. Implementación.	20 min.
Conclusiones y tareas.	Llevar la propuesta final y analizar, hacer cambios que se consideren pertinentes y ver opciones de acción-intervención de cada integrante. Implementación.	20 min.
Materiales.	Tarjetas, pizarrón, libretas, cámara de video, lápices y colores.	

Nota. Elaboración propia. Sesión de co-creación 4.

Figura 21

Registro visual del desarrollo de la sesión de co-creación #4.



Nota. Destaca la sesión con el equipo de diseño y uso de inteligencia artificial. 10 de sep 2024.

Desarrollo de la sesión

La sesión se desarrolló en tres momentos, con subgrupos que abordaron el contenido desde perspectivas complementarias. Cada grupo trabajó con las tarjetas de ideas de la sesión anterior y seleccionó los aspectos más valiosos de cada propuesta.

Posteriormente, se consolidaron las aportaciones, integrando los elementos más representativos en una propuesta colaborativa. En el grupo de diseño y tecnología, el trabajo se centró en identificar tecnologías viables para implementar la propuesta museográfica, considerando proyecciones, sensores, control de iluminación, dispositivos de realidad aumentada y requerimientos espaciales y energéticos.

La propuesta integrada incluyó:

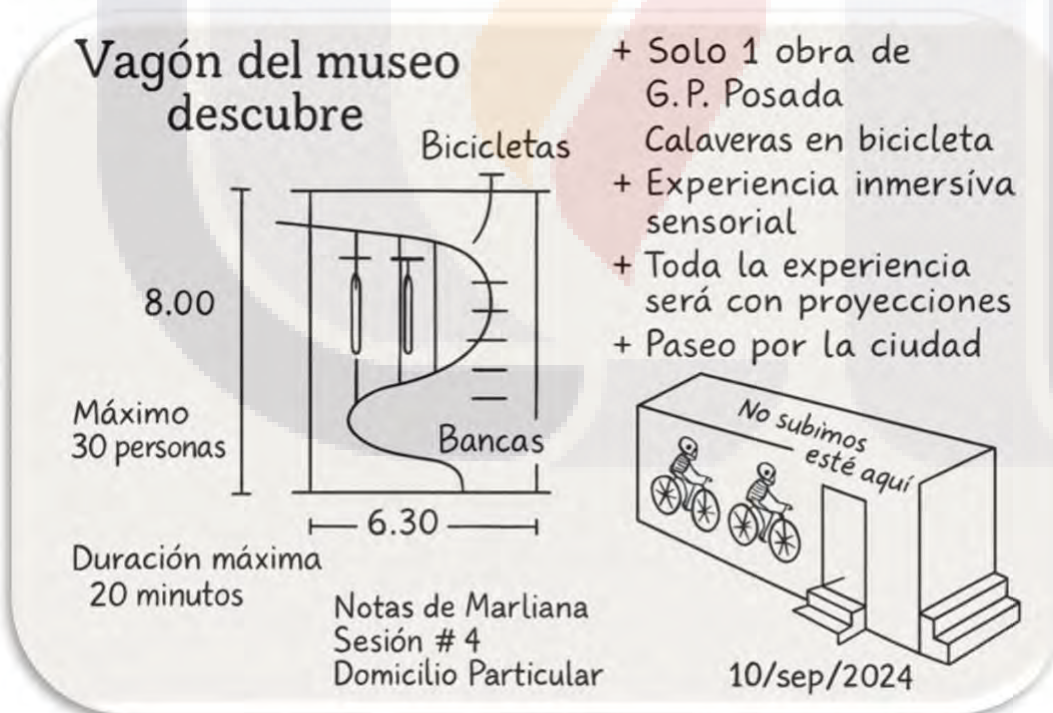
- Flexibilidad del espacio interior para adaptarse a diversas narrativas
- Uso de tecnologías accesibles para proyecciones interactivas
- Continuidad del personaje anfitrión inspirado en la obra de Posada
- Incorporación de un recorrido guiado multisensorial
- Creación de una “estación de creación” donde los visitantes generen contenido

Hallazgos y reflexiones

Esta sesión representó un punto de inflexión al transitar de la creatividad divergente hacia una convergencia estructurada. El equipo mostró capacidad para integrar perspectivas diversas, resignificar propuestas y construir consensos manteniendo su esencia, (ver Figura 22)

Figura 22

Boceto conceptual elaborado durante la sesión de co-creación #4.



Nota. Boceto resultado de la sesión. Elaboración propia. 10 de sept 2024.

Hallazgos destacados

- Reconocimiento de lo mejor de cada propuesta individual dentro de una visión colectiva
- Habilidad para alcanzar consensos sin limitar la creatividad
- Consolidación de un lenguaje común para comunicar el proyecto
- Equilibrio entre identidad local y enfoque tecnológico
- Validación del proyecto ante instituciones clave, como el Museo Descubre, que abrió la posibilidad de acoger la experiencia inmersiva
- Definición del nombre y del recorrido virtual de la experiencia, generado con herramientas de inteligencia artificial
- Inclusión de colaboradores externos especializados en recorridos virtuales e historia del arte local
- Confirmación de la obra de José Guadalupe Posada como eje artístico desde la primera sesión, orientando decisiones conceptuales (ver Figura 2.23)
- Construcción progresiva de una presentación general del proyecto

Figura 23

Obra de José Guadalupe Posada. “Calaveras en bicicletas”. Colección Museo Posada, Aguascalientes, México.



Nota. Obra seleccionada y analizada durante la sesión de co-creación 4.

Tareas y acuerdos para la siguiente sesión

- Ajustar el diseño final según la propuesta integrada.
- Revisar la versión final de manera individual y proponer modificaciones.
- Definir acciones específicas de intervención para cada área de trabajo.
- Preparar presentaciones breves por equipo para la siguiente reunión.

Observaciones logísticas y oportunidades de mejora

El uso de las tarjetas como soporte visual resultó útil para analizar y comparar propuestas. Se identificó la necesidad de mejorar la documentación visual del proceso, mediante fotografía y video, a fin de fortalecer la bitácora del proyecto. Se sugirió incorporar este registro de forma sistemática en las siguientes sesiones.

Aportes para la construcción del modelo de co-creación

La sesión aportó elementos esenciales para la síntesis colaborativa dentro del modelo de co-creación. El filtrado colectivo, sustentado en el análisis estructurado y la fusión de propuestas, consolidó una práctica concreta para transitar de la divergencia a una solución común.

Este ejercicio evidenció la importancia de mecanismos de evaluación creativa que respeten ideas individuales, fomenten el diálogo horizontal y conduzcan a decisiones consensuadas sin perder la riqueza interdisciplinaria. Además, destacó la necesidad de documentar cada fase visual y conceptualmente, integrando saberes tecnológicos, museográficos y narrativos en una propuesta coherente y sólida.

2.4.5 Sesión 5. Desarrollo conjunto del proyecto

Fecha: 28 de octubre de 2024, 8:00 pm

Duración estimada: 1 hora 30 minutos

Lugar: Domicilio particular, Jesús María, Aguascalientes

Participantes: Estuvieron presentes todos los integrantes del equipo

Objetivos y preparación previa

La Tabla 10 presenta la planeación general de la quinta sesión. El objetivo principal fue integrar los avances de todas las áreas de trabajo y afinar los detalles conceptuales y técnicos del proyecto piloto.

En preparación para este encuentro, los equipos revisaron el material generado previamente y recopilaron aportaciones clave para validar la viabilidad de la propuesta inmersiva.

Tabla 10

Esquema de planeación y objetivos 5

		Tiempo aproximado
Nombre.	NOMBRE E IMAGEN DEL PROYECTO (aula u oficina de trabajo)	1:30 hrs
Objetivos.	Definir el nombre del proyecto, la imagen y el impacto. Separar el proyecto en áreas y definir roles. Uso de IA.	20 min
Previo a la sesión.	Preparar las propuestas de cada integrante para ser expuestas.	20 min
Durante la sesión.	Analizar las propuestas de cambio y definir la propuesta grupal.	20 min
Conclusiones y tareas.	Según el rol seleccionado, trabajar y generar nuevas ideas para llevar a una primera evaluación.	20 min
Materiales.	Pizarrón, libretas, cámara de video, lápices y colores.	

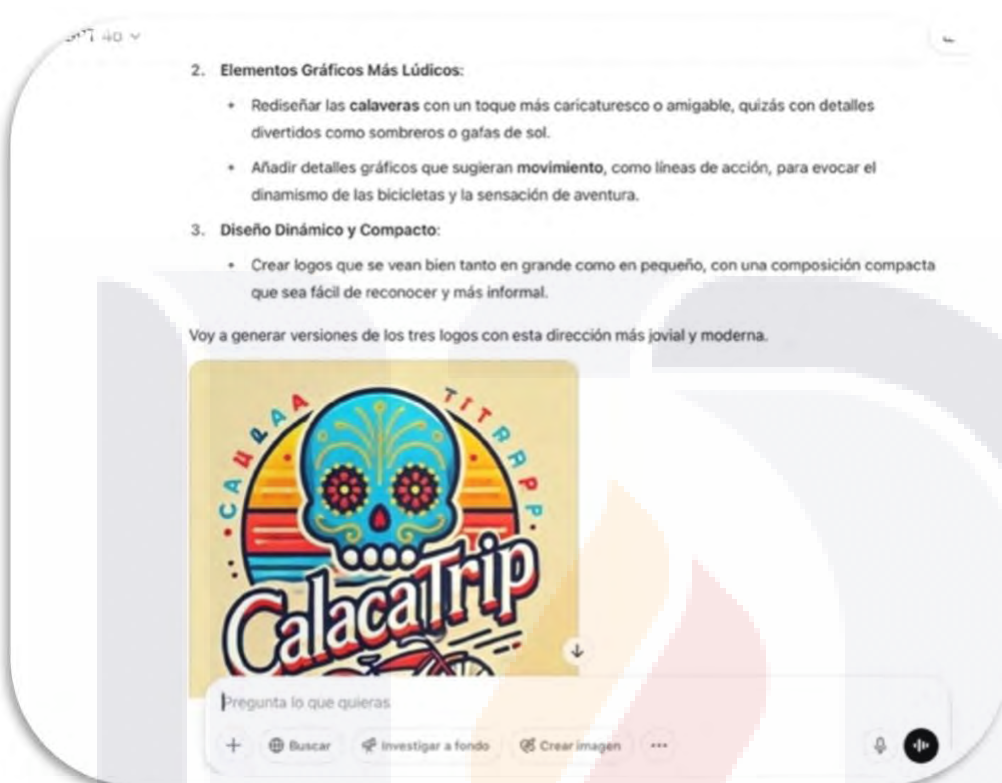
Nota. Elaboración propia. Sesión de co-creación 5.

Desarrollo de la sesión

Durante la sesión, el equipo empleó herramientas de inteligencia artificial generativa (ver Figura 24) como parte de la dinámica de trabajo. Esta inclusión metodológica se realizó bajo la supervisión de la facilitadora, quien integró los aportes generados por IA en el flujo creativo grupal. El uso de IA no sustituyó el juicio ni la sensibilidad de los participantes, funcionó como catalizador para enriquecer la exploración visual y narrativa del proyecto. ¹

Figura 24

Uso de herramientas de inteligencia artificial



Nota. Generación de recursos visuales en la sesión 5. 28 oct 2024.

Entre los acuerdos más relevantes alcanzados durante la sesión destacan:

- Definir a los artistas de Aguascalientes que aparecerán en la experiencia inmersiva
- Generar, con apoyo de IA, el nombre del proyecto, su identidad visual y los personajes que acompañarán a los visitantes
- Validar con cada área del equipo la viabilidad narrativa, tecnológica y museográfica de los elementos a desarrollar en el prototipo

Hallazgos y reflexiones

La sesión demostró el grado de madurez alcanzado por el equipo de trabajo. La integración de herramientas de inteligencia artificial se dio de manera fluida, sumando valor a la

narrativa y a los componentes visuales de la experiencia. También se logró articular una visión compartida del potencial del proyecto. (ver Figura 25)

Los comentarios de los participantes reflejaron un ambiente positivo y de pertenencia.

Testimonios

"Me siento muy contento de haber sido parte de este equipo, sentí que mi trabajo fue tomado en cuenta en todo momento." (Mauricio)

"Las sesiones han sido muy productivas, me gusta cómo se ha escuchado a todos para beneficio del proyecto." (Diego)

"Creo que hemos logrado un gran proyecto, cada integrante ha aportado lo necesario desde su especialidad. Ya quiero vivir esta experiencia inmersiva." (Mariana Magdaleno)

"Es impresionante todo lo que el arte puede inspirar. Partimos de una obra del maestro Posada y logramos armar una experiencia que puede llegar a miles de personas y despertar emociones." (Raquel)

Figura 25

Registro visual del desarrollo de la sesión de co-creación #5



Nota. Interacción de los participantes durante la sesión de co-creación 5. 28 oct 2024.

Tareas y acuerdos para la siguiente sesión

- Trabajar la consolidación visual y narrativa del recorrido
- Comenzar el desarrollo del prototipo funcional
- Coordinar equipos técnicos y creativos para la producción de contenido
- Analizar costos de implementación del proyecto piloto
- Preparar materiales para presentación institucional y llevarlo al Museo Descubre y a la Secretaría de Turismo

Observaciones logísticas y oportunidades de mejora

El uso de IA como herramienta colaborativa fue bien recibido, aunque se identificó la necesidad de formalizar los criterios para la selección final del contenido visual y narrativo. Se acordó continuar trabajando con estas herramientas, siempre complementadas por la curaduría humana del equipo.

Aportes para la construcción del modelo de co-creación

Esta sesión representó un momento de consolidación metodológica dentro del modelo de co-creación. Mostró la capacidad del equipo para integrar tecnología emergente en un proceso colaborativo estructurado, con validación cruzada entre disciplinas.

El uso colectivo de IA evidenció cómo las herramientas digitales pueden potenciar el trabajo interdisciplinario sin sustituir la toma de decisiones compartida ni la sensibilidad creativa de los participantes.

Además, se subrayó la importancia de contar con asesoría externa para garantizar la viabilidad técnica y espacial del proyecto, fortaleciendo la integración entre narrativa, tecnología y arte.

2.4.6 Sesión 6. Evaluación del proceso y resultados

Fecha: 18 de noviembre de 2024, 10:00 am

Modalidad: Virtual (seguimiento individual)

Facilitadora: LDI Georgina Padilla Muñoz

Participantes: Todos los integrantes del equipo participaron de forma individual

Objetivos y preparación previa

La sexta sesión tuvo como objetivo evaluar la propuesta final del proyecto piloto de forma distribuida, (consultar Tabla 11) con el fin de consolidar el material para su presentación institucional.

Esta etapa no se realizó de manera presencial ni conjunta, sino que se trabajó a partir del envío de un paquete informativo que incluyó:

- Brochure con los elementos visuales y narrativos del proyecto. (consultar Anexo 6)
- Una cotización detallada para la implementación del piloto. (consultar Anexo 7)
- Un esquema completo de la experiencia inmersiva, incluyendo personajes, recorrido virtual y propuesta técnica. (consultar Anexo 8)

Este material fue elaborado por la facilitadora y enviado a cada integrante para su revisión individual.

Tabla 11

Esquema de planeación y objetivos 6

		Tiempo aproximado
Nombre	EVALUACIÓN (aula u oficina de trabajo)	1:30 hrs.
Objetivos.	Revisar colectivamente los elementos visuales, tecnológicos y narrativos mediante una primera validación interna. Establecer ajustes finales antes de presentar el proyecto ante agentes externos.	20 min.
Previo a la sesión.	Preparar el avance del prototipo. (layout, imagen visual, personajes, tecnología) Establecer criterios de evaluación: narrativa, claridad del mensaje y usabilidad.	20 min.
Durante la sesión.	Realizar un recorrido guiado del prototipo. Obtener retroalimentación estructurada de cada participante por área. Registrar recomendaciones.	20 min.
Conclusiones y tareas.	Definir ajustes técnicos y conceptuales a implementar. Establecer fecha para la validación externa o institucional. Asignar tareas por áreas para finalizar el piloto.	30 min.
Materiales.	Prototipo en desarrollo, presentación visual, cuestionarios de retroalimentación, cámara, notas compartidas.	

Nota. Elaboración propia. Sesión de co-creación #6.

Desarrollo de la sesión

Cada miembro del equipo revisó los materiales enviados y realizó por escrito sus observaciones, propuestas de mejora y validaciones. A partir de estas aportaciones se realizaron ajustes en la narrativa, imagen visual, estructura del recorrido y elementos museográficos.

La facilitadora reunió los comentarios para generar una versión final del documento de presentación, que fue presentada ante dos instancias clave:

- La Secretaría de Turismo del Estado de Aguascalientes
- El Museo Descubre

Ambas instituciones expresaron comentarios positivos, destacando la calidad conceptual del proyecto, su potencial tecnológico y su enfoque inclusivo. Actualmente se está en espera de una segunda presentación oficial con la Secretaría de Turismo para avanzar en su posible implementación.

Hallazgos y reflexiones

La evaluación remota evidenció el alto grado de compromiso de los participantes, quienes realizaron aportaciones significativas desde su área de especialidad. Aunque asincrónica, la revisión colectiva permitió alcanzar acuerdos y afinar detalles esenciales para consolidar una versión profesional del proyecto.

Este proceso también mostró la capacidad del equipo para colaborar en entornos no presenciales, adaptando los métodos de co-creación a condiciones flexibles sin perder calidad ni cohesión.

Tareas y acuerdos derivados

- Incorporar los ajustes recibidos en el documento final
- Dar seguimiento a la gestión institucional con dependencias gubernamentales
- Preparar versiones adaptadas del proyecto para distintos escenarios de implementación
- Establecer una hoja de ruta para el arranque técnico del prototipo

Observaciones logísticas y oportunidades de mejora

El uso de canales digitales para la validación demostró ser eficaz, pero se identificó la necesidad de una futura reunión presencial para la organización del montaje piloto, en caso de aprobación.

Se consideró importante establecer criterios estandarizados para la toma de decisiones colaborativas cuando se trabaje en modalidad virtual así como protocolos claros de retroalimentación que aseguren respuestas consistentes y oportunas.

Aportes para la construcción del modelo de co-creación

La sexta sesión introdujo una dimensión clave en la metodología: la evaluación asincrónica como estrategia eficaz para consolidar proyectos colaborativos en contextos distribuidos. Este formato permitió integrar aportaciones especializadas de manera autónoma y garantizó la continuidad del proyecto sin comprometer la calidad ni la cohesión del proceso creativo.

Esta modalidad evidenció un potencial metodológico propio: promovió una reflexión más pausada, favoreció el análisis individual y facilitó la construcción de acuerdos mediante un flujo organizado de retroalimentación.

En este sentido, el modelo de co-creación se enriquece al incluir la validación asincrónica como una fase con valor estratégico, especialmente útil en momentos de cierre, ajuste o diálogo institucional. Esta experiencia se alinea con los principios de flexibilidad metodológica y autonomía de los equipos creativos, ya abordados en fases anteriores (Masferrer, 2019). Para asegurar su efectividad, resulta indispensable establecer protocolos de documentación, criterios comunes de análisis y mecanismos claros de respuesta y seguimiento.

2.5 Hallazgos emergentes del proceso colaborativo

El proceso de co-creación generó una serie de hallazgos que fortalecieron el modelo de colaboración. Estos aprendizajes surgieron de la interacción espontánea, el diálogo horizontal y la disposición de cada participante para habitar el proceso con apertura y compromiso.

Uno de los primeros fue la necesidad de construir un lenguaje compartido. Desde las primeras sesiones se identificaron diferencias terminológicas entre disciplinas: la artista hacía referencia a creadores locales y momentos históricos del arte regional, mientras los ingenieros utilizaban jergas técnicas vinculadas a realidad virtual y experiencias multisensoriales. Esto motivó la creación de un código común que facilitó la comprensión mutua, en sintonía con lo planteado por Manzini (2015) sobre la importancia de generar “zonas de sentido compartido” en procesos interdisciplinarios.

Otro hallazgo fue el valor de las vivencias personales como detonadores creativos. Experiencias y referencias culturales, como el recuerdo de un comercial televisivo que inspiró parte de la narrativa visual, enriquecieron la propuesta al aportar profundidad emocional desde la memoria compartida.

La flexibilidad metodológica también se confirmó como clave. Fue necesario dividir al grupo en equipos en ciertos momentos y ajustar la duración de las sesiones para responder a las condiciones reales de los participantes. Esta capacidad de adaptación garantizó el avance sin perder cohesión.

El desplazamiento del liderazgo reveló la horizontalidad alcanzada. En distintos momentos, los integrantes asumieron la conducción según sus conocimientos: desde la definición colectiva de la misión hasta la aportación de la artista con su dominio del arte local. Esto evidenció que el facilitador operó como acompañante más que como figura jerárquica, coincidiendo con Sanders y Stappers (2008, p. 12), quienes señalan que la co-creación reconoce a cada participante como experto de su propia experiencia.

Las tensiones creativas también fueron significativas. Decisiones sensibles como el nombre del proyecto o el diseño del logotipo generaron debates cargados de emoción, pero concluyeron en acuerdos colectivos que reforzaron la cohesión y validaron la capacidad del grupo para transformar diferencias en consensos productivos.

Estas experiencias dejaron frases que sintetizan el espíritu del proceso:

- ♦ “Se ha logrado un gran proyecto. Cada integrante ha aportado lo necesario desde su especialidad.” (Mariana)
- ♦ “Es impresionante todo lo que el arte puede inspirar.” (Raquel)
- ♦ “Nos sentimos tomados en cuenta en todo momento.” (estudiantes participantes)

En conjunto, los hallazgos emergentes nutrieron la propuesta final y sentaron las bases del modelo de colaboración multidisciplinaria que se presenta en el capítulo siguiente. Este proceso demostró que la construcción colectiva puede consolidarse como una metodología situada, sensible y humana.

2.6 Relevancia del trabajo multidisciplinario

Uno de los aspectos más significativos fue la riqueza que produjo la interacción entre generaciones y disciplinas. Este cruce se volvió un terreno fértil para el diálogo y la construcción colectiva: el encuentro entre perspectivas diversas fortaleció el contenido del proyecto y permitió que cada integrante encontrara un espacio de participación desde su experiencia.

Trabajar con profesionales de distintas áreas evidenció que las soluciones integrales surgen cuando los lenguajes conviven y se reconfiguran hacia un objetivo común. Los ingenieros

aportaron una mirada estructural y técnica que aterrizó ideas creativas; la artista y los diseñadores dieron forma simbólica, estética y conceptual a la experiencia. En este intercambio se gestó un modelo de colaboración que respeta tiempos, necesidades y formas de pensar de cada disciplina, subrayando que todas las personas tienen un rol crucial.

La inclusión de estudiantes universitarios como parte activa del equipo propició una dinámica intergeneracional que enriqueció el proceso. Se les integró como colaboradores con voz, criterio y capacidad de decisión, favoreciendo una dinámica horizontal en la que las ideas se valoraron por su potencia y contenido. Ellos expresaron su satisfacción por ser escuchados y por aprender en interacción directa con especialistas, comprendiendo que el trabajo colectivo se fortalece desde el respeto.

Este cruce también se reflejó en resultados concretos: los ingenieros ayudaron a definir los requerimientos técnicos del contenedor; la artista y los diseñadores aportaron un anclaje identitario a través de Posada; y los estudiantes contribuyeron con la sistematización visual del recorrido.

El trabajo intergeneracional y multidisciplinario se convirtió en el corazón del proyecto. Gracias a la convergencia de conocimientos, experiencias y edades, fue posible construir una propuesta compleja, sensible y profunda, surgida de la diversidad del equipo y capaz de transformar el curso del proceso creativo.

2.7 Conclusiones del proceso colaborativo

El proceso de co-creación permitió que arte, diseño y tecnología encontraran un terreno común donde las ideas se compartieron y transformaron. Cada sesión reveló matices del modelo de colaboración: desde la construcción de confianza en los primeros encuentros hasta la potencia creativa que emerge cuando se habilitan espacios seguros para el intercambio y la propuesta multidisciplinaria.

A lo largo del proceso se obtuvieron hallazgos que fortalecieron la estructura del modelo y el proyecto. Cada dinámica, ejercicio y conversación aportó claridad sobre cómo facilitar entornos horizontales donde el rol de cada participante resulta esencial. La combinación de voces en formación y voces con trayectoria dio al proyecto una riqueza particular: las primeras aportaron frescura, intuición y riesgo; las segundas, visión, contención y conocimiento.

La colaboración se sostuvo en escucha activa, disposición al cambio y apertura a la diferencia. El rol de la facilitación se adaptó a las necesidades del grupo —cediendo protagonismo cuando fue pertinente y operando como puente—. El proceso no estuvo exento de tensiones, pero fueron justamente esos desacuerdos los que derivaron en aprendizajes significativos.

Resultados verificables del proceso (síntesis):

- Formato: experiencia inmersiva itinerante en contenedor marítimo adaptado
- Eje identitario: personaje anfitrión y guiños a Posada como anclaje cultural local
- Público meta y mediación juvenil definidos
- Marco común: misión, visión y valores consensuados
- Organización: subgrupos especializados para dar profundidad y ritmo
- Tecnologías priorizadas: proyecciones, sensores, realidad aumentada y criterios espaciales/energéticos básicos
- Herramientas de IA: apoyo para nombre, identidad visual y recorrido virtual
- Evaluación: presentación ante Museo Descubre y Secretaría de Turismo; adopción de validación asincrónica con materiales de revisión

Lo verdaderamente valioso fue el encuentro: personas dispuestas a construir desde la diferencia, a equivocarse juntas y a redibujar lo posible. Lo vivido en las sesiones sentó las bases del modelo de colaboración multidisciplinaria que se presenta en el capítulo siguiente. Más que una metodología cerrada, propone una ruta replicable, nacida de la experiencia y del deseo de generar formas de creación más justas, inclusivas y transformadoras.

En el Capítulo 3 se sistematiza este modelo de co-creación, presentando sus fundamentos, estructura general, fases de desarrollo y lineamientos de aplicación en distintos contextos.

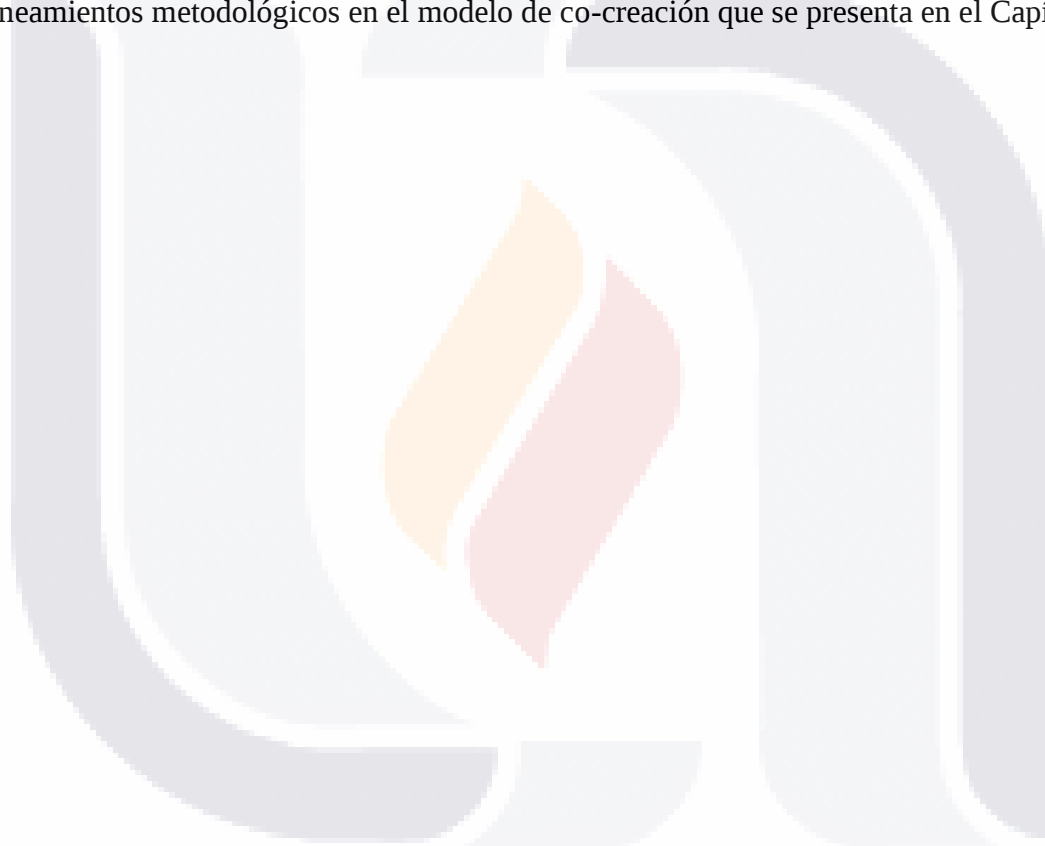
Nota final sobre aspectos logísticos y de mejora

A lo largo de las sesiones se identificaron aprendizajes prácticos relacionados con la gestión del proceso. Entre ellos destacaron:

- La importancia de fortalecer la documentación visual (fotografía y video) para contar con un registro más completo.

- La necesidad de elaborar minutas y acuerdos formales que complementen la memoria creativa.
- La conveniencia de establecer criterios claros para la validación de contenidos, especialmente cuando se trabaja con herramientas digitales como la inteligencia artificial.
- La utilidad de definir protocolos de trabajo en modalidad virtual, que aseguren consistencia en la retroalimentación asincrónica.

Estos aspectos se convirtieron en oportunidades para refinar el proceso y se integran como lineamientos metodológicos en el modelo de co-creación que se presenta en el Capítulo 3.





**Capítulo III. El modelo de colaboración multidisciplinaria:
estructura, fases y principios para su implementación**

Este capítulo reúne los elementos clave que configuran el modelo de co-creación multidisciplinaria, basado en la experiencia compartida entre profesionales del arte, el diseño y la tecnología. El modelo ofrece un camino flexible, ético y adaptable a distintas realidades. Su construcción responde al deseo de generar procesos creativos significativos, donde cada voz sea reconocida y cada aporte transforme.

A través de cinco apartados, se presentan los principios rectores, la estructura de fases, las condiciones necesarias para su implementación, su aplicabilidad en otros contextos, y una reflexión final sobre lo aprendido. El capítulo está pensado como una guía que acompaña; como un mapa de ruta que sugiere, sin limitar. Su propósito principal es inspirar a quienes desean colaborar con otros desde un lugar horizontal, consciente y comprometido.

3.1 Principios rectores del modelo.

El modelo de co-creación se construye a partir de una serie de principios surgidos directamente de la experiencia vivida. A lo largo de cada sesión de trabajo se identificaron elementos clave que, al ser organizados y analizados, dieron forma a las bases éticas y metodológicas que lo sustentan. Estos principios se presentan en la Tabla 12 que se presenta más adelante.

Su origen se encuentra en el diálogo genuino entre personas diversas, en las dinámicas compartidas y en las decisiones construidas colectivamente. Este anclaje en la experiencia real les otorga una validez contextual y una profundidad ética que consolidan al modelo como una propuesta replicable, sensible y significativa.

Tabla 12

Tabla de hallazgos para el modelo de co-creación

Sesión	Aporte clave	Fase del modelo
Sesión 1	Construcción de confianza, definición del propósito común	Fase 1: Presentación.
Sesión 2	Definición del espacio, roles, y temas centrales del proyecto	Fase 2: Contexto.
Sesión 3	Exploración de ideas, misión, visión y estética del recorrido	Fase 3: Reconocimiento. Fase 4: Co-creación.
Sesión 4	Síntesis de ideas, validación narrativa y decisiones técnicas	Fase 5: Decisiones.
Sesión 5	Colaboración multidisciplinaria, uso de IA, validación de propuesta	Fase 6: Colaboración.
Sesión 6	Formalización del proyecto, validación institucional y ajustes finales	Fase 7: Ejecución.
Próxima	Evaluación de impacto con usuarios reales y reflexión del proceso	Fase 8: Evaluación.

Nota. Elaboración propia a partir del proceso de co-creación. Fuente: Padilla, G. (2024). Archivo personal.

Los principios que a continuación se presentan, se manifestaron a lo largo del proceso, revelando aquello que permitió que el trabajo entre disciplinas, generaciones y sensibilidades pudiera ser posible. Su reconocimiento ayuda a comprender el modelo y permite replicarlo en otros contextos manteniendo su esencia:

- Horizontalidad activa: todas las voces tienen valor, independientemente de la trayectoria, edad o disciplina
- Confianza progresiva: la seguridad emocional se cultiva, no se impone
- Diálogo respetuoso: implica reconocer lo que el otro aporta
- Flexibilidad metodológica: el modelo puede adaptarse a cada grupo o entorno.

- Reconocimiento del territorio compartido: se valora lo que cada persona aporta desde su experiencia
- Diversidad disciplinar como potencia creativa: las diferencias enriquecen el proceso
- Responsabilidad social y cultural: el modelo busca generar impacto más allá del producto final

Estos principios son referentes éticos, actitudinales y metodológicos que orientan el hacer con otros, con apertura, respeto y sentido. Se hicieron visibles en la práctica, en las conversaciones, en los acuerdos, en los momentos de tensión y también en los silencios.

Representan el sustento invisible del modelo y su principal garantía de integridad cuando se aplique en otros contextos.

3.2 Estructura del modelo: fases, funciones y roles.

La estructura del modelo se organiza en ocho fases que acompañan los momentos clave del proceso de colaboración. Cada una cumple una función específica y activa distintos roles dentro del equipo, favoreciendo la participación equitativa. Esta secuencia propone una ruta adaptable, ética y horizontal, que puede ajustarse a las necesidades de cada grupo sin perder su sentido colectivo ni su enfoque situado.

A continuación, se presentan las Figuras 26 y 27: la primera resume las fases del modelo con su función y rol destacado; la segunda ilustra su organización en un esquema gráfico.

Figura 26

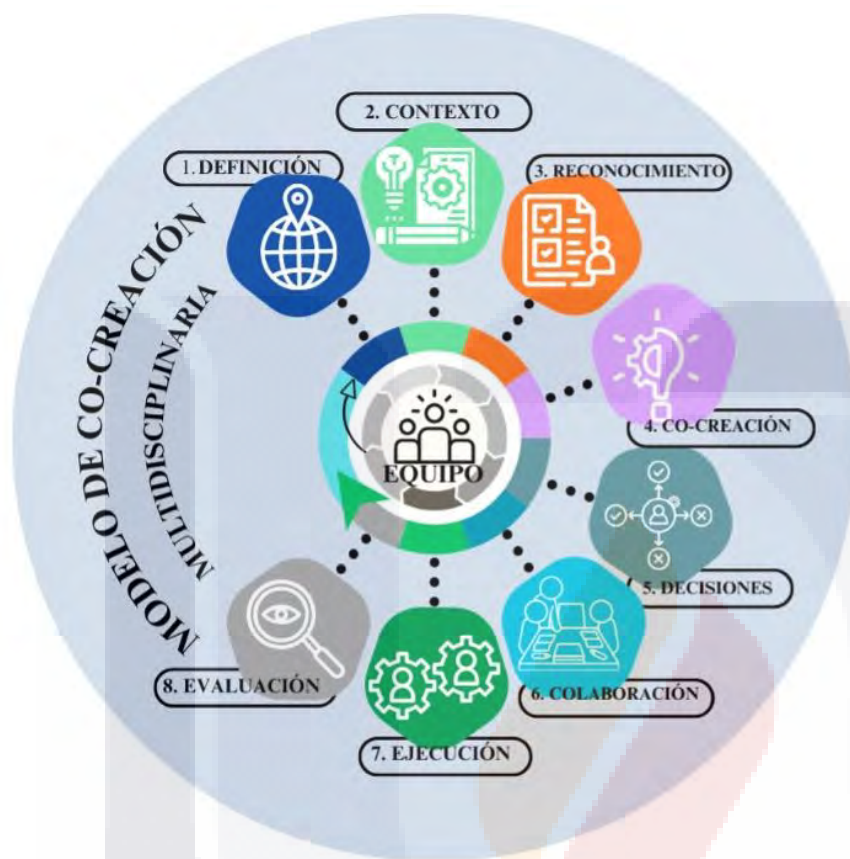
Pasos para el modelo de colaboración multidisciplinaria.



Nota. Elaboración propia a partir del proceso de co-creación. Fuente: Padilla, G. (2024). Archivo personal.

Figura 27

Modelo de colaboración multidisciplinaria.



Nota. Elaboración propia a partir del proceso de co-creación. Fuente: Padilla, G. (2024). Archivo personal.

3.2.1 Fase 1. Definición

Función: Establecer objetivos, propósito y visión compartida.

Rol destacado: Facilitación

El grupo se reúne por primera vez con el objetivo de crear un vínculo humano y ético. Se plantea el propósito general del proyecto, se define a grandes rasgos su orientación y se invita a las personas participantes a expresar intereses, expectativas y preocupaciones. Se construye un ambiente de confianza que sienta las bases de la colaboración.

Para favorecer este inicio, pueden emplearse técnicas participativas que orienten al grupo hacia una definición clara del propósito. Entre ellas se encuentra el lienzo colaborativo de inicio (project canvas), un esquema común para alinear propósito, recursos, riesgos y expectativas del proyecto. Otra opción es la presentación relámpago (elevator pitch), síntesis de la idea en 1–2 minutos para alinear el mensaje del equipo. También resulta útil el mapa de actores y expectativas, que ayuda a reconocer las contribuciones individuales y los beneficios esperados del trabajo colectivo. Finalmente, la elaboración de un acuerdo de colaboración creativa —un manifiesto breve de valores y compromisos como horizontalidad, respeto y apertura— fortalece la cohesión del grupo y establece un marco ético común para todo el proceso.

3.2.2 Fase 2. Contexto

Función: Reconocer el terreno común y los recursos disponibles.

Rol destacado: Participación plena del equipo

Esta etapa permite mapear los conocimientos, intereses y limitaciones del grupo. Se identifican los recursos disponibles, los objetivos específicos y los roles iniciales. Se delimita el espacio físico, simbólico y tecnológico desde el cual se desarrollará el proyecto.

Para alcanzar estos propósitos se pueden emplear herramientas colectivas como el mapa de recursos, donde cada participante registra sus saberes, contactos y medios disponibles; o un FODA colaborativo, que permite reconocer fortalezas y carencias del equipo. Asimismo, resulta útil elaborar un mapa del espacio simbólico y tecnológico, que invita a reflexionar sobre cómo el entorno de trabajo —ya sea un taller, un aula o una plataforma digital— influye en la dinámica del grupo. Finalmente, una rueda de roles iniciales ayuda a visualizar responsabilidades de manera equitativa, evitando jerarquías rígidas y favoreciendo la horizontalidad activa.

3.2.3 Fase 3. Reconocimiento

Función: Generar identidad colectiva y visualización de referentes

Rol destacado: Participación equitativa

Se reconocen los aportes personales desde lo artístico, técnico y cultural. Se plantean referentes simbólicos, históricos o visuales que inspirarán el proyecto. Es una fase de escucha, apertura y reconocimiento mutuo.

Para favorecer este proceso, pueden emplearse herramientas digitales que faciliten la construcción de un repertorio compartido. Por ejemplo, la creación de tableros en Pinterest permite reunir referentes visuales y estéticos de cada disciplina; un tablero de inspiración (moodboard) colaborativo en Canva ayuda a sintetizar esas sensibilidades en una propuesta visual común; mientras que una carpeta en Google Drive organiza documentos, imágenes y enlaces de consulta colectiva. Plataformas como Miro o FigJam pueden utilizarse para generar mapas de inspiración interactivos, y recursos como Padlet posibilitan la construcción de un muro narrativo donde cada integrante comparte experiencias y proyectos previos. Estas dinámicas transforman los referentes individuales en una memoria colectiva que orienta al grupo hacia una identidad compartida.

3.2.4 Fase 4. Co-creación

Función: Abrir el espacio a la imaginación colectiva

Rol destacado: Creatividad interdisciplinaria

Es el corazón creativo del modelo. En esta fase se abre un espacio para imaginar colectivamente, activar la intuición y dar lugar a ideas sin límites. Se proponen dinámicas participativas como lluvia de ideas, narrativas compartidas o exploraciones sensoriales, que pueden ser elegidas o adaptadas según las características del grupo. Este momento impulsa el pensamiento divergente, libre de juicio, que permite explorar múltiples posibilidades sin la necesidad inmediata de llegar a una solución concreta.

Para enriquecer este proceso, pueden utilizarse herramientas y técnicas que faciliten la creatividad interdisciplinaria. Una opción es la ideación por escrito 6-3-5 (brainwriting 6-3-5), en la que seis personas escriben tres ideas en cinco minutos y rotan por rondas, lo que permite generar numerosas propuestas en poco tiempo; otra es el uso de mapas mentales en Miro o FigJam, que ayudan a visualizar conexiones entre aportes diversos. También resulta valioso construir guiones gráficos (storyboards) colectivos en Canva o Figma, que permiten narrar de manera visual cómo se materializarían las ideas. Finalmente, los prototipos rápidos, ya sea en papel o mediante maquetas digitales, ayudan a transformar las ideas en representaciones tangibles. Estas técnicas consolidan un espacio de co-creación activo, donde la diversidad se convierte en el principal motor del proceso creativo.

3.2.5 Fase 5. Decisiones

Función: Sintetizar ideas y construir acuerdos

Rol destacado: Priorización colaborativa

Las propuestas generadas se valoran colectivamente a partir de criterios como viabilidad, pertinencia e impacto. El equipo toma decisiones mediante diálogo abierto, dinámicas de consenso o votaciones informadas, privilegiando la escucha activa y el respeto por cada postura. Este momento permite definir de forma clara qué ideas se conservan, cuáles se ajustan y cuáles se descartan, consolidando una visión compartida del proyecto.

Para fortalecer este proceso, pueden emplearse técnicas como la matriz de impacto/esfuerzo, que ayuda a clasificar las ideas según su viabilidad y potencial; o la votación por puntos (dot voting), donde cada integrante asigna puntos a las propuestas que considera prioritarias, favoreciendo una selección democrática. Resulta igualmente útil definir de antemano criterios de priorización consensuados, de modo que las decisiones se tomen con base en factores colectivos y no en preferencias individuales. Finalmente, un mapa de acuerdos en plataformas como Miro o Canva Whiteboard permite registrar de manera visual y transparente qué ideas continúan, cuáles se ajustan y cuáles se descartan. Estas técnicas garantizan que la fase de decisiones sea clara, participativa y alineada con el propósito común.

3.2.6 Fase 6. Colaboración

Función: Materializar el proyecto desde la interdisciplinariedad

Rol destacado: Colaboración especializada con revisión cruzada

Cada área trabaja desde su campo de acción, pero mantiene una dinámica colaborativa que permite revisar los avances de manera conjunta. Se incorporan herramientas como inteligencia artificial, plataformas digitales o prototipado. Para organizar esta etapa pueden emplearse metodologías ágiles como la reunión breve de coordinación (tipo Scrum, daily stand-up) de 10–15 minutos, centrada en tres preguntas: ¿qué se hizo?, ¿qué sigue? y ¿qué bloquea?; y tableros kanban digitales en plataformas como Trello, Miro o Notion, que facilitan la gestión visual de tareas. La revisión cruzada de entregables asegura la coherencia entre disciplinas, mientras que el prototipado iterativo permite avanzar mediante pruebas preliminares que se perfeccionan colectivamente. Además, el uso de una carpeta en un repositorio compartido en la nube centraliza los materiales y mantiene el acceso equitativo a la información. Estas prácticas

refuerzan la interdisciplinariedad, aseguran la transparencia del proceso y consolidan la construcción colectiva.

3.2.7 Fase 7. Ejecución

Función: Formalizar y documentar la propuesta para su implementación

Rol destacado: Coordinación operativa

Se materializa el proyecto con base en los acuerdos previos. El equipo se organiza para producir, instalar o presentar el resultado, cuidando los detalles técnicos, estéticos y logísticos. Esta etapa marca la concreción visible del trabajo colectivo.

Para fortalecer la ejecución resulta útil diseñar un plan de trabajo detallado, con cronograma y responsables claros, así como una lista de verificación (checklist) colaborativa que asegure el cumplimiento de cada tarea. La realización de simulaciones o ensayos previos permite detectar y corregir fallas antes de la implementación final. Aunque la dinámica general sea horizontal, conviene definir roles operativos específicos para garantizar fluidez en los momentos críticos de montaje y presentación. Finalmente, el registro audiovisual del proceso no solo conserva memoria de la experiencia, sino que también facilita su comunicación y evaluación posterior. Estas prácticas hacen que la ejecución se realice de manera ordenada, colaborativa y con visión estratégica.

3.2.8 Fase 8. Evaluación

Función: Reflexionar sobre el proceso y proyectar mejoras

Rol destacado: Comité de evaluación interna

Se valoran logros, aprendizajes y áreas de mejora. La evaluación permite identificar la pertinencia del modelo y su capacidad de adaptación. Es un cierre reflexivo que asegura retroalimentación para futuros proyectos.

Para dar forma a este momento se pueden emplear herramientas como las encuestas de retroalimentación dirigidas tanto al equipo como a los usuarios del proyecto. La aplicación de la matriz Mantener-Dejar-Comenzar (Keep–Stop–Start) facilita que cada integrante identifique qué debe mantenerse, qué conviene abandonar y qué es necesario iniciar en el futuro. Asimismo, la elaboración de una bitácora colectiva de aprendizajes en plataformas compartidas genera memoria y fortalece la documentación. Otra alternativa es realizar un círculo de

retroalimentación, donde el equipo conversa de manera estructurada sobre logros y retos, integrando también indicadores básicos de impacto —como alcance, recursos movilizados y recepción del público—. Estas técnicas garantizan que la evaluación no sea un trámite final, sino una herramienta estratégica para la mejora continua y la consolidación del modelo.

3.3 Condiciones para su implementación

La aplicación del modelo de colaboración multidisciplinaria depende de condiciones específicas que garantizan su eficacia. Estas condiciones se agrupan en tres dimensiones: la composición del equipo, los recursos y entornos de trabajo, y los valores esenciales del proceso. Cada una aporta lineamientos concretos para organizar, sostener y proyectar la práctica colaborativa.

3.3.1 Composición del equipo.

La diversidad disciplinaria constituye un requisito central. Se recomienda integrar profesionales del arte, el diseño y la tecnología junto con estudiantes en formación, con el fin de equilibrar experiencia y creatividad emergente. Esta combinación favorece soluciones más integrales y permite que cada integrante aporte desde su campo de especialidad.

Para consolidar un equipo eficaz pueden aplicarse las siguientes estrategias:

- Convocatorias focalizadas, que definan con claridad los perfiles requeridos.
- Revisión inicial de afinidad, para identificar intereses comunes y disposición hacia el trabajo horizontal.
- Presentación de portafolios colectivos, donde se visibilicen trayectorias y capacidades complementarias.

El facilitador asegura la integración, articula las diferencias y mantiene las condiciones de horizontalidad activa.

3.3.2 Recursos y entorno de trabajo.

El desarrollo del modelo requiere recursos materiales, digitales y simbólicos que sostengan el flujo de trabajo. La disponibilidad de estos elementos influye directamente en la calidad de la colaboración y en la viabilidad de los resultados.

- Espacios físicos flexibles: áreas con mobiliario adaptable, superficies para registro visual y condiciones de accesibilidad.
- Herramientas digitales compartidas: plataformas como Google Drive para documentación, Trello o Notion para la gestión de tareas y Miro o Canva para la construcción de recursos visuales colectivos.
- Elementos simbólicos de cohesión: lemas, referentes visuales o murales colaborativos que refuerzan la identidad común.

3.3.3 Valores esenciales del proceso

El funcionamiento del modelo exige un marco ético explícito que guíe la interacción y las decisiones del grupo. Los valores de respeto, confianza, empatía y responsabilidad colectiva no son accesorios, sino condiciones de permanencia y legitimidad del proceso.

Algunas prácticas útiles para garantizar estos valores son:

- Elaborar un manifiesto de principios compartidos al inicio del proyecto.
- Realizar círculos de retroalimentación en cada fase para revisar dinámicas y ajustar acuerdos.
- Mantener una bitácora de compromisos que registre decisiones y recordatorios éticos.

3.4 Aplicabilidad y adaptabilidad del modelo en otros contextos.

Uno de los principales atributos del modelo es su capacidad de adaptarse a contextos diversos sin perder su esencia. Aunque se originó en un proyecto vinculado al arte, el diseño y la tecnología, su estructura flexible, sus principios éticos y su lógica de colaboración horizontal lo hacen replicable en cualquier espacio donde el trabajo colectivo resulte pertinente.

Posibles campos de aplicación

- Educación media y superior: implementación de proyectos interdisciplinarios entre estudiantes de distintas carreras para abordar problemáticas sociales, culturales o ambientales desde perspectivas complementarias.
- Organizaciones culturales y museos: diseño de exposiciones colectivas que integren la voz de la comunidad junto con la visión de curadores y artistas, fortaleciendo la relación entre las instituciones culturales y sus públicos.

- Colectivos comunitarios o sociales: desarrollo de intervenciones urbanas o ambientales participativas, como murales, mobiliario comunitario o proyectos de reciclaje, que respondan a necesidades locales y fortalezcan la cohesión social.
- Instituciones gubernamentales o académicas: elaboración de programas culturales, campañas de sensibilización o proyectos educativos que incorporen la voz de especialistas y ciudadanía en su diseño.
- Escuelas de arte, diseño o arquitectura: organización de talleres de co-creación donde estudiantes y profesionales externos trabajen juntos en prototipos, objetos o experiencias que vinculen la práctica académica con la realidad profesional.

Factores que facilitan su adaptabilidad

- Número de participantes: en grupos pequeños de seis a ocho integrantes se favorece la cercanía y cohesión, mientras que en equipos más amplios de hasta quince personas se amplía la diversidad de perspectivas.
- Duración del proceso: en el ámbito educativo puede implementarse en ciclos cortos de cuatro a seis semanas, mientras que en proyectos comunitarios o institucionales puede extenderse a tres o cuatro meses para dar continuidad a la implementación.
- Modalidad de trabajo: en modalidad presencial se priorizan dinámicas de interacción directa y sensorial; en la virtual, plataformas como Miro, Canva o Drive permiten sostener la colaboración; y en esquemas híbridos se combinan encuentros presenciales clave con trabajo asincrónico en línea.
- Objetivos específicos del proyecto: en la educación se orienta al aprendizaje interdisciplinario; en la cultura, a la producción de experiencias colectivas de creación; y en lo comunitario, a la solución de necesidades locales mediante procesos participativos.

La adaptabilidad del modelo se confirma al observar su potencial en entornos diversos, cada uno con sus propios tiempos, lenguajes y necesidades. En un museo comunitario, por ejemplo, puede servir para diseñar una exposición colectiva donde los habitantes colaboren con artistas y curadores en la construcción de narrativas visuales a partir de sus memorias y objetos cotidianos. En una escuela secundaria, en cambio, puede aplicarse a proyectos artísticos o tecnológicos que integren docentes y estudiantes, ajustando las fases a sesiones breves o por

etapas y utilizando herramientas accesibles como dibujo, fotografía o plataformas digitales básicas.

La fuerza del modelo reside en su capacidad para generar encuentros significativos donde el conocimiento, la creatividad y la sensibilidad se ponen en común. Su mayor valor es su adaptabilidad y el humanismo metodológico que lo sustenta: colocar a las personas en el centro del proceso creativo. Esta cualidad no diluye su esencia, sino que garantiza su vigencia en escenarios cambiantes o con recursos limitados.

3.5 Conclusión

Cada fase del modelo representa una experiencia vivida en comunidad. Las sesiones de trabajo que lo originaron produjeron un conjunto de conocimientos, visiones y lenguajes que se transformaron mutuamente. Esa transformación da sentido al modelo como una inspiración para generar nuevas formas de colaboración consciente, situada y significativa.

Entre las aportaciones más relevantes se pueden destacar las siguientes:

- Articulación de lo artístico, lo técnico y lo social desde una lógica sin jerarquías. Esta integración posibilitó que las decisiones se construyeran en equilibrio, reconociendo el valor de cada disciplina y evitando que una predominara sobre las demás. El diálogo entre saberes permitió abrir caminos creativos que, de otra forma, habrían permanecido aislados.
- Reconocimiento de la diversidad de pensamiento como motor creativo. Las diferencias, lejos de obstaculizar el proceso, se transformaron en detonantes de nuevas ideas. Cada contraste de perspectivas generó oportunidades para explorar soluciones originales, reafirmando la importancia de la pluralidad en la co-creación.
- Fortalecimiento de la dimensión ética del trabajo colaborativo. La práctica constante de la horizontalidad, la escucha activa y el respeto mutuo dio solidez al proceso. Estos valores se convirtieron en un marco de acción que orientó la convivencia y la toma de decisiones, garantizando que la colaboración se desarrollara en un ambiente de confianza.
- Posibilidad real de construir colectivamente en contextos complejos. La experiencia mostró que es viable generar propuestas significativas incluso en escenarios con recursos limitados o estructuras informales. La creatividad y el compromiso

compartido compensaron las carencias materiales, demostrando que el capital humano y la voluntad colectiva son factores determinantes.

La propuesta muestra que es posible crear experiencias significativas a partir de la horizontalidad, la sensibilidad y el compromiso social. Representa una invitación a co-crear desde el respeto, la atención genuina y la disposición de imaginar proyectos con impacto profundo en quienes los viven y en quienes los construyen.

En un panorama donde muchas metodologías tienden a la estandarización técnica, esta propuesta enfatiza la importancia de construir desde lo humano. Diseñar con otros y no para otros se convierte en una elección política, pedagógica y ética que transforma la manera de concebir el arte, el diseño y la tecnología como herramientas al servicio del bien común.

El modelo expuesto en este capítulo surge directamente de las experiencias previas de co-creación descritas en el Capítulo II. Cada sesión aportó insumos que fueron transformados en fases metodológicas, y estas, a su vez, orientan la construcción del proyecto piloto que se presentará en el Capítulo IV. Para mostrar esa continuidad de manera clara, se elaboró una síntesis visual que vincula sesiones, fases y aportaciones, y que funciona como un puente entre la experiencia práctica y la formalización del modelo.

Finalmente, la Tabla 13 presenta una síntesis de elementos surgidos de las sesiones de co-creación, los cuales dieron forma al proyecto piloto que se presenta en el Capítulo IV.

Este capítulo se elaboró a partir de la síntesis de una experiencia original de co-creación multidisciplinaria. Dado que el modelo, sus fases y principios emergen directamente de un proceso práctico desarrollado por la autora, no se incluyen referencias bibliográficas externas. El valor metodológico de esta propuesta reside en su origen situado, ético y vivido.

Tabla 13

Tabla de relación: sesión, fase y aportación al piloto

Sesión	Fase	Proyecto piloto
Sesión 1	Fase 1	En la sesión inicial del proyecto piloto, se definieron el público meta, el enfoque comunitario y se firmaron acuerdos de confidencialidad.
Sesión 2	Fase 2	Se propuso el uso de un contenedor marítimo como museo itinerante, se abordaron temas de accesibilidad, tecnología y se asignaron responsabilidades según especialidad.
Sesión 3	Fase 3 y 4	Se discutió la integración entre el arte de la artista participante y el legado de Posada, naciendo así el concepto de identidad central de la experiencia inmersiva. Se plantearon propuestas para el recorrido, el personaje central y la atmósfera inmersiva, integrando emoción, humor y estética.
Sesión 4	Fase 5	En la sesión 4, se dividió al equipo en grupos de análisis y se logró una propuesta unificada para el proyecto piloto.
Sesión 5	Fase 6	Se desarrolló el nombre, imagen gráfica y personajes del recorrido, se realizaron pruebas visuales y se consultó con un asesor técnico.
Sesión 6	Fase 7	Se presentó la propuesta a la Secretaría de Turismo y al Museo Descubre, obteniendo retroalimentación positiva.
Próximo a realizar.	Fase 8	Aunque aún no implementada, esta fase está contemplada para aplicarse tras la primera presentación pública de la experiencia inmersiva.

Nota. Elaboración propia a partir del proceso de co-creación. Fuente: Padilla, G. (2024). Archivo personal.



Capítulo IV: Proyecto Baicalaca: aplicación del modelo y posibilidades de impacto social

baicalaca
pedaleando entre el arte y la tradición
EXPERIENCIA SENSORIAL E INMERSIVA



4.1 Introducción

En este capítulo se presenta el tránsito del modelo de co-creación hacia su aplicación práctica a través del proyecto *Baicalaca*. El contenido se organiza para mostrar cómo las decisiones y acuerdos derivados de las sesiones se transformaron en una propuesta cultural concreta, capaz de articular arte, diseño y tecnología en un mismo lenguaje.

La tabla 13, presentada al final del capítulo anterior, resume los hallazgos, decisiones y acuerdos generados durante las sesiones de co-creación, vinculándolos directamente con las fases del modelo de colaboración multidisciplinaria. Esta síntesis permite observar cómo el proceso metodológico facilitó la transformación de ideas compartidas en una propuesta estructurada y viable, tanto en el plano conceptual como en el técnico.

De esta experiencia colectiva nace Baicalaca, una exposición inmersiva que integra arte, diseño e innovación tecnológica en un recorrido multisensorial por los barrios históricos de Aguascalientes. Concebido como un museo itinerante, el proyecto tiene como misión acercar contenidos culturales a comunidades con acceso limitado al arte, a través de un lenguaje accesible y emocionalmente significativo. El nombre, además de su sonoridad lúdica, alude a referentes culturales y populares que se detallarán en el siguiente apartado.

La narrativa visual y sonora de Baicalaca se inspira en el legado gráfico de José Guadalupe Posada y en la obra de otros artistas originarios de Aguascalientes, que surgieron en la época de oro del arte durante el porfiriato, creando un puente entre la memoria visual del pasado y la sensibilidad del presente.

El proyecto Baicalaca constituye la aplicación práctica del modelo propuesto. Su desarrollo es el resultado directo del proceso colaborativo y permite observar cómo la interacción entre disciplinas genera soluciones culturales viables. Este capítulo documenta dicha experiencia y expone los alcances del modelo en la convergencia entre arte, diseño y tecnología.

4.2 Origen y conceptualización del proyecto Baicalaca

El proyecto Baicalaca surge como resultado directo de las sesiones de co-creación realizadas durante esta investigación. En la quinta sesión, dedicada al trabajo creativo, el equipo definió su nombre a partir de un ejercicio colectivo con apoyo de inteligencia artificial. La palabra reúne *baica*, forma popular de nombrar la bicicleta en México, y *calaca*, emblema del Día

de Muertos y símbolo de la gráfica de Posada y de la Feria de las Calaveras en Aguascalientes, condensando movimiento, memoria y celebración en una sola expresión.

A través de una experiencia inmersiva, itinerante y multisensorial, Baicalaca propone reconectar a la población con el arte, la historia y la identidad local de Aguascalientes. Concebido para instalarse en un vagón móvil (ver Figura 28), el recorrido invita a los visitantes a transformarse simbólicamente en calaveras que pedalean por los barrios icónicos de la ciudad, guiados por personajes animados inspirados en *Calaveras en bicicletas*, una de las obras emblemáticas de Posada (ver Figura 29)

Figura 28

Vista exterior nocturna del vagón móvil propuesto para la experiencia inmersiva Baicalaca.



Nota. Imagen generada con inteligencia artificial. Archivo personal.

Figura 29

Calaveras en bicicletas.



Nota. Obra original de José Guadalupe Posada. Imagen tomada de la Colección del Museo Posada, Aguascalientes, México.

La experiencia tiene una duración de 18 minutos y está diseñada para grupos de hasta 40 personas: diez participantes se ubican en bicicletas estáticas equipadas con sensores, mientras que los otros treinta ocupan asientos sensoriales que permiten una inmersión completa. Esta propuesta de movilidad cultural permite trasladar la experiencia a comunidades diversas, manteniendo la riqueza simbólica y afectiva que la caracteriza (ver Figura 30)

Figura 30

Vista exterior del vagón móvil.



Nota. Imagen generada con inteligencia artificial. Archivo personal.

4.3 Implementación del modelo en Baicalaca

La narrativa de Baicalaca se estructura en diez paradas breves (ver Tabla 14), cada una dedicada a un personaje histórico que marcó el desarrollo cultural de la ciudad. Artistas como Saturnino Herrán, Manuel M. Ponce, Refugio Reyes, Dolores Castro y Cuquita Ponce aparecen virtualmente para dar la bienvenida con frases emblemáticas, generando un vínculo afectivo entre pasado y presente (ver Figura 31).

Tabla 14

Paradas del recorrido, artista representado y frase de saludo.

Paradas del recorrido Baicalaca con artistas y frases.					
N.º	Parada	Barrio	Artista asignado	Frase	Razonamiento
1	Jardín de San Marcos	San Marcos	Saturnino Herrán	Doctor, no me deje morir porque México necesita de mi pintura.	Pintaba escenas del pueblo y la feria; este jardín es emblema del alma popular.
2	Museo José Guadalupe Posada	Encino	José Guadalupe Posada	La muerte es democrática, ya que, a fin de cuentas, güera, morena, rica o pobre, toda la gente acaba siendo calavera.	Su casa simbólica; epicentro del grabado mexicano.
3	Museo Nacional de la Muerte	Encino	Dolores Jiménez y Muro	No existe otra influencia para mí que la de mi criterio y la de mi conciencia.	Escritora revolucionaria; vínculo con la muerte, lucha y palabra.
4	Museo de Aguascalientes	Centro	Julio Ruelas Suárez	Tu amante y tu gloria se han hecho mármol, blanco mármol, luminoso mármol eterno.	Sus obras se exhiben ahí; representa el simbolismo mexicano.
5	Palacio de Gobierno y Exedra	Centro	Dolores Castro Varela	Ahí recordaré la exacta fórmula de mi estructura y sabré de las arcas donde vibran los eternos sonidos de la muerte.	Poeta; su voz representa la historia, la patria y la conciencia crítica.
6	Catedral de la Asunción	Centro	Manuel M. Ponce	El jardín es el mundo y el mundo es la presencia inextinguible de un Dios que nos habla y nos acoge.	Compositor sacro y clásico; vínculo directo con lo espiritual.
7	Templo de San Antonio	San Marcos	Refugio Reyes Rivas	Aguascalientes no sería el mismo sin la obra y legado invaluable de Refugio Reyes Rivas.	Fue su gran obra arquitectónica; esencial que aparezca aquí.
8	Centro Cultural Los Arquitos	Guadalupe	Cuquita Ponce	Entre teclas y silencios, también se cuenta la historia de un pueblo.	Pianista y compositora; representa lo íntimo, lo sensible y cultural.
9	Museo Ferrocarrilero	Estación	Trinidad Pedroza	Desde el trazo y la palabra, abrimos caminos para quienes vienen detrás.	Mujer de lucha social y comunitaria; su espíritu viaja con el pueblo.
10	Complejo Tres Centurias	Estación	Annita Brenner	¡Otorgadle el Águila Azteca a una mexicana!	Cronista, promotora del arte mexicano al mundo; ideal para cerrar el viaje.

Nota. Fuente: Padilla, G. (2025). Archivo personal.

Figura 31

Mapa esquemático del recorrido.



Nota. Fuente: Padilla, G. (2025). Archivo personal.

La ambientación estimula los sentidos mediante música, poesía, efectos de viento, aromas y proyecciones visuales que recrean la atmósfera de la Aguascalientes de inicios del siglo XX, transita del presente al pasado hasta una paleta sepia (ver Figura 32).

Figura 32

Transición visual del presente al pasado.



Nota. Imagen generada con inteligencia artificial. Archivo personal.

El itinerario inicia en el Jardín de San Marcos y continúa por los barrios de Guadalupe, El Encino y el Centro Histórico, para culminar en el Complejo Tres Centurias. Cada uno de estos espacios fue seleccionado por su valor simbólico, patrimonial y emocional dentro del imaginario colectivo de Aguascalientes (ver Figura 33).

Figura 33

Mapa con personajes históricos del recorrido.

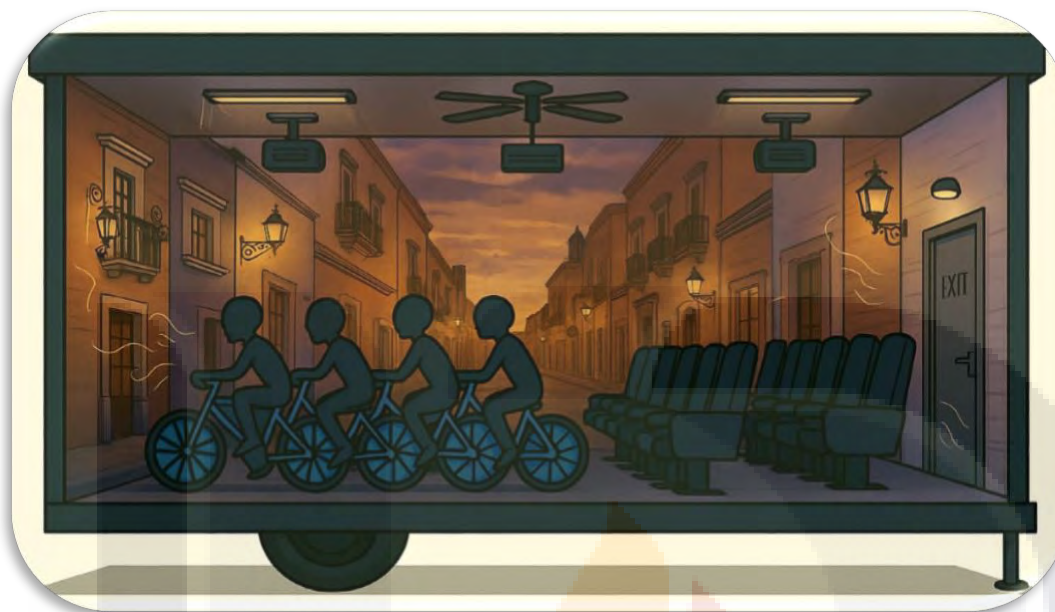


Nota. Fuente: Padilla, G. (2025). Archivo personal.

La propuesta incorpora un componente de interacción activa: el recorrido se activa al pedalear las bicicletas, invitando al visitante a recorrer la ciudad desde otra mirada. Este gesto despierta los sentidos y convierte al espectador en agente del relato, donde su esfuerzo físico pone en marcha la memoria colectiva y la experiencia sensorial. Los asientos para el resto del público también incluyen efectos sensoriales que permiten una inmersión completa (ver Figura 34).

Figura 34

Interior del vagón con bicicletas estáticas y elementos sensoriales.



Nota. Imagen generada con inteligencia artificial. Archivo personal.

Al finalizar, los visitantes tienen la oportunidad de interactuar con imágenes en realidad aumentada ubicadas en el exterior del vagón y adquirir recuerdos tangibles que prolongan el vínculo emocional con la experiencia (ver Figura 35).

Figura 35

Vista posterior del museo itinerante Baicalaca.



Nota. Imagen generada con inteligencia artificial. Archivo personal.

La producción de Baicalaca fue posible gracias al trabajo conjunto de un equipo multidisciplinario integrado por diseñadores industriales, arquitectos, artistas, ingenieros, programadores y asesores históricos y patrimoniales. El diseño conceptual, el desarrollo de contenido y la planificación técnica se estructuraron con base en el modelo de colaboración desarrollado durante esta investigación (ver Figura 36).

Figura 36

Fotografía del equipo multidisciplinario durante el desarrollo del proyecto.



Nota. Fuente: Padilla, G. (2024). Archivo personal.

Las fases del modelo se integraron de forma secuencial y práctica de la siguiente manera:

- Definición y estrategia: permitió establecer los objetivos culturales y sociales del recorrido.
- Conformación del equipo: unió perfiles complementarios como diseñadores, artistas y programadores.
- Introducción al proyecto: se compartieron referentes visuales y conceptuales, como la obra de Posada.
- Exploración y reconocimiento: incluyó el análisis de barrios históricos y artistas locales.
- Trabajo creativo: se desarrolló la narrativa inmersiva.
- Filtro y selección de ideas: se definieron los puntos clave del recorrido y los elementos sensoriales.
- Colaboración interdisciplinaria: se integraron técnicamente los recursos del proyecto.

- Comprobación y ejecución: se consolidó el concepto y se presentaron los entregables en instancias institucionales.

Como resultado de este proceso, se abrieron rutas de mejora y de expansión futura del proyecto.

4.4 Presentación institucional y entregables

El resultado tangible del proceso de co-creación se consolidó en una presentación digital y un brochure impreso que sintetizan la narrativa, los objetivos, la estructura y la viabilidad técnica del proyecto *Baicalaca*. Estos productos han sido fundamentales para su presentación ante instituciones gubernamentales y para avanzar hacia su implementación real.

El documento escrito describe de forma integral la experiencia inmersiva propuesta. Este material reúne los elementos clave del recorrido, las paradas culturales, los artistas representados, la narrativa sensorial, el flujo de visitantes y los aspectos tecnológicos necesarios para su ejecución. Dicho brochure se integra como Anexo 6 en esta investigación.

Junto a este material, se elaboró una cotización técnica detallada que incluye el equipamiento necesario: proyección, iluminación, sistemas de estimulación sensorial, bicicletas con sensores, asientos interactivos, generador de energía, entre otros. Esta cotización, incorporada como Anexo 7, respalda la factibilidad técnica del proyecto y permite su análisis desde una perspectiva presupuestal realista.

De manera complementaria, se desarrolló un esquema general de la experiencia que articula la narrativa, el recorrido y la propuesta tecnológica en un mismo documento. Este material se incluye como Anexo 8 y constituye una síntesis visual que facilita la comprensión integral del proyecto.

Baicalaca se presentó oficialmente en dos espacios institucionales durante el primer semestre de 2025. La primera presentación tuvo lugar el 24 de enero en el Museo Descubre, ante la Mtra. Ana Claudia Morales Dueñas, titular del INCYTEA, quien mostró gran interés por la propuesta y señaló la posibilidad de integrarla en programas de divulgación científica y cultural, incluso con la opción de implementarla en un vagón de la institución (ver Figura 37)

Figura 37

Vagón itinerante en instalaciones del Museo Descubre.



Nota. Archivo personal.

La segunda presentación se realizó el 11 de marzo en la Secretaría de Turismo del Estado de Aguascalientes, donde la propuesta fue recibida por la Mtra. Reyna González, funcionaria del área de promoción cultural (ver Figura 38). González destacó la narrativa inmersiva del proyecto y su capacidad para revalorar el patrimonio intangible de la ciudad, además de la posibilidad de integrarlo en programas de turismo cultural dirigidos a municipios con menor infraestructura. En ambas instancias se entregó el brochure físico y se discutieron posibles rutas de implementación futura.

Figura 38

Presentación del proyecto Baicalaca en la Secretaría de Turismo de Aguascalientes.



Nota. Archivo personal.

Posteriormente, se programó una nueva reunión con la Secretaría de Turismo para el 14 de julio; sin embargo, la cita fue cancelada y se encuentra pendiente de reprogramación. De manera próxima, está prevista también una presentación en el Museo de Historia de Aguascalientes, cuya fecha aún está por definirse.

Los documentos generados y el interés institucional recibido respaldan la aplicación del modelo de colaboración multidisciplinaria y confirman la madurez de la propuesta. Su narrativa está definida, la tecnología especificada y la factibilidad documentada. Estas presentaciones también otorgaron visibilidad al proyecto y funcionaron como una validación externa preliminar

del modelo, mostrando coherencia entre el concepto, su viabilidad técnica y la apertura institucional hacia su posible implementación.

4.5 Validación, retroalimentación y proyección futura

Las presentaciones institucionales descritas en el apartado 4.4 dieron un primer respaldo al proyecto y marcaron el rumbo de la siguiente etapa. A partir de ellas se identificaron oportunidades de colaboración tanto en el ámbito cultural como en el turístico, que abren la posibilidad de llevar Baicalaca a más espacios y públicos.

La retroalimentación recibida coincidió en tres aspectos: la pertinencia de los contenidos para públicos diversos, el valor de la experiencia inmersiva como recurso de mediación y la oportunidad de integrarla en programas de turismo cultural y divulgación con énfasis en el patrimonio cultural inmaterial. Estas aportaciones fortalecen la propuesta y orientan sus próximos pasos.

En este momento se mantienen acciones en curso para nuevas presentaciones y coordinaciones. Una de ellas es la preparación de un piloto con usuarios, pensado como ejercicio de prueba y ajuste.

Quedan definidos los lineamientos para su implementación posterior:

- Público objetivo: grupos escolares, jóvenes y familias.
- Herramientas: observación directa y encuesta breve sobre satisfacción y aprendizaje percibido.
- Indicadores: asistencia, respuesta sensorial, comprensión de los contenidos, vínculo emocional y disposición a recomendar la experiencia.
- Aspectos de análisis: claridad de la narrativa, accesibilidad de la propuesta, funcionamiento del montaje y viabilidad en distintas sedes.

De manera paralela, se trabajan líneas de evolución para el crecimiento del proyecto:

- Ampliar rutas y personajes según los contextos visitados.
- Generar versiones temáticas (ciencia, biodiversidad, historia contemporánea).
- Invitar a artistas y colectivos locales en cada sede.
- Diseñar una versión ligera para espacios cerrados y escuelas.

Respecto a la sostenibilidad, se identifican opciones de financiamiento: programas estatales y federales de apoyo a la cultura y el turismo; convocatorias de innovación cultural;

alianzas con universidades y centros de investigación que aporten asesoría y recursos en especie; patrocinios de empresas con interés en responsabilidad social; cooperación internacional a través de organismos como UNESCO o Ibercultura Viva; y esquemas de autogestión como talleres, productos derivados o campañas de financiamiento colectivo que involucren directamente a la comunidad.

La proyección de Baicalaca depende de su factibilidad técnica y su capacidad para mantener viva la creación colectiva y el encuentro con las comunidades. El valor del proyecto está en conectar generaciones, resignifica el patrimonio y ofrece experiencias memorables. Este camino muestra como el modelo de co-creación es capaz de dar vida a proyectos adaptables, escalables y replicables, que trascienden el objeto diseñado para convertirse en espacios de encuentro a través del arte.

4.6 Aportes del modelo y visión a futuro

Baicalaca se concibe como un espacio de encuentro entre la memoria visual de Aguascalientes y la sensibilidad actual. Más que un montaje, es una propuesta cultural que acerca el arte al público de manera cercana y significativa.

En términos de identidad local, la propuesta revaloriza imaginarios que forman parte de la ciudad —sus barrios, sus personajes, su gráfica— y los activa en un lenguaje contemporáneo. Ese reconocimiento fortalece el sentido de pertenencia y resignifica lo propio como patrimonio vivo.

Como herramienta de educación y mediación cultural, Baicalaca facilita la comprensión de contenidos artísticos e históricos a través de un relato sensorial y accesible. La experiencia promueve la curiosidad, el aprendizaje situado y el diálogo intergeneracional, cualidades clave para acercar el arte a públicos escolares, juveniles y familiares.

La itinerancia permite atender una necesidad urgente: acercar el arte a comunidades con menor infraestructura cultural. Llevar la propuesta a territorio reduce barreras de acceso (distancia, costo, disponibilidad de espacios) y abre oportunidades para que niñas, niños y jóvenes vivan el arte en primera persona, con efectos positivos en su autoestima cultural y en su derecho a la cultura.

En el plano comunitario, Baicalaca favorece la cohesión y la participación al activar historias locales, reconocer voces y propiciar actividades complementarias (talleres,

mediaciones, colaboraciones con escuelas y colectivos). Además, su formato puede dialogar con programas de promoción artística y turismo cultural con enfoque local, generando circulación responsable sin perder el sentido social del proyecto.

En suma, el valor de Baicalaca está en cómo conecta memoria, territorio y experiencia para ampliar el acceso al arte y fortalecer la identidad. Su mejor lugar es el que comparte con la gente: en la calle, en los barrios y en el recuerdo que queda después.





Capítulo V. Conclusiones y aprendizajes de la experiencia

5.1 Contexto y pertinencia

El proyecto se situó en un territorio donde el arte y la cultura han acompañado la construcción de identidad y han sido parte de la vida social. Aguascalientes cuenta con instituciones, creadores y tradiciones que lo colocan en un lugar destacado dentro del panorama cultural. También se reconoce la importancia de seguir abriendo rutas de acercamiento entre las artes, la educación y la comunidad.

El objetivo profesionalizante consistió en diseñar, implementar y evaluar un modelo de co-creación interdisciplinaria que integrara arte, diseño y tecnología en proyectos con enfoque social. Dicho objetivo se cumplió mediante la construcción de un modelo estructurado en fases, marco ordenado y flexible para la colaboración, su puesta en práctica en el proyecto cultural piloto *Baicalaca*, donde se tradujo en una experiencia concreta de creación colectiva, y la validación de sus resultados con la participación activa de profesionistas, estudiantes e instituciones, cuya retroalimentación permitió constatar su pertinencia, viabilidad y capacidad de adaptación a otros contextos.

El capítulo 1 estableció las bases conceptuales y metodológicas del modelo de co-creación. La revisión de referentes mostró experiencias que integran disciplinas, favorecen la participación activa y generan aprendizajes colectivos; a partir de ello se formuló un objetivo general, desglosado en objetivos específicos que guiaron cada etapa del proceso, desde la exploración teórica hasta la implementación práctica.

El sentido de pertinencia surge de la intención de construir con otros, se establecieron los fundamentos para sostener esa intención, mostrando que el arte, el diseño y la tecnología pueden complementarse para responder a contextos concretos y fortalecer el tejido social.

El marco conceptual dio dirección y sentido a cada etapa del proceso. La revisión de antecedentes teóricos, metodológicos y contextuales se convirtió en la base para reconocer necesidades reales y plantear una propuesta con pertinencia.

Los enfoques revisados permitieron identificar de qué manera el diseño, el arte y la tecnología pueden integrarse en procesos creativos con impacto social. Los fundamentos ofrecieron claridad sobre la importancia de generar experiencias culturales accesibles y significativas para comunidades con menor contacto con las artes.

El análisis de referencias orientó la definición de objetivos, la selección de técnicas de trabajo y la construcción de un modelo que respondiera a la intención de abrir el arte y el diseño

hacia un público más amplio. Este paso dio solidez al proyecto y marcó la ruta que más adelante permitió la materialización de *Baicalaca*.

5.2 El valor de la co-creación

El proceso de co-creación fue el corazón del proyecto. Las seis sesiones mostraron que la colaboración adquiere sentido cuando se generan espacios de confianza, cuando se reconocen las distintas voces y cuando se mantiene la apertura a transformar ideas de manera colectiva.

Cada encuentro dejó aprendizajes distintos. Las primeras sesiones ayudaron a crear un ambiente de confianza y a construir un lenguaje compartido. Las intermedias fueron momentos de exploración y producción, donde las vivencias personales funcionaron como detonadores creativos. Las finales se enfocaron en filtrar, tomar decisiones y validar, mostrando la fuerza que adquiere el trabajo cuando se organiza de manera conjunta.

La diversidad de perfiles fue una de las mayores riquezas. Profesionistas de distintas áreas creativas y estudiantes aportaron miradas que ampliaron el horizonte del proyecto. La horizontalidad en el trato permitió que todos los integrantes se sintieran parte esencial del proceso. La co-creación mostró que el liderazgo puede ser dinámico y rotativo, y que los consensos se alcanzan cuando hay escucha real.

Entre los hallazgos más valiosos se encuentran la necesidad de mantener flexibilidad en tiempos, roles y dinámicas; la utilidad de la inteligencia artificial como recurso complementario para visualizar ideas; y la importancia de la validación asincrónica como una fase propia dentro del proceso. Estos elementos fortalecieron la metodología y dieron claridad a las decisiones colectivas.

El capítulo concluyó que la co-creación es una práctica relacional que produce conocimiento, genera confianza y abre posibilidades de transformación.

Si bien las sesiones hicieron posible trabajar con el modelo de co-creación entre arte, diseño y tecnología, el proceso también planteó interrogantes que invitan a seguir explorando sus alcances y aplicaciones.

- **¿Cómo sostener la participación y el compromiso en proyectos de co-creación que se desarrollan a largo plazo?**
- **¿Qué metodologías permiten integrar de manera más orgánica a las comunidades en la fase de diseño?**

- **¿Cómo puede medirse el impacto social y cultural generado por procesos de co-creación?**

5.3 Formalización del modelo

El tercer capítulo permitió formalizar el modelo de co-creación en ocho fases que orientan el trabajo de manera ordenada y flexible. Cada fase responde a un propósito específico, desde la definición de objetivos hasta la evaluación integral, lo que da continuidad y claridad a cada etapa del proceso.

El modelo se sostiene en principios éticos que marcan la manera de colaborar: horizontalidad, respeto, confianza, diversidad y responsabilidad social. Estos valores guían la toma de decisiones y generan un ambiente propicio para que la participación sea equitativa y significativa.

La formalización también integró condiciones esenciales para su funcionamiento. Entre ellas destacan la conformación de equipos diversos, la disposición al diálogo, la elección de espacios adecuados y la incorporación de herramientas que favorecen la comunicación y la producción compartida. Estos elementos ofrecen un marco que equilibra lo metodológico con lo humano.

Un hallazgo importante fue la incorporación de recursos innovadores. La inteligencia artificial se utilizó como apoyo para visualizar ideas y anticipar posibles impactos, mientras que la validación asincrónica se consolidó como una fase propia que amplió la participación más allá de los encuentros presenciales.

El modelo muestra su capacidad de adaptarse a distintos contextos. Puede aplicarse en ámbitos educativos, culturales o comunitarios, ajustando escalas, tiempos y dinámicas sin perder su coherencia interna. Esa flexibilidad lo convierte en una herramienta útil para proyectos que buscan integrar arte, diseño y tecnología con orientación social.

El capítulo concluyó que la formalización del modelo abrió la posibilidad de contar con una ruta replicable. Cada fase y cada principio aportan insumos para seguir explorando nuevas formas de colaboración y para fortalecer el impacto social de los proyectos.

5.4 Materialización en Baicalaca

Baicalaca es la expresión tangible del modelo de co-creación. Su desarrollo integró aportes conceptuales y muestra cómo una propuesta interdisciplinaria puede convertirse en un proyecto cultural completo.

La elección del nombre y la construcción estética partieron de símbolos arraigados en la identidad de Aguascalientes. La bicicleta evocó movimiento; la calaca, memoria y tradición. Al unirlos, se generó un lenguaje cercano y contemporáneo que fortaleció el vínculo con la población reafirmando la vigencia del patrimonio local.

La propuesta incluyó un diseño narrativo y tecnológico que hoy hace posible un recorrido itinerante con proyecciones, animaciones, efectos sensoriales y participación activa de los visitantes. Este planteamiento abre un camino para acercar el arte y la cultura a través de una experiencia compartida y accesible.

Las presentaciones ante el Museo Descubre y la Secretaría de Turismo de Aguascalientes representaron un paso importante en la validación del proyecto. La entrega del brochure, la cotización técnica y el esquema integral respaldaron su viabilidad abriendo la puerta a su implementación. *Baicalaca* tiene pertinencia cultural y potencial de circulación en programas de divulgación científica y de turismo cultural.

El capítulo permite identificar retos que orientan los pasos futuros. Entre ellos se encuentran la necesidad de asegurar financiamiento, diversificar apoyos y planear versiones que mantengan el sentido original y amplíen su alcance. Con ello, *Baicalaca* se perfila como un proyecto cultural itinerante capaz de fortalecer la identidad, ampliar el acceso y generar cohesión comunitaria.

5.5 Impacto social y proyección futura

La co-creación abre posibilidades para acercar el arte y la cultura a públicos diversos. *Baicalaca* muestra que trabajar con elementos locales y presentarlos en un formato accesible favorece la cercanía con la comunidad y despierta el interés cultural.

La itinerancia hace posible que la experiencia llegue a comunidades con menor infraestructura cultural. Al desplazarse, el proyecto integra a niñas, niños y jóvenes en actividades artísticas que fortalecen la autoestima cultural y reconocen el derecho a la cultura como parte de la vida cotidiana.

En el ámbito educativo, *Baicalaca* se plantea como un recurso que estimula la curiosidad y facilita la comprensión de contenidos artísticos e históricos mediante un lenguaje accesible y participativo. Su narrativa sensorial permite que distintos grupos de edad se acerquen al aprendizaje cultural de manera significativa.

También se destaca la dimensión identitaria. Al recuperar símbolos de Aguascalientes en un formato contemporáneo, la comunidad puede reconocerse en su historia y compartirla con nuevas generaciones. Esto refuerza el sentido de pertenencia y contribuye a la continuidad del patrimonio cultural.

La proyección futura contempla la búsqueda de financiamiento diverso, el desarrollo de nuevas versiones temáticas y el fortalecimiento de su carácter itinerante. Con estas acciones, *Baicalaca* mantiene la capacidad de adaptarse a distintos territorios y de sostener su orientación social y cultural.

5.6 Reflexión personal y profesional

Este proyecto fue una oportunidad para enlazar lo académico con lo personal. Cada sesión de trabajo dejó aprendizajes distintos, y en ese recorrido confirmé que el diálogo y la escucha permiten que las ideas crezcan y que las personas se reconozcan como parte de un proceso colectivo.

En lo profesional, la maestría me ayudó a ordenar experiencias que ya estaban presentes en mi práctica como diseñadora y docente. Pude relacionar la enseñanza con la gestión de proyectos y con la investigación, de manera que cada ámbito se fortaleció al encontrarse con los otros. Esta integración me permitió ver con más claridad el papel que tiene el diseño cuando se vincula con la cultura y con las realidades sociales.

Como docente, encontré un valor especial en la conformación del equipo de co-creación. Participaron profesionistas experimentados y estudiantes en formación, y esa mezcla mostró que el interés y la voluntad de ser parte de algo más grande es lo que da vida a proyectos de este tipo. El entusiasmo de los jóvenes y la experiencia de los profesionistas generaron un equilibrio que enriqueció cada decisión y cada resultado.

El contacto con las instituciones evidenció la necesidad de fortalecer la gestión cultural como un eje paralelo a la creación. No todas las puertas se abren en el primer intento, y esa experiencia marca la importancia de insistir y de generar estrategias más claras de comunicación

y vinculación. Este aprendizaje señala un área de mejora que permitirá que futuros proyectos tengan mayor alcance y reconocimiento desde sus etapas iniciales.

La maestría fortaleció mi visión de integrar arte, diseño y tecnología en proyectos con orientación social y abrió nuevas posibilidades de vinculación con instituciones culturales y educativas. También me ayudó a superar el temor de presentar mis propuestas y avanzar en la materialización de un sueño personal. El reto inmediato es obtener el financiamiento necesario para concretar *Baicalaca* y consolidarlo como proyecto cultural; una vez materializado, podrá extender su alcance a más comunidades. Queda pendiente difundir y publicar el modelo para que se conozca y se aplique en distintos contextos, con posibilidades de mejora continua.

El diseño, el arte y la tecnología encuentran su verdadero sentido al acercarse a la gente y abrir caminos que aún esperan ser recorridos.

Referencias

- Azzato. (2023). *Las Meninas reinterpretadas*. El Mundo.
<https://www.elmundo.es/cultura/2018/06/20/5b291b49e5fdea7e6c8b459f.html>
- Bourriaud, N. (2002). *Relational aesthetics*. Dijon: Les presses du réel.
- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5–21.
<https://doi.org/10.2307/1511637>
- de Sousa Santos, B. (2010). *Refundación del Estado en América Latina: Perspectivas desde una epistemología del Sur*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores.
- de Sousa Santos, B. (2010). *Epistemologías del sur*. Buenos Aires: CLACSO / Siglo XXI Editores.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York, NY: Minton, Balch & Company.
- Educ.ar. (s.f.). *Proyecto Biosfera: Ecosistemas naturales en esferas*. <https://www.educ.ar>
- El Mundo. (2018). *Las Meninas de Antonio Azzato y Velázquez Tech*.
<https://www.elmundo.es/cultura/2018/06/20/5b291b49e5fdea7e6c8b459f.html>
- Etgar, M. (2008). A descriptive model of the consumer co-production process. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 36(1), 97–108. <https://doi.org/10.1007/s11747-007-0061-1>
- Exhibition Hub. (2024). *Exposición inmersiva de Van Gogh*. <https://www.exhibitionhub.com>
- Fab Foundation. (2023). *¿Qué es un FabLab?* <https://fabfoundation.org>
- FabLab Cuenca. (2023). *Laboratorio móvil*. <https://www.fablabcuenca.com>
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. México: Siglo XXI Editores.
- Gobierno del Estado de Aguascalientes. (s.f.). *Museo Espacio en Aguascalientes*.
<https://ags.gob.mx/turismo/conocemas/museoespacio/index.html>
- hooks, b. (1994). *Teaching to transgress: Education as the practice of freedom*. New York: Routledge.
- INBAL. (2023). *Laboratorio de Arte Alameda: Espacio de experimentación artística*.
<https://inba.gob.mx>
- INEGI. (2022). *Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo*. <https://www.inegi.org.mx>

- Instituto Cultural de Aguascalientes. (2023). *Plan de Desarrollo Cultural del Estado de Aguascalientes 2022-2027*. <https://www.aguascalientes.gob.mx/ica/pdf/PLANICA.pdf>
- Karle, A. (2022). *Cyborg Fashion Sketch #003* [Arte digital]. SuperRare. <https://superrare.com>
- Knapp, J., Zeratsky, J., & Kowitz, B. (2016). *Sprint: How to solve big problems and test new ideas in just five days*. New York: Simon & Schuster.
- LABNL. (s.f.). *LABNL, Lab Cultural Ciudadano*. <https://wiki.labnuevoleon.mx>
- Las Meninas de Antonio Azzato y Velázquez Tech [Fotografía]. (2018). *El Mundo*. <https://www.elmundo.es/cultura/2018/06/20/5b291b49e5fdea7e6c8b459f.html>
- London Design Festival. (2023). *London Design Medal*. <https://www.londondesignfestival.com>
- López León, R. (2017). *Design Thinking: Pensamiento creativo para la resolución de problemas*. México: Trillas.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. Cambridge: MIT Press.
- Masferrer, A. (2019). *Diseño de procesos creativos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Observatorio Laboral. (2024). *Estadísticas del mercado laboral*. <https://www.observatoriolaboral.gob.mx>
- OpenAI. (2023). *ChatGPT (marzo 1, versión GPT-4)* [Modelo de lenguaje grande]. <https://chat.openai.com/>
- Ouchhh. (2022). *The Eye of Mexico* [Instalación interactiva]. <https://www.ouchhh.tv>
- Padilla Muñoz, G. (2025). *Bitácora de sesiones de co-creación para el desarrollo de una experiencia inmersiva en arte, diseño y tecnología* (Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Aguascalientes).
- Padilla, G. (2024). *Archivo personal de planeación y documentación de sesiones de co-creación*. Aguascalientes, México.
- Poor Collective. (2023). *Intervención artística comunitaria*. <https://poorcollective.com>
- Posada, J. G. (s.f.). *Obra gráfica* [Grabado]. Colección Museo Posada, Aguascalientes, México.
- Productora. (s.f.). *Laguna México en Ciudad de México*. <https://www.architectural-review.com/buildings/laguna-mexico-in-mexico-city-by-productora>
- Proyecto ADA. (s.f.). *Exposición de diseño y sostenibilidad*. <https://proyectoada.es>
- RRRE Maker. (s.f.). *Plataforma de economía circular basada en IA*. <https://www.rremaker.com>

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design.

CoDesign, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

UNESCO. (s.f.). *Indicadores de Cultura para el Desarrollo*. <https://unesdoc.unesco.org>

Velázquez Tech Museum. (2022). *Museo inmersivo*. <https://velazqueztech.org>



Anexos

Anexo 1

Presentación inicial del proyecto de co-creación.

CO-CREACIÓN
ARTE-DISEÑO Y TECNOLOGÍA

LDI GEORGINA PADILLA MUÑOZ

MAESTRÍA EN ARTE
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES

TUTOR: RICARDO ARTURO LÓPEZ LEÓN

ANTECEDENTES

En la actualidad el trabajo entre arte, diseño y tecnología ha emergido como un terreno fértil para la innovación y la expresión creativa. En este contexto, el presente proyecto de investigación se propone explorar y desarrollar una metodología de co-creación que amalgame de manera sinérgica estas disciplinas, con el objetivo de desarrollar un proceso creativo multidisciplinario.

La convergencia entre arte, diseño y tecnología no solo implica una combinación de enfoques, sino que representa un espacio de posibilidades ilimitadas donde la colaboración y la interacción entre artistas, diseñadores y tecnólogos pueden dar lugar a proyectos innovadores e impactantes.

QUE HACER

TEMA:

La **co-creación** entre el arte, diseño y la tecnología como función promotora del trabajo multidisciplinario.

PLANTEAMIENTO:

Este **proyecto propone** explorar una metodología de co-creación entre el arte, el diseño y la tecnología para desarrollar un proceso creativo multidisciplinario que de lugar a proyectos innovadores donde se aprovechen las fortalezas de cada uno y se genere un diálogo constante entre ellas.

Como **eje medular** el Arte del estado de Aguascalientes. Promover el acercamiento de forma creativa e innovadora a las comunidades.

Para **comprobar** la efectividad de este trabajo multidisciplinario, se realizará un proyecto piloto desarrollado con esta metodología de trabajo.

QUIENES

- Reunir y **promover** el trabajo creativo del estado de Aguascalientes. Metodología de trabajo.
- Redes de **colaboración** entre profesionistas de las áreas.
- Sumar estudiantes.
- Acercar el arte a las **comunidades** de forma innovadora y accesible.

OBJETIVOS

GENERAL

Desarrollar una metodología de trabajo multidisciplinario entre Diseño, Arte y Tecnología (digital y/o nuevos materiales) para el desarrollo de proyectos que promuevan el acercamiento del arte a la población de forma innovadora.

ESPECÍFICOS

Desarrollar una metodología de co-creación.
Explorar el proceso creativo durante sesiones de trabajo.
Implementar la metodología en un proyecto piloto.
Evaluar el impacto y los resultados

EXPERIENCIAS INMERSIVAS

Empresa curadora, promotora y distribuidora de grandes exhibiciones alrededor del mundo.



CASOS GEMELOS

Similitud al proyecto de co-creación (disciplinas).
 Delimitar opciones y/o posibilidades que promuevan la discusión entre integrantes del equipo de trabajo.
 Ejemplificar y ver alcances.
 Entender como lo hacen.
 Identificar las fortalezas del proyecto.

COLECTIVOS

POWER OUT OF RESTRICTION

El colectivo ve el poder de la generación más joven y busca que se escuchen sus voces. Hacen esto a través del diseño, programas y compromiso. Crean resultados tangibles en entornos locales.

MAKEA

Intervenciones en colonias desafortunadas y diseñan con materiales de reúso.



TALLER

unarthodox[®]



FAB LAB

MEXICO/QUINTANA ROO



CUENCA/ESPAÑA



Proyecto de investigación de la Universidad de Granada.
Profesora Ana García.

Cuenta con 13 participantes de 7 países: España, Italia, Chile, Grecia, Suiza, Rumanía y Perú.

Los participantes provienen del sector académico y del no académico.



	ETAPA	# SESIONES	FECHAS
1	CO-CREACIÓN	4-6	ENE-JUN 2024
2	DISEÑO DEL PROYECTO PRUEBA	6	AGO-DIC 2024
3	PILOTO	6	ENE-JUN 2025

*Nota: hablar con asesor de la necesidad de cartas de confidencialidad y aclarar que el proyecto que surja será propiedad de los integrantes del equipo de co-creación, todo el trabajo será expuesto en el proyecto de tesis.

EQUIPO DE TRABAJO

DISCIPLINAS

El equipo en la primera etapa se conformará por un representante profesionista y un estudiante de los últimos semestres de cada área.

En caso de requerir hacer un cambio o agregar a alguien, se valorará después de la primera etapa.

RECURSOS

- 01 PÚBLICO. Vender el concepto a gobierno.
- 02 PRIVADO. Hacer que el proyecto sea generado de forma privada y ofrecerlo a la industria.
- 03 MIXTO. Desarrollo privado con opción de vender al gobierno

RESULTADOS

ESPERADOS

Se espera que este proyecto **desarrolle una metodología** robusta y adaptable para la **co-creación entre arte, diseño y tecnología**, así como insights valiosos sobre la dinámica colaborativa en **proyectos multidisciplinarios**. El proyecto piloto resultante servirá como un ejemplo tangible del éxito de su aplicación.

La metodología beneficiará a artistas, diseñadores y tecnólogos, abrirá nuevas **oportunidades** en campos como la instalación interactiva, la realidad virtual, el diseño de experiencias, entre otros. Además, contribuirá al enriquecimiento del panorama creativo y al desarrollo de soluciones innovadoras.

Los proyectos que se generen con esta metodología **facilitarán** el acercamiento del arte a las comunidades de forma creativa e innovadora.

SESIONES

CO-CREACIÓN

- Metodología de Alejandro Masferrer.
 - "Design Sprint".
- 3 sesiones de co-creación y 1 de validación.

MIEDOS Y MOTIVACIONES

Exponer **dudas, inquietudes y motivaciones personales.**

LLUVIA DE IDEAS

Palabras clave: **arte, diseño, tecnología, Aguascalientes, experiencias, inteligencia artificial, inmersivo, laboratorio, etc.**

Tiempo para **generar ideas** y propuestas de **proyectos.**

OPINA DE LA SESIÓN



PROXIMA SESIÓN

HORARIO Y FECHA.

**GRACIAS POR SU
ASISTENCIA!!**

TEAMS

https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_YTBjMmM3MzMtMTFIMy00ZjYzLWExNzktM2FiOD-A0YTcxZjQ0%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22e1e2e92-21d6-4849-b710-4d47d9578ad0%22%2c%22Oid%22%3a%22c3705f31-ced1-4c5c-b823-373ca189caff%22%7d



Anexo 2

Encuesta digital de retroalimentación aplicada al equipo.

Volver a las preguntas

5. Cual es tu especialidad

8 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	Industrial
2	anonymous	Pintura análoga y digital
3	anonymous	Diseño en metal
4	anonymous	Ingeniero en diseño mecánico
5	anonymous	Industrial
6	anonymous	Arquitectura
7	anonymous	Desarrollo tecnologico
8	anonymous	Profesor

Forms Co-creación entre Arte, Diseño y Tecnología. Trabajo multidisciplinario. Guardado

Volver a las preguntas

6. ¿Que tan clara te pareció la información que te proporcioné del proyecto?

8 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	Totalmente claro
2	anonymous	Totalmente claro
3	anonymous	Totalmente claro
4	anonymous	Totalmente claro
5	anonymous	Muy claro
6	anonymous	Totalmente claro
7	anonymous	Algo claro
8	anonymous	Totalmente claro

er a las preguntas

Com

Anali

8.

Cerrar

8. Justifica tu selección

8 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	Siento que hacen falta más propuestas de este tipo en el estado y esto no solo beneficia a una gran cantidad de personas sino que es una oportunidad para artistas emergentes.
2	anonymous	Por la difusión que puede tener
3	anonymous	Por la necesidad de difundir el arte de una manera distinta para los jóvenes
4	anonymous	Es una buena oportunidad de mezclar los diferentes temas. Como perteneciente del área industrial me agrada que puede ser considerado piezas de arte creadas con métodos industriales como "arte"
5	anonymous	Representa una gran oportunidad para inducir al arte local a la población de Aguascalientes
6	anonymous	Me parece interesante difundir el arte y diseño a las nuevas generaciones
7	anonymous	Tiene potencial si se logra tener un proyecto disruptivo en estado es de alto interés para la sociedad de aguascalientes

s preguntas

CON

Analiz



7.

7. ¿Cual es tu opinión del proyecto de co-creación en relación a la propuesta del trabajo creativo interdisciplinario?

8 Respuestas

ID ↑	Nombre	Respuestas
1	anonymous	Tiene mucho potencial
2	anonymous	Tiene mucho potencial
3	anonymous	Tiene mucho potencial
4	anonymous	Tiene mucho potencial
5	anonymous	Tiene mucho potencial
6	anonymous	Tiene mucho potencial
7	anonymous	Tiene mucho potencial
8	anonymous	Tiene mucho potencial

Anexo 3

Invitación digital para la Sesión 2 de co-creación.



**Se llevará acabo el próximo jueves 14 de
Marzo a las 9:00 AM en las oficinas de Ignis
ACME.**

**Av. Chichimeco #113
Parque Industrial Chichimeco, Jesús María.**

**Tendrá una duración aproximada de
1 hora con 30 minutos, al finalizar
definiremos juntos la fecha de la
siguiente reunión.**

**Espero contar con tu valiosa
presencia!!**

LDI Georgina Padilla Muñoz

Anexo 4

Invitación digital para la Sesión 3 de co-creación.

Co-creación Arte-Diseño-Tecnología

TERCER SESIÓN. 10 DE ABRIL 2024
9:30 AM

OBJETIVOS DE LA SESIÓN:

- **SE RETOMARÁ:** MISIÓN, VISIÓN Y VALORES DEL PROYECTO.
- EXPLORAREMOS EL ARTE CON EL QUE SE TRABAJARÁ Y LA PROPUESTA DE LA SALA CONTEMPORÁNEA.
- EXPLORAREMOS LA MUSEOGRAFÍA PARA EL DISEÑO INTERIOR DEL CONTENEDOR
- TRABAJAREMOS PROPUESTAS PARA EL TALLER LÚDICO Y LAS EXPERIENCIAS DIGITALES.
- PROPUESTAS PARA EL NOMBRE DE LA EXPERIENCIA, PAGINA WEB Y REDES SOCIALES.

**Se llevará acabo el MARTES 10 de abril a las
9:00 AM en las oficinas de Ignis ACME.**

**Av. Chichimeco #113
Parque Industrial Chichimeco, Jesús María.**

**Tendrá una duración aproximada de
1 hora con 30 minutos, al finalizar
definiremos juntos la fecha de la
siguiente reunión.**

**Espero contar con tu valiosa
presencia!!**

Georgina Padilla Muñoz

Anexo 5

Herramientas visuales utilizadas en la Sesión 3.

CO-CREACIÓN
ARTE-DISEÑO Y TECNOLOGIA

LDI GEORGINA PADILLA MUÑOZ

MAESTRÍA EN ARTE
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES
TUTOR: RICARDO ARTURO LÓPEZ LEÓN

OBJETIVO

Durante la sesión, se abordarán los siguientes aspectos del proyecto:

- Definir misión, visión y valores del proyecto.
- Línea del tiempo: arte desarrollado en el estado. Explorar a exponentes de la arquitectura, pintura, escultura, música y literatura: J. F. Contreras, Saturnino Herrán, Manuel M. Ponce, Refugio Reyes. Host o personaje principal.
- Propuesta de la museografía y las salas dentro del espacio. Extensiones, tienda, área de descanso y taller lúdico.
- Sala de arte contemporáneo. (Hablar de la convocatoria que se realizará para esta sala.
- Propuestas de taller lúdico.

¿MISION. VISION?

MISIÓN:

VISIÓN:

VALORES:

MUSEOGRAFÍA

(ESPACIOS DENTRO DEL CONTENEDOR)

ESPACIO

CONTENEDOR MARÍTIMO:

12.19 X 2.44 X 2.60



INICIO Y FÍN DEL RECORRIDO.

ZONA DE RECEPCIÓN
SALA DE EXPOSICIÓN PRINCIPAL (2-5) TEMA: AGUASCALIENTES.
SALA DE ARTE CONTEMPORÁNEO (ELEMENTO SORPRESA)
ZONA DE DESCANSO
TALLER DE TEMÁTICA
TIENDA
ZONA DE SALIDA

MUSEOGRAFÍA**(ESPACIOS DENTRO DEL CONTENEDOR)**

ACTIVIDAD:

**DISEÑO DE PROPUESTA DE DISTRIBUCIÓN DE
ESPACIO.
PLANTA Y ALZADO ARQUITECTÓNICO****LINEA DEL TIEMPO****ARTE DEL ESTADO****ESPACIOS, ILUMINACIÓN, DISTRIBUCIÓN Y
MUSEGRAFIA**

- **PROPUESTAS DE LAS SALAS Y NOMBRES**
- **DISEÑO DIGITAL DE PERSONAJES**
- **PROYECCIONES EN PERSONAJES**
- **SER PARTE DE UNA OBRA (UNA OBRA, UN MUSEO)**

TALLER LÚDICO

ACTIVIDAD:

**PROPUESTA DE TALLER Y ACTIVIDADES
AL FINALIZAR LA EXPERIENCIA: DIBUJO
DIGITAL, IMPRESION 3D, PINTURA,
ARMADO DE ESCULTURA, PARTICIPAR EN
UNA PINTURA PARA FOTOS,**

PROYECCIONES Y REALIDAD VIRTUAL

ACTIVIDAD:

**RECURSOS DIGITALES PARA LA EXPOSICIÓN:
REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA,
PROYECCIÓN, ESCANEEO DIGITAL 3D, IMPRESIÓN
3D, INTERACCIÓN CON NFT ´S**

LINEA DEL TIEMPO**ARTE DEL ESTADO**

ACTIVIDAD:

**HABLAR DE LAS OBRAS A UTILIZAR, ARTISTAS.
CONVOCATORIAS PARA EL ARTE
CONTEMPORÁNEO.*****OPCIONES PARA EL DISEÑO DEL PERSONAJE HOST DE LA
EXPOSICIÓN.****IMAGEN GRÁFICA****REDES SOCIALES Y PÁGINA**

ACTIVIDADES:

**SUGERIR NOMBRES DEL PROYECTO, COTIZAR
PÁGINA WEB Y REDES SOCIALES PAR
INICIAR CON LA PROMOCIÓN DEL
PROYECTO**

LLUVIA DE IDEAS

Palabras clave: arte, diseño, tecnología, Aguascalientes, experiencias, inteligencia artificial, inmersivo, laboratorio, etc.

Tiempo para **generar ideas** y propuestas de **proyectos**.

ACUERDOS

PRÓXIMA SESIÓN

HORARIO Y FECHA.

**GRACIAS POR SU
ASISTENCIA!!**

Anexo 6

Brochure impreso del proyecto Baicalaca.





Narrativa y Estructura del Recorrido.

Durante el recorrido se invita a los visitantes a descubrir la esencia cultural de Aguascalientes en una experiencia inmersiva única, guiada por cuatro cronistas ingeniosos que representan la voz y espíritu de nuestra ciudad. Pedaleando a través de barrios emblemáticos, los participantes se verán envueltos en un recorrido que activa todos los sentidos: desde la brisa en el rostro hasta los aromas que evocan nuestros jardines y plazas.

En cada parada, serán transportados a los años dorados de Aguascalientes, una época de efervescencia artística y cultural. Allí conocerán a destacados artistas de nuestra historia, quienes, mediante tecnología de realidad virtual, se presentan en forma de personajes animados y les dan la bienvenida con frases que reflejan su legado y autenticidad. La combinación de video mapping, efectos de sonido y ambientación multisensorial crea un viaje en el tiempo y un diálogo cultural en movimiento, haciendo de cada pedalada un encuentro vibrante con la historia viva de la ciudad. Esta innovadora experiencia es, en esencia, una celebración del arte, la identidad y la narrativa de Aguascalientes, diseñada para cautivar a públicos de todas las edades.

Hombres	Mujeres
José Guadalupe Posada. Grabador	Cuquita Ponce. Pianista y compositora
Refugio Reyes Rivas. Arquitecto	Dolores Jiménez y Muro. Literaria
Julio Ruelas Suárez. Pintor	Anniá Brenner
Saturnino Herrán. Pintor e ilustrador	Dolores Castro Varela. Poeta
J. F. Contreras. Escultor	Trinidad Pedrosa
Manuel M. Ponce. Músico	Julia Delhumeau

Paradas.

El recorrido inmersivo inicia en el emblemático Jardín de San Marcos, un punto central en la cultura de Aguascalientes. Desde ahí, los visitantes comenzarán su travesía en bicicleta, avanzando por los barrios históricos de la ciudad: San Marcos, Guadalupe, El Encino y el Centro Histórico, donde experimentarán un despliegue multisensorial único. A lo largo de 10 paradas, podrán ver en su época original lugares icónicos como el Museo de Guadalupe Posada, el Templo de San Antonio, el Museo de Aguascalientes, el Palacio de Gobierno, la Exedra, el Teatro Morelos, el Museo de Arte Contemporáneo, la Iglesia de Guadalupe, y la histórica Estación del Ferrocarril, además del Complejo Tres Centurias.

Cada parada permite un vistazo a la arquitectura y el espíritu de esos tiempos, enriquecido por la presencia virtual de artistas locales que los recibirán con frases características, recreando su esencia. (Tentativo) La experiencia concluirá en el Teatro Aguascalientes y el Museo Descubre, brindando a los visitantes una última conexión con el pasado y el presente de la ciudad, en una celebración visual y cultural inolvidable.

Barrio de San Marcos	- Jardín de San Marcos - Templo de San Marcos - Museo de Aguascalientes - Museo de Arte Contemporáneo (MAC8) - Casa de la Cultura - Museo Regional de Historia de Aguascalientes
Barrio de Guadalupe	- Templo de Guadalupe - Teatro Morelos - Palacio de Gobierno - Exedra de la Plaza Patria - Catedral - Museo Nacional de la Muerte
Barrio del Encino	- Templo del Señor del Encino - Museo José Guadalupe Posada
Barrio de la Salud	Templo de la Salud
Centro	- Templo de San Antonio - Museo Refugio Reyes
Complejo Tres Centurias	- Estación de Ferrocarriles - Plaza de las Tres Centurias. - Museo Ferrocarrilero
Fin del recorrido	- Teatro Aguascalientes - Museo Tres Centurias

Elementos Multisensoriales.

Durante el recorrido se disfrutará de:

- Música, poemas y frases pertenecientes a los artistas de la época e interpretados por artistas contemporáneos.
- Recorrido virtual por medio de video proyección
- Refuerzo sensorial durante el recorrido estimulando con viento, olor y brisa de agua.
- 10 bicicletas estáticas con diseño inspirado en la obra de J.G. Posada.

Todo el recorrido virtual se activa al pedalear las 10 bicicletas, mismas que llevarán a todos los visitantes a pasear por los barrios de la ciudad con proyecciones de video mapping, sentirán la velocidad con efectos de viento, olores que harán recordar la tierra mojada y las flores de los jardines, brisa y sonidos ambientales con música de la época. Todos estos efectos acompañarán una amena y divertida charla entre las calaveras.

Tecnología y Equipamiento:

1. Proyección de Video y Mapeo (Video Mapping)

- Proyectores de Alta Resolución
- Software de Mapeo de Video
- Servidores de Medios (Media Servers)

2. Realidad Aumentada

- Estaciones de Realidad Aumentada y QR: exterior.

3. Efectos Sensoriales y Ambientales

- Sistemas de Viento y Brisa
- Dispositivos de Olores

- Sistemas de Audio 3D o Espacial

4. Equipos de Sincronización y Control

- Sistema de Control Central
- Sensores y Actuadores
- Computadoras de Alto Rendimiento: con software de sincronización

5. Asientos y Bicicletas Estáticas Personalizadas

- Bicicletas Estáticas con Sensores (10)
- Asientos con sensores (30)

6. Iluminación Inteligente

- Luces LED RGB Programables
- Focos de Iluminación Ambiental

7. Consideraciones Adicionales

- Generador de Energía Portátil
- Sistema de Ventilación y Seguridad:

Duración y Flujo.

La experiencia inmersiva tiene una duración de 18 minutos de proyección, diseñada para grupos de hasta 40 personas: 10 ubicados en bicicletas estáticas para una experiencia interactiva y 30 en asientos individuales que vivirán la experiencia inmersiva total. El flujo entre cada grupo se estima en 25 a 30 minutos, considerando el tiempo para el ingreso al vagón, acomodo de los visitantes y salida a través de la única puerta de acceso.

Todos experimentan el recorrido a través de proyecciones.

Al finalizar el recorrido, los visitantes podrán explorar un área con fotos en realidad aumentada en el exterior del vagón, que podrán escanear para descubrir contenidos adicionales. También tendrán la oportunidad de adquirir souvenirs, llevándose un recuerdo tangible de esta experiencia cultural y tecnológica.

Interacción del Participante.

Los visitantes asumen dos roles: los primeros 10 se ubican en bicicletas estáticas, donde, al pedalear, interactúan directamente con la narrativa y efectos sensoriales, sintiéndose parte activa del viaje. Los otros 30 visitantes, sentados en asientos individuales, participan como observadores inmersos en el entorno visual, sonoro y efectos sensoriales que los rodea. Todos experimentan el recorrido a través de proyecciones. Al final, cada visitante puede interactuar escaneando fotos en realidad aumentada impresas fuera del vagón, completando su rol como exploradores de esta travesía cultural.

Aspectos Visuales y Estéticos.

La estética visual del recorrido lleva a los visitantes en un viaje del presente vibrante hacia los tonos nostálgicos del pasado. Comenzaremos con los colores vivos y enérgicos que reflejan la vitalidad de la Aguascalientes actual, llenando las primeras escenas de tonalidades intensas que evocan la riqueza cultural y la vida en la ciudad. A medida que avanzamos en el recorrido, los colores vibrantes se transforman en una paleta sepia, homenajeando el estilo de José Guadalupe Posada y el encanto de la época dorada de Aguascalientes en los años 1900. Este cambio sutil de color transporta a los visitantes a un tiempo en el que la ciudad florecía en arte y tradición, creando un contraste visual que enriquece la narrativa y destaca la transición entre el Aguascalientes de ayer y el de hoy.

Equipo de Colaboradores.

D.I. Georgina Padilla M.

Arq. Mariana Magdaleno L.

A. Raquel Ruelas S.

D.I. Mauricio Ortiz J.

D. I. Erick Velázquez L.

D. I. Gabriel Ortiz M.

Ing. Fernando García N.

Ing. Diego Padilla C.

Asesores:

INAH (Patrimonio cultural)

HISTORIADORES

IMÁGENES DEL ARCHIVO HISTÓRICO DE AGUASCALIENTES

Empresas:



CROMAGNON
FILMS



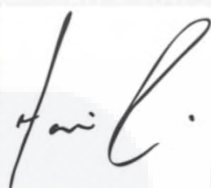
MARIANA MAGDALENO
arquitectura



LIMÓN
DISEÑO



ACABADOS
METÁLICOS



Creado con Microsoft Sway

Cree y comparta informes interactivos, presentaciones,
historias personales y mucho más.



Anexo 7

Cotización técnica del proyecto Baicalaca.



EQUIPO DE VIDEOPROYECCIÓN	
4 proyectores láser marca BenQ 4K de 5,000 lúmenes.	
Sistema de sonido surround JBL. Incluye 8 bocinas, subwoofer y amplificador.	
Sistema de ventilación (aire acondicionado).	
Sistema sensorial controlado. Aire, brisa y olor.	
Instalación de todo el equipo en el espacio asignado.	
INSTALACIONES	
Iluminación led inteligente con sistema de control.	
10 bicicletas estáticas con sistema electrónico para encendido, 1 espacio para recibir silla de ruedas y asientos para 30 personas.	
Ingreso y salida con transición inmersiva alusiva a la obra de Posada.	
Paredes para proyección, alfombra de uso rudo y aditamentos para colocar equipo de video proyección y sistemas sensoriales. Instalación de todos los equipos.	
4 cámaras de video vigilancia de circuito cerrado.	
PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE VIDEO	
Producción de video 360.	
Edición: música, diálogos, animaciones e inteligencia artificial.	
ARTE, DISEÑO E IMPRESIONES DE GRAN FORMATO	
Arte e ilustraciones.	
Imagen gráfica, logotipos e impresiones de gran formato. Realidad aumentada.	
COSTO	
IVA	
TOTAL	



Anexo 8

Esquema integral de la experiencia inmersiva Baicalaca.



ESQUEMA INTERNO

proyección y video
mapping



Impacto cultural y social

