



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



SISTEMA INTERACTIVO COMO ESTRATEGIA DE APROPIACIÓN SOCIAL DEL PATRIMONIO CULTURAL

Autor: Félix Augusto Cardona Olaya

Resumen:

El siguiente proyecto de investigación del Máster en diseño y creación interactiva, tiene la intención de sentar unas bases de diseño para crear un marco que permita la proyección de sistemas interactivos, donde la información y la interacción sean variables que llevan a la apropiación social de los bienes del patrimonio cultural por habitantes de un territorio, en este caso del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano, declarado como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO en 2011. Fenómeno que implica la definición, o al menos poner en discusión, nuevas y mejores formas de proyectar el diseño al utilizar tecnologías de la información y la comunicación para lograr la participación comunitaria, en referencia a las dimensiones transversales que enmarcan las sensibilidades de contexto.

Palabras Clave: Diseño, interacción, territorio, patrimonio cultural, TIC.