

ENTRE LUGARES

Cartografías de memorias viva

"Entre Lugares" busca activar y preservar memoria a través de la experiencia de las personas. Buscamos contar anécdotas, evocar recuerdos y dar sentido a diferentes espacios en el centro histórico por medio de la exploración.

Campaña expectativa

Campaña orientada a generar intriga y conexión emocional con el territorio, activando la memoria cotidiana sin revelar inicialmente la existencia de la aplicación.

Generar intriga y/o conexión emocional con el territorio, activando la memoria sin revelar la existencia del sistema.

Campaña de lanzamiento

Campaña que presenta oficialmente un sistema digital (APP) como una herramienta para descubrir y crear memorias en el territorio.

Convertir la expectativa en acción: descargas de usuarios, primeros usos, testeo y exploración del sistema.

PUBLICO OBJETIVO

El proyecto está dirigido a usuarios digitales interesados en la ciudad, la memoria y la exploración urbana, incluyendo habitantes, turistas y comunidades creativas.

SOLUCIÓN

Transformar el mapa del centro histórico en una red de experiencias personales que construyen memoria colectiva y reactivan su exploración.

SISTEMA PROPUESTO

Interfaz digital que permite construir un archivo colectivo geolocalizado de memorias en el centro de Bogotá, organizado por cuadrantes y alimentado por experiencias de los usuarios.

FASES

- 1 Intriga: Fragmentos de memoria.
- 2 Pistas: elementos gráficos y noción de sistema.
- 3 Revelación Parcial: Introducción y sugerencia de una experiencia.



DINÁMICA

Varios usuarios registran lugares a través de la ubicación, imágenes y relatos, generando una red de memorias que puede ser explorada por otros desde la interfaz.

OBJETIVO

Consolidar las memorias individuales en un sistema visible y navegable, permitiendo reconocer el valor de las experiencias cotidianas como parte de una memoria colectiva.

ACTIVACIÓN EN TIEMPO

Sistema de activación que vincula la memoria con el recorrido del usuario mediante notificaciones en audio, evocando una locución tipo radio que introduce las historias asociadas a los lugares transitados.

FASES

- 1 Detección: identificación de la ubicación del usuario en el territorio.
- 2 Activación sonora: emisión de una locución breve que introduce la historia.
- 3 Interacción: el usuario decide escuchar, explorar o contribuir con nuevas memorias.



DINÁMICA

La app detecta lugares con memorias y envía una notificación para escuchar historias y el usuario decide si continuar e integrarlas a su recorrido.

OBJETIVO

Transformar el recorrido cotidiano en una experiencia narrativa, activando la memoria en el presente a través de la escucha y resignificando la relación con el territorio.

DINÁMICA DE ACTIVACIÓN

Estrategia situada en el territorio que convierte el uso de la app en una experiencia física mediante recorridos y colección de memoria e identidad.

FASES

- 1 Descubrimiento: identificación de lugares activados.
- 2 Interacción: uso de estampillas y registro en el pasaporte.
- 3 Continuidad: colección de recorridos y participación en la red de memoria.



DINÁMICA

Los usuarios visitan puntos específicos, interactúan con dispositivos de estampillas y registran su recorrido en un pasaporte, conectando la experiencia física con la digital.

OBJETIVO

Fomentar la participación activa y sostenida a través del recorrido, la interacción con varios lugares y la construcción de memoria.

DINÁMICA DE EXTENSIÓN SOCIAL

Estrategia que extiende el contenido de la aplicación hacia redes sociales, permitiendo la circulación de fragmentos de memoria y la interacción entre usuarios fuera de la app.

FASES

- 1 Exposición: publicación de fragmentos de historias en redes.
- 2 Interacción: usuarios reaccionan, comparan y se identifican con el contenido.
- 3 Conversión: acceso a la aplicación para explorar la historia completa y participar activamente.



DINÁMICA

Las historias se comparten en redes como previsualizaciones que permiten explorarlas sin descargar la app. Aun así, incentivan acceder a la experiencia completa.

OBJETIVO

Ampliar el alcance del proyecto, generar comunidad y motivar el ingreso a la aplicación a través de la curiosidad y la identificación con las historias compartidas.