

# **DataGrafo**

## **Investigación - Acción:**

**¿Cómo podríamos usar visualidad de datos y graffiti para volver comprensible y apropiable, para públicos no especializados, información compleja en el espacio urbano?**

**Oscar Javier Perez Nastar**

**Maestría en Diseño para la Innovación Social  
Universidad de Nariño  
2025**

## Tabla de Contenido

<b>1.1 Resumen</b> .....	<b>17</b>
<b>1.2. Problema</b> .....	<b>17</b>
<b>1.3. Antecedentes</b> .....	<b>23</b>
Figura 1.....	24
Mural ¿Quién dio la orden?.....	24
Figura 2.....	26
Mural actualizado ¿Quién dio la orden? por la Campaña por la Verdad.....	26
Figura 3.....	29
El método de pictomontaje en tres pasos.....	29
Figura 4.....	31
Salva lo público.....	31
Figura 5.....	32
Black Lives Matter.....	32
Figura 6. Actores del dato.....	33
Figura 7.....	34
Ruta del dato.....	34
<b>1.4. Objetivo General</b> .....	<b>35</b>
Objetivos específicos.....	35
<b>1.5. Marco Teórico</b> .....	<b>35</b>
Gobierno Abierto en Colombia.....	35
Problemas del Gobierno Abierto y los Datos en el Contexto Colombiano.....	36
La Comisión de la Verdad y la oportunidad de diseño desde el enfoque de Gobierno Abierto.....	37
La Visualización, Visualidad y Visibilidad de Datos.....	37
Tabla 1 Visualización, Visualidad y Visibilidad de los datos.....	42
Figura 8.....	44
Concepto de visualización.....	44
Democratización de los datos.....	45
Tabla 2 Propuesta de Palancas.....	50
Actores de valor.....	53
Figura 9.....	59
Bitácora de cartografía del graffiti.....	59
Tabla 3.....	60
Disciplinas de valor.....	60
Figura 10.....	61
Veeduría Distrital (Gerencia procesos).....	61
<b>2.1. Prototipo Diegético</b> .....	<b>63</b>

Figura 11.....	66
Etapas del dato.....	66
Figura 12.....	67
Etapas de Datagrafo.....	67
Figura 13.....	70
Brief informativo.....	70
2.1.1. Etapa Uno: Aprendizaje y manejo de datos.....	71
○ Convocatoria y abordaje.....	71
Figura 14.....	72
Banner Convocatoria grupo de Facebook.....	72
Figura 15.....	73
Post para instagram 1.....	73
Figura 16.....	74
Post para instagram 2.....	74
Figura 17.....	75
Post para instagram 3.....	75
Figura 18.....	76
Post para instagram 4.....	76
Figura 19.....	79
Reto incluido en el documento de estudio.....	79
Tabla 4.....	80
Resultados Reto.....	80
2.1.2. Etapa Dos: Hackathon Visualidad de Datos.....	86
Tabla 5.....	87
Secuencia metodológica.....	87
Figura 20.....	91
Brief Actualizado Comisión de la Verdad.....	91
Figura 21.....	95
Lienzo proceso creativo de Visualidad de datos Comisión de la Verdad.....	95
Figura 22.....	96
Manejo del dato, intervención creativa e instalación del proyecto...96	
Figura 23.....	98
Frase de Francisco Roux presidente de la Comisión de la Verdad.98	
● Procesos y Propuestas Conceptuales de Visualidad.....	99
Tabla 6.....	100
Resultados Grupo 1 - Exilio.....	100
Grupo 1 - Exilio.....	100
Figura 24.....	101
Grupo 1: Exilio durante el proceso creativo.....	101
Figura 25.....	102
Grupo 1 - Exilio presentación propuesta.....	102
Tabla 7.....	103
Lista de Requerimientos Grupo 1 - Exilio.....	103

Tabla 8.....	104
Resultados Grupo 2 - Niñez desplazada.....	104
Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	104
Figura 26.....	105
Lienzo proceso creativo Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	105
Figura 27.....	106
Grupo 2 - Niñez Desplazada durante el proceso creativo.....	106
Figura 28.....	107
Grupo 2 - Niñez Desplazada. Propuesta No seleccionada.....	107
Figura 29.....	108
Grupo 2 - Niñez Desplazada. Propuesta Seleccionada.....	108
Tabla 9.....	109
Lista de Requerimientos Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	109
Tabla 10.....	110
Resultados Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	110
Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	110
Figura 30.....	111
Lienzo proceso creativo Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	111
Figura 31.....	112
Grupo 3 - Niñez Reclutada durante el proceso creativo.....	112
Figura 32.....	113
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 1.....	113
Figura 33.....	113
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 2.....	113
Figura 34.....	114
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 3.....	114
Figura 35.....	115
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 4.....	115
Figura 36.....	115
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 4.....	115
Tabla 11.....	116
Lista de Requerimientos Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	116
Tabla 12.....	118
Resultados Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	118
Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	118
Figura 37.....	120
Grupo 4 - En el Conflicto Armado durante el proceso creativo.....	120
Figura 38.....	121
Grupo 4 - En el Conflicto Armado. Representación de género.....	121
Figura 39.....	122
Grupo 4 - En el Conflicto Armado. Representación Dualidad.....	122
Tabla 13.....	123
Lista de Requerimientos Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	123
Tabla 14.....	125

Resultados Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	125
Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	125
Figura 40.....	126
Lienzo proceso creativo Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	126
Figura 41.....	127
Grupo 5 - En el Conflicto Armado durante el proceso creativo.....	127
Figura 42.....	128
Grupo 5 - En el Conflicto Armado. Boceto creativo.....	128
Tabla 15.....	129
Lista de Requerimientos Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	129
Tabla 16.....	130
Resultados Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades.....	130
Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades.....	130
Figura 43.....	132
Lienzo proceso creativo Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades	132
Figura 44.....	133
Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades durante el proceso	
creativo.....	133
Tabla 17.....	133
Lista de Requerimientos Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades.....	133
Tabla 18.....	136
Resultados Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	136
Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	136
Figura 45.....	137
Lienzo proceso creativo Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	137
Figura 46.....	138
Grupo 7 - Desaparición Forzada durante el proceso creativo.....	138
Figura 47.....	139
Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 1.....	139
Figura 48.....	139
Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 2.....	139
Figura 49.....	140
Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 1.....	140
Tabla 19.....	140
Lista de requerimientos Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	140
2.1.3. Etapa Tres: Intervención Espacio Urbano.....	142
• Listado de compras.....	142
Tabla 20.....	142
Presupuesto.....	142
• Aprobación de los espacios.....	144
Figura 50.....	146
Pantallazo del visor cartográfico de LABcapital.....	146

Figura 51.....	147
Ubicación definitiva de las obras.....	147
● Intervención.....	148
Figura 52.....	149
Entrega de materiales.....	149
Grupo 1 - Exilio.....	149
Figura 53.....	150
Propuesta. Grupo 1 - Exilio.....	150
Figura 54.....	151
Resultado final. Grupo 1 - Exilio.....	151
Figura 55.....	152
Proceso de elaboración 1. Grupo 1 - Exilio.....	152
Figura 56.....	154
Infografía 1. Grupo 1 - Exilio.....	154
Figura 57.....	155
Infografía 2. Grupo 1 - Exilio.....	155
Figura 58.....	156
Infografía 3. Grupo 1 - Exilio.....	156
Figura 59.....	157
Infografía 4. Grupo 1 - Exilio.....	157
Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	157
Figura 60.....	158
Propuesta. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	158
Figura 61.....	158
Resultado Final. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	158
Figura 62.....	159
Molde en stencil 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	159
Figura 63.....	160
Molde en stencil 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	160
Figura 64.....	161
Proceso de elaboración 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	161
Figura 65.....	162
Proceso de elaboración 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	162
Figura 66.....	163
Proceso de elaboración 3. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	163
Figura 67.....	164
Mural inspirado en el Informe Final de la Comisión de la Verdad. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	164
Figura 68.....	165
Infografía 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	165
Figura 69.....	166
Infografía 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	166
Figura 70.....	167
Infografía 3. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	167

Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	168
Figura 71.....	168
Propuesta. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	168
Figura 72.....	169
Resultado final. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	169
Figura 73.....	170
Proceso de elaboración 1. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	170
Figura 74.....	171
Proceso de elaboración 2. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	171
Figura 75.....	172
Infografía 1. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	172
Figura 76.....	173
Infografía 2. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	173
Figura 77.....	174
Infografía 3. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	174
Figura 78.....	175
Infografía 4. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	175
Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	176
Figura 79.....	176
Propuesta. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	176
Figura 80.....	177
Resultado final. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	177
Figura 81.....	178
Proceso de elaboración. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	178
Figura 82.....	179
Infografía 1. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	179
Figura 83.....	180
Infografía 2. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	180
Figura 84.....	181
Infografía 3. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	181
Figura 85.....	182
Infografía 4. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	182
<b>2.2. Resultados.....</b>	<b>182</b>
2.2.1. Indicadores de Desarrollo de la Etapa Uno.....	183
● PCta: (Participación Comunidad Taller) El indicador de Participación de la Comunidad.....	184
● IC: Incremento de Conocimientos.....	185
Tabla 21.....	187
Encuesta Conocimiento de Datos.....	187
● CPV: Calidad de Propuestas de Visualización.....	188
Tabla 22.....	189
Encuesta Conocimiento de Datos.....	189
2.2.2. Indicadores de Desarrollo de la Etapa Dos.....	191
Figura 86.....	192

Perfiles de las disciplinas creativas.....	192
● PChac: El indicador de Participación de la Comunidad.....	192
● DAhac: Indicador Uso de Datos.....	194
● CPhac: Calidad de Propuestas de Hackathon.....	195
Tabla 23.....	196
Criterios para medición indicador Calidad de Propuestas Hackatón...	196
● CVhac: Calidad Propuestas StoryTelling de Hackathon.....	198
Tabla 24.....	199
Criterios para medición del indicador CVhac: Calidad Propuestas StoryTelling de Hackathon.....	199
2.2.3. Indicadores de Desarrollo de la Etapa Tres.....	201
● PCdes: El indicador de Participación de la Comunidad en el desarrollo.....	202
● ICn: Indicador de Cumplimiento Normativo.....	203
● IAC: Indicador de Apropiación Comunitaria.....	205
Tabla 25.....	207
Criterios para medición del indicador IAC: Indicador de Apropiación Comunitaria.....	207
Tabla 26.....	209
MIC.....	209
● IVi: Indicador de Visualidad.....	210
Tabla 27.....	212
Criterios para medición del indicador IVi: Indicador de Visualidad.....	212
<b>2.3. Análisis Reflexivo.....</b>	<b>214</b>
<b>2.4. Conclusiones.....</b>	<b>217</b>
Figura 87.....	217
Evento de Hackatón.....	217
2.4.1. Generales.....	217
2.4.2. Descubrimientos y Recomendaciones.....	222
<b>2.5. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>227</b>

## Lista de Tablas

Tabla 1	
Visualización, Visualidad y Visibilidad de los datos.....	34
Tabla 2	
Propuesta de Palancas.....	42
Tabla 3.....	50
Disciplinas de valor.....	50
Tabla 4.....	69
Resultados Reto.....	69
Tabla 5.....	76
Secuencia metodológica.....	76
Tabla 6.....	88
Resultados Grupo 1 - Exilio.....	88
Tabla 7.....	91
Lista de Requerimientos Grupo 1 - Exilio.....	91
Tabla 8.....	92
Resultados Grupo 2 - Niñez desplazada.....	92
Tabla 9.....	96
Lista de Requerimientos Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	96
Tabla 10.....	97
Resultados Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	97
Tabla 11.....	104
Lista de Requerimientos Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	104
Tabla 12.....	106
Resultados Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	106
Tabla 13.....	111
Lista de Requerimientos Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	111
Tabla 14.....	113
Resultados Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	113
Tabla 15.....	117
Lista de Requerimientos Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	117
Tabla 16.....	118
Resultados Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades.....	118
Tabla 17.....	121
Lista de Requerimientos Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades.....	121
Tabla 18.....	124
Resultados Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	124
Tabla 19.....	128
Lista de requerimientos Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	128
Tabla 20.....	130

Presupuesto.....	130
Tabla 21.....	171
Encuesta Conocimiento de Datos.....	171
Tabla 22.....	174
Encuesta Conocimiento de Datos.....	174
Tabla 23.....	181
Criterios para medición indicador Calidad de Propuestas Hackatón.....	181
Tabla 24.....	183
Criterios para medición del indicador CVhac: Calidad Propuestas StoryTelling de Hackathon.....	183
Tabla 25.....	191
Criterios para medición del indicador IAC: Indicador de Apropiación Comunitaria.....	191
Tabla 26.....	193
MIC.....	193
Tabla 27.....	195
Criterios para medición del indicador IVi: Indicador de Visualidad.....	195

## Lista de Figuras

Figura 1.....	17
Mural ¿Quién dio la orden?.....	17
Figura 2.....	19
Mural actualizado ¿Quién dio la orden? por la Campaña por la Verdad.....	19
Figura 3.....	22
El método de pictomontaje en tres pasos.....	22
Figura 4.....	23
Salva lo público.....	23
Figura 5.....	24
Black Lives Matter.....	24
Figura 6. Actores del dato.....	25
Figura 7.....	26
Ruta del dato.....	26
Figura 8.....	36
Concepto de visualización.....	36
Figura 9.....	50
Bitácora de cartografía del graffiti.....	50
Figura 10.....	52
Veeduría Distrital (Gerencia procesos).....	52
Figura 11.....	56
Etapas del dato.....	56
Figura 12.....	57
Etapas de Datagrafo.....	57
Figura 13.....	60
Brief informativo.....	60
Figura 14.....	62
Banner Convocatoria grupo de Facebook.....	62
Figura 15.....	63
Post para instagram 1.....	63
Figura 16.....	64
Post para instagram 2.....	64
Figura 17.....	65
Post para instagram 3.....	65
Figura 18.....	66
Post para instagram 4.....	66
Figura 19.....	68
Reto incluido en el documento de estudio.....	68

Figura 20.....	79
Brief Actualizado Comisión de la Verdad.....	79
Figura 21.....	83
Lienzo proceso creativo de Visualidad de datos Comisión de la Verdad.....	83
Figura 22.....	84
Manejo del dato, intervención creativa e instalación del proyecto.....	84
Figura 23.....	86
Frase de Francisco Roux presidente de la Comisión de la Verdad.....	86
Figura 24.....	89
Grupo 1: Exilio durante el proceso creativo.....	89
Figura 25.....	90
Grupo 1 - Exilio presentación propuesta.....	90
Figura 26.....	93
Lienzo proceso creativo Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	93
Figura 27.....	94
Grupo 2 - Niñez Desplazada durante el proceso creativo.....	94
Figura 28.....	95
Grupo 2 - Niñez Desplazada. Propuesta No seleccionada.....	95
Figura 29.....	96
Grupo 2 - Niñez Desplazada. Propuesta Seleccionada.....	96
Figura 30.....	99
Lienzo proceso creativo Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	99
Figura 31.....	100
Grupo 3 - Niñez Reclutada durante el proceso creativo.....	100
Figura 32.....	101
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 1.....	101
Figura 33.....	101
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 2.....	101
Figura 34.....	102
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 3.....	102
Figura 35.....	103
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 4.....	103
Figura 36.....	103
Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 4.....	103
Figura 37.....	108
Grupo 4 - En el Conflicto Armado durante el proceso creativo.....	108
Figura 38.....	109
Grupo 4 - En el Conflicto Armado. Representación de género.....	109
Figura 39.....	110
Grupo 4 - En el Conflicto Armado. Representación Dualidad.....	110
Figura 40.....	114
Lienzo proceso creativo Grupo 5 - En el Conflicto Armado.....	114
Figura 41.....	115
Grupo 5 - En el Conflicto Armado durante el proceso creativo.....	115

Figura 42.....	116
Grupo 5 - En el Conflicto Armado. Boceto creativo.....	116
Figura 43.....	120
Lienzo proceso creativo Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades.....	120
Figura 44.....	121
Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades durante el proceso creativo.....	121
Figura 45.....	125
Lienzo proceso creativo Grupo 7 - Desaparición Forzada.....	125
Figura 46.....	126
Grupo 7 - Desaparición Forzada durante el proceso creativo.....	126
Figura 47.....	127
Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 1.....	127
Figura 48.....	127
Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 2.....	127
Figura 49.....	128
Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 1.....	128
Figura 50.....	133
Pantallazo del visor cartográfico de LABcapital.....	133
Figura 51.....	134
Ubicación definitiva de las obras.....	134
Figura 52.....	136
Entrega de materiales.....	136
Figura 53.....	137
Propuesta. Grupo 1 - Exilio.....	137
Figura 54.....	138
Resultado final. Grupo 1 - Exilio.....	138
Figura 55.....	139
Proceso de elaboración 1. Grupo 1 - Exilio.....	139
Figura 56.....	140
Infografía 1. Grupo 1 - Exilio.....	140
Figura 57.....	141
Infografía 2. Grupo 1 - Exilio.....	141
Figura 58.....	142
Infografía 3. Grupo 1 - Exilio.....	142
Figura 59.....	143
Infografía 4. Grupo 1 - Exilio.....	143
Figura 60.....	144
Propuesta. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	144
Figura 61.....	144
Resultado Final. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	144
Figura 62.....	145
Molde en stencil 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	145
Figura 63.....	146
Molde en stencil 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	146

Figura 64.....	147
Proceso de elaboración 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	147
Figura 65.....	148
Proceso de elaboración 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	148
Figura 66.....	149
Proceso de elaboración 3. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	149
Figura 67.....	150
Mural inspirado en el Informe Final de la Comisión de la Verdad. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	150
Figura 68.....	151
Infografía 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	151
Figura 69.....	152
Infografía 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	152
Figura 70.....	153
Infografía 3. Grupo 2 - Niñez Desplazada.....	153
Figura 71.....	154
Propuesta. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	154
Figura 72.....	155
Resultado final. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	155
Figura 73.....	156
Proceso de elaboración 1. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	156
Figura 74.....	157
Proceso de elaboración 2. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	157
Figura 75.....	158
Infografía 1. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	158
Figura 76.....	159
Infografía 2. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	159
Figura 77.....	160
Infografía 3. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	160
Figura 78.....	161
Infografía 4. Grupo 3 - Niñez Reclutada.....	161
Figura 79.....	162
Propuesta. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	162
Figura 80.....	163
Resultado final. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	163
Figura 81.....	164
Proceso de elaboración. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	164
Figura 82.....	165
Infografía 1. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	165
Figura 83.....	166
Infografía 2. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	166
Figura 84.....	167
Infografía 3. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	167
Figura 85.....	168

Infografía 4. Grupo 4 - En el Conflicto Armado.....	168
Figura 86.....	176
Perfiles de las disciplinas creativas.....	176
Figura 87.....	200
Evento de Hackatón.....	200
Figura 88 .....	219
Propuestas, viaje y método.....	219

**Capítulo I**  
**Cartografiado**

## **1.1 Resumen**

El informe final de la Comisión de la Verdad reúne bases de datos públicas, tanto estructuradas como no estructuradas, que, pese a su apertura, resultan difíciles de comprender para gran parte de la ciudadanía no especializada. Si bien existen esfuerzos institucionales de divulgación, suelen privilegiar enfoques normativos que no siempre reconocen a las comunidades como interlocutoras activas. Frente a ello, la visualidad de datos articulada con el graffiti se asume como una alternativa de diseño capaz de traducir información compleja en mensajes claros y significativos en el espacio urbano de Bogotá. Ante este panorama, las visualizaciones de datos, comúnmente desarrolladas desde disciplinas creativas, asumen una oportunidad de diseño que se presenta como una alternativa valiosa para facilitar la comprensión y uso de esta información. En consecuencia, esta investigación incorporó a la comunidad graffitera como actor clave, conformando grupos de aprendizaje en torno a los datos abiertos y desarrollando un proceso creativo colaborativo que transforma hallazgos del Informe en piezas visuales públicas, orientadas a mejorar la comprensión, favorecer la apropiación comunitaria y activar prácticas de participación en torno a la memoria.

## **1.2. Problema**

La Comisión de la Verdad presentó un Informe Final que recopila su labor, resultados y conclusiones tras tres años de trabajo. Paralelamente, identificó una serie de elementos valiosos surgidos durante el proceso de construcción del informe, como los métodos de recolección de información, la conformación orgánica de grupos, estrategias pedagógicas, expresiones

artísticas, entre otros. En este contexto, los datos recopilados en el informe se convierten en el eje central del presente trabajo, no solo como insumos a sistematizar, sino también como punto de partida para proponer nuevas dinámicas de visibilización y apropiación social de lo construido.

El valor agregado hallado en los datos generados durante la construcción del Informe Final (paralelos a los resultados cuantitativos y cualitativos finales) radica en las cifras, hallazgos y aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso. La Comisión de la Verdad buscó resaltar este conjunto de datos emergentes, los cuales no habían sido contemplados inicialmente como parte central del informe, esta intención se evidenció en el documento base (adjunto en el Anexo A) sintetizado por la Comisión, que sirvió de punto de partida para el desarrollo de la presente propuesta; es importante tener en cuenta que dicho documento fue elaborado por el equipo técnico central de la Comisión, conformado por profesionales con perfiles especializados en análisis de datos, quienes posteriormente también fueron vinculados al proceso de investigación-acción que sustenta este trabajo.

El Informe Final de la Comisión se compone de catorce capítulos, distribuidos en setenta y cuatro títulos, y alcanza un total aproximado de 8.252 páginas. Es relevante señalar que la Comisión diversificó los formatos de presentación del contenido, incluyendo resúmenes complementarios a los capítulos, narrativas visuales, experiencias sonoras, entre otros recursos. Cabe destacar que los datos mencionados corresponden únicamente al Informe Final, pero existen contenidos adicionales disponibles en la plataforma digital de la Comisión que amplían y enriquecen su alcance.

De manera paralela, resulta fundamental analizar la población a la que se desea dirigir la comunicación de los resultados. Si bien es posible identificar un público especializado (compuesto por líderes sociales, actores políticos y generadores de opinión) que puede acceder con mayor facilidad al contenido del informe en su versión más técnica (documentos, informes, tablas, etc.), también es prioritario atender a una ciudadanía con menor formación técnica o especializada. En coherencia con los principios de apertura y democratización de la información pública, es necesario considerar estrategias de difusión inclusivas que contemplen formatos accesibles y diversos, sobretodo porque muchos de los esfuerzos promocionales existentes apuntan al consumo de un insumo más completo, sin facilitar necesariamente su comprensión o apropiación por parte de públicos más amplios.

Dentro del amplio espectro de perfiles a los que el informe y sus productos buscan llegar, esta propuesta se enfoca en un segmento amplio de la población, comprendido por personas desde los 12 años en adelante. Particularmente, se hace énfasis en quienes se encuentran dentro de los tres primeros niveles educativos establecidos en Colombia: básica primaria, básica secundaria y educación media. Esto no implica que los contenidos no puedan ser comprendidos o experimentados por personas fuera de este rango; por el contrario, se busca que las estrategias de comunicación sean lo suficientemente flexibles para adaptarse a diferentes públicos.

Asimismo, una de las características relevantes del contexto colombiano, que plantea tanto una oportunidad como un desafío, es el bajo índice de lectura evidenciado en la Encuesta Nacional de Lectura del Ministerio

de Cultura (2019), que indica un promedio de 3,1 libros leídos al año por persona. Si se considera que un libro promedio tiene entre 200 y 400 páginas, esta cifra podría sugerir que, bajo un modelo exclusivamente textual, el tiempo necesario para leer la totalidad del Informe Final de la Comisión (que supera las 8.000 páginas) sería considerablemente extenso para un lector promedio. No obstante, es importante tener en cuenta que la Comisión de la Verdad desarrolló un esfuerzo significativo en la diversificación de los formatos de acceso a la información, utilizando estrategias transmediales que incluyen contenidos audiovisuales, sonoros y gráficos, diseñados precisamente para facilitar su apropiación por parte de diversos públicos y mitigar las barreras asociadas a la lectura extensiva.

Ahora bien, los resultados de la Comisión de la Verdad han sido difundidos mediante diversas estrategias orientadas a incentivar su consulta y apropiación, incluso promoviendo el consumo parcial de los contenidos según temáticas específicas. Estas acciones responden a una lógica de segmentación de públicos según sus intereses, motivaciones y niveles de pertinencia, lo que, si bien ha facilitado ciertos accesos, también evidencia que alcanzar a una población general sigue siendo un desafío pendiente.

Uno de los recursos más utilizados por la Comisión para la promoción de sus hallazgos han sido los formatos narrativos visuales. Gracias a su carácter atractivo y a su accesibilidad, estos formatos permiten una aproximación más rápida y efectiva por parte de diversos públicos. En el contexto de este ejercicio experimental, se eligió la ciudad de Bogotá como escenario de intervención, no solo por su densidad poblacional y diversidad

cultural, sino también por ser el lugar de acción de la Veeduría Distrital de Bogotá, actor principal y líder en este proceso de investigación-acción.

Aunque el índice de lectura en Bogotá es superior al promedio nacional (con 4,6 libros leídos por persona entre 2021 y 2022, según datos del Observatorio de Prácticas de Lectura y Escritura de BiblioRed (2022), este dato no implica necesariamente un mayor consumo de los materiales generados por la Comisión. A ese ritmo de lectura, por ejemplo, tomaría en promedio unos 5,9 años leer el conjunto completo del informe, sin considerar otros factores como la comprensión o la motivación lectora.

Desde un análisis inicial, resulta clave no ignorar la tendencia natural del ser humano hacia la recepción de estímulos gráficos, visuales y sonoros, por encima del lenguaje textual, considerado más complejo. Nuestra cotidianidad está mediada por la presencia constante de estas formas de comunicación que, incluso cuando no son consumidas de manera consciente, inciden en nuestras percepciones, decisiones y emociones. Esta exposición constante no solo genera saturación, sino también transformación, haciendo evidente la necesidad de aprovechar dichos lenguajes como canales de apropiación social del conocimiento.

En este contexto, donde las barreras para el acceso y comprensión del Informe Final de la Comisión de la Verdad son evidentes, cobra especial relevancia la exploración de lenguajes visuales accesibles, simbólicos y potentes. Aquí, el graffiti se destaca como una manifestación artística y comunicativa profundamente arraigada en el espacio urbano. En ciudades como Bogotá, el graffiti no solo es abundante, sino que también ha sido

históricamente un canal de expresión política, social y cultural, utilizado por jóvenes y colectivos para narrar sus realidades, resistencias y memorias. Bogotá se ha consolidado como una de las capitales latinoamericanas con mayor producción y circulación de graffiti, al punto de haber implementado políticas públicas para su regulación y promoción. Esta riqueza visual convierte a la ciudad en un laboratorio privilegiado para explorar cómo el arte urbano puede dialogar con temas complejos, como los contenidos del informe de la Comisión, generando procesos de apropiación creativa y construcción de memoria desde lo popular.

La combinación de visualización de datos y graffiti, aplicada mediante procesos de cocreación territorial, incrementa la comprensión pública y habilita prácticas de apropiación y participación ciudadana en torno a la memoria del conflicto, evidenciables en métricas de visualidad, claridad, interacción y apropiación comunitaria. Desde esta perspectiva, se formula la pregunta que guía esta propuesta de investigación-creación en el marco de las disciplinas creativas y el enfoque de investigación-acción: **¿Cómo podríamos usar visualidad de datos y graffiti para volver comprensible y apropiable, por públicos no especializados, la información compleja de la Comisión de la Verdad en el espacio urbano bogotano?**

### **1.3. Antecedentes**

#### ***¿Quién dio la orden?***

Dentro de las dinámicas del graffiti en la ciudad de Bogotá, se destaca un antecedente directamente relacionado con el enfoque de esta propuesta: el mural titulado *¿Quién dio la orden?*. Esta obra se inscribe en una línea temática cercana, centrada en la visualización de datos vinculados a una de las tragedias sociales más significativas de la historia reciente de Colombia: los asesinatos extrajudiciales, conocidos como “falsos positivos”. Este fenómeno consistió en la ejecución de civiles por parte de integrantes del Ejército Nacional con el objetivo de presentarlos como bajas en combate, en un intento por inflar los resultados operativos en el marco del conflicto armado. La intervención fue realizada por el grupo de artistas del Movimiento Nacional de Víctimas de Crímenes de Estado (MOVICE), el 18 de octubre de 2019, en un acto de memoria y denuncia pública frente a la Escuela Militar de Cadetes General José María Córdova. Esta acción artística se convirtió en un referente del poder del graffiti como herramienta de memoria, visibilización y activismo, y puso en evidencia su capacidad para transformar el espacio público en un escenario de diálogo social y político (PBI Colombia, 2021).

**Figura 1.**

*Mural ¿Quién dio la orden?*



*Nota:* Imagen tomada del sitio web de PBI Colombia (PBI Colombia, 2021).

Así, la intervención tuvo como propósito principal visibilizar el fenómeno de los asesinatos extrajudiciales a través de una interpretación visual basada en datos, especialmente aquellos presentados en informes como «*Falsos positivos*» en Colombia y el papel de la asistencia militar de Estados Unidos 2002-2010, publicado en 2014 por la Coordinación Colombia Europa Estados Unidos (CCEEU) y el Movimiento de Reconciliación (FOR). Dicho informe presenta, entre otros hallazgos, cifras significativas que fueron retomadas en la composición del mural (págs. 69 y 126). A esta fuente se suma la publicación *Ejecuciones extrajudiciales en Colombia, 2002-2010. Obediencia a ciegas en campos de batalla ficticios*, que reporta un total de aproximadamente 10.000 ejecuciones extrajudiciales cometidas entre 2002 y 2010 (PBI Colombia, 2021).

Este acto artístico buscó democratizar el acceso a la información contenida en los informes, valiéndose de un canal comunicativo poco tradicional pero de alto impacto: la intervención visual urbana. A través del graffiti, se logra acercar a públicos diversos a fenómenos complejos, facilitando procesos de apropiación social del conocimiento y generando dinámicas de transparencia, memoria y denuncia.

El mural *¿Quién dio la orden?* trascendió su propósito inicial de visibilizar datos e informes para convertirse en un detonante de controversia. Al día siguiente de su instalación, el Ejército Nacional lo censuró cubriéndolo, debido a su ubicación estratégica frente a la Escuela Militar de Cadetes General José María Córdova y al contenido directo que los aludía. Paralelamente, el mural recibió una amplia acogida entre los transeúntes, quienes contribuyeron a su viralización a través de redes sociales, amplificando su impacto.

El impacto de la campaña se amplificó tras una acción de tutela que, aunque falló a favor de quienes solicitaron retirar el mural y sus reproducciones, no logró impedir su circulación pública ni su apropiación por la ciudadanía. La obra trascendió el espacio original, replicándose en carteles, imágenes y otros formatos visuales en las principales ciudades del país. Su difusión también se expandió a través de redes sociales, prensa escrita, televisión y otros medios. Cabe destacar que, como lo reconoció la Corte Constitucional en su sentencia, el derecho de las víctimas a preguntar "¿Quién dio la orden?" constituye una expresión legítima de la memoria y la búsqueda de verdad y justicia (Colectivo de Abogados José Alvear Restrepo, 2022).

**Figura 2.**

*Mural actualizado ¿Quién dio la orden? por la Campaña por la Verdad*



*Nota:* Imagen tomada del sitio web Prensa Cajar (2021)

Otro efecto que se desencadenó fue la actualización y ampliación de la información representada en el mural, ya que a medida que se esclarecían nuevos datos, quienes replicaron la obra añadieron más nombres de militares involucrados. Paralelamente, se reconocieron hitos importantes derivados de la intervención, como la apertura de investigaciones judiciales, el esclarecimiento de cifras y el involucramiento de actores como la Sala de Reconocimiento de Verdad de la Jurisdicción Especial para la Paz (JEP, 2022). El momento más significativo ocurrió el 4 de diciembre de 2020, cuando artistas y organizaciones de derechos humanos reinstalaron el mural frente a la Escuela de Cadetes, esta vez con la cifra actualizada de 6.402 víctimas de ejecuciones

extrajudiciales y 14 altos mandos como presuntos responsables, ya amparados jurídicamente en el derecho a la libertad de expresión (PBI Colombia, 2021).

Es importante resaltar que este primer referente muestra cómo un acto de comunicación y visualización se transformó en un fenómeno colectivo de mayor complejidad. La acción se desplegó en diferentes niveles, involucrando a comunidades que no solo replicaron la imagen, sino que la resignificaron y la convirtieron en parte activa de su discurso social. A partir de este análisis, surge una pregunta clave: ¿existe un concepto que englobe mejor lo ocurrido, más allá de la simple visualización?

Un antecedente que ayuda a responder la pregunta planteada es la colección contenida en el libro *Protesta. Pictogramas y Grafismo para Cambiar el Mundo*, un ejercicio que demuestra el alcance de la imagen como herramienta en dinámicas activistas de carácter político-social. Este proyecto plantea no sólo conversaciones reflexivas, sino también la capacidad de la imagen de trascender el mensaje inicial para convocar, sumar visiones diversas y construir colectivamente sentidos alrededor de fenómenos sociales. Los pictogramas, presentes de forma constante en nuestra cotidianidad, adquieren un papel más profundo cuando son analizados desde su capacidad para convertirse en objetos sociales puesto que no solo transmiten mensajes, sino que también orientan, ordenan e incluso modifican comportamientos, mostrando así su potencia para generar cambios en la esfera pública.

En relación a la colección de pictogramas Liz McQuiston comenta:

Los pictogramas gritan, lloran, lanzan advertencias, se ríen y a veces están hechos de símbolos combinados que no tienen sentido

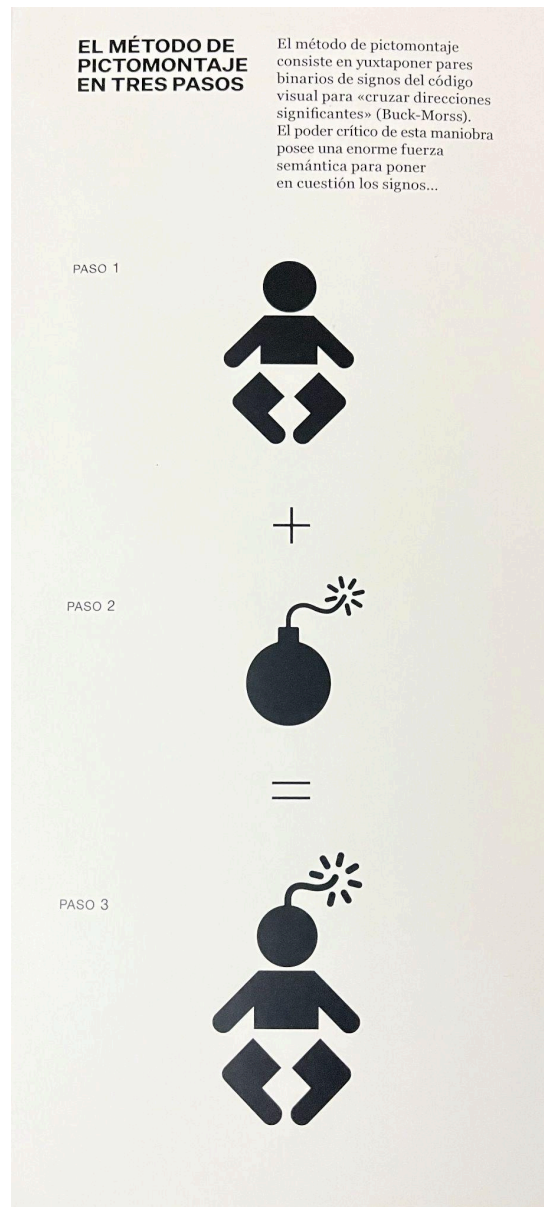
inmediato... pero nos vemos obligados a pensar, luego a maravillarnos y finalmente a ir a otros lugares de nuestra mente... son un viaje politizado de duda y revelación. Nos obligan a ser humanos, a sentir su emoción, a ser valientes y luego... actuar. (Freeman & Freeman, 2021)

Reconocer los pictogramas como un objeto social y el poder de generar sus dinámicas de construcción e interpretación colectiva es de suma importancia, conllevan a ser conscientes de su poder en el momento de elaborarlos, la relación directa de carácter activista y convocatorio de ellos; requiere entonces no sólo conciencia sino también ética, transparencia, empatía y otros valores colectivos que finalmente se disponen para visibilizar, aclarar e incluso crear las realidades colectivas.

En un primer momento, los ejercicios visuales buscan comunicar y evidenciar una realidad, convocando a tantas personas como sea posible a través de la protesta o la visibilización de fenómenos sociales. Sin embargo, es fundamental reconocer que las construcciones visuales no garantizan por sí mismas una transformación social inmediata, sino que su impacto suele ser el primer eslabón de una cadena de acciones que, eventualmente, pueden producir cambios. Como señala Heller (2021), un solo pictograma puede detonar procesos colectivos que trascienden su mensaje inicial. A continuación, se presenta un ejemplo visual de este libro que ilustra esta capacidad detonante de las imágenes:

**Figura 3.**

*El método de pictomontaje en tres pasos*



*Nota.* Adaptado del libro *Protesta: Pictogramas y grafismo para cambiar el mundo* (Heller, 2021)

Como un ejercicio ideal y de mayor complejidad, el antecedente plantea la construcción de un discurso visual que activa un rol determinante en el observador. La propuesta invita a generar conclusiones más profundas y abrir

diálogos conceptuales amplios, utilizando la yuxtaposición y el contraste de elementos gráficos conocidos para presentar mensajes de manera disruptiva, apelando al afecto, el choque o cualquier otra dinámica diseñada por quien crea la imagen. A modo de ejemplo en el mismo ejemplar se encuentra la siguiente imagen (2021):

**Figura 4.**

*Salva lo público*

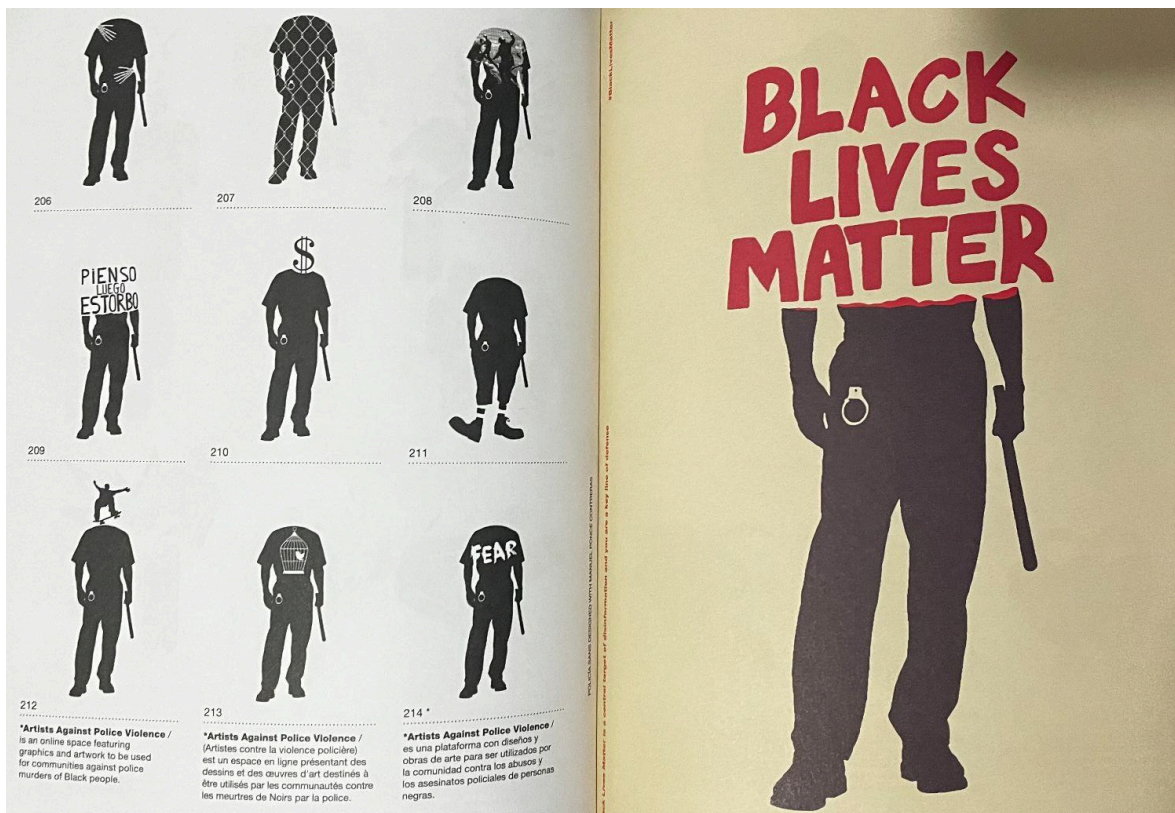


*Nota.* Adaptado del libro *Protesta: Pictogramas y grafismo para cambiar el mundo* (Heller, 2021)

Detonada por la potencialidad de la construcción que recae sobre los observadores la dinámica de crear estos elementos gráficos permite transformarse desde el activismo, en su naturaleza incluso, contempla este momento de complementarse a través de quien lo observa o incluso quien lo modifica, ya que se construye como una plataforma de significantes en constantes cambio y determinación al cual se suman más relaciones, interpretaciones o incluso se transforman radicalmente los mensajes y el ejercicio de cómo vemos los pictogramas y en el siguiente ejemplo de Heller (2021):

**Figura 5.**

*Black Lives Matter*



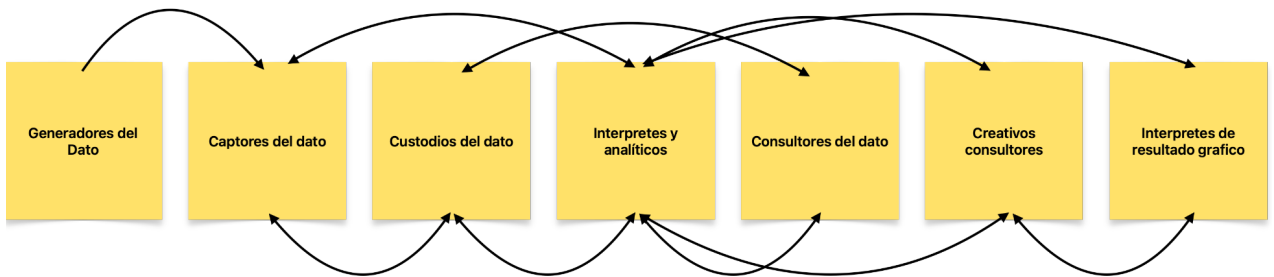
*Nota.* Adaptado del libro *Protesta: Pictogramas y grafismo para cambiar el mundo* (Heller, 2021)

En la imagen anterior se presenta una serie de pictogramas contruidos a partir de la silueta de un policía, con el objetivo de visibilizar diversas realidades que involucran tanto a los agentes como a las comunidades y sus percepciones. La interpretación de los pictogramas queda sujeta a la experiencia y visión de cada observador, quien complementa la representación desde su propia vivencia. Este antecedente evidencia el valor social de la creación de pictogramas, mostrando cómo pueden transformarse en herramientas colectivas y abiertas. No solo permiten la expresión de múltiples realidades, sino que también promueven una dinámica de construcción constante basada en la participación de distintos grupos sociales. Su accesibilidad y carácter democrático facilitan que estas representaciones sean apropiadas y reinterpretadas libremente.

Finalmente, a partir de los antecedentes revisados, se identifica una estructura común para la generación de propuestas gráficas: la relevancia de los actores involucrados. Estos comprenden a los creadores, los custodios de los datos, los intérpretes de los resultados y, fundamentalmente, a quienes pertenecen los datos. A modo de propuesta, se sugiere organizar estos actores y sus relaciones en torno al "viaje del dato" para fortalecer la construcción colectiva de los mensajes visuales tal y como se muestra en la siguiente imagen:

**Figura 6.**

*Actores del dato*



*Nota.* Elaboración propia.

El flujo de los datos en relación a los actores no es un camino lineal, sino mejor un ir y venir de los datos desde el cual se nutre el proceso de visualización o visualidad, se termina por proponer como hipótesis que las múltiples relaciones de diversos actores es la que le da valor a los resultados gráficos. Paralelo a este grupo de actores, se alcanza a identificar posibles momentos por los que atraviesan los datos en un procesos de comunicarnos, iniciando desde la intención, su búsqueda, el dato puro, la analítica y otros, hasta llegar a su interacción con espectadores y en el mejor de los casos, el atributo de visibilidad o factor de agencia.

**Figura 7.**

*Ruta del dato*



*Nota.* Elaboración propia.

El proponer estos momentos metodológicos supone un posible camino para abordar el reto identificado, centrado en la visualidad que implica una transformación significativa de los datos en una experiencia estética y emocional que involucra al observador de una manera más profunda, todo ello gracias a las múltiples relaciones que se tejen entre los diversos saberes de los actores.

#### **1.4. Objetivo General**

Desarrollar una estrategia de innovación social que combine visualidad de datos y graffiti para traducir datos y hallazgos complejos del Informe Final de la Comisión de la Verdad en el espacio urbano de Bogotá, fortaleciendo la comprensión pública, la apropiación comunitaria y la participación ciudadana en torno a la memoria.

#### **Objetivos específicos**

1. Incrementar el conocimiento base de los y las participantes referente al manejo de datos y visualización de los mismos como un ejercicio posible de ser abarcado desde las disciplinas creativas para comunicar información compleja a públicos no especializados.
2. Desarrollar un espacio de construcción colectiva de propuestas gráficas que integre disciplinas creativas, perfiles de datos y bases de datos de la Comisión de la Verdad, contextualizado al territorio y a las comunidades destinatarias, orientado a producir piezas pertinentes para el espacio urbano.

3. Analizar los hallazgos y resultados del proceso para fortalecer el valor de la visualidad de la imagen y el involucramiento de perfiles creativos, vinculando indicadores de comprensión pública y apropiación comunitaria como parte de la evaluación de impacto.

## **1.5. Marco Teórico**

### **Gobierno Abierto en Colombia**

El concepto de Gobierno Abierto (GA) en Colombia se ha consolidado como una política pública orientada a fortalecer la transparencia, la participación ciudadana y la colaboración entre actores estatales y sociales. A partir de su adhesión a la Alianza para el Gobierno Abierto en 2011, el país ha desarrollado marcos normativos que buscan garantizar el acceso a la información pública, fomentar la cultura digital y promover una gestión más eficiente y abierta. Entre los principales instrumentos se encuentran la Ley 1712 de 2014 sobre Transparencia y Acceso a la Información Pública, el CONPES 3920 de 2018 sobre Política de Gobierno Digital, y el CONPES 3988 de 2020, que define la Estrategia Nacional de Gobierno Abierto (Departamento Nacional de Planeación [DNP], 2018; 2020). Estos marcos han buscado sentar las bases de una relación más horizontal entre el Estado y la ciudadanía, en la que el uso estratégico de los datos públicos juega un rol central.

### **Problemas del Gobierno Abierto y los Datos en el Contexto Colombiano**

Aunque el marco legal ha avanzado, su implementación enfrenta limitaciones estructurales y culturales. Persisten prácticas institucionales de opacidad, dispersión de fuentes, debilidad en la estandarización y actualización

de los datos públicos, así como una baja alfabetización digital por parte de las comunidades. Además, el uso de los datos sigue siendo predominantemente técnico y poco orientado a la acción ciudadana, lo que genera una desconexión entre la disponibilidad de información y su capacidad de producir impacto.

En territorios atravesados por el conflicto armado, estas barreras se profundizan: la desconfianza hacia las instituciones, el miedo a la exposición y la fragmentación de actores sociales limitan la apropiación comunitaria de los datos. En este orden de ideas, el Gobierno Abierto solo es significativo si produce efectos reales en la vida de las personas, especialmente en contextos de alta vulnerabilidad.

### **La Comisión de la Verdad y la oportunidad de diseño desde el enfoque de Gobierno Abierto**

En este contexto, la Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad (CEV) representa una oportunidad para repensar la visualidad y accesibilidad de la información pública. Su labor consistió en investigar y comunicar las verdades del conflicto armado, a través de testimonios, datos cuantitativos y narrativas que evidencian las múltiples violencias vividas por las comunidades (Comisión de la Verdad, 2022). La pregunta por cómo hacer comprensibles y movilizadoras estas verdades llevó a pensar estrategias de divulgación más allá del informe escrito. Desde la mirada del Gobierno Abierto, esta tarea requiere no solo transparencia, sino también nuevas formas de mediación, participación y codiseño que conecten los datos institucionales con el sentir ciudadano. Es allí donde iniciativas como *DataGrafo* se convierten en espacios de experimentación para expandir el acceso, resignificar los datos y permitir su

apropiación a través del arte y la ocupación del espacio urbano. La incorporación de elementos visuales, simbólicos y colectivos en la transmisión de datos sensibles evidencia que el diseño puede ser un puente entre el Gobierno Abierto y la memoria viva de los pueblos.

### **La Visualización, Visualidad y Visibilidad de Datos**

Existen diversas estrategias para promover y presentar los datos con el fin de facilitar su apropiación por parte de las comunidades:

La visualización a partir de los datos pretende construir un conjunto gráfico, sintético o complementario, que destaque lo más significativo o los asuntos clave, que permitan entender, establecer agrupaciones, relaciones o tendencias estadísticas, que reduzcan al mínimo la entropía y facilite el obtener conclusiones o pruebas para su interpretación” (Valero Sancho, Català Domínguez & Marín Ochoa, 2014, p. 489)

La imagen es el resultado de un proceso complejo que parte del análisis de datos e integra diversas disciplinas, desde la organización y estructuración de hallazgos hasta su traducción en representaciones visuales capaces de comunicar de forma efectiva. Como herramienta para facilitar la apropiación de los datos por parte de públicos no expertos, se propone la construcción de elementos visuales narrativos. Esta estrategia, inspirada en campos como la literatura, el cine, el periodismo y la comunicación, busca gestionar la información mediante un hilo conductor que facilite su comprensión y apropiación (Sánchez-Bonvehí & Ribera, 2014).

Por tanto identificar el valor de la imagen como un elemento narrativo y productora de conocimiento por medio de la visualización de datos es muy importante, al igual que ser conscientes que el ejercicio de visualizar datos no pretende reemplazar las bases de datos ni los mismos datos, por el contrario se estructura como una herramienta complementaria. A esta dinámica podemos además sumar las características de la imagen su poder no consiste en su capacidad de adecuación al mundo, ni en aquello que nos hace -o nos impide- conocer de la cosa sino en su fuerza de re-presentar, es decir, mostrar algo nuevo, en el modo en que impacta en quienes la leen, y por ende, en la direccionalidad de la respuesta más que en su ajuste a aquello que la inspira. (Arfuch, 2010)

Desde la visión propuesta por Arfuch, el poder de la imagen puede posicionar la visualización en un plano más complejo, capaz de generar interacciones profundas con los receptores, quienes dejan de ser simples observadores para convertirse en sujetos que experimentan, se afectan, reflexionan e incluso actúan. Esta forma ampliada de visualización de datos es lo que se denomina *Visualidad de los Datos*, entendida como el intento de que la imagen adquiera cualidades veraces, potentes o incómodas, capaces de provocar rechazo o aceptación y que derivan en un poder performativo en su recepción (2010).

El cruce entre el ejercicio técnico de la visualización y el concepto artístico de la imagen pura abre una nueva ventana de acción para abordar el acceso y la apropiación de los datos, especialmente por parte de comunidades que habitualmente no interactúan con ellos. Esta posibilidad se activa a través

del acto de ver, un sentido fundamental en los seres humanos que desencadena procesos complejos como el aprendizaje, la interpretación desde la diversidad, las relaciones sociales, la creación de lenguaje y otros aspectos vinculados al comportamiento, la acción y el desarrollo.

En una fase inicial de evolución de la técnica, la visualización pasa de ser simplemente una representación de los datos a lo que denominamos "visualidad". En este segundo estado, además de representar, se integran características de la imagen pura, ubicando los resultados en un nivel que responde a las necesidades del usuario al momento de ver y abriendo la posibilidad de procesos más complejos. En otras palabras, el proceso de visualización puede enriquecerse cuando se incorporan más condiciones en la etapa de construcción de la imagen resultante. Estas condiciones están centradas en la creación de experiencias complejas, teniendo como eje principal al ser humano, es decir, el grupo poblacional al que se desea impactar. Completar este proceso tal como se propone conlleva alcanzar la visualidad, pues se considera que los elementos resultantes desencadenan actividades complementarias en quienes experimentan la imagen.

El concepto de visualidad proveniente de los estudios visuales se define como el proceso continuo de modelamiento de la sociedad debido a las prácticas visuales. Las prácticas visuales son ejercicios de la visión que acontecen en determinados dispositivos sociales y tienen el fin de reproducir y transformar (al mismo tiempo) los modelos de la cultura. Las prácticas visuales construyen formas particulares o modalidades de hacer ver una imagen, es decir representan la forma en que la imagen quiere ser vista. Las modalidades presentan un objetivo definido, una

puesta en escena, un modelo comunicacional implícito, una forma de construir la verosimilitud, una forma de presentarse como acontecimiento informativo, entre otras características. Las modalidades visuales se inscriben dentro del dispositivo para adjudicar una manera específica de darse a ver ante los demás” (Plazas, s. f.)

Como se mencionó anteriormente, se puede concluir que la visualidad es inherente a los diversos productos u objetos visuales, constituyendo una propiedad que va más allá del simple acto de ver. De igual manera, es posible proponer un ejercicio de visibilidad cuando, de manera consciente y premeditada, se crean objetos o productos con fines complejos orientados hacia las personas. En este contexto, se puede hablar de una *Visualidad de la Información* e incluso de una *Visualidad de Datos*, lo cual constituye un punto clave de valor en la presente investigación-acción.

Para tener en cuenta, las dinámicas de pasar o no desde la visualidad a la visibilidad son bastante complejas, y están condicionadas por innumerables relaciones de poder (cultural, social, económico, político, mediático etc.). Esto se debe a que están directamente vinculadas a la capacidad de (auto)representación. En este sentido, las políticas de visibilidad se asocian con las políticas de identidad, esenciales para los enfrentamientos políticos contra la condición de subordinado que normalmente es impuesta por el orden hegemónico (Hadriel, 2019).

La visibilidad, como parte de la cadena conceptual, se define como el resultado positivo de los ejercicios visuales para comunicar fenómenos, datos o mensajes. Aunque todo lo visible es, por definición, visible, la clave radica en la

capacidad del objeto de captar atención y generar respuestas en el observador. Según el autor, no sólo entra en juego la posición unívoca de ser/estar en el mundo sino también lo que nos define como un ser social. Esto significa tener en cuenta que nuestra propia constitución como sujeto depende de relaciones continuas con el Otro, condicionadas por la cultura, el lenguaje, la ideología, los discursos, etcétera. La relación entre identidad-diferencia es un excelente ejemplo de cómo, a partir de estas relaciones, se establecen jerarquías de valor de inclusión/exclusión, que culminan en posiciones desiguales entre los sujetos y los grupos sociales (Hadriel, 2019).

Los medios de comunicación no son meramente instrumentos técnicos que transmiten información de un individuo a otro sin alterar su relación; sino que más bien los individuos, utilizando los medios de comunicación, crean nuevas formas de acción e interacción que tienen sus propias características distintivas” (Thompson, 2005, p.11)

Entonces, los procesos de construcción de imagen centrada en la visualidad que toman en cuenta factores humanos como los sociales, relacionales, de afecto o familiaridad, apuntan en gran medida a visibilizar el mensaje, fenómeno, dato u objeto en el que se centraron.

Como ejercicio de síntesis, se propone la siguiente tabla comparativa que permite identificar de forma clara los conceptos abordados y sus diferencias. Además, esta organización facilita proponer un posible grado de complejidad o evolución conceptual, el cual se desarrolla a continuación:

**Tabla 1**

*Visualización, Visualidad y Visibilidad de los datos*

<b>Visualización de Datos (Grado 1)</b>	<b>Visualidad de Datos (Grado 2)</b>	<b>Visibilidad de Datos (Consecuencia)</b>
La visualización implica representar o sintetizar datos o cruces entre ellos mediante conceptos visuales que faciliten su comprensión y, en el mejor de los casos, permitan identificar patrones, tendencias y relaciones para su análisis.	La visualidad, por su parte, añade un enfoque estético y emocional a la visualización, buscando provocar en el observador una reacción (sorpresa, rabia, alegría, calma, etc.) que favorezca la interiorización del mensaje. Además, tiene en cuenta los canales de comunicación, los usuarios y otros elementos contextuales, con el fin de generar una experiencia integral.	Este concepto puede entenderse como una consecuencia de la visualización y la visualidad y se manifiesta cuando los datos logran trascender en el espectador. Su indicador principal es la comprensión y el reconocimiento del mensaje, del conjunto de datos o incluso del fenómeno que estos representan.
Se pueden identificar elementos como gráficos, diagramas, infografías, ilustraciones u otros, con la condición de ser en su mayoría genéricos.	En este concepto se tiene muy en cuenta los símbolos y cómo desde su estética y significado social, se puede fortalecer la comunicación.	Este concepto supera el análisis o estudio de la mera imagen para enfocarse en el fenómeno de observación y experiencia.

*Nota.* Elaboración propia.

A partir de esta síntesis, se proponen grados de dificultad al considerar estos conceptos como parte de un flujo que va desde la captura de datos hasta la experiencia de observación. En un primer nivel se encuentra la **visualización**, que representa un ejercicio valioso pero inicial, ya que su implementación puede requerir menos perfiles especializados. En un segundo nivel está la **visualidad**, que exige la participación de expertos en imagen, diseño y estética para construir composiciones que no solo informen, sino que provoquen emociones y generen experiencias significativas. Finalmente, la

**visibilidad** aparece como una consecuencia potencial de los anteriores, aunque no garantizada en todos los casos, pues su logro implica una combinación de elementos complejos y condiciones específicas. En conclusión, la visualidad aumenta las posibilidades de lograr visibilidad, al integrar elementos que potencian la experiencia y el impacto del mensaje.

Conectando el proceso metodológico, se presenta gráficamente cómo los conceptos de visualización, visualidad y visibilidad se distribuyen a lo largo de las fases metodológicas. Esto permite evidenciar cómo cada uno aporta de forma progresiva al valor del resultado final tal como se muestra en la siguiente imagen:

**Figura 8.**

*Concepto de visualización*



*Nota.* Elaboración propia.

## Democratización de los datos

*La información es la poesía del poder (la contrapoesía del mantenimiento del orden).*

*(Internacional Situacionista, 1977, p. 290)*

Contemplar un mundo completamente abierto al conocimiento, sin restricciones, es una utopía, al igual que imaginar uno de cierre absoluto. No obstante, las realidades en distintas latitudes muestran tendencias hacia uno u otro extremo. Lo que sí resulta evidente es que el acceso abierto al conocimiento facilita el desarrollo de cualquier comunidad o grupo social, permitiendo desde acciones prospectivas y planificadas, hasta respuestas oportunas ante eventos específicos o incluso el simple disfrute de intereses particulares.

Juan Martín Prada, en su texto *El Nuevo Régimen de la Visualidad*, expone una realidad contemporánea centrada en los medios de acceso a la información. Las sociedades actuales tienden a fortalecer las herramientas y alternativas para la consulta, gestión y uso de los datos. En este contexto, se hace evidente que distintos grupos poblacionales no solo requieren que la información esté disponible, sino también que sea comprensible y útil; es decir, que realmente puedan apropiarse de la cultura, el conocimiento y los datos. Esta necesidad va más allá de la simple apertura de repositorios y bases de datos, que, aunque valiosa, suele quedarse corta si no se acompaña de estrategias de interpretación y mediación accesibles.

Pensar en la dinámica de la información como un ser no vivo altamente constructor y transformador de sociedad requiere entonces proponer de alguna manera estrategias y escenarios de experiencias, escenario que desde

diferentes campos de conocimiento y acción se han venido desarrollando, en su mayoría enfocados a generar momentos centrados en los espectadores que posibiliten la interacción dentro de un rango amplio de posibilidades, habilidades y necesidades con el fin de promover la dinámica de los datos democratizados.

En el contexto de la apertura de datos y la habilitación de capacidades, un aspecto fundamental que facilita este nuevo campo es la *realidad* como un derecho, reconocido por las ciudadanía del mundo. Un ejemplo claro de esto es que, en la cuarta reunión intergubernamental del Consejo Coordinador de los No Alineados para la Información, este principio fue considerado uno de los criterios más importantes en los que se alinearon las naciones. Sin embargo, esto no significa renunciar a sus estrategias y autonomías, sino que, por el contrario, compromete a los estados a garantizar la verdad y la transparencia de los datos.

De igual manera, la Carta Iberoamericana de Gobierno Abierto marca un primer momento colectivo para proponer una plataforma adaptativa con elementos conceptuales claros que permitan a los países que se sumen a la apuesta de gobernanza desarrollar estrategias eficientes de Transparencia, Colaboración, Rendición de cuentas y Participación. (Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo, 2016)

Lo anterior se hizo necesario al conocer el estado de poder desmedido que puede brindar un grupo de datos o información manipulados o simplemente segmentados con el fin de generar beneficios particulares, estas malas prácticas generar percepciones directas en las comunidades

volviéndolas fácilmente manipulables yendo en contra de los diversos movimientos de apertura de datos, democratización y transparencia.

Como resultado de estas y otras condiciones que problematizan el escenario de apertura de datos, surge un movimiento en constante evolución denominado Open Government Data. Este movimiento promueve una plataforma abierta que busca regular y facilitar el desarrollo de herramientas y capacidades, permitiendo probar nuevas estrategias desde diversas latitudes y escenarios, enmarcadas en los principios de transparencia y apertura. Es fundamental reconocer que esta plataforma no solo actúa como un marco de apertura, sino que también implica riesgos. Como señala Almendros “los riesgos, como el conocimiento, son inconmensurables” (2015). En este sentido, plantea la transición de comunidades con información a comunidades con conocimiento, lo que requiere tomar riesgos considerables y afrontar un aspecto oscuro y aún poco explorado.

En relación con los riesgos de la apertura de datos, se observa un momento clave en el consumo de datos por parte de las comunidades, caracterizado por un flujo constante de información, ya sea confiable o no. Sin una estrategia adecuada para su consumo, asimilación o lectura, las comunidades interpretan la realidad según sus capacidades y perspectivas individuales, lo que puede generar un caos. Aunque este caos puede representar un riesgo elevado si no se gestionan adecuadamente los datos, también es un motor para la adaptación y transformación de sistemas, siempre y cuando existan herramientas y agentes que faciliten la transición. Así, los riesgos no deben solo ser identificados, sino abordados de manera que las comunidades tengan los medios para enfrentarlos y avanzar.

La propuesta de Almendros (2015) destaca la importancia de generar sociedades de conocimiento, no como una manera de imponer decisiones externas sobre las comunidades, sino como una estrategia para empoderarlas y ofrecerles autonomía. Se plantea que una comunidad más informada y con mayor conocimiento tiene la capacidad de tomar decisiones de manera activa, colectiva y constructiva. En este proceso, el rol del Estado o de los gobiernos se concibe como facilitador, proporcionando los espacios, los medios y las herramientas necesarias, así como garantizando la apertura y transparencia de la información.

### **Características de los datos desde un marco social**

Desde el reconocimiento de los nuevos deberes y derechos comunitarios, es clave considerar una de las características centrales de los datos abiertos en su dimensión social: **su capacidad de ser reutilizados**. Esta propiedad permite que, una vez los datos han sido intervenidos o analizados por determinados grupos o sistemas, puedan ser transformados y puestos nuevamente a disposición del dominio público. Esta lógica de circulación abierta no solo amplifica el impacto de los datos, sino que también fomenta un ejercicio colectivo en el que distintas personas, comunidades o instituciones pueden generar nuevas lecturas, aplicaciones o usos, enriqueciendo así el ecosistema de conocimiento.

Una segunda característica importante es **su heterogeneidad**. Los datos pueden originarse desde fuentes cuantitativas automatizadas, pero también de registros generados por individuos o colectivos que hacen análisis cualitativos. Esta diversidad de fuentes implica reconocer que los datos están

atravesados por múltiples contextos: culturales, espaciales, sociales y personales. Por tanto, su interpretación no puede desligarse del lugar o del sujeto que los produce o analiza. En escenarios sociales, esta heterogeneidad es vital, ya que permite aproximaciones más profundas y situadas, donde los datos no son simplemente cifras sino expresiones de realidades complejas.

Otro aspecto a considerar es **su potencial multidimensional**. En entornos sociales, los datos no se presentan en formatos únicos o uniformes. Más bien, conviven registros estructurados y no estructurados: desde números y porcentajes, hasta relatos, observaciones de campo, entrevistas, descripciones de fenómenos o emociones. Esta mezcla de formas y contenidos sólo adquiere pleno sentido cuando se contrastan entre sí y se integran en modelos analíticos capaces de leer patrones, relaciones o tendencias complejas. En este punto, la riqueza del dato no radica únicamente en su volumen, sino en su capacidad de generar visiones más completas y menos sesgadas de las realidades que busca representar.

Finalmente, una característica que complejiza el abordaje de los datos sociales es **su dimensión temporal**. Los fenómenos sociales están en permanente transformación, lo cual implica una constante incorporación de nuevos factores, variables o dinámicas que pueden alterar significativamente la lectura de un mismo conjunto de datos. Este dinamismo exige que las metodologías de análisis también sean flexibles y adaptativas. En otras palabras, que existan marcos analíticos capaces de responder con agilidad a los cambios antes de que la información pierda vigencia o deje de reflejar la realidad en movimiento. Así, se hace necesario pensar en herramientas,

tecnologías y enfoques que acompañen esta evolución, permitiendo a las comunidades interpretar y actuar a tiempo sobre los datos que les conciernen.

## **Propuesta de palancas o articuladores hacia la democratización de los datos**

Desde la mirada de los datos abiertos y el objetivo de democratizar los datos en una visión de transformación social, podría plantearse como conclusión un posible camino de KPI (Indicadores Clave de Rendimiento) articuladores de la Transparencia, Colaboración, Rendición de cuentas y Participación, los siguientes:

**Tabla 2**

### *Propuesta de Palancas*

<b>Palancas</b>	<b>Descriptivo</b>
<b>Garantía de la veracidad</b>	Constante medición de la calidad de los datos, fuentes, repositorios y en general cadena de proceso de captura, hasta la apertura de los mismos.
<b>Herramientas públicas</b>	Escenarios de aprendizaje y construcción de herramientas que permitan a los individuos mejorar sus interacciones con los datos al tiempo que nutren una posible plataforma.
<b>Contraste y multi-interpretación desde latitudes</b>	A manera de prueba, contemplar escenarios de contraste por cuenta de otras latitudes, culturas y sociedades a fin de identificar oportunidades de mejoramiento en las cadenas y herramientas con que se cuentan.
<b>Garantizar derechos de privacidad</b>	Si bien este concepto ha sido el más contemplado y de mayor desarrollo es de alta importancia continuar y tener claro como objetivo la privacidad de los individuos desde una mirada ética, como también un factor que garantiza la confianza.

---

**Construcción de comunidades de conocimiento**

Centrarse en la formación de capacidades es un objetivo altruista que apunta al reconocimiento de la autonomía de los individuos, al igual que sugiere un punto de partida para el fortalecimiento y transformación de comunidades y sociedades.

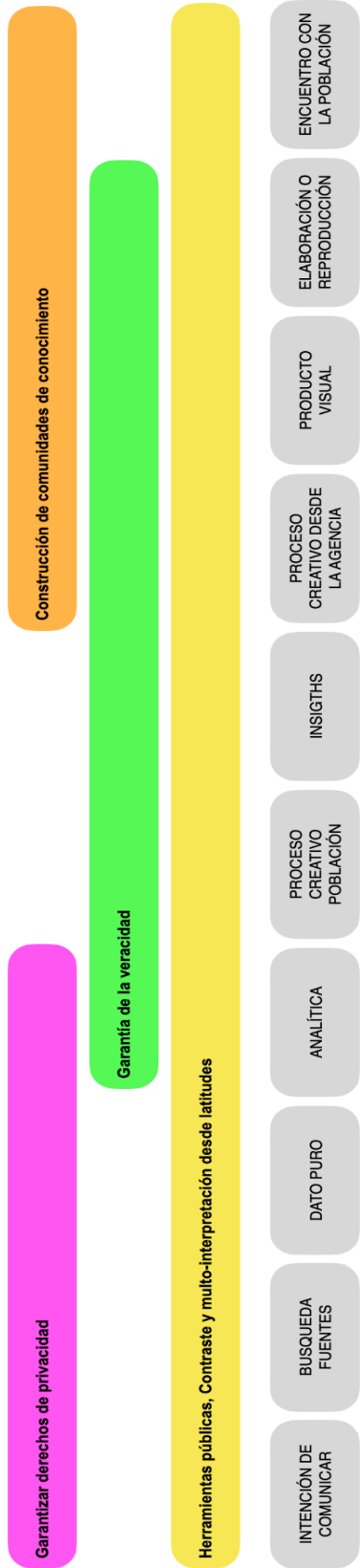
---

*Nota.* Elaboración propia.

De igual forma, la manera en que estos pilares se reflejan en el proceso metodológico propuesto, se representa en el gráfico siguiente (Figura 8). Allí se observa cómo cada pilar se activa en momentos específicos de las etapas y cómo puede requerir esfuerzos conscientes durante el proceso con el fin de garantizar su integración efectiva como objetivos complementarios.

**Figura 8.**

*Concepto de visualización*



Nota. Elaboración propia.

## **Actores de valor**

Se mapean principalmente un grupo de 4 actores con sus respectivos conocimientos a fin de elaborar también un marco de análisis de ellos y poder identificar factores que soporten el proceso, estas disciplinas y actores son la siguientes:

### **1. Comisión de la Verdad**

La Comisión de la Verdad es una entidad de Estado que busca el esclarecimiento de los patrones y causas explicativas del conflicto armado interno que satisfaga el derecho de las víctimas y de la sociedad a la verdad, promueva el reconocimiento de lo sucedido, la convivencia en los territorios y contribuya a sentar las bases para la no repetición, mediante un proceso de participación amplio y plural para la construcción de una paz estable y duradera. Para lograrlo, la Comisión se acoge a lo establecido en el Decreto 588 de 2017, artículo 2º, deberá cumplir con los siguientes objetivos:

1. Contribuir al esclarecimiento de lo ocurrido: ofrecer una explicación que dé respuesta a la complejidad del conflicto armado colombiano y que sirva como herramienta para lograr un entendimiento colectivo del impacto que éste generó.
2. Promover y contribuir al reconocimiento: Reconocer a las víctimas como personas a las que se les vulneraron sus derechos y como importantes agentes para la transformación y a su vez generar espacios de reconocimiento de responsabilidad en pro de la contribución a la verdad, a la justicia, a la reparación y a la no repetición.

3. Promover la convivencia en los territorios: Promover no solo el compartir espacios sociales y políticos, sino más bien crear un ambiente que permita la resolución pacífica de los conflictos a través del respeto y la tolerancia. A su vez, la Comisión de la Verdad ha entregado un Informe Final que recopila su accionar, resultados y conclusiones de los tres años de creación de la comisión. Paralelo a ello, la comisión identificó valores adicionales enmarcados en el proceso de construcción del Informe Final; dichos valores y hallazgos, se ha determinado que dicho grupo de datos es igual de relevante al momento de visibilizar. (2017)

En el marco histórico de existencia de este grupo, se abre un panorama favorable al interactuar con los datos generados durante su trayectoria. Coincide además con la entrega, en 2022, de los resultados de la Comisión de la Verdad, un conjunto de datos clave que permitió enfocar el ejercicio propuesto y consolidar el concepto de valor trabajado. Es relevante reconocer el esfuerzo de la Comisión en la comunicación, apropiación y apertura de sus hallazgos, integrando diversas alternativas, actores y disciplinas.

## ***2. Disciplinas de datos***

En el grupo denominado las disciplinas de datos se pueden reconocer unos perfiles de grupos profesionales que trabajan directamente con los datos desde unos momentos particulares, estos actores permiten y suman complejidad en la consecución, análisis, manejo, creación de datos y con datos. Los tres grupos son los Analistas de Datos, Científico de Datos e

Ingeniero de Datos; estas disciplinas han sido llamadas por muchos como las carreras del futuro.

Los Ingenieros de datos son los que diseñan, construyen y administran sistemas de datos, comúnmente desde su conocimiento en la ingeniería informática. Están encargados además de estructurar y mantener la arquitectura de los datos, en términos prácticos buscan estandarizar los grupos de datos diversos, para facilitar su lectura, entendimiento y posibilite a las disciplinas contiguas el trabajo con los mismos.

Los científicos de Datos por su parte, convierten los datos en información para tomar decisiones, o sea, los que entienden el problema, preparan y buscan los datos, crean modelos y algoritmos para analizar e interpretar los resultados. Los científicos son quienes trabajan con las bases de datos ya estandarizadas y su característica principal es hacer uso de conjuntos amplios de bases de datos apoyados de tecnologías de análisis de datos, creadas por sí mismos o existentes que faciliten el descubrimiento y la investigación.

Los Analistas de Datos finalmente propuestos al final de los tres cumplen un rol junior y comparten similitud de funciones con los científicos de datos, diferenciándose apenas por el grado de manejo de las bases de datos, su función es más limitada a bases de datos particulares. Podrían considerarse los analistas de datos como el primer escalón hacia los científicos de datos.

Cabe aclarar que estos perfiles son abordados por el grupo técnico de la Comisión de la verdad en donde lideran los ejercicios de recolección,

estructura y análisis de datos en una dinámica de correlación son estos expertos quienes se incluyen en el proceso planteado.

### **3. Disciplinas Creativas**

En cuanto a las disciplinas creativas, es necesario abordarlas como un conjunto de campos profesionales y expresivos (como el arte, el diseño y la arquitectura, junto con sus diversas ramas) que conllevan una responsabilidad social evidente. Esta responsabilidad surge del impacto que generan sus creaciones al interactuar con personas, comunidades y entornos. En este contexto, el objeto o resultado propio de estas disciplinas se entiende como un acto creativo que va más allá del individuo y de la materialidad y que adquiere una dimensión política, entendiendo lo político también como un ejercicio de creación y transformación (Arendt, 1997).

Sin llegar a ser muy evidentes, estas dimensiones creativas han potenciado gracias a las academias sus procesos creativos con componentes directamente relacionados a lo social, nutriéndose de los elementos de comunidad, realidades, comportamientos entre otros y centrándonos en metodologías y métodos que permiten analizar los contextos con el fin de responder desde lo técnico y los procesos de manera más adecuada y directa en las comunidades. De ahí que el ejercicio creativo de las disciplinas se vea directamente relacionado con la construcción de lo social, en diferentes dimensiones como el aprendizaje, toma de decisiones, cambios de comportamiento, creación de nuevas narrativas entre muchas otras.

En el caso de estudio aplicado, se abordan dos disciplinas del diseño: el diseño gráfico y la ilustración. La elección de estos campos se fundamenta en

su relación directa con la construcción de la imagen, entendida no sólo como una representación visual, sino como un dispositivo que provoca respuestas en quienes la experimentan. En el caso del diseño gráfico, se destaca su dimensión discursiva, donde la imagen actúa como una tecnología social que representa y construye a partir de referentes físicos. Esta imagen, cargada de intención, busca generar un impacto planificado en sus receptores, transformando, en distintos niveles, las realidades en las que se inserta (García, 2017).

Por otra parte, están los Ilustradores visuales (que muchas veces nacen como un grupo especializado de la misma disciplina del diseño gráfico con grandes fortalezas en herramientas de creación de elementos gráficos de alto nivel estético) proyectados comúnmente desde referentes directos de la realidad resignificados que suponen una estrategia importante de conexión con los receptores. Además resalta su acción por tener un enfoque cada vez más común y de contacto con el arte donde la comunicación es superada y las dinámicas promueven espacios de acción más amplios de discurso, creación de narrativas, representación de realidad e incluso protesta.

#### **4. *Graffiti - Arte Urbano***

En medio de reconocimiento artístico y ejercicio creativo social ganado desde sus experiencias y acciones, se encuentran los artistas urbanos, específicamente para el caso, los grafiteros:

Hablar de graffiti es hablar de algo que rompe, es clandestino e ilegal. En Brasil o Estados Unidos, incluso en el Imperio Romano, las expresiones sobre muros fueron protagonistas. El objetivo

entonces siempre ha sido visibilizar, mostrar lo diferente sobre algo común (López, 2021).

La realidad actual de los artistas grafiteros en Bogotá concuerda con una posible visión general propuesta por el representante del arte urbano: DjLu, quien menciona que “El poder del arte en la calle es que se puede llamar la atención con algo estéticamente agradable, es decir, la forma, para después mandar un mensaje”. Los elementos mencionados como la *Estética*, *Impacto* y el *Crear un Mensaje*, son los puntos vitales de la labor de esta dimensión que también podría enmarcarse en las disciplinas creativas y que, para fines de estructura, se han dejado apartados.

En la dinámica de valores contracorriente, irreverencia, protesta, cambio sistémico, visualidad, enfoque disruptivo y otros los grafiteros se consolidan como un grupo social cercano y producto de la sociedad y sus condiciones particulares. Así es como el graffiti demuestra cómo los movimientos representan la posibilidad efectiva que tienen las personas para agruparse y tejer redes de apoyo entre ellos que les permite reconfigurar el orden establecido (Castells, 2012)

En un recorrido guiado con los colectivos de Graffiti de la ciudad de Bogotá (Graffiti Tour) se propuso una Bitácora de cartografía del graffiti que facilitó identificar y construir una narrativa referente al arte urbano, los estilos, sus categorías y su proyección social. Finalmente, el producto más relevante de la cartografía fue el planteamiento de una categorización alternativa y local representada así:

## CATEGORIAS

Se Logra Proponer De Manera Alternativa Una Categorización, Subcategorías, Escuelas Y Técnicas Del Arte Urbano Particular De La Ciudad De Bogotá.

Gracias al al recorrido, la experticia del guía y el conocimiento del colectivo de graffiti se sintetiza a manera de propuesta el diagrama Arte Urbano de el cual inicialmente se reconoce una diferencia entre el Muralismo y el Graffiti determinado por la motivación de cada uno de ellos siendo el primero un ejercicio realizado por encargo con la condición común de embellecer un espacio; por otra parte el graffiti se reconoce como un acto personal, que interviene el espacio público y genera conversaciones, es disruptivo y no necesariamente bello.

Seguido de ello se identifican subcategorías como la Política y Estética presentes en ambas categorías, y una última denominada el Tag (propia únicamente del Graffiti) que a su vez se subdivide en Tag, Throw Up y Salvaje. A manera mayoritaria el grupo determina este último grupo como la expresión más pura del graffiti.



**Figura 9.**

*Bitácora de cartografía del graffiti*

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 3.**

*Disciplinas de valor*

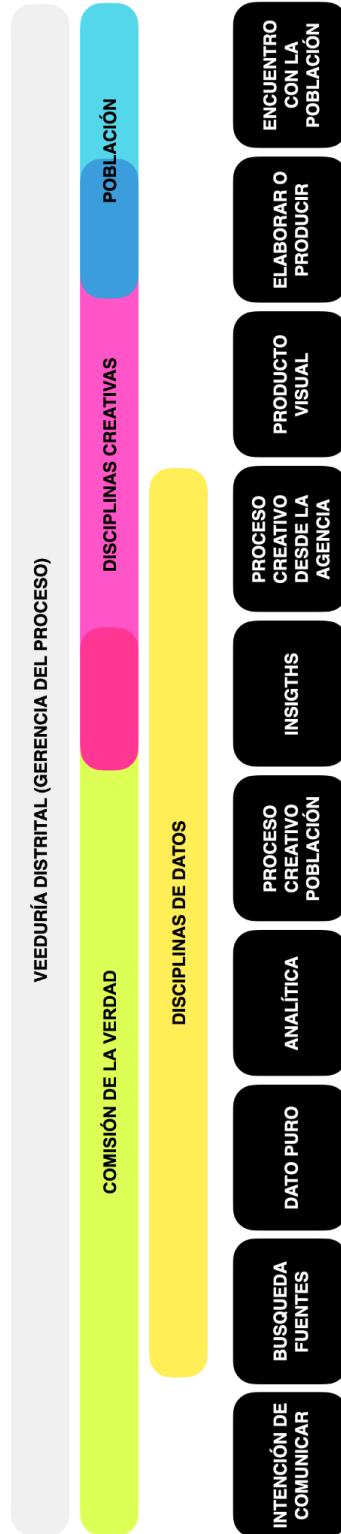
<b>Disciplinas de Valor</b>	<b>Descriptivo</b>
<b>Comisión de la Verdad</b>	Actor interesado en promover y facilitar la apropiación de los datos del informe final, asumiendo su rol como garante de los derechos sociales vinculados a la veracidad de los datos y fenómenos documentados.
<b>Disciplinas de Datos</b>	Actores mixtos (públicos y privados) que tienen acceso a los datos abiertos del informe. Tienen el plus de ser conocedores expertos en manejo, análisis e interpretación de datos.
<b>Disciplinas Creativas</b>	Actores en su mayoría privados y pertenecientes a disciplinas de diseño, artes y grafiti, comparten su capacidad creativa y de sistémica gráfica, en la forma de ver y presentar el mundo.
<b>Veeduría Distrital</b>	Este actor se enlista como gerente del proceso ya que es el precursor de esta investigación y promotor del ejercicio de datos desde su naturaleza de veeduría.
<b>Población General</b>	Esta población se incluye como centro de todo el proceso y en ella convergen el concepto de visualidad, ya que requiere atención y foto total en ella para lograr la propuesta.

*Nota.* Elaboración propia.

Las disciplinas de valor y los actores relacionados en la tabla también se integran en la línea metodológica propuesta, con el objetivo de fortalecer la investigación. Inicialmente, los antecedentes mostraban una relación más caótica entre actores genéricos y datos, marcada por un flujo irregular de ida y vuelta. Al identificar agentes y disciplinas más específicas, es posible proponer un camino metodológico más sistémico y ágil como se expone a continuación:

Figura 10.

Veeduría Distrital (Gerencia procesos)



Nota. Elaboración propia.

## **Capítulo II**

### **Prototipado**

## 2.1. Prototipo Diegético

Reconociendo la oportunidad que representa el Informe Final de la Comisión de la Verdad y el contexto actual en el que se inscribe, se propone un proceso creativo de generación de visualidad de datos mediante intervenciones públicas, utilizando el graffiti y la animación en realidad aumentada a partir de los datos proporcionados por la Comisión.

El proceso involucra disciplinas creativas, grafiteros, analistas de datos y animadores que, además, fortalecerán los conocimientos en los datos abiertos y la visualización de datos. La finalidad del grupo será comunicar de manera más cercana y dar mayor acceso los resultados logrados en la comisión, por esta razón, se plantea a manera de Investigación - acción el siguiente reto:

**¿Cómo podríamos crear un proceso creativo de visualidad de datos de la Comisión de la Verdad por medio del graffiti?**

Partiendo del reconocimiento del problema general relacionado con la baja promoción, disponibilidad y accesibilidad de los datos, y considerando el caso particular de la Comisión de la Verdad como una oportunidad para explorar nuevas formas de comunicación hacia la ciudadanía, se plantea como hipótesis ***la creación de un proceso creativo basado en grafitis animados a partir de los datos del informe final. Este ejercicio, desarrollado desde las disciplinas creativas, busca fortalecer el conocimiento en torno a los datos abiertos y la visualización, proponiendo una alternativa de visualidad centrada en el espacio urbano y orientada a la ciudadanía.***

Con el objetivo de desarrollar el prototipo planteado y dar respuesta a la teoría construida a lo largo de la investigación, se retoma lo propuesto en el

capítulo anterior, donde se identifican a detalle las etapas por las que atraviesan los datos. Estos se entienden como un factor constante que se transforma mediante la interacción con elementos humanos, técnicos y creativos. A partir de estas relaciones (entre actores, condiciones y conceptos) se propone, bajo un marco de teoría del cambio, un ejercicio prototipo compuesto por tres fases que articulan la metodología desarrollada, los actores involucrados y las condiciones observadas, como se presenta a continuación:

Figura 11.

*Etapas del dato*



Nota. Elaboración propia.

A manera de síntesis se propone el siguiente esquema en el cual se evidencian las tres etapas del proceso y de igual manera las acciones puntuales planteadas para cada uno de los momentos:

**Figura 12.**

*Etapas de Datagrafo*




*Nota.* Elaboración propia.

Para implementar esta teoría, se definen las características de los grupos de interés y se proponen actividades con objetivos específicos que permiten avanzar hacia la hipótesis general. Además, se elabora un brief informativo para dar inicio a la convocatoria, el cual fue ajustado conforme avanzó el proceso:

Figura 13.

Brief informativo



**Proceso Creativo de Visualidad de Datos de Comisión de la Verdad**

---

**Problema:**

Colombia tiene a disposición de cualquier ciudadano interesado un amplio catálogo de información de diverso tipo, magnitud, temática, formato y objetivo: sea de tipo estructurado o no estructurado, en bruto o preprocesado o de tipo multimedia, la nación cuenta con repositorios, sistemas de información y plataformas para la consulta y gestión documental.

Es notable la cantidad de sistemas de información que responden al llamado hacia los datos abiertos y transparentes que se hace en la ley 1712 del 2014 (Gobierno Nacional Republica de Colombia s. f.) pero a su vez preocupante que los requerimientos de conocimiento en uso y gestión de datos sean tan altos que la adopción y el uso que la ciudadanía hace que estos se ven ralentizados.

Dicha brecha es parcialmente saldada por los esfuerzos que hacen las entidades para promocionar sus datos y generar las dinámicas de apropiación. Pero, las limitantes presupuestales y temporales de naturaleza pública, así como las ya mencionadas problemáticas de usabilidad inherentes a los datos coartan el impacto que dichas iniciativas pueden tener.

Una actividad complementaria a dichos ejercicios que podría despertar el interés de la ciudadanía en los datos yace en el análisis de datos y la generación de ejercicios de visualización que resulta en piezas gráficas de rápido consumo que resumen en imágenes los datos contenidos en esos catálogos de información. Si bien algunos sistemas de información cuentan con herramientas para visualizar datos, los resultados son generalmente gráficos de barras o diagramas de pastel que no son los mas adecuados para genera promoción y apropiación de la ciudadanía en los sistemas de información y consumo de los datos que éstos contienen.

---

**Objetivo:**

Partiendo del reconocimiento del problema del desconocimiento y a la baja adopción de los datos abiertos y a su vez la baja disponibilidad, accesibilidad y uso por cuenta de la ciudadanía se plantea la realización de un proceso Creativo de **generación de visualizaciones de datos en Graffitis y animados en realidad aumentada a partir de datos de la Comisión de la Verdad.** El Proceso involucrara disciplinas creativas, Graffiteros, Analista de Datos y Animadores; quienes además **fortalecerán los conocimientos en los datos abiertos y visualización de datos; de igual manera se planteará un nuevo grupo multidisciplinar con capacidades de atender el escenario descubierto.**

**Perfiles Requeridos:**

Graffiterx - Diseñadorx Gráfico - Ilustradorx - Animadorx - Analistx de Datos o Científicx de Datos

---

**El Reto:**

¿Cómo podríamos realizar un proceso creativo de **visualidad de datos** mediante el **Graffiti** y la **Animación** en realidad aumentada para la bases de **datos de la Comisión de la Verdad**?




---

**Etapas:**


El proceso creativo se desarrollara en tres etapas destinadas al aprendizaje, la creación colectiva y la acción urbana

**1ra ETAPA de 3**

**Taller de datos y visualización análoga,** se fortalecen los conocimientos y las herramientas para uso de los datos de los participantes.

 <b>150</b> Personas	 <b>30</b> Por perfil	 <b>150</b> Visualizaciones Análogas
--	---	--

INSCRIPCIONES HASTA 12 DE JUNIO 2022






FECHA TALLER  
**14 2pm**  
**Jun 6pm**  
**VIRTUAL**

---

**2da ETAPA de 3**

**Hackthon Visualidad de Datos** base Comisión de la Verdad, en 20 grupos se construirá desde lo interdisciplinar propuestas de graffiti y Story Telling.




 <b>100</b> Personas	 <b>20</b> Propuestas Graffitis	 <b>20</b> Propuestas Animaciones
---	--	--

**PRESENCIAL** LUGAR Y HORA  
**8 HORAS** **SIN DEFINIR**

---

**3ra ETAPA de 3**

**Intervención Espacio Urbano,** se realizara la instalación de los graffitis y las animaciones, finalizando en el lanzamiento del espacio.

 <b>+200</b> Personas	 <b>20</b> Intervenciones	 <b>1</b> Evento Lanzamiento
--	--	---

**INSTALACIONES** +40 LUGARES  
**PATROCINADAS** **DISPONIBLES**

Nota. Elaboración propia.

A continuación, se documenta el proceso a través de tres etapas, con sus respectivas actividades e indicadores de medición en cada una:

### **2.1.1. Etapa Uno: Aprendizaje y manejo de datos**

Al realizar el **Curso de Datos Abiertos y Visualización**, se fortalecieron capacidades en el uso de datos desde las disciplinas creativas, generando un vínculo entre el Gobierno Distrital, la Comisión de la Verdad y actores del sector cultural. El curso, basado en autores clave y escenarios locales y nacionales, abordó los conceptos de datos, visualización, visualidad y visibilidad. Como cierre, se desarrolló una actividad práctica centrada en el aprendizaje experiencial: tras trabajar con datos de la plataforma *Worldometers*, los participantes elaboraron visualizaciones y propusieron intervenciones en el espacio público vinculadas a sus resultados.

Esta etapa se desarrolló en paralelo a los primeros acercamientos con la Comisión de la Verdad y fue asumida inicialmente por LabCapital de la Veeduría Distrital. Para su ejecución, se definieron fases específicas y se establecieron los siguientes entregables clave:

- **Convocatoria y abordaje**

Para la convocatoria inicial se retomaron los vínculos con actores con los que se habían sostenido encuentros previos, aprovechando sus redes y grupos de trabajo para atraer perfiles creativos, artísticos y relacionados con los datos. A través de una convocatoria abierta dirigida a estos sectores, se logró convocar a 74 personas, con edades entre los 18 y 44 años. El taller se

llevó a cabo el 21 de junio de 2022, en horario de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.

Adicionalmente, la convocatoria se amplió mediante publicaciones en redes sociales, enfocadas en canales y grupos con afinidad a los perfiles requeridos. Para ello, se diseñaron y difundieron piezas promocionales específicas orientadas a atraer participantes del ámbito creativo y de datos.

**Figura 14.**

*Banner Convocatoria grupo de Facebook*



*Nota. Elaboración propia*

Figura 15.

Post para instagram 1



Nota. Elaboración propia

Figura 16.

Post para instagram 2



Nota. Elaboración propia

Figura 17.

Post para instagram 3

**Te Invitamos**  
al Proceso Creativo  
de Visualidad de  
Datos Sociales

▶▶▶

<b>1ra</b> ETAPA de <b>3</b>		Taller de datos y visualización análoga	<b>150</b> Cupos	<b>5</b> Perfiles
<b>2da</b> ETAPA de <b>3</b>		Hackthon Visualidad de Datos con Graffiti y Animación	<b>20</b> Graffitis	<b>20</b> Animaciones
<b>3ra</b> ETAPA de <b>3</b>		Intervención Espacio Urbano con Graffiti y Animación Digital	<b>20</b> Espacios	<b>1</b> Lanzamiento

**data GRAFO**  
Proceso Creativo de  
Visualidad de Datos Sociales

VEEDURÍA  
DISTRITAL | LABCapital

Nota. Elaboración propia

Figura 18.

Post para instagram 4



Nota. Elaboración Propia

Con el propósito de desarrollar el taller de datos abiertos, se estructuraron tres momentos: **Aprender, Inspirar y Hacer**. Cada uno abordó contenidos teóricos y prácticos que sirvieron como punto de partida y reto inicial para los participantes. El taller se realizó de forma virtual, acompañado de material audiovisual, lecturas y recursos para consulta posterior.

En el momento de "**Aprender**" se abordaron conceptos y discusiones sobre datos abiertos, normativa, visualización, visualidad y el rol de perfiles creativos. Estos temas se desarrollaron a partir de autores, expertos, ejemplos y casos inspiradores. Además, se elaboró una memoria de apoyo con los contenidos, disponible para consulta (ver Anexo F).

En el momento "**Hacer**", una vez abordados los conceptos clave y resueltas las dudas teóricas de los participantes, se propuso el desarrollo de una tarea específica enmarcada en un reto, bajo el enfoque de aprendizaje basado en retos. El desafío consistió en seleccionar un conjunto de hallazgos de la base de datos disponible en el sitio *Worldometers* (Worldometers, s.f.) que resultaran significativos o impactantes a nivel personal. A partir de estos datos seleccionados, se planteó un ejercicio de creación visual que permitiera desarrollar una intervención mediante la imagen, con el objetivo de visibilizar y comunicar el dato, al tiempo que se promovieran reacciones sensibles en las posibles audiencias, como la reflexión, el temor o la incomodidad; dicho reto se muestra en la página 22 del Anexo F.

Figura 19.

Reto incluido en el documento de estudio

# RETO

## ¿Cómo podríamos construir una visualización análoga a partir de los datos mundiales de World o meters?

Nos retamos en el taller de Datos con la actividad de visualización análoga de datos que construiremos con materiales fáciles de conseguir en casa, para finalizar instalando nuestra visualización en un lugar público o concurrido.

-  Ingresa a <https://www.worldometers.info/> navega un poco y selecciona un grupo de datos de tu interés.
-  Selecciona datos que quieras comunicar y como los representarías
-  Piensa a quien le vas a comunicar, esto de ayudara a inspiarte un poco
-  Considera buscar un referente forzado que facilite entender el dato
-  Construye los elementos que representaran los datos y escribe los apoyos que consideres
-  Ve e instala la visualización en un espacio publico o muy visible
-  Toma una foto y comparte en el grupo de Facebook con los compañerxs. <https://www.facebook.com/groups/435909578060917/>



*Nota.* Elaboración propia

Entre los productos generados se destacan ejercicios que evidencian la apropiación de los conceptos trabajados, el abordaje del reto planteado y la construcción de propuestas comunicativas con enfoque creativo. Los resultados de este reto se pueden evidenciar en el grupo de Facebook creado como memoria del taller (Facebook, 2023).

**Tabla 4.**

*Resultados Reto*

---

**Comentarios Resultados - Grupo Facebook**

---



**Mateo Ayala**

*Buenas tardes compaz! Aquí les comparto mi visualización del consumo de agua en el mundo: 70% en riego, 20% en industria y 10% en uso humano. Un saludo a.k.a Calma - Atempo! (2023)*

---



**Uno Nex:**

*Hola grupo, buena tarde. Les comparto mi ejercicio de imagen análoga sobre datos, escogí el tema del reciclaje por que hace poco analice el dato de que solo el 9% de la materia prima aprovechable es reciclada o reutilizada en el mundo.. algo gravísimo. entonces representé el porcentaje en forma de termómetro invertido que llame termómetro de basura y le puse basura por que al final aunque sea o diga reciclable pues no termina siendo reciclado y sigue siendo basura, lo puse en el shut de la basura del conjunto donde vivo.*

**(2023)**



**Juan Tahua Ardila:**

*Hola, yo me fui por un clásico de los cubos de azúcar y la gaseosa e hice unos dibujos que pegue a modo de calcas.*

**(2023)**



**Paola Salamanca:**

*Hola a todxs!! Yo elegí algunos datos sobre los desórdenes alimenticios. Son enfermedades mentales que tienen una alta tasa de mortalidad pero es muy complicado encontrar datos globales y actualizados. Los que usé son de 2020.*

*Decidí instalarlos en las mesas de un parque que queda atrás de mi casa, son de ajedrez pero la gente las usa para sentarse a comer ahí.*

**(2023)**



**Tatiana Saavedra:**

*Les comparto mi intervención con el dato de cuántos días de petróleo quedan en el mundo*

**(2023)**



**Don Andres:**

*Algunos datos ambientales de interés....*

**(2023)**



**Ana María Villa y Vanessa Cuellar Gil:**

*Nosotras quisimos hablar sobre las víctimas del conflicto armado en Colombia, a propósito de la entrega del informe final de la Comisión de la Verdad Palabreras & Callejeras.*  
(2023)



**Garpear Bbc:**

*Tomamos como dato, los nacimientos de hoy 343420 tomando como herramienta los globos que son comunes en los niños.*  
(2023)



**Lucy Nando:**

*Les comparto mi ejercicio de visualización con datos referentes a Las elecciones ya que Es Es un Tema muy cuestionado y consultado en este momento, El inside Que encuentre fue el aumento de primera a Segunda Vuelta, se increment 4% y Ese mismo 4% le dio la Victoria a petrosky.*  
(2023)

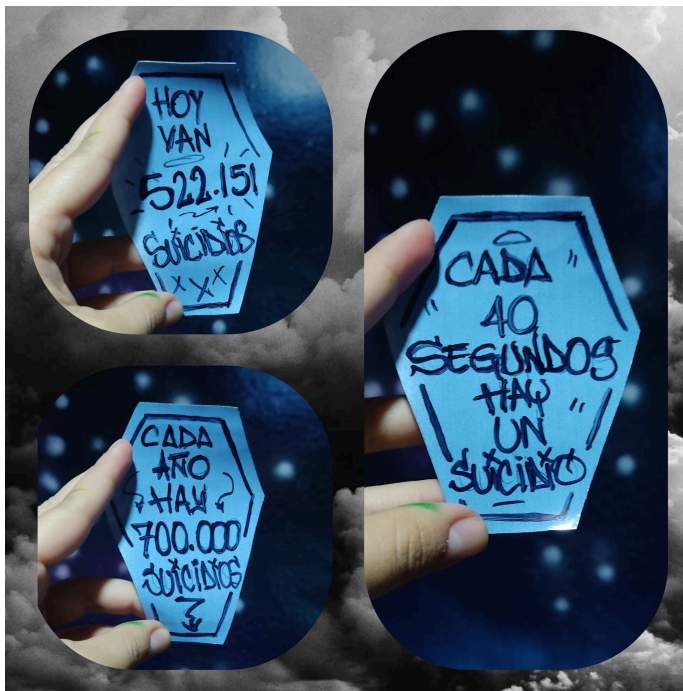


**Steven Ramos**

*Fotografía del ejercicio realizado.*

*Datos de muertes por consumo de alcohol y cigarrillo contrastadas, al año y al día de hoy.*

**(2023)**



**Andrea Bermudez:**

*Buenas noches, les comparto mi ejercicio, escogí los datos sobre el suicidio, realicé calcas caseras y opté por ubicarlas en una señal que siempre llenan de stickers y que está a baja altura a causa de un choque automovilístico.*

**(2023)**



**Johan Rincón:**

*Este es mi ejercicio tomado de el dato de muertes por hambre y desnutrición, que pena la tardanza en subir el ejercicio. (2023)*

---

*Nota.* Elaboración propia.

Las experiencias desarrolladas permitieron obtener conclusiones relevantes frente a la complejidad del reto propuesto. En algunos casos, las imágenes trascendieron el formato bidimensional, explorando elementos tridimensionales que aportaron una dimensión adicional al ejercicio. Incluso, en una de las propuestas, se integraron componentes portables que invitaban a la interacción directa por parte de los observadores. Asimismo, se fortaleció la comprensión sobre la importancia del espacio donde se ubica la intervención, ya que este factor amplifica el impacto conceptual de las propuestas. Este aspecto se evidencia en el ejercicio presentado por Tatiana Saavedra, quien supo integrar contenido y contexto de forma significativa.

En otro caso particular, se evidencia el valor de las ideas al momento de comunicar, aunque con limitaciones en el desarrollo

estético y visual, como ocurre en la propuesta de Don Andrés. A pesar de ello, logra transmitir de manera acertada el conjunto de datos, lo cual resalta la potencia del mensaje más allá de la forma. Una conclusión colectiva destacada fue la importancia del uso de referencias y de diversos elementos visuales para fortalecer la visualidad. Este aspecto se aprecia con mayor claridad en los trabajos de Ana y Vanessa, quienes integran múltiples recursos, aunque la frase que sirvió de base a su propuesta fue creada previamente por otra persona.

Finalmente, se subraya la relevancia de la proporcionalidad entre los elementos visuales, lo cual facilita la lectura y comprensión del mensaje por parte de los observadores. Asimismo, se recomienda el uso de textos complementarios que aclaren y refuercen la intención comunicativa de fondo.

### **2.1.2. Etapa Dos: Hackathon Visualidad de Datos**

A través de la Hackathon, se propició un espacio de cocreación entre disciplinas creativas y conocimientos en datos abiertos, con el objetivo de desarrollar propuestas de visualidad (infografías y animaciones) utilizando el arte urbano como formato principal y basadas en datos del informe final de la Comisión de la Verdad.

Para su implementación, se estructuró una metodología propia enfocada en la identificación de un *brief* de datos y requerimientos de diseño. Esta ruta metodológica permitió guiar el proceso de conceptualización, facilitar la recopilación de información por parte de los equipos y orientar la producción de resultados visuales.

Se planteó conformar 11 equipos de trabajo, cada uno integrado por perfiles creativos diversos (grafitero, animador, diseñador, ilustrador). La asesoría en datos fue asumida por expertos de la Comisión de la Verdad, quienes acompañaron el proceso de forma activa.

La jornada siguió una secuencia metodológica clara compuesta por cinco momentos:

1. Creación de lazos afectivos entre participantes
2. Introducción conceptual y entrega de datos
3. Construcción del *brief*
4. Desarrollo creativo
5. Definición y consolidación de entregables

Cada etapa incluyó herramientas y dinámicas específicas que facilitaron el trabajo colectivo y la producción final.

**Tabla 5.**

*Secuencia metodológica*

<b>Rompehielo</b>	10m	Juego de integración
		¿Qué es la comisión de la verdad?
<b>Introducción al Reto</b>	20m	Descripción del reto
		Objetivos
<b>Creación de Grupos</b>	15m	Mirada por perfiles

Tarjetas de presentación

---

		Presentar Datos
<b>Entrega Datos</b>	20m	Estructura de los datos Mapa de Actores
		Seleccionar lugar
		Seleccionar comunidad (Mapa de Empatía)
		Navegación de los datos y búsqueda de Insights
<b>Brief de Idea</b>	120m	Estructura y agrupación de insights ¿Qué desea provocar? Determinación Narrativa (Mapa Conceptual) Elementos Narrativos Elementos Gráficos Búsqueda Relaciones Forzadas
		Creatividad colectiva (Acetato Medio Pliego)
<b>Cadáver exquisito</b>	45m	Análisis de resultados Selección de elementos
		Propuesta Graffiti
<b>Entregables</b>	310m	Propuesta Animación (Flipbook) Propuesta Infografía

---

*Nota.* Elaboración propia.

Una vez estructurado el proceso, se abrió nuevamente una convocatoria, priorizando la participación de quienes formaron parte de la primera etapa. La decisión de ampliar la invitación se tomó tras la inscripción inicial de 15 personas provenientes del primer grupo, quienes fueron propuestos como líderes de equipo. Esto permitió vincular nuevos participantes al ejercicio.

Para motivar tanto a los nuevos como a los anteriores, se presentó un *brief* actualizado del proceso, que incluía información específica de la Comisión de la Verdad, las metas ajustadas para esta etapa y el nuevo reto a desarrollar, como se detalla a continuación:



Figura 20.

Brief Actualizado Comisión de la Verdad

**data GRAFO**  
Proceso Creativo de Visualidad de Datos Comisión de la Verdad

**OPORTUNIDAD**

La Comisión de la Verdad es una Entidad de Estado que busca el esclarecimiento de los patrones y causas explicativas del conflicto armado interno que satisfaga el derecho de las víctimas y de la sociedad a la verdad, promueva el reconocimiento de lo sucedido, la convivencia en los territorios y contribuya a sentar las bases para la no repetición, mediante un proceso de participación amplio y plural para la construcción de una paz estable y duradera.

Para lograrlo la Comisión, se acoge a lo establecido en el Decreto 588 de 2017, artículo 2°, deberá cumplir con los siguientes objetivos:

- 1 Contribuir al esclarecimiento de lo ocurrido:** ofrecer una explicación que dé respuesta a la complejidad del conflicto armado colombiano y que sirva como herramienta para lograr un entendimiento colectivo del impacto que éste generó.
- 2 Promover y contribuir al reconocimiento:** Reconocer a las víctimas como personas a las que se les vulneraron sus derechos y como importantes agentes para la transformación y a su vez generar espacios de reconocimiento de responsabilidad en pro de la contribución a la verdad, a la justicia, a la reparación y a la no repetición.
- 3 Promover la convivencia en los territorios:** Promover no solo el compartir espacios sociales y políticos, sino más bien crear un ambiente que permita la resolución pacífica de los conflictos a través del respeto y la tolerancia.

A su vez, la Comisión de la Verdad ha entregado un Informe Final que recopila su accionar, resultados y conclusiones de los tres años de creación de la comisión. Paralelo a ello, la comisión identificó valores adicionales enmarcados en el proceso de construcción del Informe Final; dichos valores y hallazgos, se ha determinado que dicho grupo de datos es igual de relevante al momento de visibilizar.

**OBJETIVO**

Partiendo de reconocer la oportunidad del actual Informe Final de la Comisión de la Verdad y el fuerte momento por el que atraviesa. Se plantea la realización de un proceso creativo de generación de Visualidad de datos en intervenciones públicas por medio del grafiti y animación en realidad aumentada a partir de los datos de la Comisión de la Verdad.

El proceso involucrará disciplinas creativas, grafiteros, analistas de datos y animadores que, además, fortalecerán los conocimientos en los datos abiertos y la visualización de datos. La finalidad del grupo será comunicar de manera más cercana y mayor acceso los resultados logrados en la comisión.

**PÚBLICO OBJETIVO**

A todos los colombianos que con estas intervenciones artísticas en las diferentes calles de nuestro país buscan esclarecer la verdad de lo que nos pasó durante el conflicto armado, promover la dignificación de las víctimas y el reconocimiento de responsabilidades, fomentar la convivencia y contribuir a que el horror no se repita.

**EL RETO**

¿Cómo podríamos realizar un proceso creativo de visualidad de datos mediante el grafiti y la animación en realidad aumentada para el Informe Final de la Comisión de la Verdad?

**ETAPAS**

El proceso creativo se desarrollará en tres etapas destinadas al aprendizaje, la creación colectiva y la acción urbana.

**1 RA ETAPA DE 3**  
**Taller de datos y visualización análoga.** Se fortalecen los conocimientos y las herramientas para uso de los datos de los participantes.

75 personas | 25 por perfil | 75 visualizaciones análogas

**2 DA ETAPA DE 3**  
**Hackthon Visualidad de Datos Sociales.** en 20 grupos se construirá desde lo interdisciplinario propuestas de grafitis y storytelling.

50 personas | 11 propuestas grafitis | 11 propuestas animaciones

**PRESENCIAL**  
11 de Julio / 8 HORAS  
LUGAR Y HORA | SIN DEFINIR

**3 RA ETAPA DE 3**  
**Intervención Espacio Urbano,** se realizará la instalación de los grafitis y las animaciones, finalizando en el lanzamiento del espacio.

50 personas | 11 intervenciones | 1 evento Lanzamiento

**INSTALACIONES**  
Patrocinadas +40 LUGARES DISPONIBLES

LEGADO COMISIÓN DE LA VERDAD | VEREDAS ORIENTAL | LABCapital | HAY FUTURO SI HAY VERDAD

*Nota.* Elaboración propia

Entre los elementos y herramientas definidos para el desarrollo del proceso, se destacan aquellos incorporados desde el kit metodológico del LABcapital, basado en la metodología InnPosible. Estas herramientas fueron fundamentales para estructurar las actividades y facilitar la ejecución de cada fase del proyecto.

- **Los Datos**

Una vez presentado el *Informe Final de la Comisión de la Verdad* (Comisión de la Verdad, 2022) se evidencia la complejidad del documento en términos de revisión, identificación de hallazgos y lectura ágil, debido a su extensión y profundidad temática. Considerando que el ejercicio de la hackathon debía realizarse en media jornada, se acordó junto con el equipo de expertos en datos de la Comisión construir un documento de síntesis que priorizara información cuantitativa y hallazgos clave, facilitando así el trabajo de los equipos creativos. Este documento, elaborado por la Comisión, se nutre no solo del informe final, sino también de materiales complementarios como videos, narraciones, encuestas y otros insumos disponibles en su sitio web. El archivo puede consultarse en el Anexo M de este trabajo.

A manera de estructura se puede resaltar el documento representa unos segmentos de todo el informe, los cuales fueron

seleccionados por el grupo de la comisión y se postularon como los datos que deseaban ser comunicados, se puede observar la siguiente estructura:

El documento elaborado por la Comisión de la Verdad representa una selección puntual del informe final, estructurado en segmentos clave determinados por el equipo técnico como prioritarios para su comunicación. Estos fragmentos se organizaron en seis secciones:

- *Escucha para el esclarecimiento.* Describe el proceso de entrevistas como espacio de dignificación de las víctimas y aporte central al esclarecimiento de la verdad del conflicto armado.
- *Recepción de casos e informes.* Recoge documentos entregados por instituciones, organizaciones o personas, con análisis de hechos, contextos, impactos o resistencias relacionadas con el conflicto.
- *Escucha para el diálogo social.* Incluye datos sobre la participación plural de actores sociales en diálogos promovidos por la Comisión, destacando su valor histórico como ejercicio democrático.
- *Información de violencias según datos de la escucha.* Expone los resultados estadísticos derivados de 9.621 registros, en los que se identificaron 23.968 víctimas, 35.406 hechos y 47.897 victimizaciones, tras un proceso de depuración de entrevistas.

- *Proyecto JEP-CEV-HRDAG, fuentes externas y bases de datos.* Da cuenta del acopio de 2.453.980 recursos en 189 colecciones y 557 bases de datos provenientes de entidades públicas y privadas, procesadas para análisis y consulta estructurada.
- *Datos “La fuerza de esta voz”.* Contiene cifras relevantes no clasificadas en las categorías anteriores, pero consideradas fundamentales para su visibilidad.

- **Las Herramientas**

Un componente importante desarrollado para esta etapa fueron las herramientas o guías metodológicas mediante las cuales se desarrolló el componente de brief de idea y el ejercicio creativo. En su mayoría, las herramientas usadas fueron las dispuestas en el kit metodológico del Laboratorio InnPosible (Kit informativo “Pan de la Verdad” de la Comisión de la Verdad, 2022) ofrecen una estructura clara para la difusión de información sobre el conflicto armado interno colombiano. pero se desarrolló un lienzo macro (adjunto en la página 11 del Anexo L) que facilitaba la recopilación de información al igual que se propuso un ejercicio lúdico creativo para explorar ideas.

Figura 21.

Lienzo proceso creativo de Visualidad de datos Comisión de la Verdad



Nota. Elaboración propia

El lienzo responde inicialmente a la propuesta teórica encontrada en el primer capítulo, que se sintetiza en la siguiente imagen y plantea una cadena de valor por la cual los datos se ven afectados:

La herramienta *Brief de idea*, basada en un modelo tipo *canvas*, permitió definir elementos clave de diseño. Uno de ellos fue la **ubicación geográfica**, elegida a partir del mapa de *Distrito Graffiti*, que señala muros habilitados para arte urbano en Bogotá, considerando

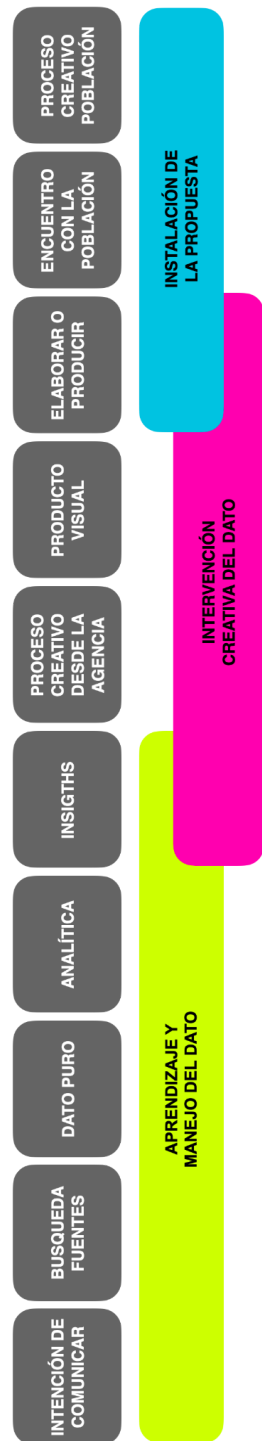
tanto su contexto físico como su pertinencia para los datos seleccionados.

Otro elemento fue la **comunidad destinataria**, definida según el entorno de los muros seleccionados. Para perfilar al público, se utilizó inicialmente un *Mapa de Usuarios* y, posteriormente, un *Mapa de Empatía*, con el fin de identificar aspectos cualitativos sobre cómo piensan, sienten, actúan y se expresan. Ambas herramientas forman parte de la metodología *InnPosible*.

Finalmente, el **descubrimiento central del dato** se determinó a través de una *lluvia de ideas*, identificando oportunidades narrativas. La selección final de los datos a comunicar se realizó considerando su pertinencia para el grupo poblacional y el espacio elegido.

**Figura 22.**

*Manejo del dato, intervención creativa e instalación del proyecto*



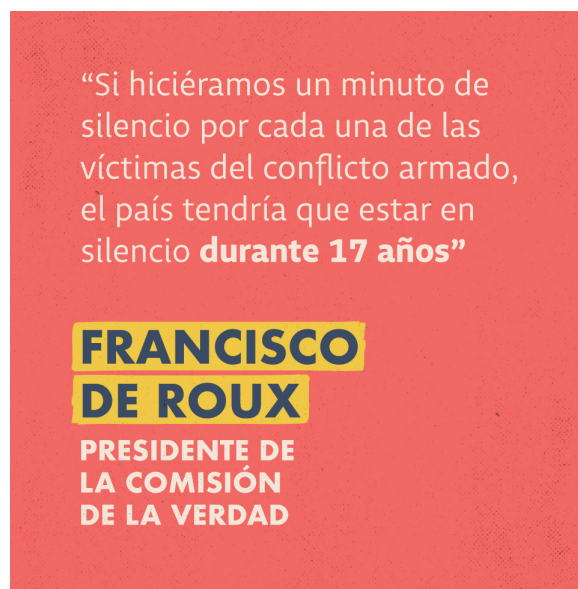
*Nota.* Elaboración propia

Se propusieron emociones clave como afecto, miedo, cercanía, impacto, incomodidad y reflexión para guiar la intención del mensaje,

permitiendo que cada grupo incluyera otras según su propuesta. A partir de allí, se eligió un único hallazgo del informe para desarrollar como eje narrativo. Cada grupo definió la forma de comunicarlo, seleccionando el tipo de intervención (graffiti, mural, cartel, entre otros) y los recursos gráficos, frases y datos específicos, teniendo en cuenta el contexto, el público objetivo y la emoción elegida. Además, se incorporó el ejercicio de relaciones forzadas como una herramienta para construir conexiones simbólicas o inesperadas que ayudaran a transmitir ideas complejas sin depender únicamente de cifras. Un ejemplo representativo fue la frase propuesta por Francisco de Roux, que fortaleció el mensaje desde una dimensión más emocional y experiencial:

**Figura 23.**

*Frase de Francisco Roux presidente de la Comisión de la Verdad*



*Nota.* Comisión de la Verdad

Una vez desarrollado el proceso de Brief de concepto, se propuso, a manera de ejercicio creativo, una construcción colectiva

centrada en la propuesta gráfica de visualidad del hallazgo seleccionado. Este ejercicio estuvo delimitado por los elementos previamente definidos durante el momento anterior del proceso.

Para abordar esta etapa, se implementó la dinámica del cadáver exquisito. Utilizando acetatos transparentes y marcadores, cada integrante del grupo inició con un lienzo en blanco y trabajó durante siete minutos sobre un elemento particular. Transcurrido este tiempo, el lienzo era rotado hacia la derecha, permitiendo que el siguiente participante continuara la intervención a partir del trazo recibido. Esta rotación se repitió hasta que el lienzo regresó a su creador original. En ese momento, el grupo realizaba una lectura colectiva de los elementos emergentes en la construcción colaborativa, identificando aspectos valiosos y determinando una propuesta gráfica unificada como base para el desarrollo de los entregables finales. Como cierre del proceso, se definieron tres productos visuales a partir de dicha propuesta que incluye: Una propuesta de graffiti, una de FlipBook o animación y una de infografía.


- **Procesos y Propuestas Conceptuales de Visualidad**

A partir de la metodología propuesta y los participantes involucrados se construyeron 7 de los 11 grupos meta, con estos grupos se realizó la hackathon en un periodo de 8 horas. Los resultados se documentan a continuación en individual resaltando los resultados particulares:

**Tabla 6.**

*Resultados Grupo 1 - Exilio*

---

<b>Grupo 1 - Exilio</b>	
<b>Propuesta</b>	<b>Descripción</b>
	<p>Centrada en visibilizar el sentir de las poblaciones exiliadas desde una visión artística y conceptual, la propuesta recurre a la experiencia del observador para sensibilizar sobre la complejidad del exilio, explorando visualmente conceptos como el vacío, la pérdida y las jaulas.</p> <p><b>Integrantes:</b> Alexander Garcia Gonzalez, Hadez Rivas Leon, Jean Betancourt, Luis Lamprea.</p> <p><b>Ubicación:</b> Transversal 21A No. 21A-65 Sur, Bogotá, Colombia. Este y demás puntos intervenidos pueden consultarse en el visor cartográfico de LABcapital (Veeduría Distrital, 2022).</p>

---

*Nota.* Elaboración propia.

**Grupo de Datos Utilizados**

- 1. Escucha para el esclarecimiento
- 3. Escucha para el diálogo social
- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG
- Fuentes externas y bases de datos

El equipo mostró adaptabilidad desde el inicio, logrando una construcción colectiva apoyada por el Laboratorio. Luego, cada perfil aportó sus propios métodos visuales, enriqueciendo la propuesta con diversas miradas.

## Figura 24.

### *Grupo 1: Exilio durante el proceso creativo*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Aunque se consideraron las guías de la hackathon, el equipo optó por un enfoque propio, basado en la reflexión sobre los datos, el diálogo interno y las experiencias de personas exiliadas. Este proceso derivó en una propuesta visual construida desde una mirada colectiva.

Una de las herramientas más valiosas para el grupo fue el ejercicio creativo del Cadáver Exquisito, que permitió explorar visiones colectivas y definir los elementos visuales de la propuesta. Entre ellos destacan los vacíos, que representan las pérdidas afectivas del exilio; la maleta, símbolo del abandono material forzado; y las jaulas, elemento central que alude a la transición de una forma de encierro a otra, aunque con mejores condiciones, sigue siendo una jaula.

## Figura 25.

### Grupo 1 - Exilio presentación propuesta



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

En la representación de los datos, el grupo definió las jaulas como símbolo de las zonas geográficas con mayor recepción de personas exiliadas. Cada jaula incluía el nombre del lugar y una dimensión proporcional a la cantidad de personas acogidas. Se recomendó complementar la intervención con una frase contextual que explicara la relación entre el exilio y las jaulas. Para la animación, el equipo propuso representar visualmente conceptos clave como la pérdida material (mediante la maleta), el tránsito emocional (a través del vuelo de corazones entre jaulas) y el crecimiento de cifras en las zonas receptoras. Sin embargo, esta parte no fue desarrollada debido al manejo colectivo de tareas y limitaciones de tiempo.

Como cierre, se elaboró el siguiente listado de necesidades para avanzar en la intervención en el espacio público:

**Tabla 7.***Lista de Requerimientos Grupo 1 - Exilio*


<b>Lista de Requerimientos Grupo 1 - Exilio</b>				
<b>Artículo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio unitario</b>	<b>Precio total</b>
	Andamios tubulares o			
Andamios	convencionales con planchón	14	\$22.000	\$308.000
	30 astro fat y 70 level 1 o			
Boquillas	universal cap amarillo	100	\$1.500	\$150.000
Brochas	Brochas de 5 pulgadas	3	\$14.600	\$43.800
Brochas	Brochas de 2 pulgadas	3	\$7.500	\$22.500
Cinta	Cinta de enmascarar	3	\$6.300	\$18.900
Extensor	Extensor de 4 mts	2	\$99.900	\$199.800
Rodillos	Rodillos de felpa	3	\$12.300	\$36.900
Soga	Soga de seguridad	2	\$15.900	\$31.800
				\$3.360.00
Spray	mtn 94 colores en pdf adjunto	140	\$24.000	0
Vinilo Tipo Uno	Vinilo azul medio cuñete	1	\$129.000	\$129.000
Vinilo Tipo Uno	Vinilo blanco medio cuñete	1	\$129.000	\$129.000
Vinilo Tipo Uno	Vinilo negro medio cuñete	1	\$129.000	\$129.000
Vinilo Tipo Uno	vinilo magenta medio cuñete	1	\$129.000	\$129.000
Vinilo Tipo Uno	Vinilo Rojo medio cuñete	1	\$129.000	\$129.000

Mascarilla protectora				
Mascarillas	particulados	3	\$150.000	\$450.000
Vinilo Tipo Uno	Vinilo Amarillo medio cuñete	1	\$129.000	\$129.000
				<b>\$5.395.700</b>

Nota. Elaboración propia.

### Tabla 8.

#### Resultados Grupo 2 - Niñez desplazada

<b>Grupo 2 - Niñez Desplazada</b>	
<b>Propuesta</b>	
<b>SI EN COLOMBIA LA NIÑEZ DESPLAZADA HICIERA UNA FILA, MEDIRÍA MÁS QUE EL PAÍS DE LADO A LADO</b>	
	
<b>Descripción</b>	<p>En el caso particular de esta propuesta se evidencia el descubrimiento de la dimensión de los niños y niñas desplazados en Colombia y gracias al proceso metodológico se logra una representación visual experiencial e implícito, esto se logra al proponer una fila de niños en tamaño real, utilizando una gran extensión del muro que a su vez induce al observador a caminar a medida que lee el mensaje.</p> <p><b>Integrantes:</b> Andrés Mateo Ayala Luna, Juan José Tahua Ardila, Tatiana Saavedra Gonzáles.</p> <p><b>Ubicación:</b> Carrera 8C No. 183–32, Bogotá, Colombia. (Veeduría Distrital, 2022).</p>

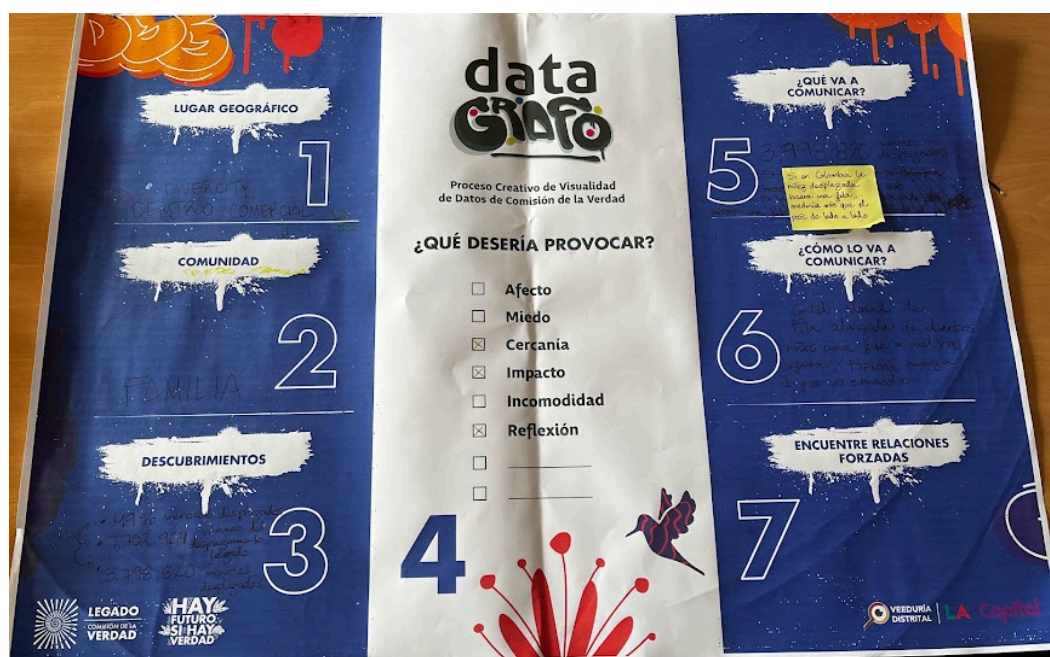
Nota. Elaboración propia.

#### Grupo de Datos Utilizados:

- 4. Información de Violencias según Datos de la escucha de la Comisión
- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG
- Fuentes Externas y Bases de Datos

Figura 26.

Lienzo proceso creativo Grupo 2 - Niñez Desplazada



Nota. Fotografía de elaboración propia.

El grupo realizó por completo el ejercicio del *brief* conceptual, a partir del cual definieron como público objetivo a las familias, dado que la intervención se planteó en un colegio. Centaron su atención en los datos relacionados con la niñez, identificando cifras significativas y complejas sobre el desplazamiento forzado a nivel nacional.

Con base en este contexto, el grupo exploró formas de comunicar los hallazgos, relacionando la cifra de **3.798.820** niños y niñas desplazados con medidas físicas como volúmenes y distancias para facilitar su comprensión. La propuesta final consistió en representar dicha cifra mediante una fila de personas y sintetizarla en el mensaje: “Si en Colombia la niñez desplazada hiciera una fila, mediría más que el país de lado a lado” (Comisión de la Verdad, 2022).

### Figura 27.

#### *Grupo 2 - Niñez Desplazada durante el proceso creativo*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Al determinar el mensaje, también se definió el elemento gráfico que lo acompaña: la elaboración de una fila a escala real. Esta intervención busca generar un ejercicio experiencial para el observador, induciéndolo a recorrer el muro y, por un breve instante, vivir en pequeña escala la experiencia de hacer fila, evocando simbólicamente

las condiciones del desplazamiento forzado y sus efectos en los cuerpos.

**Figura 28.**

*Grupo 2 - Niñez Desplazada. Propuesta No seleccionada*

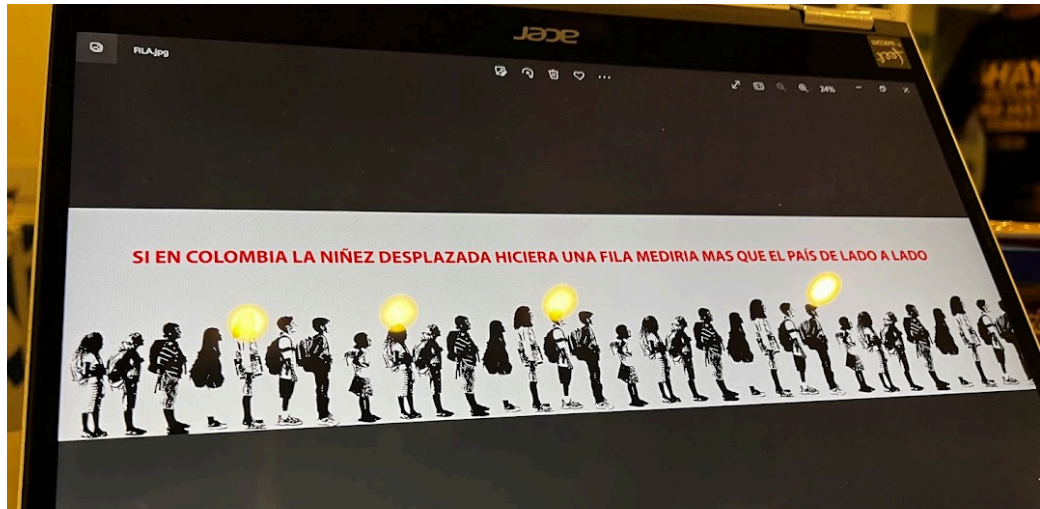


*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Para construir el elemento gráfico de la fila, el grupo inició un ejercicio creativo explorando distintas maneras de representar el concepto, incluyendo variaciones en la disposición, escala y simbolización de los niños, con el fin de reflejar cuantitativamente la cifra total. Aunque al principio intentaron que cada figura representara un número determinado, decidieron colectivamente dedicar más tiempo al diálogo interno y a la búsqueda de una configuración que respondiera mejor a la intención del mensaje. Esta elección los llevó a abandonar parte del ejercicio gráfico inicial, pero resultó en una propuesta destacable, desarrollada finalmente en formato digital y presentada mediante técnica de stencil.

**Figura 29.**

*Grupo 2 - Niñez Desplazada. Propuesta Seleccionada*



*Nota.* Fotografías de elaboración propia.

El entregable de animación del grupo se basó en el arte desarrollado, proponiendo una representación de la fila avanzando en un bucle continuo, acompañado por una suma progresiva de cifras hasta alcanzar el total trabajado. Esta animación buscaba reforzar visualmente la magnitud del dato sobre el desplazamiento infantil. Finalmente, como parte del cierre, el grupo elaboró un listado de necesidades para llevar a cabo la intervención en el espacio público.

**Tabla 9.**

*Lista de Requerimientos Grupo 2 - Niñez Desplazada*

Lista de Requerimientos Grupo 2 - Niñez Desplazada				
Artículo	Descripción	Cantidad	Precio	Precio

			<b>unitario</b>	<b>total</b>
Aerosoles	Pintura Profesional Mtn 94	30	\$24.000	\$720.000
	Boquillas, Super Fat,			
Boquillas	Universal, Skinny	60	\$1.500	\$90.000
	Cartulina Por Pliegos (100x70			
Cartulina	Cms)	100	\$1.600	\$160.000
Cinta	Cinta De Enmascarar 24 Mm	5	\$8.600	\$43.000
Cinta	Cinta De Enmascarar 48 Mm	5	\$13.600	\$68.000
Cortadores	Cortador Papelería	3	\$3.200	\$9.600
Corte	Corte Láser O A Mano Según			
Plantillas	Sea Conveniente	1	\$900.000	\$900.000
Cuchillas	Hojas De Cuchilla Ancha			
Repuesto	Maped	2	\$8.200	\$16.400
Extensores	Extensores Para Rodillo	3	\$96.600	\$289.800
Rodillos	Pack 3 Rodillos Profesionales	1	\$28.900	\$28.900
Vinilo	Cuñete Pintura Blanca Tipo 1	2	\$260.000	\$520.000
			<b>\$2.845.700</b>	

*Nota.* Elaboración propia.


Tabla 10.

Resultados Grupo 3 - Niñez Reclutada

---

**Grupo 3 - Niñez Reclutada**

---

Propuesta	Descripción
	<p>"Las Botas" fue una propuesta que representó, desde la mirada de la niñez, la problemática del reclutamiento infantil. Utilizó elementos como botas de caucho y municiones convertidas en crayones, resultado de un ejercicio de asociaciones entre los grupos armados y la infancia. La intervención, ubicada frente a una estación de Transmilenio, se acompañó de la frase: "Hacen falta 120 buses de Transmilenio para transportar a la niñez reclutada."</p> <p><b>Integrantes:</b> Adriana Sánchez, Jahir Mauricio Dimate Burgos, Jhant Delmauerht Vega Aguilera, Juan Pablo Mejía</p> <p><b>Ubicación:</b> Avenida Caracas # 50 - 60, Bogotá, Colombia. (Veeduría Distrital, 2022).</p>

---

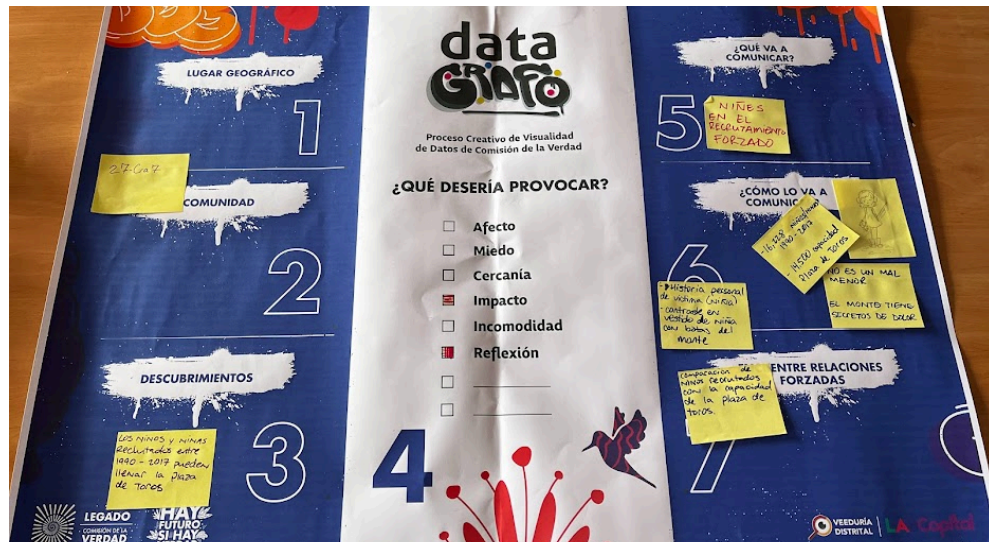
Nota. Elaboración propia.

**Grupo de Datos Utilizados:**

- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG
- Fuentes Externas y Bases de Datos

Figura 30.

Lienzo proceso creativo Grupo 3 - Niñez Reclutada



Nota. Fotografía de elaboración propia.

Este grupo logró desarrollar completamente los elementos del brief, así como el ejercicio creativo y la mayoría de los entregables solicitados. Su punto de partida fue la elección de un espacio geográfico en el centro de la ciudad, caracterizado por alto flujo peatonal. A partir de este contexto, definieron como público objetivo a los transeúntes, priorizando mensajes de rápida comprensión por el tiempo limitado de exposición. El grupo centró su propuesta en los datos relacionados con el reclutamiento de niños, niñas y adolescentes por parte de grupos armados entre 1990 y 2017. Para comunicar el hallazgo, propusieron una relación visual directa entre elementos infantiles comunes (como juguetes y objetos asociados con los grupos armados, buscando generar un contraste impactante y fácilmente reconocible.

**Figura 31.**

*Grupo 3 - Niñez Reclutada durante el proceso creativo*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El grupo desarrolló un concepto paralelo que facilitara la comprensión del hallazgo, utilizando como analogía la capacidad de la plaza de toros cercana a la intervención. En el ejercicio creativo construyeron una narrativa visual con cuatro momentos: una vista figurativa desde la plaza, una composición central con un personaje ficticio, una escena que alude al reclutamiento acompañada de un mensaje reflexivo, y una mezcla de elementos infantiles con objetos asociados a grupos armados.

**Figura 32.**

*Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 1*



*Nota. Fotografía de elaboración propia.*

**Figura 33.**

*Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 2*



*Nota. Fotografía de elaboración propia.*

**Figura 34.**

*Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 3*

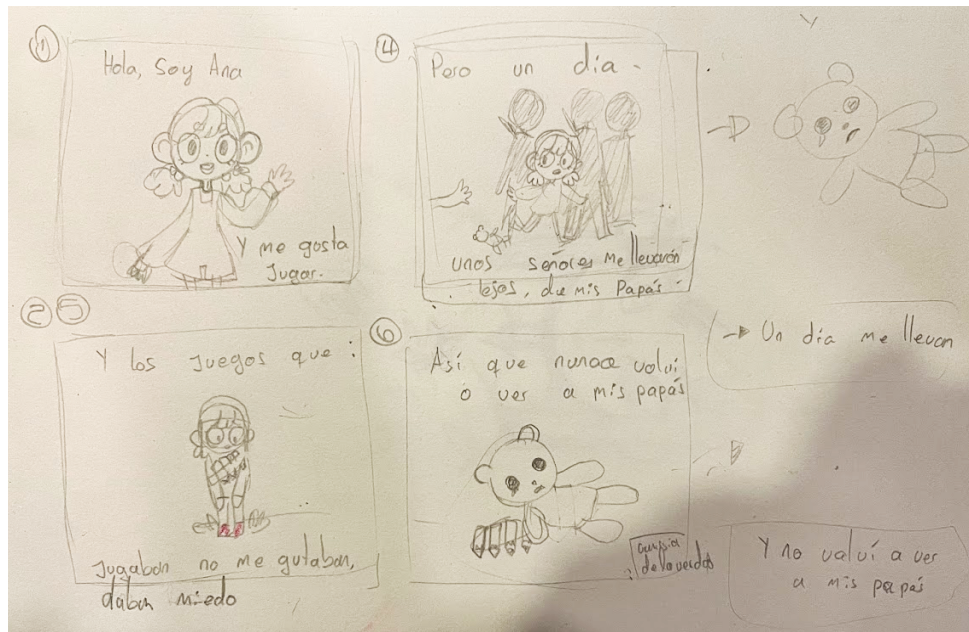


*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Con los elementos definidos, el grupo avanzó en la construcción de la propuesta visual final, complementada por una animación sencilla basada en un carrete de imágenes. Esta secuencia, similar a una historieta, amplía la narrativa y se integra como parte de la infografía desarrollada.

**Figura 35.**

**Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 4**



**Nota.** Fotografía de elaboración propia.

Figura 36.

Grupo 3 - Niñez Reclutada. Propuesta No seleccionada 4



Nota. Fotografía de elaboración propia.

Al igual que los grupos anteriores se presenta un listado de requerimientos para la intervención a desarrollar:

Tabla 11.

Lista de Requerimientos Grupo 3 - Niñez Reclutada

Lista de Requerimientos Grupo 3 - Niñez Reclutada				
Artículo	Descripción	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Vinilo Super				\$100.0
Lavable Blanco	Galón De Acrílico Lavable	2,5	\$40.000	00

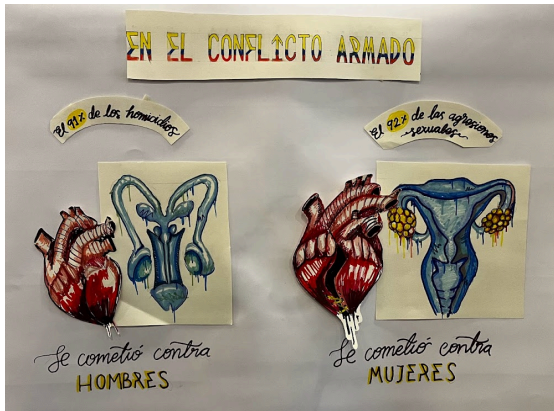
Vinilo Lavable				\$125.00
Rosado	Galón De Acrílico Lavable	2,5	\$50.000	00
				\$48.00
Rodillo	Rodillo Flica 6" Espuma	2	\$24.000	0
				\$48.00
Rodillo	Rodillo Flica 9" Espuma	2	\$24.000	0
	Mascara Para Respirar			\$450.00
Máscara	3m	3	\$150.000	00
	Extension Telescopica 4			\$72.00
Extensor	Metros	3	\$24.000	0
Escalera De				
Aluminio De 4				\$150.00
Metros	Puede Ser Alquilada	1	\$150.000	00
				\$42.00
Caps	Astro Fat	42	\$1.000	0
				\$72.00
Brochas	10 Ctm	3	\$24.000	0
				\$72.00
Brochas	5 Ctm	3	\$24.000	0
				\$72.00
Brochas	9 Ctm	3	\$24.000	0
Bandejas De	Bandeja De Mezcla Para			\$48.00
Mezcla	Rodillo De 9 "	3	\$12.000	0

Aerosolbulldog	Colores Referidos En La			\$60.00
Especial	Tabla Anexa	4	\$15.000	0
Aerosol Razza	Colores Referidos En La			\$260.0
2000 Pro	Tabla Anexa	20	\$13.000	00
Aerosol Mtn	Colores Referidos En La			\$104.0
Hardcore	Tabla Anexa	4	\$26.000	00
	Colores Referidos En La			\$432.0
Aerosol Mtn 94	Tabla Anexa	18	\$24.000	00
	Colores Referidos En La			\$144.0
Aerosol Monotow	Tabla Anexa	6	\$24.000	00
	Colores Referidos En La			\$60.00
Aerosol Ironlak	Tabla Anexa	4	\$15.000	0
Aerosol Bulldog	Colores Referidos En La			\$330.0
Especial	Tabla Anexa	22	\$15.000	00
	Colores Referidos En La			\$256.0
Aerosol Auster	Tabla Anexa	14	\$18.000	00
Aerosol Amen	Colores Referidos En La			\$80.00
Espectro	Tabla Anexa	4	\$20.000	0
				<b>\$3.075.000</b>

*Nota.* Elaboración propia.

Tabla 12.

Resultados Grupo 4 - En el Conflicto Armado

Grupo 4 - En el Conflicto Armado	
Propuesta	Descripción
	<p>La propuesta evidencia un descubrimiento centrado en el género, busca evidenciar los datos encontrados donde los hombres son víctimas de homicidio y por otro lado las mujeres lo son de agresiones sexuales, en el comparativo se indica una cercanía alta y preocupante en el marco del conflicto armado, esto se comunica además con elementos visuales que representan los dos tipos de escenarios violentos.</p> <p><b>Integrantes:</b> Ana María Villa Navas, Anderson, Cano Sánchez, Sergio Andrés Castaño Yepes, Vanessa Cuellar Gil.</p> <p><b>Ubicación:</b> Cra. 19 #19B-16 sur, Bogotá, Colombia. (Veeduría Distrital, 2022).</p>

Nota. Elaboración propia.

**Grupo de Datos Utilizados:**

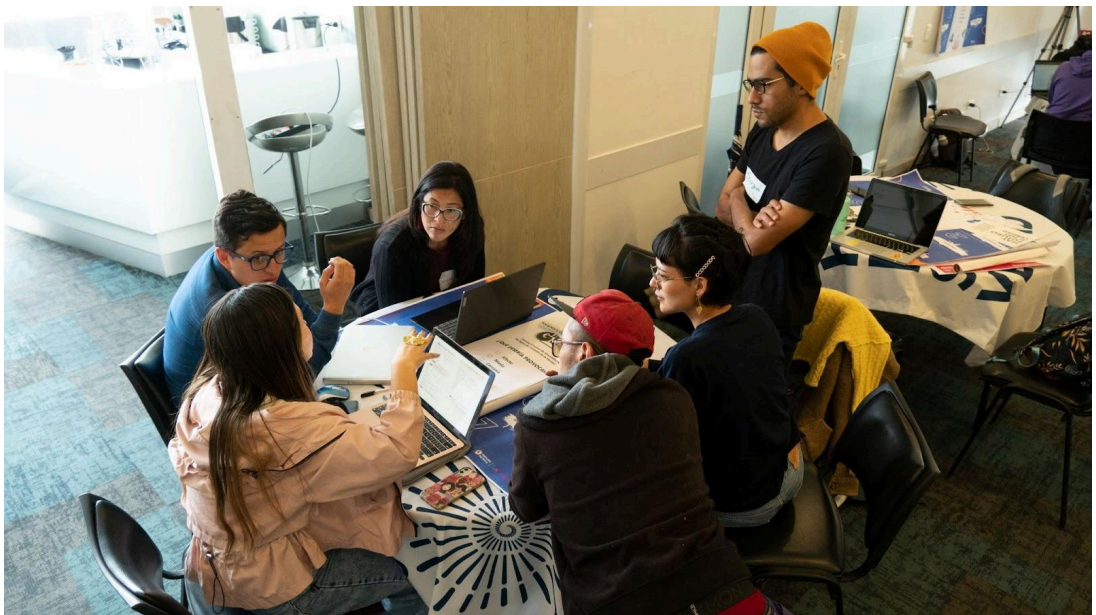
- 2. Recepción de Datos e Informes
- 3. Escucha para el Diálogo Social
- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG
- Fuentes Externas y Bases de Datos

Durante el ejercicio guiado, el grupo tomó la iniciativa de desarrollar un camino autónomo donde utilizaron algunos de los elementos propuestos en el brief de idea, sin embargo, no fue documentado. Los elementos desarrollados por el grupo fueron el lugar,

la población objetivo que argumentaron al finalizar fue población general. Sin embargo, vale la pena resaltar la profundidad que tomaron en los aspectos de los datos y descubrimientos de la mano de los analistas y expertos en datos de la Comisión de la Verdad.

**Figura 37.**

*Grupo 4 - En el Conflicto Armado durante el proceso creativo*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El grupo centró su trabajo en un hallazgo importante: la alta correspondencia entre dos hechos victimizantes vinculados al género. Identificaron que el 91 % de los asesinatos correspondieron a hombres, mientras que el 92 % de las agresiones sexuales afectaron a mujeres. Este contraste fue el punto de partida para construir una propuesta visual enfocada en la visibilización de los datos. El proceso creativo se orientó desde el inicio a representar gráficamente esta dualidad. Para ello, eligieron símbolos asociados a los sistemas reproductivos como

representación de género, acompañados de un corazón intervenido que sugiere el tipo de victimización, creando así una narrativa visual directa y cargada de significado.

**Figura 38.**

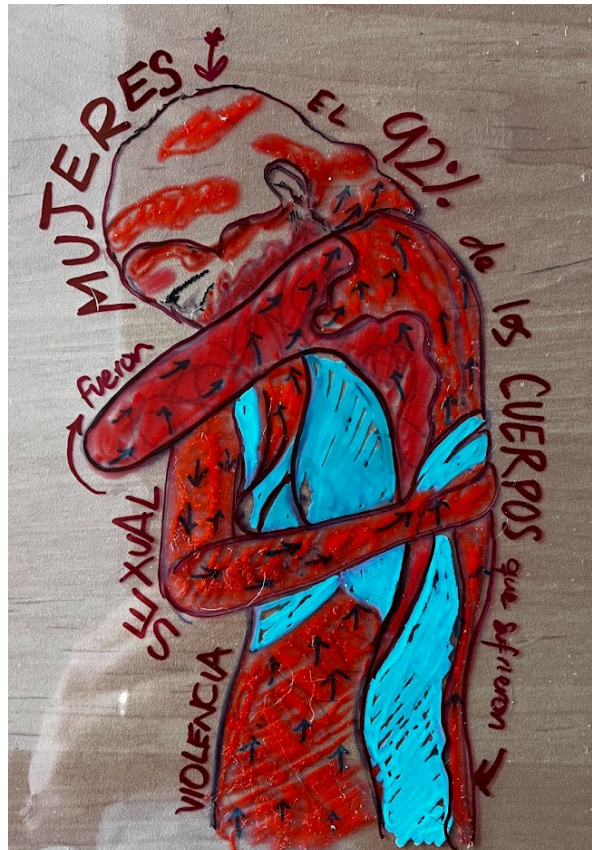
*Grupo 4 - En el Conflicto Armado. Representación de género.*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia

**Figura 39.**

*Grupo 4 - En el Conflicto Armado. Representación Dualidad.*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

La propuesta incorporó características técnicas destacables. El arte se desarrolló mediante dos elementos superpuestos, cada uno con una gama cromática específica (rojos y azules) que permitieron su visualización diferenciada utilizando gafas estereoscópicas, lo que facilitó una interacción directa con la obra y una lectura más profunda de cada componente. La animación que complementó el mural presentó cuerpos superpuestos a los gráficos principales, los cuales se disolvieron progresivamente en formas líquidas mientras aparecían las frases relacionadas con los hallazgos sobre violencia de género.

Finalmente, el grupo elaboró un listado de requerimientos necesarios para la implementación de la intervención:

**Tabla 13.**

*Lista de Requerimientos Grupo 4 - En el Conflicto Armado*

<b>Lista de Requerimientos Grupo 4 - En el Conflicto Armado</b>				
<b>Artículo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio unitario</b>	<b>Precio total</b>
	Colores Se			
Aerosoles	Especifican En Tabla			
Montana	Adjunta	63	\$24.000	\$1.512.000
	Andamios Tubulares			
	O Convencionales			
Andamios	Con Planchón	14	\$22.000	\$308.000
	Bandeja De Mezcla			
Bandejas	Para Rodillo De 9 "	4	\$12.000	\$48.000
Boquillas O	Boquilla Fat Cap			
Difusores	Amarilla	60	\$2.000	\$180.000
	Brocha De Pelo			
Brochas	Amarillo De 7"	3	\$1.500	\$4.500
	Brocha De Pelo			
Brochas	Amarillo De 3"	3	\$4.000	\$12.000
	Brocha De Pelo			
Brochas	Amarillo De 5"	3	\$11.000	\$33.000

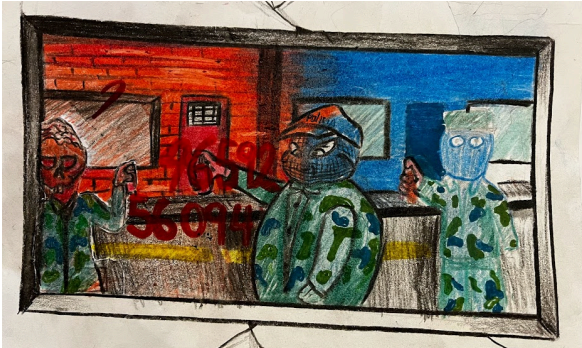
	Cinta De			
	Enmascarar Azul De			
Cinta	50mm X 25	3	\$13.900	\$41.700
Extensores	Extensor De 4 Mts	1	96000	\$96.000
Galon De Vinilo	Tipo Uno Para			
Para Exteriores	Exteriores Azul	2,5	\$91.000	\$227.500
Galon De Vinilo	Tipo Uno Para			
Para Exteriores	Exteriores Amarillo	2,5	\$91.000	\$227.500
Galon De Vinilo	Tipo Uno Para			
Para Exteriores	Exteriores Rojo	2,5	\$91.000	\$227.500
Galon De Vinilo	Tipo Uno Para			
Para Exteriores	Exteriores Blanco	2,5	\$91.000	\$227.500
Galon De Vinilo	Tipo Uno Para			
Para Exteriores	Exteriores Negro	2,5	\$91.000	\$227.500
Mascaras Para				
Pintar Doble	Mascara Para			
Filtro M84	Respirar 3m	4	\$150.000	\$600.000
	De Felpa Grande De			
Rodillo De Felpa	9 "	3	\$15.000	\$45.000
Rodillo De Felpa	De Felpa Mediano 6"	3	\$11.000	\$33.000
	De Felpa Pequeño			
Rodillo De Felpa	De 3"	3	\$5.000	\$15.000

Traje Para Pintar De				
Trajes	Tela Talla M	4	\$20.000	\$80.000
				<b>\$4.065.700</b>

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 14.**

*Resultados Grupo 5 - En el Conflicto Armado*

<b>Grupo 5 - En el Conflicto Armado</b>	
<b>Propuesta</b>	<b>Descripción</b>
	<p>La propuesta del equipo muestra unos personajes que representan a los grupos armados tanto legales como ilegales, los cuales en una dinámica relacionada a las costumbres del graffiti y el arte urbano construyen unas marcas personales como representación de orgullo con las cifras de las víctimas del conflicto armado; haciendo una reflexión crítica de la manera como son vistas las muertes por los grupos armados.</p> <p><b>Integrantes:</b> David Salamanca Garzon, Jackson David Penagos Parada, Sebastian Ortega</p> <p><b>Ubicación:</b> Carrera 12 calle 93, Bogotá, Colombia. (Veeduría Distrital, 2022).</p>

*Nota.* Elaboración propia.

**Grupo de Datos Utilizados:**

- 2. Recepción de Casos e Informes
- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG

- Fuentes Externas y Bases de Datos
- 6. Datos “La Fuerza de Esta Voz”

Figura 40.

Lienzo proceso creativo Grupo 5 - En el Conflicto Armado



Nota. Fotografía de elaboración propia.

## Figura 41.

*Grupo 5 - En el Conflicto Armado durante el proceso creativo*

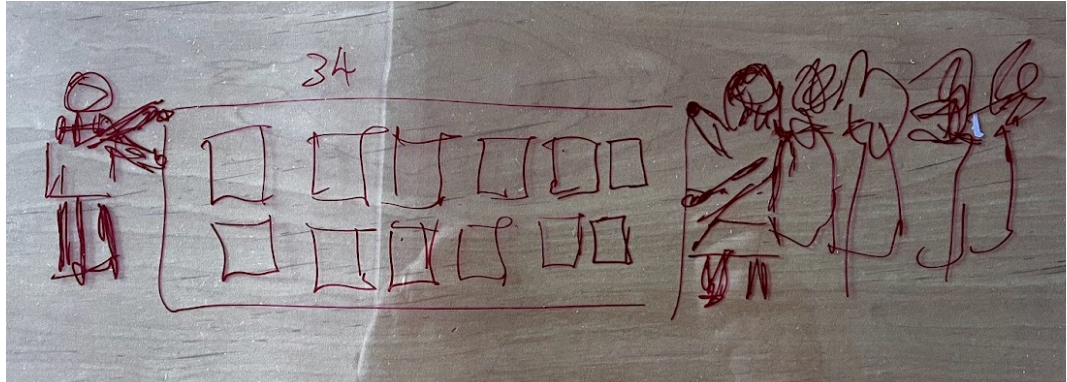


*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El proceso del grupo presentó un alto grado de dificultad debido a la indecisión en la selección del concepto inicial, así como del grupo de datos y hallazgos a trabajar. Aunque la elección del espacio y de la comunidad objetivo fue sencilla, el concepto escogido “La corrupción produce violencia” resultó complejo y difícil de abordar en las condiciones del ejercicio. A pesar del acompañamiento de los expertos en datos, no se logró identificar información suficientemente específica que respaldara esta relación de manera directa.

## Figura 42.

### Grupo 5 - En el Conflicto Armado. Boceto creativo



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El grupo se destacó por su intención de abordar un hallazgo complejo, pero el tiempo dedicado a resolver este objetivo afectó el desarrollo general del proceso. La decisión de cambiar de temática —hacia la visibilización de las víctimas del conflicto armado— se tomó muy cerca del cierre de la jornada, lo que limitó la profundidad del ejercicio creativo y se reflejó en la propuesta final. No obstante, plantearon una visión crítica interesante sobre la interpretación de las cifras de víctimas según los diferentes actores. De forma complementaria, el grupo sugirió la creación de un personaje con medallas que representaran los tipos de victimización, propuesta que no alcanzaron a desarrollar. Tampoco completaron los entregables adicionales.

El listado de requerimientos del equipo referente a la intervención planteada es el siguiente:

**Tabla 15.***Lista de Requerimientos Grupo 5 - En el Conflicto Armado*

<b>Lista de Requerimientos Grupo 5 - En el Conflicto Armado</b>				
<b>Artículo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio unitario</b>	<b>Precio total</b>
Caneca Vinilo	Caneca 5gl De Vinilo Azul Oscuro Marca Kolor	1	\$300.000	\$300.000
Galon Kolor	Galon Vinilo Tipo 1 Blanco Marca Kolor	2	\$66.000	\$132.000
Galon Kolor	Galon Vinilo Negro Marca Kolor	1	\$66.000	\$66.000
Galon Kolor	Galon De Vinilo Rojo Marca Kolor	1	\$66.000	\$66.000
Galon Kolor	Galon De Vinilo Azul Marca Kolor	1	\$66.000	\$66.000
Galon Kolor	Galon De Vinilo Amarillo Marca Kolor	1	\$66.000	\$66.000
Rodillo	Rodillo Microfibra 9 Pulgadas	3	\$15.600	\$46.800
Rodillo	Rodillo Espua De 3 Pulgadas	3	\$7.600	\$22.800
Brocha	Brocha Popular Mona 4 Pulgadas	3	\$14.600	\$43.800

Brocha	Brocha Popular Mona 2 Pulgadas	3	\$7.500	\$22.500
Brocha	Brocha Popular Mona 1 Pulgada	3	\$3.100	\$9.300
Cinta Topex	Cinta De Enmascarar Topex De 36 Mm Pack X3	1	\$24.900	\$24.900
Escalera Telescopica	Escalera Telescopica	3	\$500.000	\$1.500.000
Extensión Telescópica	Extencion Telescopica De 3,7 Mts	3	\$96.600	\$289.800
Auster Spray Paint	Referencias Colores adjuntas en la tabla anexa	210	\$16.500	\$3.465.000
			<b>\$6.120.900</b>	

*Nota.* Elaboración propia.

**Tabla 16.**

*Resultados Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades*

<b>Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades</b>	
<b>Propuesta</b>	<b>Descripción</b>



Los desplazamientos comúnmente afectan comunidades completas y dichas comunidades muchas veces son invisibles, la intención de la propuesta fue centrarse en el sentimiento colectivo que diferentes comunidades tienen en el momento del desplazamiento, resaltando rostros y elementos particulares de las comunidades.

**Integrantes:**

Christian Alemán, Jhon Deivid Barrios, Johan Alberto Rincón Garzón.

**Ubicación:**

Calle 2G #39A - 98, Bogotá, Colombia. (Veeduría Distrital, 2022).

---

*Nota.* Elaboración propia.

**Grupo de Datos Utilizados:**

- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG
- Fuentes Externas y Bases de Datos

El brief conceptual fue desarrollado de manera parcial. El grupo decidió abordar el reto desde una perspectiva sensitiva, centrando su propuesta en una narrativa visual que representara la realidad del desplazamiento forzado y reflejara su intención artística. Los elementos seleccionados incluyeron a las comunidades raizales e indígenas como foco del mensaje.

Figura 43.

Lienzo proceso creativo Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades



Nota. Fotografía de elaboración propia.

El proceso de descubrimientos, no fue abordado con tanta profundidad e incluso el hallazgo seleccionado fue sobre un tema importante, pero bastante visible; no se invirtió tiempo en detalle de posibles afección por cuenta de los grupos poblacionales, sus referentes y elementos que pudieron darle a la composición mayor riqueza; el referente visual seleccionado fue bastante directo en cuanto a la relación del sentir reflejado en los rostros desde el cual se generó una propuesta estética valiosa, sin embargo con falta de profundidad.

**Figura 44.**

*Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades durante el proceso creativo*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

En cuanto al entregable de animación, el grupo propuso mostrar de forma progresiva las cifras de desplazamiento según el grupo poblacional. Estas cifras iban apareciendo mientras se destacaban visualmente los elementos triangulares de la composición. Finalmente, el grupo presentó un presupuesto estimado para la intervención.

**Tabla 17.**

*Lista de Requerimientos Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades*

<b>Lista de Requerimientos Grupo 6 - Desplazamiento de Comunidades</b>				
<b>Artículo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Precio unitario</b>	<b>Precio total</b>

Sección De	Andamio Tubular			
Andamio Tubular	Con Rejilla Y Ruedas	3	\$70.000	\$210.000
Medio Cuñete De				
Vinilo Lavable Tipo 1 Super Lavable	Vinilo Color Negro	1	\$150.000	\$150.000
Galón De Vinilio Tipo 2 Super Lavable	Galón De Vinilo Color Primarios Y Blanco(Amarillo,Azul Y Rojo)	4	\$50.200	\$200.800
Rodillo De Espuma	Rodillo Flica 9" Espuma	2	\$7.500	\$15.000
Rodillo De Espuma	Rodillo Flica 6" Espuma	2	\$5.800	\$11.600
Par De Guantes	Poliuretano	2	\$6.000	\$12.000
Extensor	Extension Telescopica 3.7 Metros	2	\$96.600	\$193.200
Escalera Telescópica	Escalera Telescópica 2 1/2 Mts 9 Pasos	1	\$380.000	\$380.000
Aerosol Razza Pro	Pintura En Aerosol Razza 2000	20	\$11.500	\$230.000

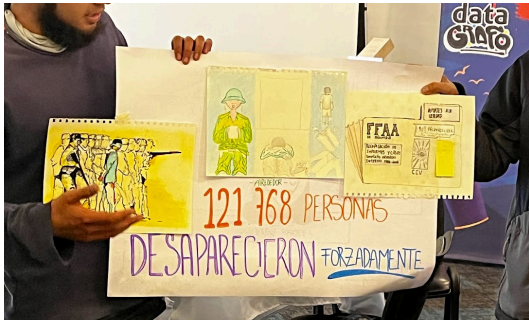
	Profesional 400 MI			
	Color Negro			
	Aerosol De Pintura			
Aerosol Mnt 89	Acrílica De 400 MI	38		\$912.000
	Azul Lluvia		\$24.000	
	Aerosol De Pintura			
	Acrílica De 400 MI	10		
Aerosol Bulldog	Amarillo Fenix	7	\$13.500	\$1.444.500
	Aerosol De Pintura			
Aerosol Auster	Acrílica De 400 MI	43	\$16.500	\$709.500
	Buenos Aires			
	Pintura En Aerosol			
	Razza 2000			
Aerosol Razza Pro	Profesional 400 MI	20	\$11.500	\$230.000
	Color Negro			
Boquillas O	Lego: Trazo Medio /			
Difusores	1cm – 8cm	5	\$1.000	\$5.000
Boquillas O	Level 1: Trazo Extra			
Difusores	Fino /0,4cm – 1,5cm	15	\$2.000	\$30.000
Boquillas O	Ghetto Blaster			
Difusores	Boquilla	9	\$1.700	\$15.300

Boquillas O Difusores	Delta Astro: Trazo Ancho / 20cm – 50cm	10	\$1.500	\$15.000
Boquillas O Difusores	Boquilla Universal	5	\$1.500	\$7.500
				<b>\$4.999.400</b>

*Nota.* Elaboración propia.

### Tabla 18.

#### Resultados Grupo 7 - Desaparición Forzada

<b>Grupo 7 - Desaparición Forzada</b>	
<b>Propuesta</b>	<b>Descripción</b>
	<p>Haciendo uso de viñetas tipo historieta, el grupo muestra tres momentos de las fuerzas públicas en como actores importantes en medio de las desapariciones forzadas, desde victimarios, víctimas y colaboradores de la verdad.</p> <p><b>Integrantes:</b> Andrés Guarín, Christian Camilo García, David Lara Rojas.</p> <p><b>Ubicación:</b> Carrera 10 #9-30, Bogotá, Colombia. (Veeduría Distrital, 2022).</p>

*Nota.* Elaboración propia.

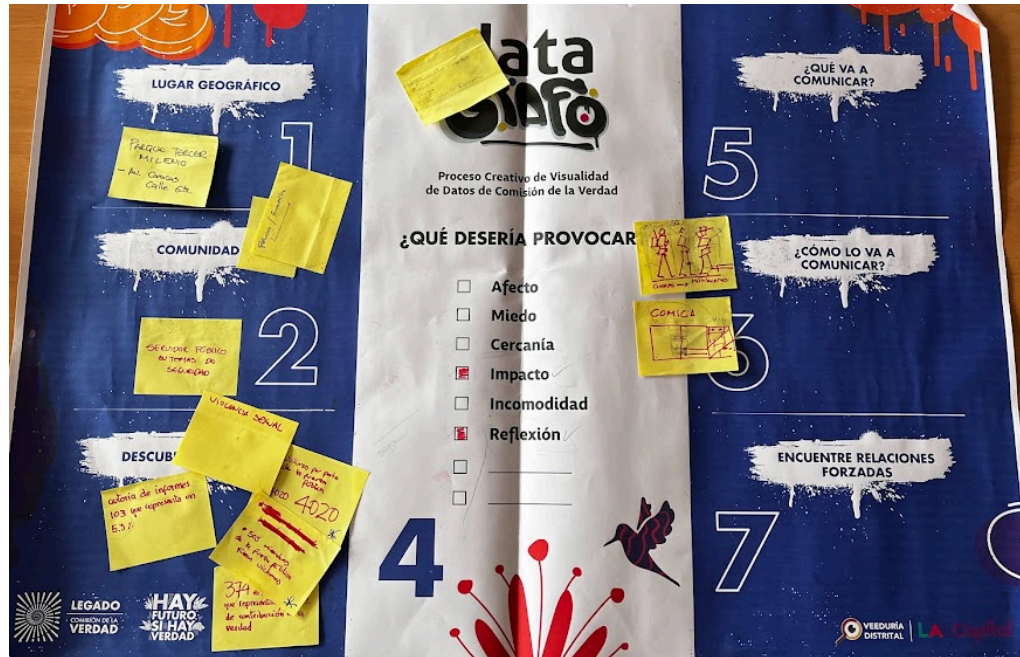
#### Grupo de Datos Utilizados:

- 5. Proyecto JEP-CEV-HRDAG

- Fuentes Externas y Bases de Datos

Figura 45.

Lienzo proceso creativo Grupo 7 - Desaparición Forzada



Nota. Fotografía de elaboración propia.

Se seleccionaron como descubrimientos dos relatos dispuestos entre los datos del informe en el cual se evidenciaba el rol complejo de las fuerzas militares el primero como victimarios ampliamente conocido, sin embargo, también se evidencia el papel de víctimas; la lectura de estos momentos llevo al equipo enfocarse en comunicar y evidenciar los momentos, para ello se propuso construir una serie de narrativas visuales representativas de los hechos particulares.

**Figura 46.**

*Grupo 7 - Desaparición Forzada durante el proceso creativo*

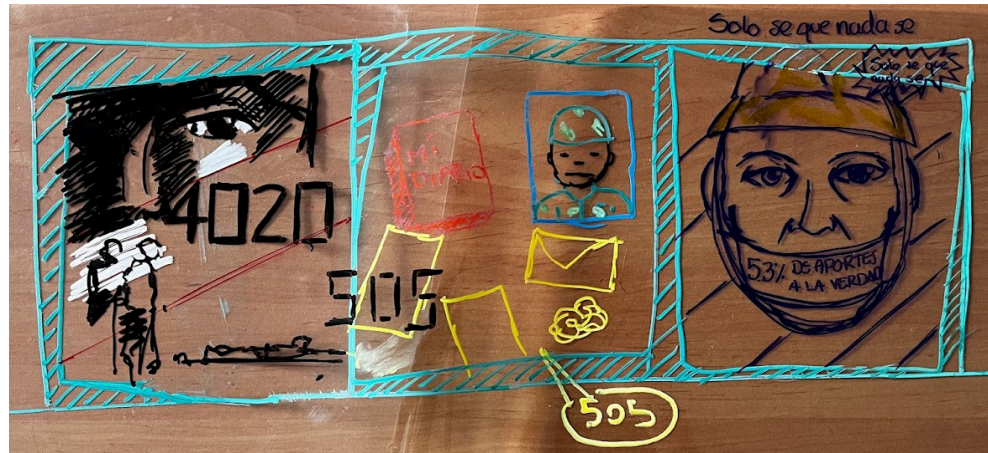


*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El grupo definió como público objetivo a las fuerzas militares y de seguridad legal, buscando que reconocieran sus distintos roles en el conflicto. A partir de esta definición, desarrollaron el proceso creativo explorando elementos visuales y narrativos.

Figura 47.

Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 1.



Nota. Fotografía de elaboración propia.

Figura 48.

Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 2.



Nota. Fotografía de elaboración propia.

**Figura 49.**

*Grupo 7 - Desaparición Forzada. Boceto creativo 1.*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

La propuesta de animación presentó un personaje que atravesaba diferentes momentos del conflicto, mostrando su postura en cada uno. Al final, el personaje se transformaba en un colaborador de la verdad. Como cierre, el grupo elaboró un listado de requerimientos para llevar a cabo la intervención.

**Tabla 19.**

*Lista de requerimientos Grupo 7 - Desaparición Forzada*

Lista de Requerimientos Grupo 7 - Desaparición Forzada				
Artículo	Descripción	Cantidad	Precio unitario	Precio total
Aerosoles 94 De Baja Presión	Blanco Mate	63	\$24.000	\$1.512.000
Boquillas O Difusores	Boquilla Level 1	20	\$1.500	\$30.000
Boquillas O Difusores	Boquilla Skinny Banna	20	\$1.500	\$30.000

Boquillas O Difusores	Boquilla Fat Cap Amarilla	20	\$2.000	\$40.000
Galón De Vinilo Para Exteriores	Vinilo Coeraza Viniltex De Pintuco Amarillo,	5	\$91.000	\$455.000
Galón De Vinilo Para Exteriores	Kolor( Pintura Para Exteriores Estándar)Rojo	5	\$91.000	\$455.000
Galón De Vinilo Para Exteriores	Kolor( Pintura Para Exteriores Estándar) Azul	5	\$91.000	\$455.000
Galón De Vinilo Para Exteriores	Kolor( Pintura Para Exteriores Estándar) Blanco	5	\$91.000	\$455.000
Galón De Vinilo Para Exteriores	Kolor( Pintura Para Exteriores Estandar)Negro	5	\$91.000	\$455.000
Rodillo De Felpa	De Felpa Grande De 9 "	3	\$15.000	\$45.000
Rodillo De Felpa	De Felpa Mediano 6"	3	\$11.000	\$33.000
Rodillo De Felpa	De Felpa Pequeño De 3"	3	\$5.000	\$15.000
Brochas	Brocha De Pelo Amarillo De 7"	3	\$1.500	\$4.500
Brochas	Brocha De Pelo Amarillo De 5"	3	\$11.000	\$33.000
Brochas	Brocha De Pelo Amarillo De 3"	3	\$4.000	\$12.000
Cinta	Cinta De Enmascarar Azul De 50mm X 25	3	\$13.900	\$41.700
Trajes	Traje Para Pintar De Tela Talla M	3	\$20.000	\$60.000
Bandejas De Mezcla	Bandeja De Mezcla Para Rodillo De 9 "	3	\$12.000	\$36.000
Mascarilla	Mascarilla Antipolución Media Cara De Dos Respiradores 3m	3	\$120.000	\$360.000
			<b>\$4.527.200</b>	

*Nota.* Elaboración propia.

### 2.1.3. Etapa Tres: Intervención Espacio Urbano

La tercera y última etapa del proceso correspondió a la ejecución de las propuestas colectivas desarrolladas previamente. Se documentaron los avances de esta fase, enfocada en la instalación de productos visuales interactivos y el lanzamiento del corredor cultural, acciones que fortalecieron la promoción, apropiación y acceso a los datos desde el espacio urbano y con enfoque ciudadano. Para su desarrollo, se definieron cuatro momentos clave, liderados por la Comisión de la Verdad, LabCapital y los creativos participantes, con el apoyo de actores como Idartes, IPES, Colegio Ipag, Distrito Graffiti y Capital Graffiti Tour.

- **Listado de compras**

A partir de los requerimientos definidos por cada grupo y tras la selección de cuatro intervenciones (basada en las calificaciones obtenidas y los recursos disponibles por parte de la Comisión) se elaboró un listado de compras para ejecutar la etapa final. Este listado puede consultarse en el Anexo Q donde se encuentra de manera más detallada.

**Tabla 20.**

*Presupuesto*

<b>Presupuesto</b>			
<b>Item</b>	<b>Grupo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor</b>

Intervención	Grupo 1 - Exilio	Centrada en visibilizar el sentir de las poblaciones exiliadas, la propuesta aborda conceptos como vacío, pérdida y jaulas desde una mirada artística y experiencial para concientizar sobre la complejidad del fenómeno.	<b>\$5.395.700</b>
Intervención	Grupo 2 - Niñez desplazada	Esta propuesta representa de forma experiencial el desplazamiento infantil en Colombia, mediante una fila de niños en tamaño real a lo largo de un muro, que invita al observador a recorrerla mientras lee el mensaje, generando conciencia desde lo visual y el movimiento.	<b>\$2.845.700</b>
Intervención	Grupo 3 - Niñez reclutada	Las Botas es una propuesta que, desde la mirada de la niñez, visibilizó el reclutamiento infantil mediante elementos simbólicos como botas de caucho y crayones que representan municiones.  Ubicada frente a una estación de	<b>\$3.075.000</b>

TransMilenio, la intervención se acompañó de la frase: *“Hacen falta 120 buses de TransMilenio para transportar a la niñez reclutada”*, estableciendo un potente vínculo entre la dimensión del fenómeno y el espacio urbano cotidiano.

Intervención	Grupo 4 - En el conflicto armado	La propuesta visibilizó un hallazgo de género en el conflicto armado: la mayoría de homicidios fueron contra hombres y las agresiones sexuales contra mujeres. Esta relación se representó con elementos visuales que simbolizan ambos tipos de violencia.	<b>\$4.065.700</b>
General	Todos los Grupos	Incluye necesidades como alimentos, guantes, transporte, entre otros consumibles comunes.	<b>\$4.618.000</b>
<b>TOTAL</b>			<b>\$20.000.100</b>

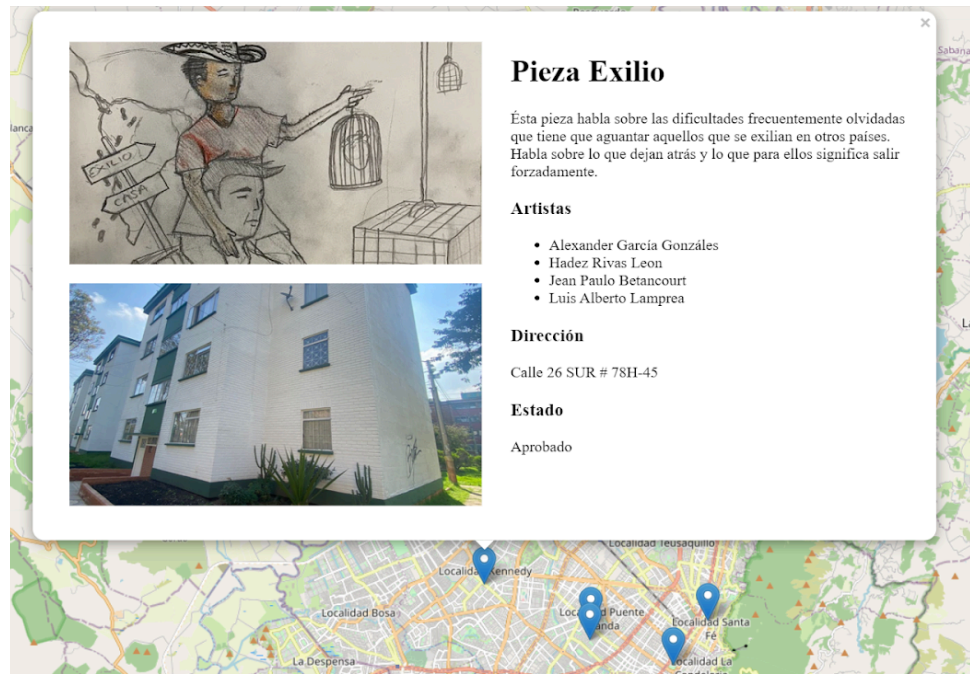
*Nota.* Elaboración propia.

- **Aprobación de los espacios**

El proceso de gestión de espacios inició con el uso de la plataforma de Distrito Graffiti de Idartes, que ofrece un mapa de muros disponibles. Según la información disponible en la Secretaría de Cultura Distrital (Bogotá Distrito Graffiti, s.f.), el acceso a muros disponibles ofrece a los artistas urbanos “la oportunidad de pintar en un muro ... similar a lo que se puede encontrar un escritor con una hoja en blanco”. Sin embargo, se presentaron dificultades: algunos espacios ya no estaban disponibles y la ruta de solicitud no era clara. Ante esto, se sumaron nuevos actores como el colectivo Capital Graffiti Tour, que gestionó espacios cercanos a La Candelaria con el propósito de integrarlos a futuros recorridos narrativos. Uno de los resultados fue el contacto con IPES, que también cuenta con espacios disponibles para intervención. Para apoyar esta gestión, el laboratorio desarrolló textos explicativos para cada propuesta, elaboró un mapa alternativo de ubicaciones y organizó los datos de los grupos en un archivo plano.

**Figura 50.**

*Pantallazo del visor cartográfico de LABcapital*



*Nota. Captura de pantalla de Mapa Datagrafo – LABcapital (Veeduría Distrital, 2022).*

**Figura 51.**

*Ubicación definitiva de las obras*

Nombre	Equipo	Ubicación Anterior	Ubicación Candelaria	Tamaño	Obra
Adriana Sánchez	Botas reclutamiento forzado	Cra 7 No. 26 - 88			
Jahir Mauricio Dimate Burgos					
Jhant delmauerht vega aguilera					
Juan Pablo Mejía					
Alexander García Gonzáles	Exilio obligado	Calle 26 sur # 78H-45		11.2 x7 mts	
Hadez Rivas Leon					
Jean Paulo Betancourt					
Luis Alberto Lamprea					
Andrés Mateo Ayala Luna	Niñez afectada por desplazamiento	Cra 8C#183-32		7 a 8 metros de largo por 1,80 de alto	
Juan José Tahua Ardila					
Tatiana Saavedra Gonzáles					
Ana María Villa Navas	Consecuencias del conflicto en géneros e identidades	Carrera 38A #1d-40		70 m2	
Anderson Cano Sánchez					
Sergio Andrés Castaño Yepes					
Vanessa Cuellar Gil					

*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

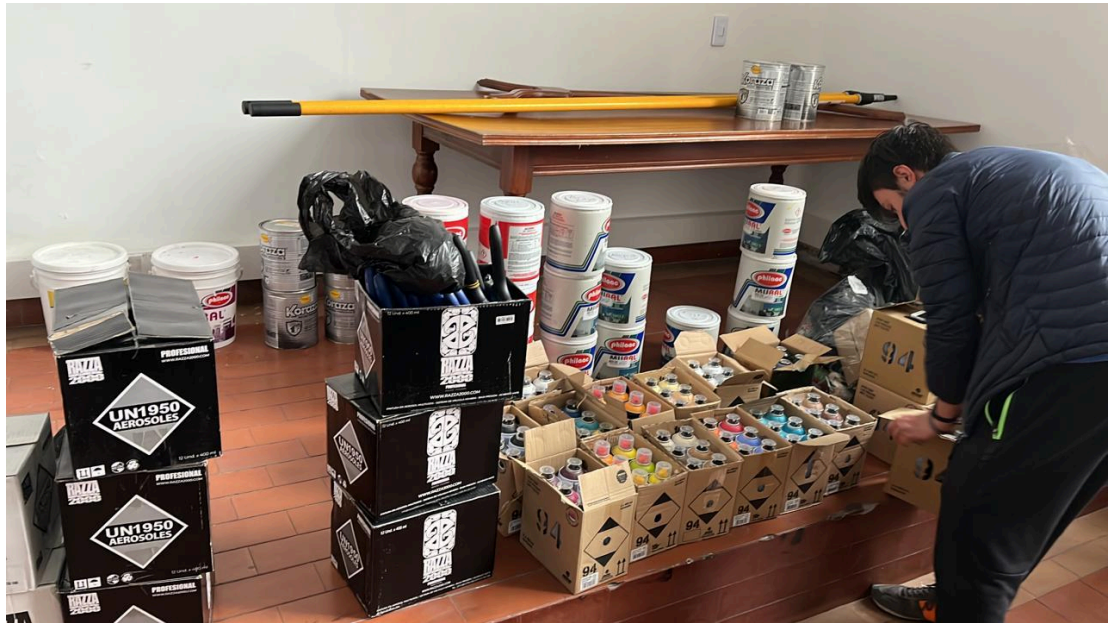
Finalmente, para la solicitud de los espacios, se lograron acuerdos conjuntos que permitieron la autorización de las cuatro intervenciones propuestas. El documento que respalda estos acuerdos puede consultarse en el Anexo P.

- **Intervención**

Finalizada la aprobación de los espacios, se dio inicio a la etapa final de intervención. En esta fase se evidenció el valor de los perfiles participantes, así como oportunidades de fortalecimiento a partir de sus aportes diversos. Las miradas múltiples enriquecieron el proceso y permitieron analizar los impactos desde distintas perspectivas. Una vez entregada la lista de compras a la Comisión de la Verdad, el operador realizó la entrega de materiales, que fueron clasificados por grupos. Sin embargo, esta entrega fue incompleta: se cumplió solo con el 92 % de lo solicitado y no se incluyeron insumos por alquilar como andamios, compresores y líneas de vida, los cuales fueron entregados durante los días de intervención.

**Figura 52.**

*Entrega de materiales*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

A fin de conocer con mayor detalle el desarrollo de los artes se relata de manera individual los momentos de cada grupo a continuación y en orden de desarrollo:

### **Grupo 1 - Exilio**

- **Propuesta:**

**Figura 53.**

*Propuesta. Grupo 1 - Exilio*



*Nota. Fotografía de elaboración propia.*

- **Resultado Final**

**Figura 54.**

*Resultado final. Grupo 1 - Exilio*



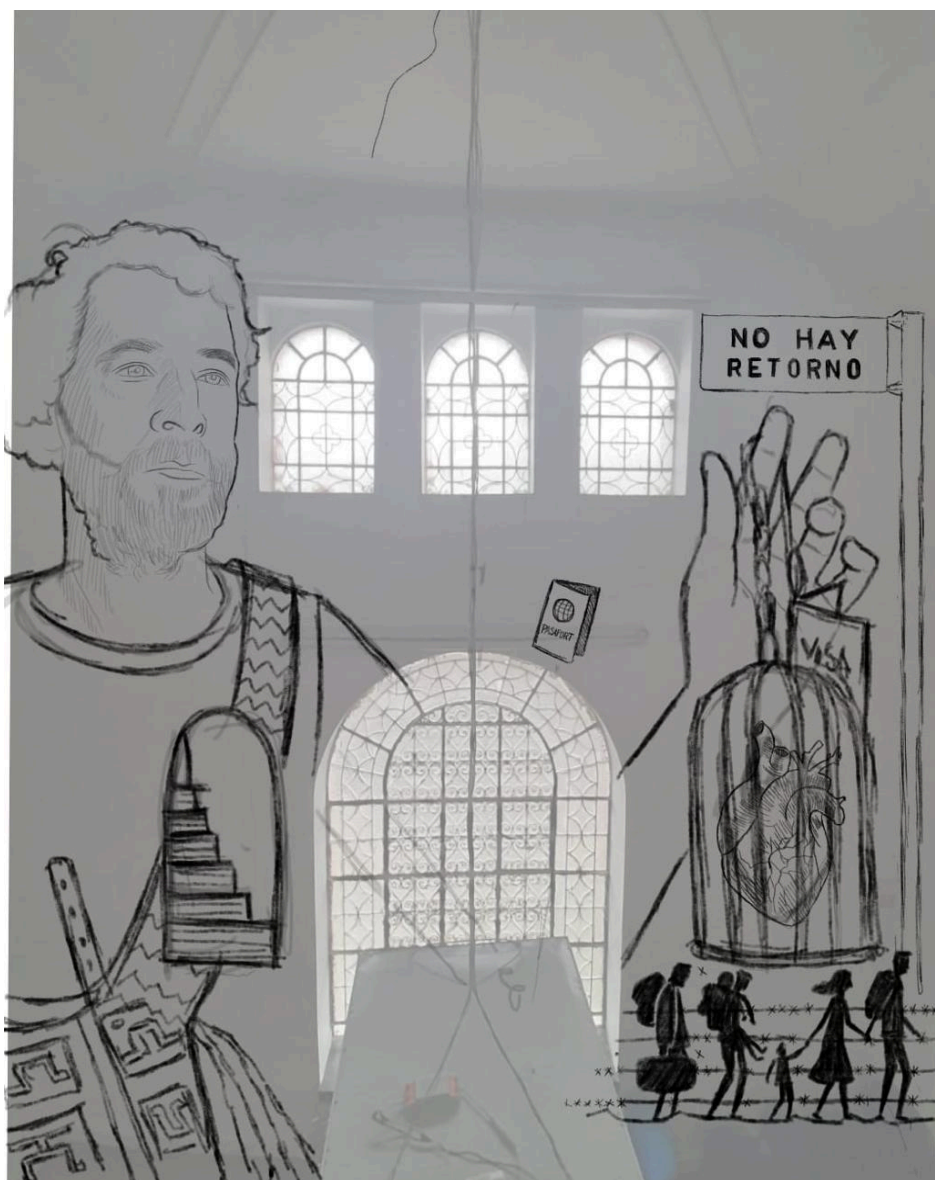
*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El grupo conformado por Alexander, Hadez, Jean y Luis asumió el reto de representar datos cualitativos, entendiendo que los datos no son únicamente cifras, sino también relatos, emociones y sentidos. Este enfoque exigió habilidades en conceptualización gráfica y sensibilidad artística, con el fin de generar una propuesta visual capaz de comunicar y provocar sentimientos en el espectador.

A nivel técnico, el grupo evidenció una calidad distinta frente a otros equipos, al estar conformado por artistas empíricos y gráficos. La propuesta se trazó inicialmente en papel, fue ajustada según las características del espacio de intervención y finalmente ejecutada directamente sobre el muro con aerosoles.

**Figura 55.**

*Proceso de elaboración 1. Grupo 1 - Exilio*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Los elementos conceptuales propuestos por el grupo fueron consistentes: el abandono de objetos personales, los vacíos generados por el desplazamiento y las jaulas como símbolo del tránsito de un encierro a otro. Esta fue la única intervención que, por motivos de permisos en el espacio público, debió ser realizada en un escenario interno, facilitado por la Veeduría Distrital de Bogotá en la Casa de Participación Ciudadana. Para cerrar su participación, el equipo organizó una infografía que permitiera presentar su propuesta en escenarios físicos, como se observa a continuación.

**Figura 56.**

*Infografía 1. Grupo 1 - Exilio*



*Nota:* Elaboración propia.

**Figura 57.**

*Infografía 2. Grupo 1 - Exilio*



*Nota:* Elaboración propia.

**Figura 58.**

*Infografía 3. Grupo 1 - Exilio*



*Nota:* Elaboración propia.

Figura 59.

Infografía 4. Grupo 1 - Exilio



Nota: Elaboración propia.

## Grupo 2 - Niñez Desplazada

- Propuesta

**Figura 60.**

*Propuesta. Grupo 2 - Niñez Desplazada*

**SI EN COLOMBIA LA NIÑEZ DESPLAZADA HICIERA UNA FILA, MEDIRÍA MÁS QUE EL PAÍS DE LADO A LADO**



*Nota. Fotografía de elaboración propia.*

- **Resultado Final**

**Figura 61.**

*Resultado Final. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota. Fotografía de elaboración propia.*

“Una fila es más llamativa cuando se vive” fue la frase construida colectivamente a partir de la propuesta, y cobró sentido en el momento de llevarla a cabo. Esta idea se materializó al plantear la reproducción de figuras de niños en escala 1:1. Para ello, Juan, Mateo y Tatiana elaboraron moldes y

utilizaron la técnica del stencil, lo que permitió agilizar el proceso de intervención y facilitar su ejecución.

**Figura 62.**

*Molde en stencil 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

**Figura 63.**

*Molde en stencil 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

En paralelo a la realización de los stencils, la directora del colegio interactuó con los artistas y organizadores del proyecto. Inicialmente, se solicitó modificar la propuesta artística, ya que la expectativa institucional era una intervención estética y promocional centrada en valores. Sin embargo, tras conocer con mayor profundidad el enfoque de los artistas, la propuesta fue aceptada y valorada, generando incluso una transformación en la manera en que la imagen se relacionó con quienes la observaron.

## Figura 64.

### *Proceso de elaboración 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El proceso de elaboración generó vínculos afectivos. Durante los tres días de intervención, varios residentes que transitaban por la zona se acercaron a los artistas para conocer el motivo de la propuesta. Al comprender su sentido, manifestaron apoyo, compartieron reflexiones sobre el mensaje e incluso se ofrecieron como cuidadores del espacio para preservar la obra por más tiempo.

**Figura 65.**

*Proceso de elaboración 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

En el último día de elaboración, los creadores, Juan, Mateo y Tatiana fueron acompañados por un documentador visual, quien realizó un video que recoge el proceso, el mensaje y el valor de su propuesta. Este material audiovisual puede visualizarse en YouTube con el nombre de “La Fila: Niñez desplazada” (Pérez, 2023). Finalmente, con la elaboración concluida, el grupo entregó como producto final la infografía de su propuesta, diseñada en forma de cubo, con el fin de ser reproducida físicamente y presentada en diversos escenarios como resultado colectivo de las intervenciones.

**Figura 66.**

*Proceso de elaboración 3. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Un aspecto a resaltar es que el periódico *El Espectador* destacó este proyecto y su impacto en un artículo titulado “Murales en Bogotá inspirados en el Informe Final de la Comisión de la Verdad”, señalando que “uno de los murales, ubicado en Chapinero, muestra una fila de niñas, niños y adolescentes víctimas de desplazamiento... leyendo: ‘si en Colombia la niñez desplazada hiciera una fila, mediría más que el país de lado a lado’” (2022).

**Figura 67.**

*Mural inspirado en el Informe Final de la Comisión de la Verdad. Grupo 2 -  
Niñez Desplazada*



*Nota:* Tomado de El Espectador.

Como requisito, todos los grupos también realizaron la infografía de su proceso en un formato específico a fin de poder imprimirlo y comunicarlo en escenarios físicos como se puede observar a continuación:

**Figura 68.**

*Infografía 1. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota:* Elaboración propia.

**Figura 69.**

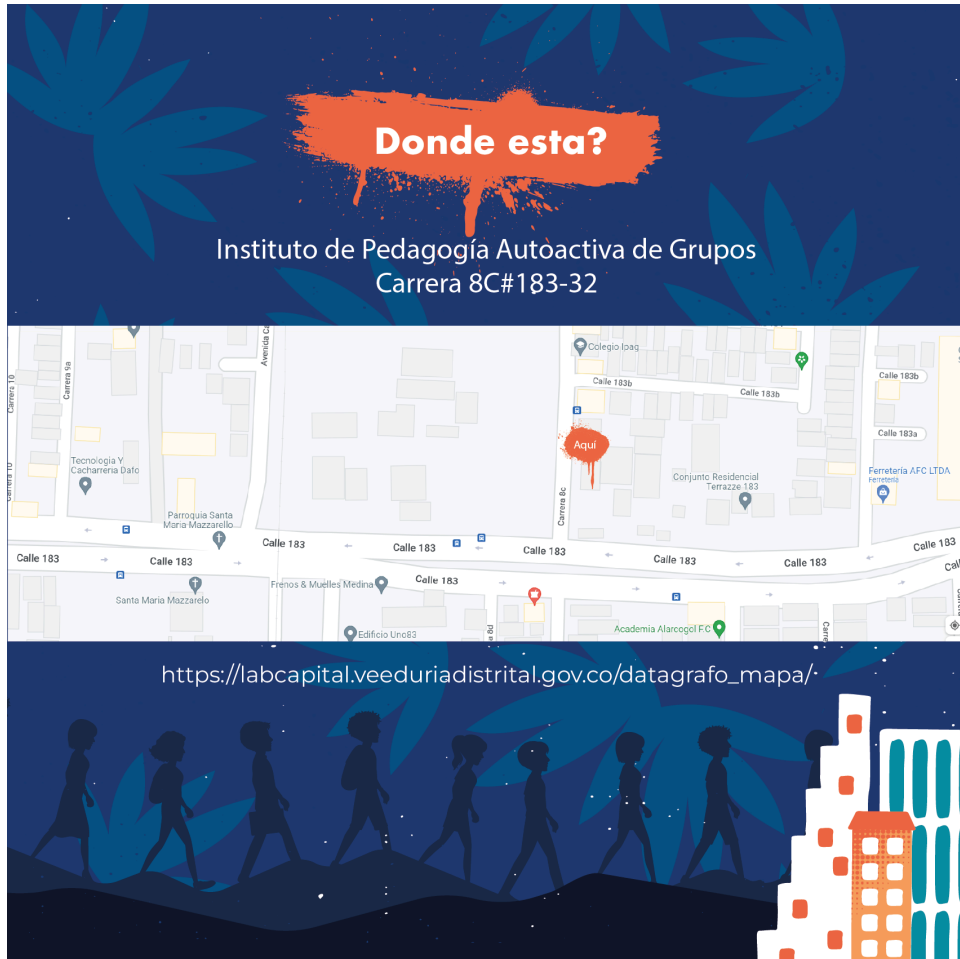
*Infografía 2. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota:* Elaboración propia.

**Figura 70.**

*Infografía 3. Grupo 2 - Niñez Desplazada*



*Nota:* Elaboración propia.

### Grupo 3 - Niñez Reclutada

- Propuesta:

#### Figura 71.

*Propuesta. Grupo 3 - Niñez Reclutada*



*Nota. Fotografía de elaboración propia.*

- **Resultado Final:**

**Figura 72.**

*Resultado final. Grupo 3 - Niñez Reclutada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El reto asumido por Adriana, Jahir, Jhant y Juan fue lograr que las cifras encontradas trascendieran y dejaran de ser solo números. Su propuesta dependía de establecer una relación directa con un elemento físico cercano al lugar de intervención. Tras algunas gestiones, y con apoyo de entidades como el IDRD e IPES, lo lograron.

Inicialmente, el grupo propuso ubicar la intervención en un espacio cercano a la plaza de toros, vinculando los datos con la capacidad total del recinto, como forma de representación visual. Sin embargo, la propuesta no pudo concretarse allí debido a la falta de permisos. Posteriormente, encontraron un nuevo lugar de intervención: un muro ubicado frente a la estación de TransMilenio Marly, sobre la avenida Caracas.

**Figura 73.**

*Proceso de elaboración 1. Grupo 3 - Niñez Reclutada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

El grupo reformuló la comparación y aprovechó la referencia local de los buses de TransMilenio: determinó que se necesitarían **120 buses** para transportar a los **16 238 niños, niñas y adolescentes víctimas de reclutamiento** (Comisión de la Verdad, 2022).

**Figura 74.**

*Proceso de elaboración 2. Grupo 3 - Niñez Reclutada*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Desde la etapa anterior, el equipo también presentó su infografía cómo se puede mirar a continuación:

**Figura 75.**

*Infografía 1. Grupo 3 - Niñez Reclutada*



*Nota:* Elaboración propia.

Figura 76.

Infografía 2. Grupo 3 - Niñez Reclutada



Nota: Elaboración propia.

Figura 77.

Infografía 3. Grupo 3 - Niñez Reclutada



Nota: Elaboración propia.

Figura 78.

Infografía 4. Grupo 3 - Niñez Reclutada

**Propuesta**

Esta pieza busca visibilizar los impactos que el conflicto armado ha generado en los niños, niñas y adolescentes a lo largo de los últimos 60 años. Si bien la pieza pone el foco en reclutamiento forzoso, busca a su vez generar conciencia sobre las otras múltiples formas en las que la niñez y adolescencia colombiana ha sufrido el conflicto armado.

**¿Dónde?**

Avenida Caracas #50 - 60, Bogotá D.C.

**Los Creativos**

Adriana Sánchez  
Jahir Mauricio Dimate Burgos  
Jhant delmauerht vega aguiler  
Juan Pablo Mejía

Datos Proceso del Informe final Comisión de la verdad

Datos Informe final Comisión de la verdad

Nota: Elaboración propia.

## Grupo 4 - En el Conflicto Armado

- Propuesta:

### Figura 79.

Propuesta. Grupo 4 - En el Conflicto Armado



Nota. Fotografía de elaboración propia.

- **Resultado Final**

**Figura 80.**

*Resultado final. Grupo 4 - En el Conflicto Armado*



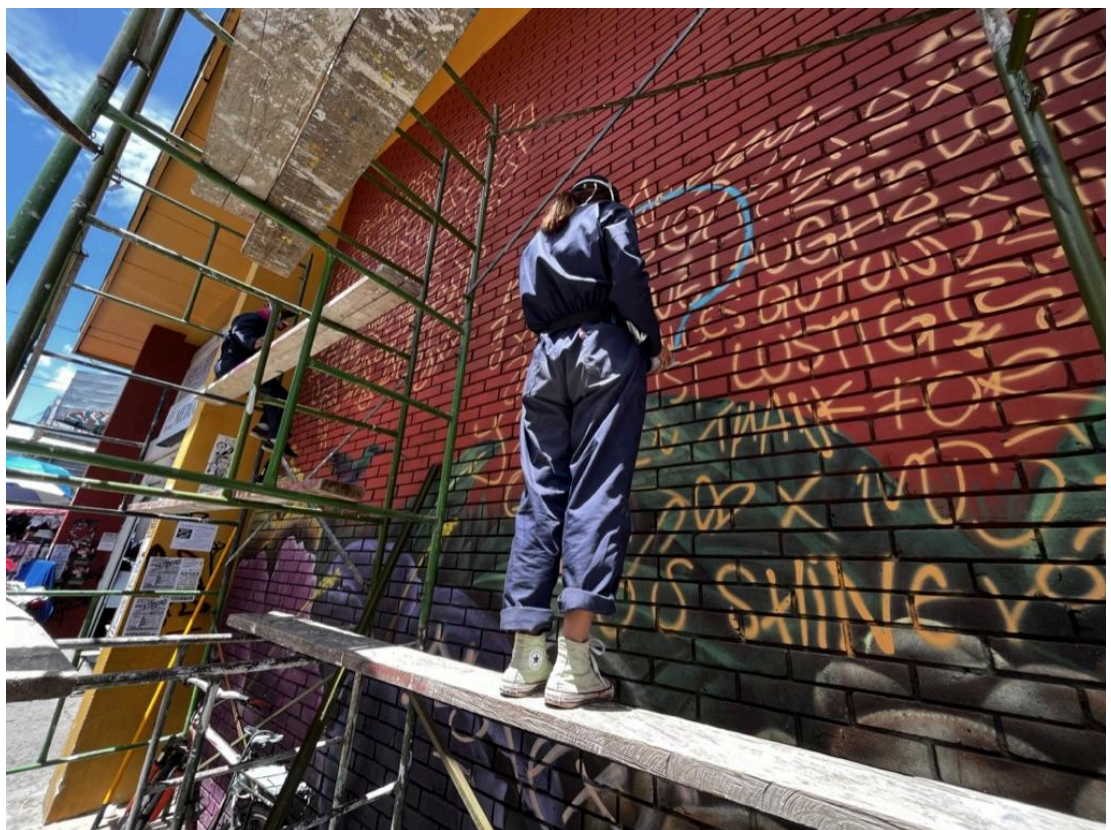
*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Ana y Vanesa lideraron esta intervención, profundamente conectadas con el mensaje y la dolorosa realidad que atraviesa el conflicto armado desde una perspectiva de género. A partir de los datos, identificaron una comparación reveladora: el 92 % de las agresiones sexuales fueron cometidas contra mujeres, y el 92 % de las víctimas de homicidio fueron hombres. Su propuesta respondió además a un ejercicio experimental con técnica de grafiti en duotono, que permite observar distintos elementos con filtros de color. Esta técnica fue previamente estudiada y practicada por el grupo.

Uno de los principales retos fue encontrar un muro vertical adecuado para la propuesta. Gracias al apoyo del IDRD y el IPES, se consiguió un espacio en la plaza de mercado del Restrepo, donde finalmente se realizó la intervención.

**Figura 81.**

*Proceso de elaboración. Grupo 4 - En el Conflicto Armado*



*Nota.* Fotografía de elaboración propia.

Referente a su elaboración, el equipo empleó técnicas propias del graffiti, utilizando aerosoles y partículas orgánicas que permitieron escalar la propuesta visual planteada. La intervención se ejecutó en un periodo de tres días. Más detalles del proceso pueden observarse en el registro visual llamado “En el conflicto armado” disponible en YouTube (Pérez, 2023).

De igual manera, se presenta la infografía correspondiente a continuación:

**Figura 82.**

*Infografía 1. Grupo 4 - En el Conflicto Armado*



*Nota:* Elaboración propia.

**Figura 83.**

*Infografía 2. Grupo 4 - En el Conflicto Armado*



*Nota:* Elaboración propia.

Figura 84.

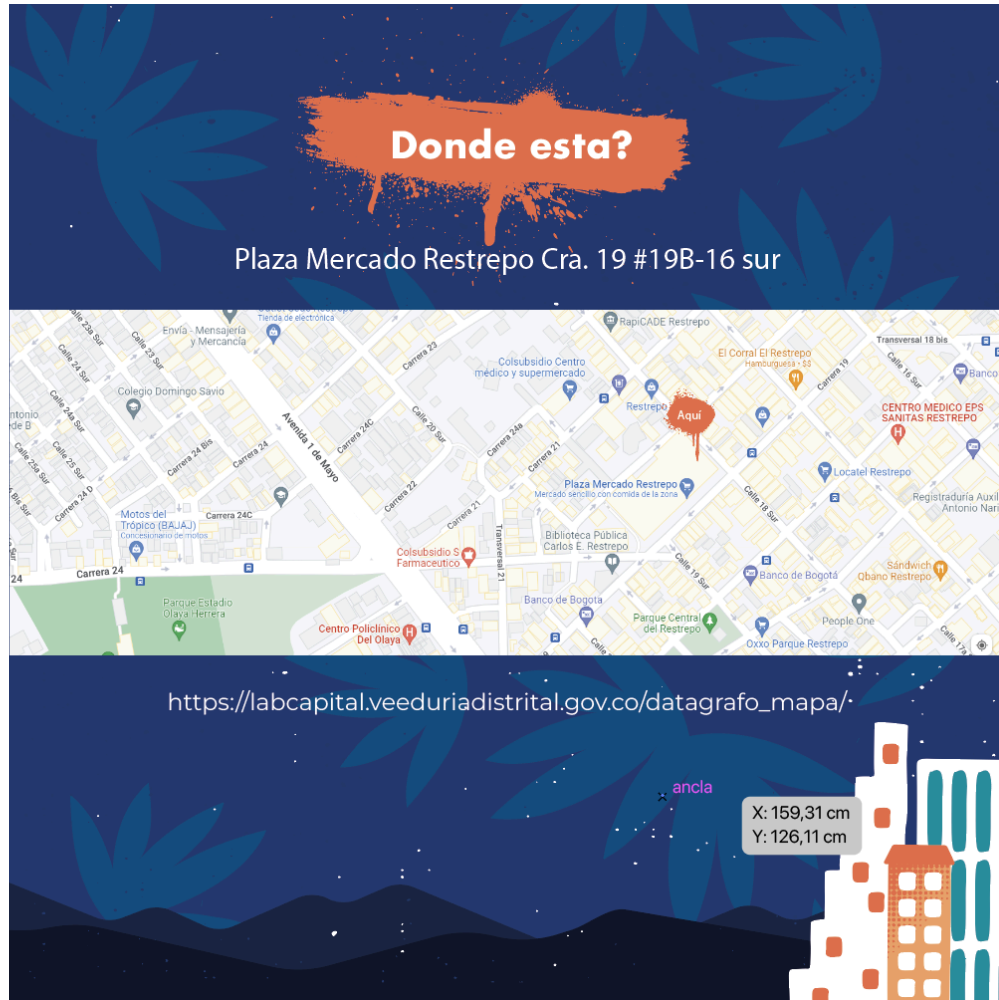
Infografía 3. Grupo 4 - En el Conflicto Armado



Nota: Elaboración propia.

**Figura 85.**

*Infografía 4. Grupo 4 - En el Conflicto Armado*



*Nota:* Elaboración propia.

## 2.2. Resultados

En el marco de este proyecto, la noción de calidad adquiere un matiz particular. Lejos de referirse a estándares técnicos universales, se entiende como el grado de coherencia entre los objetivos del proceso, las capacidades de los actores involucrados y los valores que emergen de la interacción entre comunidades, datos y arte. En este sentido, la calidad se entiende como la capacidad de una propuesta o intervención para responder coherentemente a

los objetivos del proyecto, articular los datos con una representación visual significativa y generar una experiencia relevante para los públicos involucrados. No se mide únicamente por la estética formal o la ejecución técnica, sino también por la pertinencia del mensaje respecto a los datos sociales trabajados, la consistencia conceptual entre los datos y la narrativa visual, la capacidad de generar conversación, apropiación o reflexión en el espacio público, el grado de apropiación por parte de las comunidades y actores participantes, así como el desarrollo de un proceso de cocreación respetuoso y colaborativo entre perfiles diversos. Dado que se trata de un ejercicio cocreativo, situado y experimental, la calidad no se impone desde un parámetro externo, sino que se construye desde el diálogo entre los participantes, la pertinencia de las propuestas y su capacidad de generar sentido y transformación en el espacio público. Por ello, aunque cada indicador incluye parámetros de evaluación claros, estos deben leerse siempre desde una lógica de construcción colectiva, donde el valor del proceso prima sobre la estandarización. La combinación de visualización de datos y graffiti, aplicada mediante procesos de cocreación territorial, incrementa la comprensión pública y habilita prácticas de apropiación y participación ciudadana en torno a la memoria del conflicto, evidenciables en métricas de visualidad, claridad, interacción y apropiación comunitaria.

### **2.2.1. Indicadores de Desarrollo de la Etapa Uno**

Los **Indicadores propuestos** para análisis de este componente se determinaron teniendo en cuenta la existencia de los consejos locales de graffiti presentes en las 20 localidades de Bogotá, por tanto el número base

propuesto para la participación se estimó en 20 personas que cumplan en alguna medida ser parte de las disciplinas requeridas, dando una base total de 100 personas, una vez realizada la convocatoria logramos un total de 74 personas inscritas al taller; desde el cual se plantearon los siguientes indicadores:

- **PCta: (Participación Comunidad Taller) El indicador de *Participación de la Comunidad***

Busca evidenciar la evolución de la apropiación de conceptos de Datos Abiertos, Visualización y Visualidad en los grupos de interés propuestos. El criterio de efectividad del indicador se plantea en 40% a 100%, rango en el cual se puede concluir que la intervención o actividad promueve un cambio positivo, se propone esta condición sabiendo que puede existir un nivel de deserción importante al ser una temática técnica lejana al ejercicio creativo cotidiano. Para determinar estos valores se tomarán en cuenta 1. Personas Inscritos al taller y 2. Personas que finalizan el taller.

- **Específico:** Medir la participación efectiva de los inscritos en el taller de datos abiertos.
- **Medible:** Número de personas que completan el taller sobre el total de inscritos.
- **Alcanzable:** Se espera que al menos el 40% de los inscritos completen el taller.
- **Relevante:** Evalúa el compromiso e interés en la temática del taller, y es crucial para entender la efectividad de la convocatoria.
- **Tiempo:** Evaluado al finalizar el taller.

**Fórmula:**  $PCta = \frac{\text{Personas inscritas}}{\text{Personas que finalizaron el taller}} \times 100$

- **Meta:** Al menos el 40% de los inscritos deben completar el taller.

**Justificación:** Una alta participación indica un fuerte interés y compromiso con el tema, lo cual es esencial para el éxito del proyecto.

**Resultado:**

Derivado de las variables logradas se logra el siguiente resultado el cual se puede considerar como un indicador medianamente positivo de cambio, apropiación e interés por las temáticas y conceptos propuestos.

1. Personas Inscritas al Taller: 74
2. Personas que finalizaron el Taller: 34

$PCta = \frac{\text{Personas inscritas}}{\text{Personas que finalizaron el taller}} \times 100$

$PCta = \frac{74}{34} \times 100$

**PCta = 45.94% (Positivo propuesto mayor a 40%)**

Este análisis se complementa con los listados de asistencia y demás soportes que apoyan el desarrollo del indicador de Participación de la Comunidad Taller (PCta) en el Anexo H.

- **IC: Incremento de Conocimientos**

Este indicador mide el aumento en el conocimiento de los participantes sobre datos abiertos y visualización, evaluando la diferencia en los resultados de mediciones realizadas antes y después del taller. El objetivo es lograr un incremento mínimo del 50% en el nivel de conocimiento, lo que refleja la

efectividad del taller en la transferencia de habilidades y conocimientos relevantes. Este incremento se calcula comparando las puntuaciones obtenidas por los participantes en mediciones pre y post taller. Alcanzar esta meta asegura que el taller cumple con su propósito educativo, proporcionando a los participantes las herramientas y conocimientos necesarios para aplicar conceptos de datos abiertos y visualización en sus propios proyectos.

- **Específico:** Medir el incremento en el conocimiento de los participantes sobre datos abiertos y visualización.
- **Medible:** Diferencia en los resultados de evaluaciones pre y post taller.
- **Alcanzable:** Se espera un incremento del 50% en el conocimiento.
- **Relevante:** Es crucial para asegurar que el taller está cumpliendo su objetivo de educar a los participantes.
- **Tiempo:** Evaluado antes y después del taller.

**Fórmula:**  $IC = (Puntuación\ post-taller - Puntuación\ pre-taller / Puntuación\ pre-taller) \times 100$

Para dicha evaluación se propuso una encuesta sencilla en dos momentos del encuentro, la cual propone autoevaluar el nivel de conocimiento alrededor de los datos en una escala de profundidad, con los siguientes postulados y equivalencias numéricas.

**Tabla 21.**

*Encuesta Conocimiento de Datos*

<b>Encuesta Conocimiento de Datos</b>		
<b>Escala</b>	<b>Descripción</b>	<b>Valor</b>
1	Se buscar datos	1.6
2	Lo anterior más sé que es una base de datos	3.2
3	Lo anterior más sé analizar un grupo de datos	4.8
4	Lo anterior más sé identificar un insight o hallazgo	6.4
5	Lo anterior más sé normativa de los datos	8
6	Lo anterior más sé crear productos visuales mínimos con insights o hallazgos	10

*Nota.* Elaboración propia.

- Puntuación Pre-Taller: 4.66 de 10
- Puntuación Post-Taller: 9 de 10
- **Meta:** Al menos un incremento del 50% en el conocimiento.

**Justificación:** Asegura que los participantes están adquiriendo conocimientos valiosos que pueden aplicar en la visualización de datos.

**Resultado:** Al realizar las mediciones antes del taller y despues de, se logra el siguiente resultado el cual se puede considerar como un indicador positivo de cambio, para el incremento de conocimientos referentes a los datos y la cadena de trabajo con datos planteada por este proyecto.

1. Puntuación Pre-Taller: 4.66 de 10

## 2. Puntuación Post-Taller: 9 de 10

$IC = (\text{Puntuación post-taller} - \text{Puntuación pre-taller} / \text{Puntuación pre-taller}) \times 100$

$$IC = ((9 - 4,66) / 4,66) \times 100$$

**IC = 93,1% (Positivo propuesto mayor a 50%)**

Cabe resaltar que para complementar la experiencia sostenida de este indicador, se crearon los soportes correspondientes y se encuentran contenidos en el Anexo R.

- **CPV: Calidad de Propuestas de Visualización**

Este indicador mide la calidad de las propuestas de visualización de datos generadas por los participantes del taller, evaluadas con relación a la cadena de trabajo de datos propuesta por la investigación. Se busca que al menos el 70% de estas propuestas sean calificadas como satisfactorias o superiores, lo cual refleja la efectividad del taller en la enseñanza de habilidades prácticas de visualización. La evaluación se realiza después del taller, asegurando que los conocimientos teóricos impartidos se han aplicado eficazmente en la creación de visualizaciones de datos. Alcanzar esta meta indica que los participantes no sólo comprendieron los conceptos, sino que también fueron capaces de implementar técnicas de visualización de manera competente y creativa.

- **Específico:** Evaluar la calidad de las propuestas de visualización generadas como ejercicio práctico después del taller.
- **Medible:** Evaluaciones cualitativas de las propuestas basadas en criterios de la cadena de manejo de datos.

- **Alcanzable:** Al menos el 70% de las propuestas deben ser calificadas como satisfactorias o superiores.
- **Relevante:** Determina la efectividad del taller en enseñar habilidades prácticas de visualización y visualidad.
- **Con Tiempo:** Evaluado después de terminado el taller.

**Fórmula:**  $CPV = (Propuestas\ satisfactorias / Propuestas\ totales) \times 100$

A fin de lograr esta medición, se realizó una herramienta de evaluación para la propuesta que permite dimensionar su valor en relación a la cadena de trabajo de datos propuesta. La herramienta se resume en los siguientes criterios:

**Tabla 22.**

*Encuesta Conocimiento de Datos*

<b>Componente</b>	<b>Criterio</b>	<b>Pregunta de Evaluación</b>	<b>Escala de Calificación</b>
<b>Intención de Comunicar</b>	Claridad del Mensaje	¿La propuesta tiene un objetivo claro de comunicación?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Relevancia del Mensaje	¿El mensaje es relevante y significativo para la audiencia objetivo?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Claridad de Presentación	¿El mensaje es presentado de manera comprensible y directa?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
<b>Analítica</b>	Exactitud de los Datos	¿Los datos presentados son precisos y correctos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Contextualización	¿El análisis proporciona contexto suficiente para entender los datos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)

	Insightfulness	¿El análisis ofrece insights valiosos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Atractivo Visual	¿La visualización es atractiva y capta la atención del espectador?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
<b>Producto Visual</b>	Provocación	¿La propuesta provoca algún tipo de conexión sentimental?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Ubicación	¿La propuesta se ubicó en un lugar donde su valor se ve beneficiado?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)

*Nota:* Elaboración propia.

Para evaluar una propuesta, cada criterio debe ser calificado en una escala de 1 (Deficiente) a 5 (Excelente). La puntuación total se calcula promediando las puntuaciones obtenidas en cada componente. Una propuesta es considerada satisfactoria si obtiene una puntuación promedio de al menos 3.5.

- **Meta:** Al menos el 70% de las propuestas deben ser satisfactorias.

**Justificación:** Indica que los participantes no solo han aprendido teoría, sino que también pueden aplicarla eficazmente los conceptos y la cadena propuesta.

**Resultado:** *Después de realizar la calificación de las propuestas obtuvimos resultado positivo al ser superior al 70% planteado, las propuestas en general pudieron apropiar y reflejar los conceptos impartidos y se ven reflejados en las calificaciones de individuales dentro de los criterios propuestos. Adicional es valioso mencionar que el*

promedio de calificación general del ejercicio derivado del individual dio como resultado un valor de 4,1 sobre 5.

Propuestas Totales: 12

Propuestas satisfactorias: 11

$CPV=(Propuestas\ satisfactorias/Propuestas\ totales)\times 100$

$CPV=(11/12)\times 100$

**CPV= 91,6% (Positivo propuesto mayor a 70%)**

El soporte correspondiente a la Calidad de propuestas de Visualización puede ser revisado en el Anexo S.

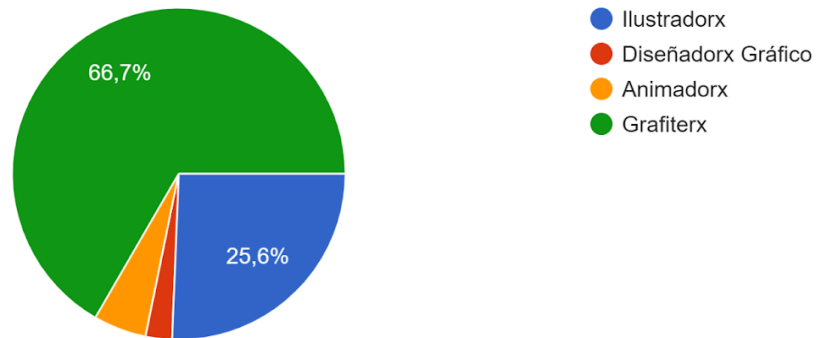
### **2.2.2. Indicadores de Desarrollo de la Etapa Dos**

Este componente propone unos **Indicadores** determinados a partir de una meta de inclusión y participación de los artistas del proceso pasado y una convocatoria abierta a nuevos perfiles interesados a fin de aumentar el grupo, siendo entonces 11 grupos y con intención de vincular al menos, un representante de cada disciplina creativa, el total de inscritos a la hackathon fue de 39 personas, sin embargo, el porcentaje de los perfiles no fue directamente proporcional.

**Figura 86.**

*Perfiles de las disciplinas creativas*

39 respuestas



*Nota:* Elaboración propia.

Centrados en este contexto se propusieron una serie de indicadores a fin de valorar los momento de la etapa de la siguiente manera:

- **PChac: El indicador de *Participación de la Comunidad***

El indicador de *Participación Disciplinas* busca evidenciar la evolución de la participación en la Hackaton de Visualidad de Datos, el criterio de efectividad del indicador se plantea en 70% a 100%, rango planteado en la creencia de haber logrado un interés significativo en el taller de datos y convocatoria del proceso; en este rango se puede concluir que la intervención o actividad promueve un cambio positivo. Para determinar estos valores se tomarán en cuenta 1.Personas Inscritos Hackathon y 2.Personas que finalizan Hackathon.

- **Específico:** Medir la participación efectiva de los inscritos a la hackathon de datos abiertos.

- **Medible:** Número de personas que completan la hackathon sobre el total de inscritos.
- **Alcanzable:** Se espera que al menos el 70% de los inscritos completen el taller.
- **Relevante:** Evalúa el compromiso e interés en la temática del taller, y es crucial para entender la efectividad de la convocatoria.
- **Tiempo:** Evaluado al finalizar el taller.

**Fórmula:**  $PChac = \left( \frac{\text{Personas inscritas}}{\text{Personas que finalizaron la hackathon}} \right) \times 100$

- **Meta:** Al menos el 70% de los inscritos deben completar el taller.

**Justificación:** Una alta participación indica un fuerte interés y compromiso con el tema, lo cual es esencial para el éxito del proyecto.

**Resultado:** En la evaluación de este indicador se resuelve considerar únicamente al grupo Creativo (grafiteros, ilustradores, diseñadores y artistas) como disciplina a evaluar. De acuerdo a la participación del grupo encontramos un resultado negativo por debajo del porcentaje postulado de 70%; aun cuando el resultado considerable y superior a la mitad; se evidencia como un insight para los participantes el hecho de no existir un reconocimiento monetario para los participantes; de hecho en general manifestaron esta necesidad como un apoyo a sus saberes.

1. Personas Inscritas a la hackathon: 39 (11 grupos)
2. Personas que finalizaron la hackathon: 24 (7 grupos)

$PCta = \left( \frac{\text{Personas inscritas}}{\text{Personas que finalizaron la hackathon}} \right) \times 100$

$$\text{PCta} = (39/24) \times 100$$

**PCta= 61,5 % (Negativo menor a 70%)**

El material que soporta este indicador, corresponde al Listado de Participación a la Hackatón ubicado en el Anexo T.

- **DAhac: Indicador Uso de Datos**

El Indicador de *Datos* evidencia el uso de los datos del aliado Comisión de la Verdad del informe general. El criterio de efectividad del indicador se plantea en 25% a 100% en este rango se considera que la intervención ha sido positiva, adicionalmente esto equivale a una interacción de al menos de fuentes diferentes de datos. Las variables a tomar son 1.Promedio usó grupo de datos y 2.Total grupos de datos dispuestos en el documento de trabajo hackathon.

- **Específico:** Medir el uso y contraste de grupos de datos abiertos.
- **Medible:** Número de grupos que realizan uso de más de un grupo de datos.
- **Alcanzable:** Se espera que el indicador sea superior al 25% de uso de grupo de datos.
- **Relevante:** Evaluar la tendencia a realizar cruce de información como ejercicio de búsqueda de nuevos insights y buen uso de base de datos.
- **Tiempo:** Evaluado al finalizar la hackathon.

**Fórmula:** DAhac=(Promedio Uso de MacroGrupo de Datos/Total macrogrupo de datos)×100

Nota: Los macrogrupos de datos están conformados por grupos de datos más pequeños que al sumarse llegan a ser 42 grupos. Sin embargo, para facilidad del indicador se seleccionan los macrogrupos que facilitan su medición.

- **Meta:** Al menos el 25% del uso de MacroGrupos

**Justificación:** El uso de varias bases de datos garantizarían una mejor comprensión del fenómeno y apoyaran la transparencia de los mismos.

**Resultado:** Derivado de las variables logradas se logra el siguiente resultado el cual se considera como un indicador completamente positivo en la apertura, disposición e interés por facilitar el ejercicio y claramente generar visualidad de los mismos.

1. Promedio uso de Macrogrupo de datos: 2
2. Total macrogrupo de datos: 6

$DAhac = (\text{Promedio Uso de MacroGrupo Datos} / \text{Total macrogrupo datos}) \times 100$

$DAhac = (2/6) \times 100$

**$DAhac = 33,3\%$  (Positivo propuesto mayor a 25%)**

- **CPhac: Calidad de Propuestas de Hackathon**

Este indicador se plantea con el fin de medir la calidad de las propuestas gráficas resultantes de la hackathon y son evaluadas con relación a la cadena de trabajo de datos propuesta por la investigación. Se busca que al menos el 80% de estas propuestas sean calificadas como satisfactorias o

superiores, adicional refleja el valor de la hackathon en cuanto a este entregable. Alcanzar esta meta indica que las propuestas son posibles de realizar como intervención en los espacios seleccionados.

- **Específico:** Evaluar la calidad de las propuestas generadas en la hackathon y su posibilidad de realización.
- **Medible:** Evaluaciones cualitativas de las propuestas basadas en criterios de la cadena de manejo de datos.
- **Alcanzable:** Al menos el 80% de las propuestas deben ser calificadas como satisfactorias o superiores.
- **Relevante:** Determina la posibilidad de pasar a la intervención de las propuestas en las calles.
- **Con Tiempo:** Evaluado después de terminado el taller.

**Fórmula:**  $CPV = (Propuestas\ satisfactorias / Propuestas\ totales) \times 100$

Para esta medición se utilizó una herramienta desarrollada durante la primera etapa, enfocada en uno de los indicadores clave. Esta herramienta permite valorar el proceso dentro de la cadena de trabajo con datos y se basa en los siguientes criterios:

**Tabla 23.**

*Criterios para medición indicador Calidad de Propuestas Hackatón*

Componente	Criterio	Pregunta de Evaluación	Escala de Calificación
Intención de	Claridad del	¿La propuesta tiene un objetivo	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)

<b>Comunicar</b>	Mensaje	claro de comunicación?	
	Relevancia del Mensaje	¿El mensaje es relevante y significativo para la audiencia objetivo?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Claridad de Presentación	¿El mensaje es presentado de manera comprensible y directa?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
<b>Analítica</b>	Cruce de datos	¿Los datos utilizados se contrastaron con mas de una base de datos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Contextualización	¿El análisis proporciona contexto suficiente para entender los datos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Insightfulness	¿El análisis ofrece insights valiosos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
<b>Producto Visual</b>	Atractivo Visual	¿La visualización es atractiva y capta la atención del espectador?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Provocación	¿La propuesta provoca algún tipo de conexión sentimental?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Ubicación	¿La propuesta se ubicó en un lugar donde su valor se ve beneficiado?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)

*Nota:* Elaboración propia.

Para evaluar una propuesta, cada criterio debe ser calificado en una escala de 1 (Deficiente) a 5 (Excelente). La puntuación total se calcula promediando las puntuaciones obtenidas en cada componente. Una propuesta es considerada satisfactoria si obtiene una puntuación promedio de al menos 4.

**Justificación:** Indica que los participantes no solo lograron realizar el proceso con la guía, sino que también pueden aplicarla eficazmente los conceptos y la cadena propuesta.

**Resultado:** Después de realizar la calificación de las propuestas obtuvimos resultado positivo al ser superior al 80% planteado, las propuestas reflejan los conceptos de visualización y visualidad lo cual se puede observar en las calificaciones de individuales dentro de los criterios propuestos. Adicionalmente, es valioso mencionar que el promedio de calificación general del ejercicio derivado del individual dio como resultado un valor de 4,4 sobre 5.

Propuestas Totales: 07

Propuestas satisfactorias: 6

$CPV=(Propuestas\ satisfactorias/Propuestas\ totales)\times 100$

$CPV=(06/07)\times 100$

**CPV= 85,7% (Positivo propuesto mayor a 80%)**

- **CVhac: Calidad Propuestas StoryTelling de Hackathon**

Este indicador se plantea con el fin de medir la calidad de las propuestas de storytelling para realización de animación resultantes de la hackathon y son evaluadas con relación a la cadena de trabajo de datos propuesta por la investigación. Se busca que al menos el 40% de estas propuestas sean calificadas como satisfactorias o superiores. De alcanzar la meta, indica que las propuestas son posibles de realizar.

- **Específico:** Evaluar la calidad de las propuestas generadas en la hackathon y su posibilidad de realización.
- **Medible:** Evaluaciones cualitativas de las propuestas basadas en criterios de la cadena de manejo de datos.

- **Alcanzable:** Al menos el 40% de las propuestas deben ser calificadas como satisfactorias o superiores.
- **Relevante:** Determina la posibilidad de pasar a la realización en complemento a las intervenciones gráficas.
- **Con Tiempo:** Evaluado después de terminado el taller.

**Fórmula:**  $CPV = (Propuestas\ satisfactorias / Propuestas\ totales) \times 100$

A fin de lograr esta medición, se usó nuevamente la herramienta de evaluación lograda para uno de los indicadores de la primera etapa la cual permite dimensionar su valor en relación a la cadena de trabajo de datos, con leves variaciones en relación al entregable a evaluar, la herramienta se resume en los siguientes criterios:

**Tabla 24.**

*Criterios para medición del indicador CVhac: Calidad Propuestas StoryTelling de Hackathon*

Componente	Criterio	Pregunta de Evaluación	Escala de Calificación
<b>Intención de Comunicar</b>	Claridad del Mensaje	¿La propuesta tiene una relación con la propuesta gráfica del grupo?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Relevancia del Mensaje	¿El mensaje refuerza el mensaje gráfico?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Claridad de Presentación	¿El mensaje es presentado de manera comprensible y directa?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
<b>Analítica</b>	Cruce de datos	¿Los datos utilizados son aún más que en la propuesta gráfica?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)

	Contextualización	¿El análisis proporciona contexto suficiente para entender los datos?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Insightfulness	¿El insight se afecta positivamente por la propuesta?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
<b>Producto Visual</b>	Atractivo Visual	¿El Storytelling es atractivo y capta la atención del espectador?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Provocación	¿La propuesta provoca algún tipo de conexión sentimental?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)
	Factibilidad	¿La propuesta es posible de realizarse en corto tiempo?	1 (Deficiente) - 5 (Excelente)

*Nota:* Elaboración propia.

Para evaluar una propuesta, cada criterio debe ser calificado en una escala de 1 (Deficiente) a 5 (Excelente). La puntuación total se calcula promediando las puntuaciones obtenidas en cada componente. Una propuesta es considerada satisfactoria si obtiene una puntuación promedio de al menos 3.

- **Meta:** Al menos el 40% de las propuestas deben ser satisfactorias.

**Justificación:** Indica que los participantes no solo lograron realizar el proceso gráfico de propuesta, sino que también complementan el ejercicio desde la animación para afectar positivamente la comunicación de la propuesta y el objetivo de visualidad.

**Resultado:** *Tras la evaluación, se obtuvo un resultado negativo al no alcanzar el 40% mínimo requerido. La mayoría de las propuestas no se*

concretaron, por lo que no reflejan adecuadamente los conceptos de visualización y visualidad. El análisis muestra que el tiempo no fue suficiente para desarrollar el entregable de storytelling, y aunque se consideraron propuestas conceptuales, estas tampoco aportaron un valor significativo. El promedio general de calificación fue de 2,2 sobre 5, lo que refuerza el bajo desempeño del ejercicio.

Propuestas Totales: 07

Propuestas satisfactorias: 2

CPV=(Propuestas satisfactorias/Propuestas totales)×100

CPV=(02/07)×100

**CPV= 28,5% (Valor Negativo inferior al 40%)**

### **2.2.3. Indicadores de Desarrollo de la Etapa Tres**

Este componente propuso indicadores para evaluar tanto el proceso como el impacto de las intervenciones realizadas, con énfasis en la promoción, apropiación y acceso desde el espacio urbano, centrado en las personas. Se trabajó con cuatro grupos conformados por un total de 15 participantes, la mayoría con perfiles creativos en artes y graffiti. Los perfiles expertos en datos se integraron como asesores en una fase previa, con el objetivo de respaldar y validar los contenidos representados en las obras.

Con base en este contexto, se definieron los siguientes indicadores:

- **PCdes: El indicador de *Participación de la Comunidad en el desarrollo***

El indicador de *Participación por Disciplinas* busca evidenciar la evolución de la participación en esta fase final, centrada en la intervención o desarrollo de la propuesta. Se define un rango de efectividad entre el 80 % y el 100 %, planteado bajo la premisa de que este nivel refleja apropiación del proyecto y afecto por la iniciativa. Alcanzar este rango permitiría concluir que la intervención promueve un cambio positivo. Para su medición, se considerarán dos variables:

1. El número de personas que conformaron los grupos seleccionados.
2. El número de personas que efectivamente participaron en el desarrollo e implementación de las intervenciones.
  - **Específico:** Medir la participación efectiva de las personas que conforman los grupos seleccionados para intervención del espacio público.
  - **Medible:** Número de personas que participan de la totalidad del proceso de intervención sobre el total de participantes.
  - **Alcanzable:** Se espera que al menos el 80% de los inscritos completen el taller.
  - **Relevante:** Evalúa el compromiso, apropiación y afecto logrado por cuenta de los participantes referente al propósito del proyecto.
  - **Tiempo:** Evaluado al finalizar la intervención.

**Fórmula:** PCdes=(Personas de los grupos/Personas que participan de la totalidad de la intervención)×100

- **Meta:** Al menos el 80% de las personas deben participar efectivamente de la intervención.

**Resultado:** *En la evaluación de este indicador, se consideró únicamente al grupo creativo (grafiteros, ilustradores, diseñadores y artistas) como disciplina a medir. El resultado fue negativo, con una participación inferior al 70 %, aunque superior al 50 %. Un hallazgo relevante del ejercicio fue la manifestación reiterada de los participantes sobre la necesidad de un reconocimiento económico, evidenciando la importancia de valorar y apoyar sus saberes.*

1. Personas de los grupos: 15 (4 grupos)
2. Personas que participan de la totalidad de la intervención: 14 (4 grupos)

PCdes=(Personas de los grupos/Personas que participan de la totalidad de la intervención)×100

$$\text{PCdes}=(14/15)\times 100$$

**PCta= 93,3 % (Positivo mayor a 80%)**

Para complementar esta información, cabe decir que el Anexo X contiene los soportes correspondientes a este indicador.

- **ICn: Indicador de Cumplimiento Normativo**

El indicador de *Cumplimiento Normativo*, se propone para generar un análisis y evaluar el cumplimiento de las aprobaciones necesarias para el uso

del “Spots” espacio público, el criterio de efectividad del indicador se plantea con un porcentaje de 0 a 10% que representa el esfuerzo adicional al momento conseguir los 4 espacios, el porcentaje propuesto relaciona el esfuerzo realizado por cuenta de los gestores (IDRD, Veeduría Distrital, artistas y otros) realizado para viabilizar las intervenciones de los espacios, un valor positivo refleja una ruta clara al momento de realizar la gestión de espacios. Para determinar estos valores se tomarán en cuenta 1.Cantidad de espacios necesarios y 2.Cantidad de solicitudes realizadas.

- **Específico:** Evalúa el esfuerzo realizado para las aprobaciones necesarias para el uso del “Spots” espacio público.
- **Medible:** Porcentaje de aprobaciones obtenidas en comparación con las solicitadas.
- **Alcanzable:** Se espera que se dé un resultado menor o igual 10% de esfuerzo al momento de lograr los 4 espacios a intervenir
- **Relevante:** Refleja el esfuerzo realizado por cuenta de los gestores (IDRD, Veeduría Distrital, artistas y otros) realizado para viabilizar las intervenciones de los espacios.
- **Tiempo:** Evaluado al finalizar la intervención.

**Fórmula:**  $ICN = (\text{Total de solicitudes realizadas} / \text{Aprobaciones obtenidas}) \times 100$

- **Meta:** Al menos el 100% de las aprobaciones requeridas deben ser obtenidas antes de la intervención.

**Resultado:** *En la evaluación de este indicador se decidió considerar el esfuerzo del grupo completo, dado que todos participaron en la gestión de viabilidad de los spots de intervención. El resultado mostró un*

esfuerzo del 100 %, superior al esperado, lo que se califica como negativo. Este hallazgo evidencia que la ruta para la aprobación de espacios aún no está completamente resuelta y exige un sobreesfuerzo por parte de los artistas o actores involucrados.

1. Total de solicitudes realizadas: 8

2. Aprobaciones obtenidas: 4

ICN=(Total de solicitudes realizadas/Aprobaciones  
obtenidas)×100 - 100%

PCdes=((4/8)×100)-100

**PCta= 100% (Negativo mayor a 10%)**

Para sustentar este indicador se anexa el documento Autorización de intervención artística relacionada con la Comisión de la Verdad, en tres (3) inmuebles a cargo del IPES (*Anexo P*), el cual refleja el esfuerzo institucional necesario para lograr la viabilidad de los espacios.

- **IAC: Indicador de Apropiación Comunitaria**

El indicador de *Apropiación Comunitaria* busca evidenciar el impacto directo de las intervenciones en las comunidades, midiendo las acciones generadas como respuesta a las obras iniciales. Se trata de un indicador compuesto que considera dos criterios principales: el primero evalúa si más del 25 % de las obras cuentan con intervenciones complementarias realizadas por la comunidad, lo cual se considerará un resultado positivo; el segundo analiza la motivación detrás de dichas

intervenciones, valorando si reflejan una apropiación positiva del mensaje. La combinación de ambos criterios permite determinar si las intervenciones generaron un vínculo significativo con el entorno y si la visualidad se consolida como una estrategia efectiva para conectar con el contexto. Para su medición se tomarán en cuenta el número total de espacios intervenidos, la cantidad de espacios que presentaron intervenciones comunitarias y las motivaciones registradas para su realización.

- **Específico:** Refleja un grado de afección logrado por la propuesta evidenciado por una intervención dentro de la obra inicial y surge como respuesta al estímulo logrado.
- **Medible:**
  1. Número de Intervenciones Complementarias (NIC):  
Cantidad de intervenciones comunitarias registradas que complementan las obras iniciales.
  2. Motivación de las Intervenciones Comunitarias (MIC):  
Evaluación Cualitativa-Cuantitativa del valor de estas intervenciones complementarias.
- **Alcance:** El resultado de cada indicador debe ser positivo para que el indicador compuesto sea positivo; para ser positivos los componentes sus metas son:
  1. NIC: Una meta razonable sería lograr al menos una intervención comunitaria complementaria en un 25% de los muros intervenidos.

2. MIC: Con una motivación clara y una calificación promedio superior a 4 en rango de 1 a 5.

- **Relevante:** Este indicador refleja la conexión emocional y el sentido de apropiación de la comunidad, destacando cómo las intervenciones fomentan la participación activa y el cuidado del espacio público.
- **Tiempo:** Evaluado durante el primer mes después de la instalación inicial de las intervenciones.

**Fórmulas:**

NIC=(Intervenciones comunitarias detectadas X 100%) / Total de obras

MIC=(Sumatoria de calificaciones de las intervenciones comunitarias /  
Número total de intervenciones comunitarias)

**Tabla 25.**

*Criterios para medición del indicador IAC: Indicador de Apropiación*

*Comunitaria*

<b>Componente</b>	<b>Criterio</b>	<b>Pregunta de Evaluación</b>
	Identificación con la Intervención	¿La comunidad siente que la intervención representa su identidad o valores culturales?
	Orgullo Local	¿La intervención genera orgullo en los residentes respecto a su espacio público?
<b>Afecto Emocional</b>	Resonancia Emocional	¿La comunidad expresa emociones como alegría, admiración, tristeza u otros hacia la intervención?
	Estética y Embellecimiento	¿La intervención mejora visualmente el espacio público según la percepción de la comunidad?
<b>Percepción de Impacto</b>	Relevancia Social	¿La comunidad considera que la

	intervención aborda un tema importante o relevante para ellos?
Aumento de Seguridad y Bienestar	¿Los residentes sienten que la intervención hace el espacio más seguro y acogedor?
Contribuciones Directas	¿Cuántos miembros de la comunidad contribuyeron de manera directa (pintando, creando contenido, organizando)? 1=0 +10=2 +20=3 +30=4 +40=5
Asistencia a Actividades	¿Cuántos miembros asistieron a eventos relacionados con la intervención (lanzamientos, talleres)? 1=0 +10=2 +20=3 +30=4 +40=5
<b>Participación Activa</b>	¿Qué tan activa ha sido la comunidad en promover o compartir información sobre la intervención (boca a boca, redes sociales)?
Promoción y Difusión	

**Justificación:** Indica que los participantes no solo lograron intervenir la propuesta, sino que también lo realizaron desde un ejercicio conceptual, con una motivación y una narrativa colectiva en apoyo o fortalecimiento a la propuesta.

**Resultado:** En la evaluación de este indicador se consideró únicamente a las personas cercanas a los puntos de intervención para analizar el fenómeno de apropiación comunitaria. A partir de encuentros y conversaciones con la comunidad, se obtuvo un resultado positivo inicial: el 25 % del NIC (Número de Intervenciones Comunitarias), al haberse registrado una intervención comunitaria en una de las cuatro obras realizadas. Además, el MIC (Motivación de la Intervención Comunitaria) también resultó positivo, ya que el promedio de los criterios evaluados arrojó un valor de 4.4, superando la meta establecida de 4.

No obstante, aunque el resultado general es favorable, se identifican elementos a tener en cuenta: la única obra con apropiación comunitaria se desarrolló en una institución educativa, un espacio con una comunidad presente de forma constante, lo que sugiere que el tipo de lugar influye en la participación y apropiación de las intervenciones.

## NIC

**NIC**= Intervenciones comunitarias detectadas X 100% / Total de obras

$$\text{NIC} = (1 \times 100) / 4$$

$$\text{NIC} = 25\% \text{ (Positivo Igual a 25\%)}$$

## MIC

**Tabla 26.**

### MIC

Componente	Criterio	Pregunta de Evaluación	Escala de Calificación	Resultados Componente
<b>Afecto Emocional</b>	Identificación con la Intervención	¿La comunidad siente que la intervención representa su identidad o valores culturales?	5	4,66
	Orgullo Local	¿La intervención genera orgullo en los residentes respecto a su espacio público?	4	
	Resonancia Emocional	¿La comunidad expresa emociones como alegría, admiración, tristeza u otros hacia la intervención?	5	
<b>Percepción de Impacto</b>	Estética y Embellecimiento	¿La intervención mejora visualmente el espacio público según la percepción de la comunidad?	4	4,66
	Relevancia Social	¿La comunidad considera que la intervención aborda un tema importante o relevante para ellos?	5	

	Aumento de Seguridad y Bienestar	¿Los residentes sienten que la intervención hace el espacio más seguro y acogedor?	3	
<b>Participación Activa</b>	Contribuciones Directas	¿Cuántos miembros de la comunidad contribuyeron de manera directa (pintando, creando contenido, organizando)? 1=0 +10=2 +20=3 +30=4 +40=5	5	
	Asistencia a Actividades	¿Cuántos miembros asistieron a eventos relacionados con la intervención (lanzamientos, talleres)? 1=0 +10=2 +20=3 +30=4 +40=5	5	
	Promoción y Difusión	¿Qué tan activa ha sido la comunidad en promover o compartir información sobre la intervención (boca a boca, redes sociales)?	4	4,66
			<b>Total:</b>	<b>4,44</b>

*Nota:* Elaboración propia.

- **IVI: Indicador de Visualidad**

El Indicador de Visualidad de la Intervención busca evaluar si las intervenciones implementadas en el espacio público cumplen con las condiciones de visualidad establecidas en el proyecto. El criterio de efectividad del indicador se plantea como positivo con un resultado igual o superior a 4.5 en una escala de evaluación de 1 a 5. Dentro de este rango, se puede concluir que la obra genera una conexión efectiva desde la visualidad con su entorno y audiencia. Para determinar estos valores se tomarán en cuenta tres grandes grupos: 1. Estética y Atractivo Visual, 2. Conexión Emocional y Narrativa, y 3. Legibilidad y Comprensión Visual, evaluadas a través de encuestas y análisis cualitativos aplicados a la comunidad y expertos en visualidad.

- **Específico:** El Indicador de Visualidad de la Intervención mide el grado en que las obras y propuestas implementadas en el espacio público cumplen con las condiciones de visualidad establecidas en el proyecto. Evalúa el impacto visual, emocional y comunicativo de las intervenciones mediante tres dimensiones clave: Estética y Atractivo Visual, Conexión Emocional y Narrativa, y Legibilidad y Comprensión Visual.
- **Medible:** El indicador se cuantifica a través de una escala de evaluación de 1 a 5, donde se espera que las intervenciones obtengan un puntaje promedio de 4.0 a 5.0 para considerarse exitosas. La medición se realizará mediante:
  - Encuestas comunitarias, dirigidas a los habitantes y transeúntes que interactúan con la obra.
  - Evaluación de expertos en visualidad, que califican las tres dimensiones del indicador.

**Fórmula:**  $IV_i = \text{Suma de puntajes de las intervenciones} / 4$

A fin de lograr esta medición se usó la estructura de herramienta de evaluación lograda para uno de los indicadores de la primera etapa, la cual permite dimensionar valores en las diferentes dimensiones propuestas, la herramienta se resume en los siguientes criterios:

**Tabla 27.**

*Criterios para medición del indicador IVi: Indicador de Visualidad*

<b>Componente</b>	<b>Criterio</b>	<b>Pregunta de Evaluación</b>
<b>Estética y Atractivo Visual</b>	Impacto Visual	¿La obra destaca y atrae la atención inmediata en su entorno urbano?
	Calidad Técnica	¿La obra muestra un acabado técnico de alta calidad en diseño, color y composición?
	Integración al Entorno	¿La obra se integra armónicamente al espacio público donde está ubicada?
<b>Conexión Emocional y Narrativa</b>	Evocación Emocional	¿La obra genera una respuesta emocional significativa (inspiración, reflexión, empatía) en el público?
	Relevancia Narrativa	¿La obra comunica un mensaje claro y relevante relacionado con el contexto social o cultural?
	Engagement	¿La obra invita al público a interactuar, reflexionar o dialogar sobre su contenido?
<b>Legibilidad y Comprensión Visual</b>	Claridad de Elementos	¿Los elementos visuales son claros y fáciles de distinguir?
	Accesibilidad Cognitiva	¿El público puede entender rápidamente el mensaje o concepto de la obra?
	Inclusividad Visual	¿La obra es comprensible y significativa para audiencias diversas (edades, culturas, niveles educativos)?

*Nota:* Elaboración propia.

**- Tres Dimensiones:**

- Estética y Atractivo Visual mide el impacto visual y la armonía de la obra en su entorno.
- Conexión Emocional y Narrativa evalúa la capacidad de la obra para generar emociones y transmitir un mensaje claro.
- Legibilidad y Comprensión Visual mide la claridad de los elementos visuales y su accesibilidad para diferentes públicos.

- **Alcanzable:** El criterio de efectividad se plantea igual o superior a 4.5 en la escala de evaluación. Este rango es alcanzable dado que el proceso de diseño e intervención ha sido resultado del proceso de co-creación con la comunidad y expertos en visualidad, garantizando un alto nivel de integración y pertinencia en el espacio público.
- **Relevante:** Este indicador es fundamental para el éxito del proyecto, ya que permite verificar si las intervenciones realmente cumplen con su propósito de visualidad de los datos y fenómenos recolectados por la comisión de la verdad desde la experiencia visual, emotiva y simbólica en el espacio público. Además, proporciona información clave para futuras intervenciones y mejoras en la metodología de implementación de obras de visualidad.
- **Meta:** Al menos lograr una calificación total de 4.5 en los promedios de las dimensiones valoradas.

*Resultado: Después de calificar las propuestas se obtuvo un resultado de 4,3, valor inferior a la meta establecida. Aunque la visualidad no se logró en su totalidad, el puntaje se encuentra cercano al objetivo. El principal motivo del resultado se identifica en el análisis individual de las propuestas, donde una de ellas presentó calificaciones significativamente bajas en varios criterios. Una posible explicación es que, durante la selección de las intervenciones, el comité decidió brindar la oportunidad a un grupo de artistas con menor trayectoria, lo que pudo haber afectado el desempeño general.*

IVi= Suma de puntajes de las intervenciones / 4

IVi= (4,672407407 + 4,942222222 + 3,225925926 + 4,397167756) / 4

IVi= 4,309

Para complementar este análisis, se puede consultar el Anexo Y, donde se presenta el Indicador de Visualidad y Valores de Comunidad discriminados por Grupos.

### **2.3. Análisis Reflexivo**

El camino recorrido en **DataGrafo** ha permitido poner a prueba la hipótesis que nos guió desde el inicio: **¿pueden los datos abiertos, las disciplinas creativas y el espacio urbano transformar la manera en que la ciudadanía accede y se apropia de la información?** A lo largo de las tres etapas del proyecto, los indicadores han demostrado que esta fusión no solo es posible, sino que abre nuevas formas de **visualidad**, donde el arte y los datos dialogan con la comunidad.

En la primera etapa el aprendizaje sobre datos abiertos despertó el interés de los participantes. A pesar de que un 45.94% no finalizó el proceso, quienes lo hicieron lograron un incremento del 93.1% en su comprensión de los datos. Esto nos mostró que, aunque hay barreras iniciales, el acceso a la información se fortalece cuando se combina con creatividad y experiencias prácticas.

En la segunda etapa, la hackathon se convirtió en un espacio de exploración y transformación. Con un 85.7% de propuestas evaluadas como satisfactorias, los participantes demostraron su capacidad de convertir datos en piezas visuales con significado. Sin embargo, con una participación del 61.5%, quedó claro que algunos factores como el tiempo y la falta de incentivos económicos influyeron en la continuidad del proceso.

La tercera etapa nos llevó al espacio público, donde la visualidad tomó vida en los muros intervenidos (ver indicadores de la Etapa 3 y los relatos de intervención en el análisis por grupo mural). Con un **93.3% de las obras completadas** y un 25% de apropiación comunitaria, la respuesta de la ciudadanía fue más que positiva. Un fenómeno particularmente especial fue la intervención espontánea de la comunidad sobre una de las obras, un gesto que reafirmó el impacto del proyecto. Aunque el **Indicador de Visualidad** alcanzó 4.3 sobre 5 (ligeramente por debajo de la meta de 4.5), esto nos deja un desafío emocionante: mejorar la conexión conceptual y estética en futuras intervenciones, que a su vez siempre fue el reto más fuerte a vencer.

*En conclusión, la hipótesis se valida en gran medida, pues se logró que el arte urbano y el diseño se convirtieran en vehículos de acceso y apropiación de la información. Sin embargo, este es solo el comienzo. Es importante entender que el proceso puede ser más inclusivo, que los incentivos son clave para la participación y que la visualidad debe seguir evolucionando para impactar aún más a quienes habitan el espacio público.*

El desarrollo de DataGrafo no solo ha sido un proceso de intervención urbana, sino la construcción de una cadena de valor que integra múltiples actores, conocimientos y experiencias. Desde la exploración inicial hasta la apropiación comunitaria, cada etapa del proyecto ha sumado valor en diferentes niveles: social, creativo, educativo y urbano, permitiendo consolidar una práctica que trasciende el ejercicio experimental y se proyecta hacia su sostenibilidad.

En el nivel social, la colaboración entre organismos como la Comisión de la Verdad, LabCapital y los participantes creativos se convirtió en un catalizador para el acceso y la apropiación de la información en el espacio público. A esta red se sumaron actores clave como Idartes, Ipes, Distrito Graffiti y Capital Graffiti Tour, ampliando el ecosistema del proyecto y fortaleciendo su impacto territorial. La intervención comunitaria espontánea sobre uno de los murales confirma que la obra no solo fue observada, sino vivida y resignificada por quienes la habitan.

En el nivel urbano, la ejecución de las intervenciones fortaleció la idea de que el espacio público es un lienzo colectivo, donde el arte urbano no solo embellece, sino que comunica, resignifica y genera memoria. La presencia de actores institucionales en la aprobación de espacios y la logística de la instalación abrió la posibilidad de replicar y expandir el proyecto en nuevas locaciones.

La cadena de valor de DataGrafo ha permitido consolidar un modelo donde los datos abiertos trascienden lo digital para convertirse en expresiones tangibles en la ciudad. Cada actor, conocimiento y proceso ha sumado una capa de significado al proyecto, demostrando que el arte, los datos y la comunidad pueden unirse para transformar el espacio público en un canal de comunicación vivo y dinámico.

El fortalecimiento de las redes colaborativas entre artistas, diseñadores, programadores y comunidades amplió la capacidad de gestión y producción colectiva. La participación de múltiples instituciones en la etapa final aseguró que los aprendizajes y metodologías puedan ser replicados y escalados en

futuras iniciativas. DataGrafo no solo deja obras en el espacio público, sino un conjunto de competencias y estrategias que permiten seguir construyendo visualidad desde la ciudadanía.

Para fortalecer la difusión y evitar que los resultados queden circunscritos al documento académico, se desarrolló un micrositio web que integra una presentación del proyecto, recursos audiovisuales y un podcast generado con apoyo de IA, orientado a un consumo lúdico, interactivo y accesible para públicos no especializados. Este soporte consolida el aporte metodológico, las infografías y los indicadores en un formato de acceso abierto y funciona como repositorio vivo para futuras reactivaciones y presentaciones del modelo. Este recurso puede ser consultado en el Anexo AA al final de este documento.

## 2.4. Conclusiones

Figura 87.

*Evento de Hackatón*



*Nota:* Fotografía de elaboración propia.

### 2.4.1. Generales

DataGrafo nació como una inquietud sobre cómo los datos abiertos pueden cobrar vida más allá de lo digital, cómo pueden integrarse al espacio público y, sobre todo, cómo pueden ser apropiados por la ciudadanía a través del arte. A lo largo del proceso, esta idea evolucionó, se extendió y tomó forma en cada etapa del proyecto. Hoy, al mirar el camino recorrido, puedo afirmar que este ejercicio ha sido mucho más que una intervención urbana, ha sido una experiencia de aprendizaje profundo, un laboratorio vivo donde la visualidad se ha convertido en un lenguaje compartido.

Cada fase del proyecto dejó lecciones valiosas. La etapa de aprendizaje y manejo de datos confirmó que el conocimiento es más efectivo cuando se construye en comunidad, cuando la abstracción de los datos encuentra un propósito narrativo y un sentido visual. La hackathon reafirmó el poder de la co-creación, de la mezcla entre disciplinas y de la capacidad creativa colectiva para transformar la información en experiencias accesibles y emocionantes. Y, finalmente, la intervención en el espacio público mostró el verdadero impacto del proyecto: las obras dejaron de ser solo representaciones visuales para convertirse en territorios simbólicos, lugares de memoria y apropiación.

Los datos abiertos forman parte de una necesidad actual que permite a las sociedades comprender mejor los fenómenos y acontecimientos de su entorno. Sin embargo, lograr que comunidades sin experiencia en manejo de datos puedan entender y apropiarse de ellos sigue siendo un reto significativo. DataGrafo logró, en un porcentaje considerable, apoyar este desafío, acercando la información a la ciudadanía a través del arte urbano. La interacción entre datos y visualidad permitió generar nuevas formas de lectura y exploración de la información, haciendo de los muros un espacio de comunicación y resignificación de la memoria colectiva.

El proyecto enfrentó limitaciones significativas, especialmente en materia de recursos. La ausencia de financiación directa exigió una intensa gestión y articulación entre los actores involucrados. Si bien la participación de expertos de diversas disciplinas permitió avanzar, la restricción presupuestal afectó la escala y el número de intervenciones. El mayor impacto negativo se evidenció en la imposibilidad de ejecutar los componentes de animación y realidad aumentada, debido a la falta de capacidades específicas en la

convocatoria y en las propuestas, particularmente en la fase prototípica inicial. Este desafío se convirtió en un aprendizaje clave: para futuras versiones será indispensable robustecer los mecanismos de financiamiento, asegurar capacidades técnicas desde el inicio y definir una estrategia de sostenibilidad que garantice la continuidad de las acciones.

Más allá de las dificultades, el proceso metodológico, la mejora de estrategias y la colaboración entre actores fueron uno de los mayores logros del proyecto. La convergencia entre diseñadores, artistas urbanos, programadores, investigadores y la comunidad permitió consolidar un modelo replicable, donde la investigación+creación se convierte en una herramienta poderosa para la transformación social. DataGrafo demostró que la visualidad no es solo una forma de ver, sino una manera de comprender, sentir y conectar con el entorno.

Uno de los momentos más significativos fue ver cómo la comunidad intervino espontáneamente sobre una de las obras, no para alterarla, sino para complementarla. Este gesto reafirmó que la visualidad no es un concepto estático ni un resultado final, sino un proceso dinámico donde los significados siguen construyéndose en el tiempo. Fue en ese instante cuando comprendí que el éxito de DataGrafo no radica solo en las obras creadas, sino en la capacidad de generar diálogo, de abrir un espacio donde el arte y los datos conviven con la gente, provocan emociones y generan nuevos relatos.

Este proyecto me deja la certeza de que la investigación+creación es una metodología potente para la transformación social. Me deja también preguntas abiertas, retos por explorar y el deseo de seguir profundizando en nuevas formas de visualidad que conecten información, arte y comunidad.

DataGrafo es un punto de partida, no un punto final, y su mayor valor está en el camino que aún queda por recorrer.

Aun cuando es conocido el valor que logran aportar los perfiles creativos ha sido importante experimentar de manera directa este valor a partir de un reto particular enfocado en la creación de imagen, en este contexto se evidencia aportes a partir de perspectiva y el significado que tienen los datos en ellos, seguido de ello las maneras como pueden representarlos a partir de ideas con riqueza visual, para finalmente, construir experiencias visuales que comprometen dinámicas complejas con los observadores.

El reto plantea un trabajo con la realidad compleja centrada en hechos históricos que son también, una verdad compleja, cargada de elementos negativos en su mayoría; de este contexto los resultados muestran realidades igualmente complejas, al tiempo que se acompañan por elementos gráficos la mayoría de casos de narrativas fuertes. Esta realidad de la verdad y los resultados del proceso han sumado dificultad en el momento de ser acogidos por cuenta de los dueños de los espacios a intervenir, lo que muestra la de manera positiva o negativa la tendencia hacia propuestas de murales y graffiti con mayor valor estético y desarrollados desde conceptos positivos.

Apostar por la experimentación en procesos de co-creación y perfiles creativos supone una buena alternativa en el caso de significar los datos, aportando facilidad en el acceso a los mismos, esto se logra en el momento en que se ponen en el centro del reto a las personas para quienes se generan propuestas.

Un valor particular evidenciado en el proceso fue el de la *visualidad*, que desde el inicio constituyó la apuesta conceptual central. Este concepto fue

abordado desligado de una connotación positiva o negativa, entendiéndolo como la capacidad de la imagen para dinamizar relaciones complejas entre datos, territorio y observadores. El ejercicio permitió concluir que la visualidad, entendida como una construcción intencionada de sentido a partir de lo gráfico, aporta un valor significativo cuando se trabaja con datos sociales. En este caso, permitió visibilizar condiciones humanas que trascienden las cifras y los informes técnicos, al traducirse en experiencias sensibles que, además de informar, convocan al sentir. La imagen no solo comunica, sino que resignifica y moviliza, haciendo del espacio urbano un escenario activo de memoria y conciencia colectiva.

El potencial creativo colectivo es una opción importante en el momento de construcción de ideas y desarrollo conceptual de las mismas, el contraste constante la interacción de las diversas visiones permite la construcción de narrativas y el enriquecimiento colectivo a partir de dinámicas de igualdad, respeto, inclusión y equidad. Es importante resaltar el reto que el mismo ejercicio colectivo supone en cuanto a sus dinámicas, metodología, mediación y búsqueda de igualdad, sin embargo de lograrse, los resultados son sin duda superiores a ejercicios de pensamiento individuales.

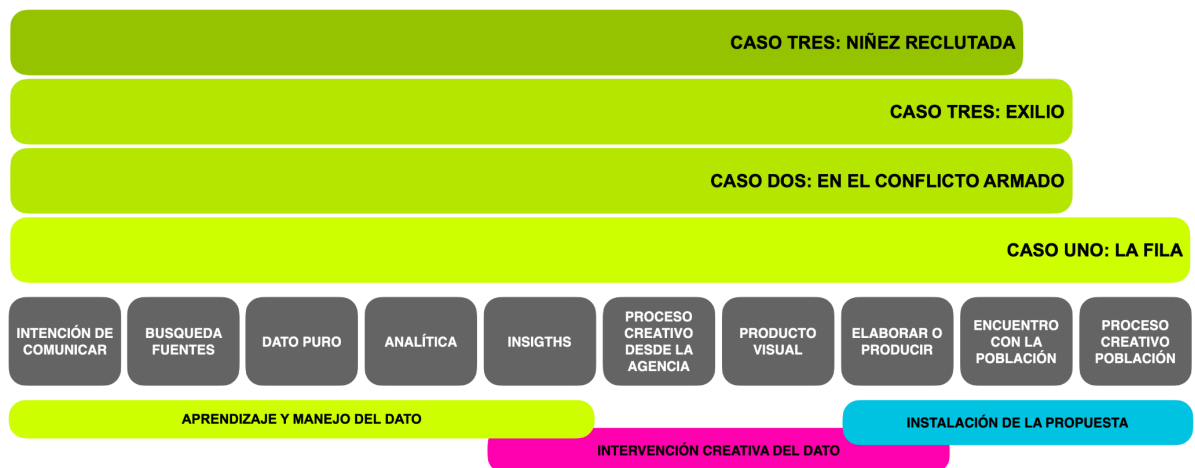
Las complicaciones y decisiones personales en el momento de afrontar el reto por parte de los creativos reflejan la plasticidad de su pensamiento y en él radica el valor del pensamiento creativo. Se observó en varios grupos tomar la iniciativa de construir su propio método de construcción y abordaje del reto, estas situaciones, en algunos casos logró un resultado de extremo valor y en otros se complicó debido al manejo del tiempo, aun cuando se evidencia resultados parciales valiosos.

Fue importante reconocer y experimentar las diferencias mediante la práctica de los conceptos de datos, visualización, visualidad y visibilidad, que inicialmente y en la teoría proponen ya una diferencia y particularidades importantes que fueron más sencillas de identificar después del ejercicio.

Finalmente, una conclusión particularmente significativa a nivel personal, fue el valor encontrado en el arte urbano desde una perspectiva de reconocimiento de este como una plataforma social de diálogo y construcción de narrativas constante, que se construye a partir de las diferentes realidades del entorno, aporta visiones críticas, populares y lo más importante, abiertas a la construcción colectiva y adaptación.

**Figura 88.**

*Propuestas, viaje y método*



*Nota:* Elaboración propia.

*DataGraffo* marca un referente en el arte urbano y datos por consolidarse como un proceso con sentido, validado y colectivo, sustentado en un fondo conceptual sólido (la visualidad de datos como mediación entre información compleja, territorio y ciudadanía) y por medir su desempeño

(visualidad, comprensión, apropiación). Esta combinación de cocreación con actores locales e instituciones, metodología evaluable y anclaje territorial lo vuelve replicable en otros contextos mediante micro-hackathones *in situ* para priorizar datos, protocolos de participación y gobernanza comunitaria, un kit abierto de herramientas y seguimiento longitudinal apoyado en trazadores digitales.

#### **2.4.2. Descubrimientos y Recomendaciones**

En el marco del proceso también se identificaron algunas condiciones a mejorar, incluso algunas que se puede pensar en evitar, estas a continuación se proponen un par de ellas, a las que se llegó desde procesos de reflexión:

En primer lugar, en el proceso relacionado a los artistas se debe priorizar un pago o asegurar un rubro directo para los participantes involucrados. Es de vital importancia reconocer desde lo monetario el valor de sus aportes, tiempo y trabajo; adicionalmente, el reconocimiento de este resultaría en obtener mayor compromiso y mejores resultados.

Por otro lado, si bien los procesos desarrollados fueron positivos en su mayoría, se logró determinar que al menos dos de los grupos presentaron mayor complejidad al momento de afrontar el reto. Extrañamente, en estos grupos hizo falta una mayor diversidad de perfiles que aporten desde visiones más complejas y propongan momentos de tensión constructivos.

En consecuencia, es necesario identificar y verificar un banco de aliados estratégicos respecto a los espacios dispuestos para ser intervenidos. Además, es fundamental sumar estos actores desde una etapa temprana con el fin de

comprometerlos en el proceso, generar apropiación y facilitar la aprobación de los espacios.

De igual manera, es conveniente proponer un monto específico de recursos destinados al desarrollo de las propuestas como parte del reto, con la intención de que los artistas tengan acotada la dimensión del proyecto.

A su vez, el proceso creativo debe realizarse de manera adaptativa. Se pudo observar y vivir directamente el valor de los métodos y herramientas propias de los creativos durante la construcción de las propuestas. Esta experiencia puede ser mejor aprovechada si se contempla un grado de flexibilidad en el proceso propuesto, definiendo unos elementos base previamente, lo cual puede resultar en dinámicas más ágiles que las logradas.

En relación con ello, para los procesos previos al encuentro con los participantes, los grupos de datos podrían construir un *brief* con elementos específicos a manera de requerimientos iniciales de diseño. Esto supondría un ahorro de tiempo en el abordaje del proceso y permitiría centrar a los creativos en actividades de creación y propuesta.

Respecto a los entregables, se recomienda disponer de espacios dedicados a cada uno y no destinarlos en un mismo momento, ya que la consideración colectiva fue afrontar los productos finales desde lo grupal. Esta decisión comprometió el desarrollo de las propuestas de animación e infografía.

Asimismo, los tiempos de intervención deben pactarse con los artistas, y es necesario disponer de mayor tiempo para el desarrollo de las propuestas. A

manera de autocrítica, se debería adecuar el tiempo a los compromisos de los creativos y ser más flexibles frente a las necesidades de las entidades.

En términos generales, el desarrollo de *DataGrafo* ha permitido evidenciar el potencial que tienen los datos abiertos cuando se integran con procesos creativos y se llevan al espacio público. Sin embargo, este proyecto no debe verse como un ejercicio cerrado, sino como un punto de partida para futuras exploraciones y mejoras. El reto ahora es consolidar el aprendizaje obtenido y proyectar el impacto de la visualidad a nuevas escalas, espacios y públicos.

De esta manera, uno de los principales aspectos a fortalecer es la sostenibilidad del proyecto. La experiencia ha demostrado que la articulación entre diferentes actores ha sido clave (como se menciona anteriormente en la descripción operativa del proyecto, 1.2 Metodología, así como en las narrativas del trabajo con IPES, IDR, Veeduría, etc.) para la ejecución de las intervenciones, pero la ausencia de financiamiento estable limitó la cantidad de propuestas implementadas. En futuras versiones, sería fundamental establecer mecanismos de financiación más robustos, a través de alianzas estratégicas con entidades gubernamentales, privadas y de cooperación internacional (Ambos aspectos, sostenibilidad y financiación fueron hallazgos que aparecen como una necesidad detectada en varios puntos del análisis cualitativo de participación e indicadores negativos). Garantizar estos recursos no solo permitiría aumentar la escala de las intervenciones, sino también generar incentivos para una mayor participación de creativos y comunidades.

Del mismo modo, otra mejora clave es la profundización en los procesos formativos. Si bien el taller de datos abiertos logró un incremento del 93.1% en el conocimiento de los participantes (ir a Indicadores de Etapa 1: 2.2.1. subindicador de comprensión de datos), el alto porcentaje de deserción (45.94%) sugiere que es necesario revisar y ajustar la metodología para mejorar la retención. Explorar formatos híbridos, sesiones más dinámicas y estrategias de acompañamiento personalizado podría optimizar este proceso, logrando que más personas completen la formación y se involucren activamente en las siguientes etapas del proyecto.

En cuanto al impacto urbano y comunitario, *DataGrafo* dejó un resultado positivo con un 25% de intervención comunitaria espontánea, lo que demuestra la conexión generada con la población. Sin embargo, en futuras ediciones, este nivel de apropiación podría potenciarse aún más mediante estrategias de participación más directas, como la inclusión de la comunidad en la planificación y ejecución de las intervenciones, promoviendo la co-creación desde el inicio.

Dando paso a la reflexión que la participación comunitaria desde el diseño permitirá ampliar el involucramiento de las comunidades “receptoras” para que pasen a ser cocreadoras desde fases tempranas suponiendo una transformación del proceso: no solo mejora la pertinencia de los datos priorizados y de los lenguajes visuales, sino que eleva la visualidad al anclarla a sentidos locales (memorias, usos del lugar, públicos reales). Integrar vecindarios, comercios y escuelas en microtalleres y micro-hackathons in situ, con roles claros (co-curaduría, relato y validación), permitiría escalar los niveles

de participación de informar/consultar hacia cocrear/corresponsabilizar, fortaleciendo la apropiación de las obras.

Esta apuesta debe contrastarse con la complejidad ya evidenciada en el indicador de viabilidad de espacios, cuyo resultado fue negativo por el sobreesfuerzo requerido para conseguir muros y permisos. Justamente por ello, incorporar a los habitantes del territorio desde el inicio puede convertirse en palanca de cambio: su agencia territorial, redes y legitimidad social pueden agilizar autorizaciones, reducir fricciones institucionales y abrir nuevos “spots” pertinentes. En suma, la participación comunitaria temprana no solo enriquece el sentido de las piezas, sino que puede reconfigurar la gobernanza del espacio, volviendo más eficiente y sostenible el ciclo completo de intervención.

Si bien en la proyección del proyecto se propuso una ruta de seguimiento con línea base al momento de instalación, con trazadores digitales (QR con métricas al repositorio de datos). Pensando en que esta medición permitirá monitorear diálogo sostenido, apropiación material y cambios perceptuales en públicos no especializados, y triangular con métricas de atención (tiempos de lectura, clics, descargas). La verdad es que se requiere robustecer una articulación más profunda con los repositorios de la Comisión de la Verdad —a los que en este escenario no hubo acceso— para integrar metadatos y analíticas (consultas por capítulo, lecturas parciales, descargas segmentadas) y evaluar métricas específicas que vinculen las obras con el consumo real del informe. En una posible nueva aplicación del método, es importante se contemple dichas alianzas de manera anterior, pero también incluir dinámicas territoriales que permitan encontrar a la población tiempo

después de la intervención, en incluso vincularlas a las posibles métricas desde bitácoras de cuidado, reportes comunitarios u otras estrategias que posibiliten la medición desde las capacidades de la comunidad.

Desde una perspectiva técnica, también se evidencian oportunidades de mejora. El Indicador de Visualidad alcanzó un puntaje de 4.3 sobre 5, quedando por debajo de la meta de 4.5. Esto indica que hay margen para optimizar la calidad de las intervenciones. Explorar nuevas técnicas de producción visual, mejorar la curaduría de los contenidos y reforzar el vínculo entre los datos abiertos y su representación gráfica podrían elevar aún más la capacidad de impacto de las intervenciones.

Finalmente, el éxito del proyecto abre la posibilidad de su expansión territorial y temática. *DataGrafo* podría replicarse en otras ciudades y contextos, adaptando la metodología a diferentes realidades y comunidades. Asimismo, la experiencia obtenida permite explorar nuevas líneas de investigación sobre cómo la visualidad puede aplicarse en otros ámbitos, como la educación, la memoria histórica y la construcción de paz.

En conclusión, *DataGrafo* ha sido una experiencia enriquecedora que abre múltiples caminos hacia el futuro. La combinación de arte, datos abiertos y espacio público ha demostrado ser una herramienta poderosa (tal como lo muestran los indicadores de visualidad, apropiación comunitaria y participación) para la apropiación de la información, pero su potencial aún puede ser llevado más lejos. Mejorar la sostenibilidad, fortalecer la formación, incrementar la participación comunitaria y expandir su alcance son los desafíos que guían el siguiente paso del proyecto. Este no es un cierre, sino un punto

de partida para seguir explorando nuevas formas de visualizar, entender y transformar nuestro entorno.

Una posibilidad futura podría plantear el apropiarse del método desde agremiaciones y organizaciones comunitarias, artísticas y culturales, articuladas con grupos de expertos en datos. Su implementación puede apalancarse mediante convocatorias culturales nacionales, distritales e incluso en el marco de CoCrea donde se podría movilizar recursos privados. El objetivo es consolidar un programa recurrente de intervención y mediación de datos en el espacio urbano, con capacidades técnicas instaladas y financiación mixta.

Esto solo se puede lograr con un enfoque de derechos y gobernanza. El liderazgo debe ser comunitario, con el Estado en rol facilitador (financiar, habilitar, proteger derechos), evitando la instrumentalización del arte. Ello garantizaría autonomía creativa, remuneración justa, licenciamiento y usos claros, protocolos de participación con las comunidades receptoras y mecanismos de rendición de cuentas. Así, la sostenibilidad preserva la integridad de la práctica artística y, a la vez, activa la comprensión, memoria y participación ciudadana.

## 2.5. Referencias bibliográficas

Alcaldía de Bogotá. (s. f.). *Datos Abiertos Bogotá*. Datos Abiertos Bogotá.

<https://datosabiertos.bogota.gov.co/>

Almendros, M. (2015). De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento. 2015, 7.

Arfuch, L. (2010). *Visualidades sin fin: Imagen y diseño en la sociedad global*.

*Casa del Libro*. casadellibro.

<https://www.casadellibro.com/libro-visualidades-sin-fin-imagen-y-diseno-en-la-sociedad-global/9789875743069/1767641>

Bogotá Distrito Graffiti. (s.f.). *Muros disponibles en Bogotá*. Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte.

<https://www.bogotadistritograffiti.gov.co/arte-en-concreto/muros-disponibles>

Centro Latinoamericano de Administración para el Desarrollo. (2016). *Carta Iberoamericana de Gobierno Abierto*.

Comisión de la Verdad. (2022). *El proceso de participación amplio y plural de la Comisión de la Verdad*.

<https://web.comisiondelaverdad.co/actualidad/noticias/el-proceso-de-participacion-amplio-y-plural-de-la-comision-de-la-verdad>

Comisión de la Verdad. (2022). *Kit informativo "Panas de la verdad"*. Comisión para el esclarecimiento de la verdad, la convivencia y la no repetición.

<https://web.comisiondelaverdad.co/panas-de-la-verdad/kit-informativo>

Departamento Nacional de Planeación. (2020). *Estrategia Nacional de Gobierno Abierto* (CONPES 3988). <https://colaboracion.dnp.gov.co>

Grupo Taller de Datos LABcapital. (2023). *[Grupo de Facebook]* [Grupo de

Facebook]. Facebook.

<https://www.facebook.com/groups/435909578060917/>

Heller, S. (2021). *Protesta: Pictogramas y grafismo para cambiar el mundo*.

Gustavo Gili.

Instituto Distrital de las Artes, IDARTES. (s.f.). Arte en concreto. *Distrito Graffiti*.

<https://bogotadistritografiti.gov.co/arte-en-concreto/muros-disponibles>

Internacional Situacionista. (1977). *All the king's men: Textos situacionistas sobre arte y urbanismo*. La Piqueta.

<https://sindominio.net/ash/is0804.htm>

Gobierno Nacional Republica de Colombia. (2014). *Ley 1712 de 2014*. Gestor Normativo, Función Pública.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=56882>

*Ley 1581 de 2012—Gestor Normativo*. (s. f.). Recuperado 20 de junio de 2022, de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>

Open Government Partnership. (2018). *La guía del escéptico para un gobierno abierto*. Open Government Partnership.

<https://www.opengovpartnership.org/es/documents/the-skeptics-guide-to-open-government/>

Oszlak, O. (2012). Gobierno abierto: Promesas, supuestos, desafíos. *2012*, 26.

PBI Colombia. (2021, 28 de diciembre). “¿Quién dio la orden?": reivindicación firme de justicia y verdad [Entrada de blog]. PBI Colombia.

<https://pbicolombiablog.org/2021/12/28/quien-dio-la-orden-reivindicacion>

[-firme-de-justicia-y-verdad/](#)

Perez, O. (2023, 15 de abril). *La Fila: Niñez desplazada* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=f4JRlpCUX0w>

Pérez, O. (2023, 21 de noviembre). *En el Conflicto - Restrepo* [Video].

YouTube. <https://youtu.be/wX7dQOWnd6A>

Plazas, M. H. A. (s. f.). *Dispositivo tecnológico, dispositivo visual.*

*Características de la visualidad en la visualización de información de los medios periodísticos.* 8.

Prensa Cajar. (2021, 10 de noviembre). *La Corte Constitucional reconoce el derecho de las víctimas a preguntar quién dio la orden* [Artículo].

Colectivo de Abogados José Alvear Restrepo.

<https://www.colectivodeabogados.org/la-corte-constitucional-reconoce-el-derecho-de-las-victimas-a-preguntar-quien-dio-la-orden/>

Presidencia República de Colombia. (s. f.). *Decreto Ley 588 de 2017—Gestor Normativo—Función Pública.* Recuperado 1 de noviembre de 2022, de

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=80633>

Redacción Bogotá. (2022, 20 de septiembre). *Murales en Bogotá inspirados en el Informe Final de la Comisión de la Verdad.* *El Espectador.*

<https://www.elespectador.com/bogota/murales-en-bogota-inspirados-en-el-informe-final-de-la-comision-de-la-verdad/>

Sánchez-Bonvehí, C., & Ribera, M. (2014). Visualización de la información en la democratización de los datos: Propuestas desde el periodismo y la narratividad. *Profesional de la información*, 23(3), Article 3.

<https://doi.org/10.3145/epi.2014.may.11>

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte. (2022). *La ciudadanía bogotana está leyendo 4.6 libros al año.*

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/la-ciudadania-bogotana-esta-leyendo-46-libros-al-ano>

Tauberer, Joshua. (2014). *Open Government Data Definition: The 8 Principles of Open Government Data - Open Government Data: The Book.*

<https://opengovdata.io/2014/8-principles/>

Theodoro, Hadriel. (2019). *Una reflexión teórica: ¿Visualidad o visibilidad?. Portal de la Comunicación.*

<https://incom.uab.cat/portacom/una-reflexion-teorica-visualidad-o-visibilidad/>

Thompson, J. B. (2005). La nueva visibilidad. *Papers: revista de sociologia*, 11-29.

United Nations. (2017). *Desde el Gobierno Abierto al Estado Abierto en América Latina y el Caribe.* UN. <https://doi.org/10.18356/320272ce-es>

Valero Sancho, J. L., Català Domínguez, J., & Marín Ochoa, B. E. (2014). *Aproximación a una taxonomía de la visualización de datos. Revista Latina De Comunicación Social*, (69).

<https://doi.org/10.4185/RLCS-2014-1021>

Veeduría Distrital. (2022, junio 06). *[Banner grupo Facebook Datagrafo]*  
[Imagen]. Facebook.

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=10227233421119858&set=p.10227233421119858>

Veeduría Distrital. (2022). *Mapa Datagrafo - LABcapital.*

[https://labcapital.veeduriadistrital.gov.co/datagrafo\\_mapa/](https://labcapital.veeduriadistrital.gov.co/datagrafo_mapa/)

Veeduría Distrital de Bogotá. (s. f.). *Tablero de control*

[[Http://tablerocontrolciudadano.veeduriadistrital.gov.co:3838/TCC/](http://tablerocontrolciudadano.veeduriadistrital.gov.co:3838/TCC/)].

TableroControCiudadano.

<http://tablerocontrolciudadano.veeduriadistrital.gov.co:3838/TCC/>

Worldometer. (s.f.). *Worldometer* [Sitio web]. Worldometer.

<https://www.worldometers.info/>

## **Capítulo III**

### **Anexos**

- **Anexo A**

## **Documento resumen datos Comisión de la Verdad:**

<https://drive.google.com/file/d/1Mi3KzzxCGGne9MbNFKitn06LxNeb5Lva/view?usp=sharing>

- **Anexo B**

## **Bitácora Cartografía Arte Urbano pdf**

<https://drive.google.com/file/d/15tDYAw3BNPIs1Bx3Jf9Ru83O7jxf2UFw/view?usp=sharing>

- **Anexo C**

## **Bitácora Cartografía Arte Urbano epub**

<https://drive.google.com/file/d/1NeRHMn3TJ-RzAt6cqIjBJzeYBEs7w4qE/view?usp=sharing>

- **Anexo D**

## **Miro documental y estructura**

[https://miro.com/app/board/o9J\\_ICe0eAk=?share\\_link\\_id=487385789477](https://miro.com/app/board/o9J_ICe0eAk=?share_link_id=487385789477)

- **Anexo E**

## **Brief proceso general**

<https://drive.google.com/file/d/1Oh7t6jTRzqdbUA7zuyaPTnA8qrgH4Wat/view?usp=sharing>

- **Anexo F**

## **Documento consulta Taller Datos**

<https://drive.google.com/file/d/1DMf3phpdqjEp61YtFQN8hPKmU3GxQ3Js/view?usp=sharing>

- **Anexo G**

## **Presentación Taller Datos**

[https://drive.google.com/file/d/1u0tu18B0e1SHad\\_dgl2vzSyH1H2N-PAM/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1u0tu18B0e1SHad_dgl2vzSyH1H2N-PAM/view?usp=sharing)

- **Anexo H**

**PCta: (Participación Comunidad Taller) El indicador de *Participación de la Comunidad***

[https://drive.google.com/drive/folders/1I51ZrBAE8HGmJJOWkRlzUzxodRNoVY\\_E](https://drive.google.com/drive/folders/1I51ZrBAE8HGmJJOWkRlzUzxodRNoVY_E)

- **Anexo I**

**Listado inscritos a Taller de Datos**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1EJBrZTfr3x072ejMJs19d8Vmu7OPrDQnOt4qNS09eao/edit?usp=sharing>

- **Anexo J**

**Listado asistentes a Taller de Datos**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1okmFsOFDCUIfyuTpHcZFIIdGNFCzFYqvAIZCW-DCsbtA/edit?usp=sharing>

- **Anexo K**

**Minuto a minuto Hackathon**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Nnn4dXRlxZ4zuXt59sZIT\\_9jVZQWXfsEEgGW92Yo11E/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Nnn4dXRlxZ4zuXt59sZIT_9jVZQWXfsEEgGW92Yo11E/edit?usp=sharing)

- **Anexo L**

**Presentación Hackathon**

[https://drive.google.com/file/d/1SuHAeWZplhsq6V\\_7k-flwjGEFS1CJBBX/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1SuHAeWZplhsq6V_7k-flwjGEFS1CJBBX/view?usp=sharing)

- **Anexo M**

**Grupo Resumen de Datos**

<https://drive.google.com/file/d/1Mi3KzzxCGGne9MbNFKitn06LxNeb5Lva/view>

- **Anexo N**

#### **Lista de compras Hackathon**

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-u0bV0\\_7ih9Y5hWAjMi\\_hAvVYdwn7hNkYr3\\_1j4Ci4A/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-u0bV0_7ih9Y5hWAjMi_hAvVYdwn7hNkYr3_1j4Ci4A/edit?usp=sharing)

- **Anexo O**

#### **Brief DataGrafo Comisión de la Verdad**

[https://drive.google.com/file/d/1CSKRQNI7pnzofGQqbo3BaVVug\\_N-6f9f/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1CSKRQNI7pnzofGQqbo3BaVVug_N-6f9f/view?usp=sharing)

- **Anexo P**

#### **Autorización de intervención artística relacionada con la Comisión de la Verdad**

[https://drive.google.com/file/d/12gQPzVdjfzYrI4vXzIwRMx6tPMIxRIWf/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/12gQPzVdjfzYrI4vXzIwRMx6tPMIxRIWf/view?usp=drive_link)

- **Anexo Q**

#### **Presupuesto Final (Lista de Compras)**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1aaHXmLNazWMMRdjPHY7mUjRSPHoapOJujmR8n03FXiA/edit?usp=sharing>

- **Anexo R**

#### **IC: Incremento de Conocimientos**

[https://drive.google.com/drive/folders/116CVay9RvqH\\_e9tivscrZbYrsUrQiPB-?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/116CVay9RvqH_e9tivscrZbYrsUrQiPB-?usp=drive_link)

- **Anexo S**

#### **CPV: Calidad de Propuestas de Visualización**

<https://drive.google.com/drive/folders/1AvrBZXnZEo3iPwDuoO9cpmIY9rxXG2n>

[O](#)

- **Anexo T**

**PCChac: Lista inscritos a hackathon**

[https://drive.google.com/drive/folders/1PlsmuABzpmc9FQX19b8\\_N-kgBodfBAw](https://drive.google.com/drive/folders/1PlsmuABzpmc9FQX19b8_N-kgBodfBAw)

- **Anexo X**

**PCdes: Indicador de Participación de Comunidad en Desarrollo**

[https://drive.google.com/drive/folders/1VE1UY0yIhiO7Cxb1VMWNKOgE2tx\\_6ejF?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1VE1UY0yIhiO7Cxb1VMWNKOgE2tx_6ejF?usp=sharing)

- **Anexo Y**

**IV: Indicador de Visualidad y Valores de Comunidad discriminados por Grupos**

[https://drive.google.com/drive/folders/16d2RbdDHWOEYkCPZDGjLfttEaIU1hHm3?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/16d2RbdDHWOEYkCPZDGjLfttEaIU1hHm3?usp=drive_link)

- **Anexo W**

**Lista de asistentes a la hackathon**

<https://drive.google.com/file/d/1grfjE4UbWcaOHP5dWpO53GpppPhsZD4q/view?usp=sharing>

- **Anexo Z**

**Tabla propuestas, lugares y grupos**

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kiDYsIOBm4aI32FB9HL7fO7-wbMN2c5o/edit?usp=sharing&oid=106754690865219146094&rtpof=true&sd=true>

- **Anexo AA**

**Micrositio: DataGrafo: Arte Urbano para la Democratización de Datos**

<https://datagrafo-arte-urbano-hqtu2a5.gamma.site/datagrafo>