

## Formulario de Propuestas - decidim rocha.

Recuerda que puedes consultar con la guía con el siguiente [link](#).

### Contenido mínimo del formulario

Nombre Completo: Correo electrónico: Celular (Opcional)	Andrea Tatiana Vargas Elío andreatvelio@gmail.com 72465193
Título de la Actividad	Cultura Ambiental en el Río Rocha
Descripción del Proyecto o Actividad.	<p>Generar un recorrido interactivo y lúdico con tótems (paneles informativos de material resistente y en armonía con el entorno natural) que, a través de imágenes en realidad aumentada, permitan visualizar interpretaciones y memorias del río en el pasado, como también nuevos escenarios posibles, bajo la reflexión “¿Cómo quisiéramos que se vea en un futuro nuestro río?”</p> <p>El uso de la realidad aumentada en los tótems, da lugar a incluir sonidos, narraciones, leyendas, canciones o poesías sobre el río, como también complementar con información sobre los habitantes naturales (fauna y flora) mostrando que existe vida en el mismo. En los tótems también se puede rescatar la información de los monitoreos mensuales sobre la calidad del agua GIAC/GADC, mostrando de manera didáctica la contaminación existente en el río, considerando así el panorama actual y motivando a la reflexión de los ciudadanos para generar acciones</p>

sobre la recuperación de este emblema cochabambino.

La información que se generará en los tótems será trabajada por ciudadanos interesados en la temática y con el apoyo de los laboratorios de hackeo ciudadano del proyecto Martadero.

La propuesta consta de 2 fases que requieren aproximadamente de 1 mes de trabajo:

Fase de recolección y conceptualización: Las primeras semanas se destinarán a la colecta de información junto a participantes involucrados. Paralelamente, se realizará el diseño de los tótems, tomando en cuenta la materialidad para que la intervención esté en armonía con el entorno natural.

Fase de materialización y activación: Consiste en la sistematización de la información y producción del contenido (en realidad aumentada u otro formato), logrando un lenguaje gráfico atractivo para la ciudadanía, que apele a la sensibilidad por el lugar. Además, la construcción de los totems, para su posterior implementación.

Dado que la propuesta implica el colocado en sitio de estos elementos, permite generar un recorrido de acceso permanente para toda la población y que puede ampliarse, abarcando más lugares y exponiendo más información de interés que aporte a la construcción de cultura ambiental en torno al río Rocha.

## recuperando el río rocha - formulario base

	Para activar el recorrido, por último se proponen caminatas de sensibilización, en las que pueda participar la población y aprender sobre este patrimonio natural a través de los tótems y la realidad aumentada.
Lugar	A lo largo del cauce del Río Rocha, en un tramo que permita su recorrido peatonal y ciclístico
Público Objetivo Participantes.	o Participantes del laboratorio ambiental, que forma parte de los laboratorios de hackeo ciudadano del proyecto Martadero de Fundación Imagen y otros voluntarios interesados en la temática, (no hay restricción de edad).

Esta información es mínima, si crees prudente complementar otra información, siéntete libre para que puedan entender mejor tu propuesta, al mismo tiempo puedes adjuntar imágenes o fotografías referenciales.

### Información complementaria

#### - Cronograma

Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Recolección de información.	X				
Diseño arquitectónico de tótems	X	x			
Sistematización y elaboración de contenido		X			
Construcción de los tótems		X	X		
Implementación de tótems				X	

# recuperando el río rocha - formulario base

Activación y sensibilización a través de caminata en el río					X
---	--	--	--	--	---

## - Imágenes referenciales



recuperando el río rocha