### **Reunión Oct 16, 2024 (2:00 PM – 3:43 PM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Definir lineamientos gráficos, jerarquía visual y convenciones cartográficas para los mapas del Atlas, articulando criterios técnicos, estéticos y narrativos para su desarrollo en QGIS, SVG y la plataforma interactiva.  
 🔧 **Duración:** 1 hora 43 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y coordinación general)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (cartografía y QGIS)
* Olga Eusse (coordinación cartográfica y estética)
* Mauricio Castro Ospina (diseño gráfico y paletas cromáticas)
* Neider Yesid Tiafi Ruiz (textos y jerarquía visual)
* Jessy (textualidades y acompañamiento narrativo)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Jerarquía de textos y elementos** | Nombres hídricos (ríos, océanos) tendrán prioridad en tamaño; cordilleras y nevados aparecerán con texto menor. Se utilizará numeración para nodos y regiones naturales. |
| **Convenciones de color y altitud** | Colores reflejarán pisos térmicos según altitud: 0-1000 m verdes claros, >4000 m blancos/nevados; se evitará uso de azul en zonas no acuáticas. |
| **Transparencias y texturas DEM** | Transparencias permitirán visualizar gradaciones de altitud y rugosidad del terreno (DEM), distinguiendo montañas y valles. |
| **Rosa de los vientos y escalas** | Indicador norte minimalista (sin rosa completa) y única escala gráfica (GeoVisor ajusta dinámicamente). |
| **Regiones naturales y ecosistemas** | Se usarán colores contrastantes y coherentes con realidad ecológica; posibilidad de combinar color con trama para mayor distinción. |
| **Fuentes y derechos de autor** | Todos los mapas incluirán fuentes y créditos para publicación y licencias. |
| **Interacciones digitales esperadas** | Encendido/apagado de capas, visualización contextual, botones o sliders para cambios temporales (e.g., Cauca 1937 vs. 2022). |
| **Diseño visual general** | Se evitará un estilo institucional rígido, priorizando estéticas artísticas y expresivas coherentes con la narrativa territorial. |
| **Revisión de nodos y logos** | Inclusión de logos de alternativas y organizaciones en alta calidad; evaluar eliminación de sombras o efectos 3D en nodos. |
| **Fotografías y testimonios** | Integrar imágenes, citas y relatos en fincas tradicionales y huertas urbanas. |
| **Formato de mapas** | Predominantemente horizontal; mapa vertical solo para “Un Río Cauca, Muchos Mundos” (scroll Sur-Norte). |
| **Compatibilidad de archivos** | Confirmada compatibilidad de SVG, HTML y QGIS en Mac y Windows; se enviarán archivos nativos + instructivo. |

🗓️ **3. Planificación y organización**

| **Actividad** | **Responsable(s)** | **Detalle y propósito técnico** |
| --- | --- | --- |
| Crear hoja de cálculo con elementos gráficos definidos | Mauro | Consolidar recursos gráficos, jerarquía de textos y colores por altitud. |
| Incluir textos explicativos en todos los mapas | Jessy | Garantizar narrativa acompañante en cada visualización, excepto en fincas tradicionales con subtítulos específicos. |
| Definir categorías de color por altitud y enviar archivos QGIS + instructivo | Marlon | Facilitar implementación coherente en mapas y visualizadores. |
| Compartir logos en alta calidad | Marlon, Rafael | Asegurar identidad gráfica coherente en todos los mapas. |
| Coordinar reunión del viernes y confirmar computadores disponibles | Rafael | Reunión agendada para el viernes a las 10:00 AM. |
| Revisar diseño para evitar estilos institucionalizados | Olga | Validar coherencia estética con narrativa territorial. |
| Enviar archivos SVG + HTML y proyectos QGIS | Conference Room / equipo cartografía | Asegurar compatibilidad y disponibilidad de recursos nativos. |

💡 **4. Cuestiones técnicas y preguntas críticas**

* ¿Todos los mapas tendrán texto acompañante o solo algunos? (Se confirmó: **todos tendrán texto explicativo**, fincas tradicionales tendrán subtítulos específicos).
* ¿Cómo se definirán los colores por altitud y ecosistema para garantizar coherencia narrativa y visual?
* ¿Cómo asegurar un diseño expresivo-artístico evitando institucionalización?
* ¿Cómo se representará la multiterritorialidad de forma clara y coherente?
* ¿Qué hora se definió la reunión del viernes? (**10:00 AM**).

📈 **5. Impacto y argumentación metodológica**

✔️ **SCRUM:** Reunión de refinamiento para backlog gráfico y cartográfico, definiendo criterios clave para próximos sprints de diseño y desarrollo web.  
 ✔️ **UX/UI:** Priorización de jerarquías textuales y cromáticas optimiza legibilidad y navegación, integrando principios de carga cognitiva y coherencia visual.  
 ✔️ **Cartografía crítica:** Decisiones metodológicas y estéticas garantizan representación territorial respetuosa, artística y expresiva.  
 ✔️ **Pipeline técnico:** Uso de QGIS ➔ SVG ➔ HTML asegura compatibilidad multiplataforma y facilita integración en MapLibre/Leaflet.

🔗 **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Generación de mapas base, organización de capas, exportación a formatos web (SVG, GeoJSON). |
| **SVG + HTML** | Formatos de visualización para la plataforma web, asegurando escalabilidad y ligereza. |
| **Atomic Design (implícito en organización visual)** | Categorización jerárquica de elementos gráficos y tipográficos para diseño modular y coherente. |
| **GeoVisor** | Visualizador interactivo que ajustará dinámicamente escalas gráficas y permitirá toggles de capas. |

✅ **7. Conclusión y próximos pasos**

* **Consolidar hoja de cálculo** con elementos gráficos definidos y jerarquía tipográfica (Mauro).
* **Definir y compartir paleta de colores por altitud y ecosistema** (Marlon).
* **Integrar textos explicativos en todos los mapas** (Jessy).
* **Compartir logos de organizaciones en alta calidad** (Rafael y Marlon).
* **Coordinar reunión de seguimiento** para viernes 10:00 AM (Rafael).
* **Revisar diseño estético y evitar institucionalización** (Olga).
* **Enviar archivos nativos y SVG/HTML** para continuidad del desarrollo Atlas (Conference Room/equipo cartografía).

### 

. **Reunión Nov 8, 2024 (10:00 AM – 11:05 AM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Organización de tareas del equipo de diseño para Sprint 1, definición de la guía de estilo y conceptualización narrativa del micrositio Atlas Interactivo Un Río Cauca.  
 🔧 **Duración:** 65 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y facilitación)
* Neider Yesid Tiafi Ruiz (diseño y estructuración de contenido)
* Mauricio Castro Ospina (inventario gráfico y propuesta visual)
* Santiago Montano Buitrón (coordinación con desarrollo y Notion)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Problemas de comunicación en la asamblea** | Rafael expresó descontento por la falta de votación formal y el empapelado realizado por otros estudiantes, generando malestar y desmotivación para participar en espacios colectivos. Neider y Mauro confirmaron el ambiente tenso generado. |
| **Introducción a Atomic Design** | Rafael compartió un PDF en inglés y un video de Atomic Design para estructurar componentes modulares y crear un sistema gráfico coherente para el micrositio. Mauro apoyará la lectura técnica del material. |
| **Inventario de recursos gráficos** | Se identificó la necesidad de realizar un inventario detallado de recursos gráficos de los mapas (iconos, leyendas, escalas, imágenes). Mauro asumirá la tarea. |
| **Identificación de estructura de contenido de los mapas** | Neider propuso categorizar cada mapa con: título, introducción, cuerpo de mapa (imagen), notas al mapa, fotografías y escalas para definir la estructura base de la guía de estilo. |
| **Definición del sistema gráfico y estilo** | Se discutió la importancia de definir paletas cromáticas, tipografías y estilos iconográficos antes de diagramar wireframes y mockups. Se acordó integrar la narrativa conceptual del Atlas en la guía gráfica. |
| **Conceptualización narrativa del Atlas** | Neider resaltó el prólogo "El río pensado y sentido desde la cartografía y el dibujo" como base conceptual gráfica para el Atlas. Rafael propuso crear ilustraciones y elementos gráficos complementarios para la portada y navegación inicial. |

🗓️ **3. Planificación y organización**

| **Actividad** | **Responsable(s)** | **Detalle y propósito técnico** |
| --- | --- | --- |
| **Compartir documento y video de Atomic Design** | Rafael Enrique Sarmiento López | Facilitar la comprensión y aplicación del sistema Atomic Design en la guía de estilo y componentes del Atlas. |
| **Inventario de recursos gráficos de los mapas** | Mauricio Castro Ospina | Listar y categorizar todos los elementos gráficos presentes en los mapas para definir reutilizables y particulares. |
| **Identificar estructura de contenido de cada mapa** | Neider Yesid Tiafi Ruiz | Definir unidades de contenido: título, introducción, cuerpo, notas y fotos para cada mapa, guiando la diagramación y wireframes. |
| **Definir elementos de interacción en diseño** | Rafael Enrique Sarmiento López | Determinar qué botones, íconos y contenedores serán interactivos en la interfaz del micrositio. |
| **Conectar información en la pila del sprint (Notion)** | Santiago Montano Buitrón | Organizar las tareas y acciones definidas en el dashboard de Notion, integrándolas al plan de Sprint 1. |
| **Revisión y envío de información consolidada** | Neider Yesid Tiafi Ruiz | Revisar mapas y enviar estructura completa al equipo para avanzar en la guía de estilo. |

💡 **4. Cuestiones técnicas y preguntas críticas**

* **Guía de estilo:** ¿Cómo diferenciar tamaños de tipografía para pantalla vs. impresión en la guía final?
* **Narrativa gráfica:** ¿Qué elementos ilustrativos y props deben diseñarse para conceptualizar la narrativa de apertura del Atlas?
* **Interacción:** ¿Qué objetos tendrán animación o retroalimentación visual en el frontend?

📈 **5. Impacto y argumentación metodológica**

✔️ **SCRUM:** Esta reunión definió tareas del Sprint 1 (planning session) y detalló la desagregación de objetivos grandes (pila de producto) en microtareas para el equipo de diseño.  
 ✔️ **UX/UI:** La identificación de estructura de contenido por mapa optimiza jerarquía visual y navegación, alineada con heurísticas de visibilidad y consistencia (Nielsen, 1995).  
 ✔️ **Desarrollo modular:** Introducir Atomic Design fomenta la creación de componentes reutilizables, escalables y coherentes para el sistema visual del micrositio.

🔗 **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **Atomic Design** | Metodología para estructurar interfaces de forma modular y escalable (átomos, moléculas, organismos, plantillas, páginas). Aplicado a componentes gráficos del Atlas. |
| **Notion** | Herramienta de organización y gestión de proyectos usada para planificar la pila de producto, sprints y tareas individuales. |
| **Adobe Illustrator / Figma (implícito)** | Software para la creación de iconografía, ilustraciones y wireframes del sistema gráfico. |

✅ **7. Conclusión y próximos pasos**

1. Rafael compartirá materiales de Atomic Design y definirá elementos interactivos clave.
2. Mauro realizará el inventario de recursos gráficos y Neider identificará la estructura de contenido de los mapas.
3. Santiago organizará la información en Notion y preparará el Sprint 1 para seguimiento.
4. Se elaborará la guía de estilo preliminar y se conceptualizará la narrativa gráfica para iniciar wireframes y mockups.

### **Reunión Oct 25, 2024 (2:00 PM – 3:05 PM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisar el contexto y requerimientos del micrositio unriocauca.com, definir interacciones clave del Atlas interactivo, y planificar la implementación de Scrum como metodología ágil para su desarrollo.  
 🔧 **Duración:** 1 hora 5 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo general y documentación)
* Santiago Montano Buitrón (líder de integración y wireframes)
* Jerson Stiv Rojas González (desarrollo frontend y GIS)
* Andrea Melenje Argote (coordinación gráfica)
* Jessy (textos y coherencia narrativa)
* Mauricio Castro Ospina (diseño gráfico y paletas)
* Ilich Ernesto Verdugo Muñoz (orientación metodológica y Scrum)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Contexto y origen del proyecto** | Micrositio impulsado por organizaciones sociales en Cali y Villarrica para visibilizar procesos, acciones y cartografías críticas del Valle del Cauca. |
| **Atlas y geovisor** | Contendrá 39 mapas organizados en 5 capítulos; Capítulo 4 (fincas tradicionales) incluirá fotos aéreas con delimitaciones vectoriales. |
| **Interacciones requeridas** | Encendido/apagado de capas, zoom, desplazamiento, tooltips, despliegue de información contextual, navegación entre nodos y alternativas, compatibilidad con HTML y QGIS. |
| **Integración tecnológica (QGIS + HTML)** | Debate sobre reutilizar código HTML exportado por QGIS o reconstruirlo en frontend para mayor control y eficiencia. |
| **Metodología Scrum** | Se explicó Scrum como proceso ágil iterativo con pila de producto, sprints mensuales y hitos definidos. Importancia de desglosar tareas grandes (e.g. “gestionar mapa”) en subtareas concretas (e.g. zoom, activar capa, tooltips). |
| **Planificación y cronograma de entregas** | Primer hito en diciembre (piloto funcional con 1 mapa tradicional y 1 mapa fotográfico) y meta final en marzo 2025 (entrega completa de micrositio). |
| **Diseño y wireframes** | Santiago liderará la estructuración de wireframes e interacciones. Jessy y Mauro coordinarán unificación gráfica y estilo visual. |
| **Roles y organización del equipo** | Santiago (integración y coordinación), Jerson/Jorge/Steve (desarrollo), Andrea (gráfica), Ilich (Scrum). |

🗓️ **3. Planificación y organización**

| **Actividad** | **Responsable(s)** | **Detalle y propósito técnico** |
| --- | --- | --- |
| Compartir pantalla y requerimientos completos del sitio | Rafael Enrique Sarmiento López | Asegurar alineación general de equipo. |
| Enviar inventario actualizado de mapas organizados por capítulos | Rafael Enrique Sarmiento López | Clarificar estructura del Atlas para planificación técnica. |
| Revisar y compartir documento de interacciones | Santiago Montano Buitrón | Definir estructura UX y wireframes iniciales. |
| Liderar wireframes y estructuración de interacciones | Santiago Montano Buitrón | Desarrollar arquitectura de información para el Atlas. |
| Investigar reutilización de código HTML generado por QGIS | Jerson Stiv Rojas González | Evaluar viabilidad técnica y optimización de integración. |
| Coordinar diseño de elementos gráficos, paletas, iconografía y contenedores SVG | Andrea Melenje Argote | Asegurar coherencia gráfica con narrativa territorial. |
| Explicar y acompañar implementación de Scrum | Ilich Ernesto Verdugo Muñoz | Definir pila de producto y planificar sprints mensuales. |

💡 **4. Cuestiones técnicas y preguntas críticas**

* ¿Cuál es el objetivo principal del micrositio unriocauca.com?  
   ➔ Visibilizar procesos sociales, territoriales y cartográficos del Valle del Cauca mediante un Atlas interactivo.
* ¿Qué interacciones específicas se requieren en los mapas?  
   ➔ Activar capas, tooltips, despliegue de información, navegación nodos-alternativas.
* ¿Cómo se garantizará un estilo gráfico coherente?  
   ➔ Creando guía de estilo unificada con paletas, iconografía y contenedores SVG.
* ¿Qué hitos y entregas se han establecido en el cronograma?  
   ➔ Diciembre: piloto con Capítulo 1 (mapa tradicional) y Capítulo 4 (mapa fotográfico).  
   ➔ Marzo: entrega completa con todos los mapas y capítulos.  
   ➔ Sprints mensuales para seguimiento y ajustes.

📈 **5. Impacto y argumentación metodológica**

✔️ **SCRUM:** Reunión de planificación inicial para definición de pila de producto, establecimiento de hitos y estructura de tareas para sprints.  
 ✔️ **UX/UI:** Inicio de wireframes y diseño modular para navegación intuitiva y visualización coherente de mapas.  
 ✔️ **Pipeline técnico:** Evaluación de flujos de QGIS ➔ HTML ➔ integración frontend, definiendo optimización y control de código para performance y mantenimiento futuro.  
 ✔️ **Visualización territorial:** Integración de mapas críticos, narrativas e interacciones modulares, alineados con la estrategia comunicativa del proyecto.

🔗 **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Exportación de mapas como HTML interactivo o SVG para integración web. |
| **HTML + SVG** | Base de visualización para mapas y contenedores gráficos en el micrositio. |
| **Scrum** | Metodología ágil para organización iterativa de tareas, definición de sprints y retroalimentación continua. |
| **Atomic Design** | Referido indirectamente para organización de componentes gráficos y UI coherente. |

✅ **7. Conclusión y próximos pasos**

* **Definir wireframes iniciales** y estructura de interacciones (Santiago).
* **Enviar inventario de mapas organizados por capítulos** (Rafael).
* **Investigar viabilidad de reutilización de código HTML exportado de QGIS** (Jerson).
* **Iniciar consolidación de guía gráfica unificada** (Andrea, Mauro, Jessy).
* **Planificar pila de producto y sprints mensuales** con acompañamiento de Ilich.

### **Reunión 7 Nov 2024 (17:30 – 18:01)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Coordinar la organización, herramientas y modelos de desarrollo para el micrositio Atlas Interactivo, establecer tareas del próximo sprint y alinear equipos de diseño y desarrollo.  
 🔧 **Duración:** 31 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Santiago Montano Buitrón (liderazgo técnico, frontend)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend)
* Jorge (desarrollo, investigación QGIS + HTML)
* Rafael Enrique Sarmiento López (coordinación diseño y cronogramas)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Dashboard y organización de actividades** | Santiago presentó un dashboard en Notion centralizando tareas, cronogramas, reuniones y documentos. Organización por equipos: desarrollo (Colegio Mayor), diseño y transmedia. Propuesta: un único enlace de Meet para reuniones recurrentes. |
| **Metodología Atomic Design** | Se implementará Atomic Design para estructurar mapas de forma modular y escalable. Jorge analizará el código exportado por QGIS para crear funciones reutilizables (zoom, activar capas, tooltips) evitando reprogramar cada mapa individualmente. |
| **Wireframes y estructura visual** | Santiago desarrollará un mockup o wireframe para definir ubicación de leyendas, iconos, tipografías y colores. Se enfatizó acordar estructura antes de codificar para evitar reescrituras complejas. |
| **Uso de Notion como herramienta de gestión** | Notion Plus activo hasta diciembre. Jerson explicó su facilidad de uso, integrando Google Drive, Calendar y reuniones en un solo entorno. |
| **Coordinación de reuniones y grupos de trabajo** | Rafael propuso reunión de planeación (viernes 10-12 am) para organizar el plan del sprint. Andrea sugirió invitar a Marlon tras definir el plan de trabajo. Se acordó consolidar grupos de WhatsApp para centralizar comunicación. |

📝 **3. Puntos de Acción (Action Items)**

| **Responsable** | **Acción** |
| --- | --- |
| Santiago Montano | ➔ Desarrollar mockup/wireframe de estructura y diseño de mapas. ➔ Organizar nomenclatura de equipos en Notion. ➔ Facilitar inducción rápida en uso de Notion. |
| Jorge | ➔ Analizar el código exportado de QGIS (HTML/SVG) y explicar funcionamiento al equipo para crear funciones escalables. |
| Rafael Enrique Sarmiento | ➔ Coordinar reunión para plan de trabajo del próximo sprint (propuesta: viernes 10-12 am). |
| Andrea Melenje | ➔ Invitar a Marlon a la reunión estratégica tras definir plan de sprint. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Cómo asegurar la capacitación de todos los miembros en Notion?  
   ➔ Realizar inducción breve y práctica sobre creación de tareas, conexión de bases de datos y uso de dashboards.
* ¿Qué funcionalidades adicionales se necesitan en Notion?  
   ➔ Revisar integración total con Google Calendar y Drive; evaluar plantillas predefinidas para wireframes y product backlog.

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **Atomic Design** | Modularización y escalabilidad de componentes de mapas y UI. |
| **Notion** | Gestión de tareas, cronogramas, documentación y dashboards. |
| **QGIS + HTML/SVG export** | Análisis y reutilización de código para mapas interactivos. |
| **SCRUM** | Organización en sprints con pila de producto y tareas desglosadas. |

✅ **6. Conclusiones y próximos pasos**

* Uso de **Atomic Design** como metodología estructural de componentes.
* **Notion** será herramienta central de gestión y seguimiento.
* Mockups y wireframes se desarrollarán antes de codificar para optimizar tiempos.
* Se consolidarán grupos de comunicación en un único canal general.
* **Próxima reunión:** viernes (10-12 am) para planificar sprint y roles.

### **Reunión Nov 14, 2024 (6:00 PM – 7:53 PM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisión y discusión del prototipo del Atlas interactivo, evaluación de la propuesta de diseño de interfaces, navegación y mapas, y planificación de avances técnicos (Leaflet, GeoJSON, Atomic Design) para su desarrollo e implementación.  
 🔧 **Duración:** 113 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Gian Marlon Cifuentes Girón (diseño cartográfico y prototipos)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)
* Olga Eusse (cartografía crítica y contenidos)
* Rafael Enrique Sarmiento López (diseño e interacción)
* Santiago Montano Buitrón (desarrollo frontend y metodologías)
* Jerson Stiv Rojas González (desarrollo frontend, Leaflet)
* Neider Yesid Tiafi Ruiz (análisis de mapas)
* Mauricio Castro Ospina (referencias gráficas y UX/UI)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Prototipo del Atlas y usabilidad** | Gian Marlon presentó el prototipo inicial, incluyendo la página de bienvenida con modelo 3D, la estructura de capítulos y botones de navegación. Se discutió la importancia de la estética, coherencia gráfica y experiencia de usuario, proponiéndose pruebas de usabilidad y reuniones adicionales para refinar diseño y estructura. |
| **Capítulo 1 – La cuenca, el río y sus mundos** | Se presentó la estructura con mapa en grises y elementos resaltados (río Cauca), encuadres, modelo de perfil topográfico y botones para navegación y metadatos. Se planteó el uso de menús desplegables y textos sinopsis con accesos a textos completos. |
| **Mapas interactivos con Leaflet y GeoJSON** | Santiago explicó el flujo de conversión SHP ➔ GeoJSON para uso web, integración con Leaflet y metodologías de componentización con Atomic Design para crear funcionalidades modulares y reutilizables en el frontend. Se evaluó la diferencia entre mapas estáticos (visualización sin zoom) y dinámicos (geovisor interactivo). |
| **Análisis gráfico y referencias UX/UI** | Neider presentó su inventario de anatomía de mapas (unidades, tipografía, cromática, jerarquía) usando Miro, y Mauricio compartió referencias gráficas para optimizar claridad, jerarquía visual y coherencia estética en el micrositio. |
| **Planificación de reuniones y organización de tareas** | Se acordó programar una reunión la última semana de noviembre (miércoles 27, 6 PM) para revisar avances y ajustar aspectos técnicos y gráficos antes del cierre de ciclo de diseño. |

🗓️ **3. Planificación y organización**

| **Actividad** | **Responsable(s)** | **Detalle y propósito técnico** |
| --- | --- | --- |
| Entregar contenido e interacciones del primer prototipo | Gian Marlon Cifuentes Girón | Consolidar estructura visual y flujo de navegación para la página de bienvenida y capítulo 1. |
| Definir orden y ubicación de botones | Gian Marlon Cifuentes Girón | Organizar lógica UI de botones (mapoteca, metadata, créditos) y su coherencia en cada vista del Atlas. |
| Convertir archivos SHP a GeoJSON | Santiago Montano Buitrón | Optimizar archivos para uso en Leaflet y MapLibre, reduciendo peso y manteniendo precisión geoespacial. |
| Investigar y aplicar librería Leaflet | Santiago Montano Buitrón | Integrar Leaflet para visualización interactiva, con funcionalidades de zoom, pop-ups y overlays. |
| Desarrollar boceto básico con Leaflet | Jerson Stiv Rojas González | Crear prototipo inicial mostrando puntos de interés y evaluando funcionalidades básicas de la librería. |
| Garantizar comprensión de Leaflet en el equipo | Jerson Stiv Rojas González | Socializar hallazgos y capacitar al equipo en su uso e integración en React. |
| Compartir enlace de Miro con análisis de mapas | Neider Yesid Tiafi Ruiz | Facilitar acceso a inventario de mapas, anatomía y recomendaciones de estilo gráfico. |
| Subir referencias gráficas a Notion | Mauricio Castro Ospina | Centralizar referencias visuales y ejemplos UX/UI para desarrollo del prototipo Atlas. |
| Organizar reunión de revisión de avances | Rafael Enrique Sarmiento López | Coordinar encuentro para la última semana de noviembre con el fin de evaluar prototipos y desarrollo técnico. |
| Centralizar archivos en Notion | Santiago Montano Buitrón | Asegurar acceso compartido a referencias, prototipos, análisis y avances técnicos. |

💡 **4. Cuestiones técnicas y preguntas críticas**

* **Usabilidad:** ¿Qué elementos de navegación y microinteracciones deben implementarse para garantizar una experiencia fluida e intuitiva?
* **Optimización GeoJSON:** ¿Cómo reducir el peso de los archivos GeoJSON sin sacrificar precisión topológica ni atributos críticos?
* **Representación gráfica:** ¿Qué elementos de diseño (colores, iconografía, tipografía) aseguran coherencia visual entre portada y contenido interno?
* **Conversión de capas:** ¿Qué capas deben exportarse como GeoJSON y cuáles como imágenes raster para balancear interactividad y performance?
* **Mapas estáticos vs dinámicos:** ¿Cómo diferenciar claramente su implementación en frontend para escalabilidad y rendimiento óptimo?
* **Referencias gráficas:** ¿Qué referencias de interfaces interactivas, mapas y visualizaciones se implementarán para guiar el desarrollo del micrositio Atlas?

📈 **5. Impacto y argumentación metodológica**

✔️ **SCRUM:** Equivalente a Refinement y Sprint Planning, definiendo prioridades de desarrollo frontend, integración cartográfica y estructura de prototipo para Sprint en curso.  
 ✔️ **UX/UI:** Se abordaron principios de usabilidad (HCI) como consistencia, reconocimiento sobre recuerdo y carga cognitiva mínima, asegurando accesibilidad y navegabilidad.  
 ✔️ **Desarrollo frontend:** La adopción de Atomic Design y Leaflet fomenta modularidad, escalabilidad y eficiencia en la creación de interfaces y visualizaciones geográficas.  
 ✔️ **Cartografía crítica:** Se reforzó la importancia de representar adecuadamente territorios y procesos sociales, respetando atributos geoespaciales y coherencia conceptual-narrativa.

🔗 **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Software SIG para procesamiento de capas SHP y exportación a GeoJSON optimizados. |
| **GeoJSON** | Formato ligero de datos geográficos para integración como sources en Leaflet o MapLibre GL JS. |
| **Leaflet.js** | Librería JS para mapas interactivos ligeros con pop-ups, overlays y control de capas. |
| **Atomic Design** | Metodología de desarrollo frontend basada en componentes modulares escalables. |
| **React.js** | Framework para estructuración de interfaces con hooks personalizados y componentes dinámicos. |
| **Miro** | Herramienta de organización visual utilizada para inventario y análisis anatómico de mapas. |
| **Notion** | Plataforma para documentación colaborativa y centralización de referencias gráficas y técnicas. |

✅ **7. Conclusión y próximos pasos**

* **Finalizar prototipo interactivo** con estructura y diseño del capítulo 1 y página de bienvenida.
* **Convertir y optimizar capas GeoJSON** para su integración en Leaflet con pruebas de performance.
* **Realizar reunión de avance el miércoles 27 de noviembre (6 PM)** para revisión de prototipo, diseño UI y flujo de desarrollo.
* **Subir referencias gráficas y archivos clave a Notion** para asegurar acceso integral del equipo y alineación metodológica.

### **Reunión Nov 27, 2024 (5:30 PM – 6:08 PM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisión de avances en diseño y desarrollo del micrositio Atlas, definición de la paleta tipográfica y cromática, selección de iconografía y discusión de la integración de mapas y capas exportadas desde QGIS para optimizar el sistema interactivo y su compatibilidad con la plataforma web.  
 🔧 **Duración:** 38 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Santiago Montano Buitrón (desarrollo frontend, Atomic Design, QGIS)
* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo de diseño e interacción)
* Neider Yesid Tiafi Ruiz (paleta tipográfica y cromática)
* Mauricio Castro Ospina (iconografía y visualización de capas)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Avances en diseño y tipografía** | Neider y Mauricio presentaron propuestas de paleta tipográfica (usando pesos black 64 pts para títulos y 48 pts para subtítulos) y selección de iconografía base (home, zoom, menú, capas). Se recomendó evaluar la legibilidad de anchos de párrafos y jerarquía visual. |
| **Optimización de mapas exportados desde QGIS** | Santiago reportó problemas en la organización de capas exportadas (falta de orden, capas innecesarias activadas) y planteó usar Atomic Design para separar estilos, componentes y estructuras en código, facilitando su mantenimiento y compatibilidad responsiva. |
| **Integración de mapas y capas en el sistema** | Se discutió la visualización de capas (activar/desactivar capas en un mismo mapa vs. navegación separada) y la implementación de iconos personalizados para ríos, montañas y ecosistemas. |
| **Problemas de compatibilidad de estilos y estructura** | Santiago mostró la reorganización de código usando Atomic Design, mejorando la separación de header, footer y cuerpo central, y explicó el avance en optimización responsiva para TV y dispositivos móviles. |
| **Discusión sobre integración gráfica en el sitio web** | Rafael y Andrea enfatizaron que, aunque se mantiene la paleta y tipografía de Un Río Cauca, el Atlas requiere un desarrollo visual autónomo y coherente, proponiendo ajustar filtros y viñetas de mapas para claridad visual. |

🗓️ **3. Planificación y organización**

| **Actividad** | **Responsable(s)** | **Detalle y propósito técnico** |
| --- | --- | --- |
| Mostrar avances de implementación en Notion | Santiago Montano Buitrón | Exponer a equipo diseño el sistema de componentes, tipografía y plantillas conectadas con Figma para agilizar desarrollo. |
| Coordinar reunión con equipo de Cali | Rafael Enrique Sarmiento López | Asegurar alineación de objetivos y revisión de interacciones y estructuras gráficas. |
| Definir paleta tipográfica y cromática final | Neider Yesid Tiafi Ruiz | Consolidar jerarquía de estilos y tamaños de texto para el Atlas. |
| Investigar opciones de visualización de capas | Mauricio Castro Ospina | Proponer soluciones de activación de capas y optimización UX/UI para la interfaz de mapas. |
| Contactar a Marlon sobre reunión de coordinación | Andrea Melenje Argote | Confirmar agenda y objetivos de la próxima sesión con el equipo cartográfico y de desarrollo. |

💡 **4. Cuestiones técnicas y preguntas críticas**

* **Iconografía y estilos visuales:** ¿Cómo definir iconos diferenciados y coherentes con el Atlas sin saturar la interfaz?
* **Optimización de código:** ¿Cómo estructurar el código para facilitar mantenimiento por futuros equipos, asegurando modularidad y claridad?
* **Jerarquía y escalabilidad:** ¿Qué ajustes requiere la paleta tipográfica para distintos dispositivos y menús desplegables?
* **Capas y navegación:** ¿Es más eficiente mostrar capas separadas por mapa o implementar un sistema de toggles en un único visualizador?
* **Integración con sitio principal:** ¿Cómo se integrará el Atlas con la página Un Río Cauca, manteniendo coherencia de branding y sistema gráfico?

📈 **5. Impacto y argumentación metodológica**

✔️ **SCRUM:** Reunión de refinamiento y planificación, organizando backlog de diseño (tipografía, iconografía, mapas) y tareas de desarrollo técnico (Atomic Design, Leaflet).  
 ✔️ **UX/UI:** Se analizaron principios de usabilidad (menú desplegable, legibilidad, jerarquía) para optimizar la experiencia del usuario en mapas interactivos.  
 ✔️ **Desarrollo frontend:** Implementación de Atomic Design mejora la escalabilidad, reutilización de componentes y claridad en el pipeline de estilos y estructura.  
 ✔️ **Cartografía crítica:** Revisión de exportación de capas desde QGIS y diseño gráfico para asegurar representación precisa, coherente y accesible del territorio.

🔗 **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Revisión y organización de capas exportadas (SHP, GeoJSON) para estructuración y georreferenciación en el Atlas. |
| **Atomic Design** | Separación modular de componentes, estilos y estructuras en el frontend para claridad y mantenimiento. |
| **Leaflet.js** | Visualización interactiva de mapas, integración de capas, puntos de interés y tooltips informativos. |
| **React.js** | Framework para organización de interfaces, integración con Leaflet y Notion/Figma para UI consistente. |
| **Notion + Figma** | Conexión de plantillas de diseño y documentación de estilos para implementación ágil y colaborativa. |

✅ **7. Conclusión y próximos pasos**

* Finalizar definición de paleta tipográfica y cromática y selección de iconografía.
* Revisar estructura de capas exportadas desde QGIS y crear guías de organización para Leaflet.
* Preparar reunión con equipo de Cali para validar avances gráficos y técnicos.
* Implementar menú desplegable y botones de información ampliada en el prototipo Atlas.
* Subir avances de optimización y documentación técnica a Notion para consulta de todo el equipo.

### **Reunión Feb 19, 2025 (8:36 PM – 8:49 PM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisión técnica de la integración de capas geográficas en el proyecto Atlas, discusión de problemas de conversión de archivos y planificación de sesiones de trabajo colaborativo entre los equipos de desarrollo y cartografía.  
 🔧 **Duración:** 13 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (SIG y datos)
* Olga Eusse (coordinación cartográfica)
* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y facilitación)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Explicación detallada** |
| --- | --- |
| **Problema de descarga de archivos GeoJSON** | Jerson reportó problemas al descargar archivos GeoJSON desde Drive, recibiendo formatos alternos como QMD o SHX. |
| **Propuesta de solución (Marlon)** | Enviar códigos de color en HTML desde QGIS, facilitando integración directa en capas de estilo React/MapLibre, evitando pasos intermedios de conversión cromática. |
| **Implementación técnica** | Los colores HTML se usarán en objetos de capas (rasterTilesEcosistemas.js o agregarCapas.jsx) como propiedades de paint en MapLibre GL JS, optimizando el pipeline de integración. |
| **Agrupamiento de capas (Olga)** | Propuso organizar capas en carpetas anidadas, similar a estructuras de Illustrator/Photoshop, mejorando usabilidad y reduciendo sobrecarga cognitiva en el menú de capas. |
| **Viabilidad técnica (dev)** | Jerson y Marlon acordaron implementar agrupamiento como nodos de árbol (tree structure) en el menú, con funciones toggle para encender/apagar capas hijas. |
| **Conversión y almacenamiento de capas** | Jerson convertirá las capas a variables JS (posiblemente objetos JSON exportados) para integrarlas en la lógica frontend y subirlas a Postman para pruebas API REST. |

📌 **3. Planificación y organización**

| **Actividad** | **Responsable(s)** | **Detalle y propósito técnico** |
| --- | --- | --- |
| Envío de códigos HTML de color desde QGIS | Gian Marlon Cifuentes Girón | Facilitar integración directa como valores fill-color, line-color o icon-color en MapLibre, eliminando conversiones manuales. |
| Conversión de capas a variables JS | Jerson Stiv Rojas González | Integrar capas como módulos de datos dentro de src/data/, asegurando modularidad y compatibilidad con React Contexts. |
| Organización de reunión presencial | Rafael Enrique Sarmiento López y Andrea Melenje Argote | Encuentro el lunes siguiente a las 5:30 PM en el laboratorio de diseño (IMAN) para acelerar integración de capas y UX con retroalimentación directa de cartografía. |

💡 **4. Cuestiones técnicas y preguntas críticas**

* **GeoJSON a JS:** ➔ ¿Mantener GeoJSON puro como source vectorial en MapLibre GL JS (type: geojson) o transformarlo en arrays de features hardcodeados para performance?
* **Agrupamiento de capas (UI/UX):** ➔ ¿Cómo implementar carpetas anidadas? Posibles soluciones:  
   ▪️ Componente TreeView con hooks de visibilidad.  
   ▪️ Integración con librerías de UI (Material UI TreeView) o desarrollo custom con useState para toggles anidados.
* **Escalabilidad de menús de capas:** ➔ ¿Cuántos niveles de anidación soportará la UI? ¿Impacto en performance y experiencia en dispositivos con GPU limitada?

📈 **5. Impacto y argumentación metodológica**

✔️ **SCRUM:** Equivalente a Daily Stand-up extendido, se discutieron bloqueos técnicos (GeoJSON) y se planificó reunión de refinamiento para Sprint Review.  
 ✔️ **UX/UI:** Agrupamiento de capas mejora usabilidad y reduce carga cognitiva (heurística Nielsen 1995).  
 ✔️ **Pipeline de desarrollo:** Transformar capas a variables JS y usar Postman refleja enfoque API-first, garantizando consistencia backend-frontend.  
 ✔️ **Visualización geográfica:** Usar códigos HTML desde QGIS agiliza integración cromática, manteniendo coherencia SIG de origen.

🔗 **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación en el proyecto** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Software SIG open source, origen de capas GeoJSON exportadas con códigos HTML y atributos geoespaciales. |
| **GeoJSON** | Formato estándar de features geográficos, usado como source vectorial en MapLibre GL JS (map.addSource). |
| **MapLibre GL JS** | Biblioteca JS para renderizado de mapas vectoriales y raster. Implementa fuentes tipo geojson, image y raster. |
| **React.js** | Framework frontend para integración modular de mapas e interfaces. |
| **Postman** | Cliente API REST usado para probar endpoints de Express.js, incluyendo rutas de acceso a capas y archivos geográficos. |

✅ **7. Conclusión y próximos pasos**

* **Implementar agrupación de capas** como carpetas anidadas en el menú de capas.
* **Subir códigos HTML de color** y actualizar estilo de capas en agregarCapas.jsx.
* **Realizar reunión presencial (lunes 5:30 PM)** para definir estructura final de capas y UX.
* **Verificar flujo de conversión de archivos QGIS ➔ GeoJSON ➔ JS variables ➔ MapLibre layers** para eliminar bloqueos.

### **Reunión Feb 24, 2025 (6:08 PM – 6:26 PM)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Resolver bloqueos técnicos en el flujo de exportación cartográfica y planificar sesiones colaborativas para la integración de capas en el Atlas interactivo del río Cauca.

⏱ **Duración:** ~18 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (cartografía SIG, QGIS)
* Olga Eusse (coordinación cartográfica)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)
* Otros miembros del equipo de diseño y desarrollo.

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Problemas de exportación en QGIS** | ▪️ **Problema identificado:** Al exportar capas desde QGIS, los nombres de ríos no aparecen en tooltips de MapLibre, solo el vector.  ▪️ **Propuesta de solución:** Realizar sesión colaborativa con Marlon para exportar GeoJSON con atributos completos (name, type, id) y reorganizar carpetas para integración óptima.  ▪️ **Tecnologías aplicadas:**  • QGIS: exportación GeoJSON con atributos completos.  • MapLibre GL JS: map.on('mousemove', layer, callback) para mostrar nombres en hover. |
| **B. Inclusión de puntos de referencia en narrativas** | ▪️ Se discutió si los puntos de referencia deben incluirse en Capítulo 1 o permanecer solo como contexto general.  ▪️ **Impacto UX/UI:** Evaluar carga cognitiva y arquitectura narrativa para evitar redundancias. |
| **C. Navegación entre mapas y estructura UI** | ▪️ **Propuesta:** Sistema de etiquetas (tags) en parte inferior de mapas para saltar entre ellos.  ▪️ **Problema detectado:** Genera confusión con menú de capítulos, al estar ambos en la parte inferior.  ▪️ **Próximo paso UX:** Refinar diseño y arquitectura de información con wireframes en Figma, validando en pruebas de usuario. |

💡 **Metodología aplicable:** Heurísticas de Nielsen (Visibilidad del estado del sistema; Consistencia y estándares).

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Exportación de capas | Gian Marlon Cifuentes Girón | Exportar GeoJSON desde QGIS con atributos (name, id, type) para integración en MapLibre y estructuración en src/data/. |
| Confirmar reunión viernes | Olga Eusse + equipo | Coordinar disponibilidad para sesión larga de exportación y revisión después de las 5 PM. |
| Coordinación reunión larga | Jerson Stiv Rojas + Olga | Agendar jornada para resolver problemas de capas y avanzar en el Sprint actual. |
| Revisión navegación mapas | Equipo de diseño (Yesir) + dev frontend | Refinar propuesta de navegación entre mapas, evitando solapamiento con menú de capítulos y garantizando coherencia visual. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Qué día se coordina la reunión para asegurar asistencia total (viernes después de las 5 PM u otro día)?
* ¿Cuáles puntos de referencia deben aparecer en capítulos y cuáles solo en la introducción para evitar redundancias?

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Definición y aplicación** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Exportación de capas GeoJSON con atributos completos para integración en MapLibre. |
| **MapLibre GL JS** | Renderizado interactivo con tooltips dinámicos de features en mousemove. |
| **React.js** | Implementación modular de UI (MapComponent, SidebarLeft, ModalTooltip). |
| **SCRUM** | Organización de tareas en Sprint Planning y Refinement; esta reunión funcionó como Refinamiento + Daily extendido. |

✅ **6. Conclusiones y próximos pasos**

* Programar sesión colaborativa de exportación y revisión de capas GeoJSON con atributos completos.
* Refinar navegación de mapas para coherencia UX/UI.
* Confirmar reunión larga (viernes u otro día) para integración de capas y avance de Sprint.

### **Reunión Feb 25, 2025 (6:08 PM – 6:26 PM) - Reunión Atlas – Actualización íconos, mapas y estructura gráfica**

**Fecha:** Mar, 25 Feb 2025 (18:25 – 20:04)  
 ⏱ **Duración:** ~1h 40min  
 👥 **Participantes clave:** Olga Eusse (coordinación cartográfica, textos, ilustraciones)  
 Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo, diseño, estructura gráfica)  
 Gian Marlon Cifuentes Girón (SIG, capas, metadata)  
 Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, integración)  
 Santiago Montano Buitrón (dev frontend, UX)  
 Andrea Melenje Argote (coordinación general)  
 Mauricio Castro Ospina (ilustración)  
 Jessy (ilustración, diseño)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Actualización de íconos y estructura gráfica** | Rafael propuso rediseño del ícono del río Cauca con contorno de cuenca. Se discutió ícono del Capítulo 4 (cacao como símbolo de resistencia). Se acordó mantener botones inferiores y no usar menú hamburguesa. |
| **B. Textos e ilustraciones de la introducción** | Olga presentó avances de textos e ilustraciones, agradeciendo a Mauricio y Jessy. Se enfatizó precisión geográfica, siluetas reales (Moonchicken, Buenaventura, Cali) y coherencia en colores y fauna. |
| **C. Construcción de perfiles gráficos (mapa río Cauca)** | Se propuso crear perfil gráfico para ventana emergente mostrando relieve y recorrido del río, con proporciones reales y énfasis en la represa Salvajina, cuenca media encañonada y llanura caribe. |
| **D. Organización y jerarquía de capas de ecosistemas** | Marlon propuso agrupar capas por categoría en menús anidados (tree structure). Jerson planteó requerimientos de integración y consistencia de dimensiones en frontend. |
| **E. Problemas técnicos en mapas y plazos de entrega** | Se reportó inconsistencia en dimensiones y perspectivas de mapas. Rafael propuso reunión técnica viernes con Marlon para ajustes. Se discutió impacto en cronograma y entrega preliminar para reunión en Villarrica el 15 de marzo. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Actualizar mapas antiguos a actuales en estructura gráfica | Olga Eusse | Reemplazar mapas en Figma y estructura visual del Atlas. |
| Enviar imagen referencia ícono río Cauca | Olga Eusse | Para rediseño en Capítulo 1. |
| Enviar provocación ícono Capítulo 4 | Gian Marlon Cifuentes Girón | Referencia para diseño (cacao, resistencia). |
| Revisar documento observaciones ilustraciones | Rafael Enrique Sarmiento López | Incorporar ajustes visuales propuestos. |
| Compartir códigos colores capas mapas | Gian Marlon Cifuentes Girón | Para integración frontend. |
| Ajustar dimensiones de mapas y exportar versiones corregidas | Marlon | Unificar dimensiones para compatibilidad en frontend. |
| Discutir cambios de plazos y fechas contractuales | Rafael Enrique Sarmiento López | Coordinar reunión con María. |
| Coordinar reunión técnica viernes | Rafael Enrique Sarmiento López | Resolver problemas técnicos de mapas y capas. |
| Enviar listado de logos pendientes | Olga Eusse | Para completitud visual y contractual. |
| Revisar insumos y metadata antes reunión viernes | Olga Eusse y equipo | Preparar integración de capas y estructuras. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Qué íconos se utilizarán para representar cada capítulo en la interfaz?
* ¿Qué imágenes son necesarias para ilustraciones del perfil y corte del sistema del agua?
* ¿Qué ajustes requieren los mapas para dimensiones consistentes?
* ¿Cuándo se coordinará próxima reunión para discutir fechas y cronograma?

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Exportación y ajustes de mapas, códigos de color, capas GeoJSON. |
| **React + MapLibre GL JS** | Integración de mapas interactivos, capas y modales. |
| **Figma** | Actualización de iconografía, estructura visual e ilustraciones. |
| **SCRUM** | Organización de tareas, revisión de avances y planeación de sprints. |

✅ **6. Conclusiones y próximos pasos**

✔️ Finalizar rediseño de íconos y actualización de mapas.  
 ✔️ Preparar perfiles gráficos y estructura de capas para integración.  
 ✔️ Realizar reunión técnica viernes para resolver problemas de dimensiones y perspectivas.  
 ✔️ Coordinar ajustes de cronograma y presentación parcial de avances para reunión en Villarrica (15 marzo).

### **Reunión Mar 7, 2025 (18:27 – 19:42)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisión de avances en programación, diseño e integración narrativa del Atlas digital interactivo del río Cauca, abordando:

* Interacción usuario-mapa
* Correcciones gráficas e iconografía
* Integración de narrativas territoriales
* Preparativos para la prueba de usuario y taller del 15 de marzo

⏱ **Duración:** ~1h 15min  
 👥 **Participantes clave:**

* Olga Eusse (coordinación cartográfica)
* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y diseño)
* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, UX)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend)
* Mauricio Castro Ospina (diseño e ilustración)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (SIG, datos)
* Neider Yesid Tiafi Ruiz (iconografía, diseño narrativo)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Mapa e interacción de usuario** | ▪️ **Mapa Farallones:** Olga propuso diluir límites y usar verdes para territorio nacional; Mauricio corregirá relación urbana con Cali.  ▪️ **Botón Explorar:** Reubicación propuesta (esquina superior derecha) para no tapar el mapa.  ▪️ **Etiquetas y Hover:** Rafael solicitó mayor visibilidad con contenedores y animaciones suavizadas.  ▪️ **Carrusel imágenes:** Debate sobre eliminar navegación carrusel y priorizar acceso punto a punto para reforzar UX territorial. |
| **B. Narrativas territoriales** | ▪️ Olga presentó narraciones personificadas del río, montañas y farallones.  ▪️ **Integración técnica:** Textos se integrarán como descripciones en modales o tooltips, fortaleciendo inmersión cultural y pedagógica. |
| **C. Desarrollo y optimización de mapas interactivos** | ▪️ **WebP + capas progresivas:** Santiago implementó imágenes base livianas + capas en alta resolución para performance.  ▪️ **Backend:** Jerson explicó estructura para subir ilustraciones y textos al servidor vía IDE.  ▪️ **SPA:** Santiago expuso modelo Single Page Application (sin recarga, mejor SEO, UX fluida). |
| **D. Iconografía y representación gráfica** | ▪️ **Iconos capítulos:** Neider propuso iconos conceptuales (e.g. cacao); Olga y Rafael sugirieron iconos transversales que representen el territorio completo.  ▪️ **Próximo paso:** Revisar iconos y elegir símbolo integral para Capítulo 4. |
| **E. Preparativos para Prueba de Usuario y Taller (15 marzo)** | ▪️ **Lugar y horario:** Confirmado en Univalle Cali, 9am – 1pm.  ▪️ **Metodología:** Presentación digital (estructura, narrativa, mapas) + actividades análogas (cartas de preguntas, esquemas impresos, focus group).  ▪️ **Objetivo pedagógico:** Reflexionar sobre por qué hacer un Atlas digital y sus narrativas.  ▪️ **Narrativa taller:** Mostrar procesos invisibles (diseño, cartografía, desarrollo). |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Corregir relación urbana con Cali (Mapa Farallones) | Mauricio Castro Ospina | Ajustar tono y límites urbanos en mapa ilustrado. |
| Mostrar animación carrusel / cambiar imágenes y textos | Santiago Montaño | Reemplazo imágenes, suavizado animaciones, revisión UX. |
| Subir ilustraciones y configurar vía IDE | Jerson Stiv Rojas | Configurar servidor y llamadas de imágenes/textos. |
| Actualizar animaciones y etiquetas mapa | Rafael Sarmiento | Hacer etiquetas más visibles con contenedores adecuados. |
| Coordinar lectura textos narrativos | Olga Eusse | Completar narrativas para modales Atlas. |
| Compartir enlace metadata imágenes | Gian Marlon Cifuentes Girón | Para implementación de botones de metadata. |
| Organizar programa taller 15 marzo | Olga Eusse | Definir agenda, dinámicas, tiempos y equipos. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Cómo mejorar la relación urbana con Cali en el mapa de Farallones?
* ¿Qué cambios finales requiere la animación del carrusel para coherencia UX y narrativa?
* ¿Va a haber encuentro el 15? ➔ **Confirmado en Univalle Cali.**
* ¿Cómo se presentará el Atlas en el taller? ➔ **Enfoque estructural, narrativo y pedagógico.**

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **WebP Images** | Optimización de mapas en baja resolución para performance. |
| **SPA (Single Page Application)** | UX fluida sin recarga, actualizaciones dinámicas de mapas y modales. |
| **MapLibre GL JS** | Visualización de mapas interactivos con capas vectoriales y raster. |
| **Backend privado + IDE** | Manejo de ilustraciones, textos y metadata centralizada. |

✅ **6. Conclusiones y próximos pasos**

* Consolidar lineamientos de interacción (punto a punto vs carrusel).
* Integrar narrativa territorial con coherencia estética y técnica.
* Finalizar agenda pedagógica y logística para el taller de prueba de usuario (15 de marzo).

### **Reunión Mar 12, 2025 (17:57 – 21:13)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Avanzar en la integración técnica de mapas georreferenciados, resolución de errores de coordenadas, capas y componentes para el Atlas digital interactivo del río Cauca.

⏱ **Duración:** ~3h 15min  
 👥 **Participantes clave:**

* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, georreferenciación)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend)
* Camilo Sotelo Maya (dev backend)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (SIG, envío de mapas)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Georreferenciación y sistemas de referencia** | ▪️ **Problema principal:** Incompatibilidad de sistemas de referencia (EPSG:4326 vs MAGNA-SIRGAS).  ▪️ **Solicitud a Marlon:** Envío de mapas en EPSG:4326 para compatibilidad con frontend.  ▪️ **Conversión manual:** Santiago reproyectó archivos en QGIS, recalculando escalas con calcularCoordenadas.js.  ▪️ **PGW (World File):** Se analizó su estructura para extraer dimensiones y ubicaciones.  ▪️ **Optimización propuesta:** Usar librería imagesize (Node.js) para calcular width/height automáticamente y eliminar entradas manuales. |
| **B. Implementación LayerContent y gestión de mapas** | ▪️ **Clase LayerContent:** Creada para visualizar iconos y cargar datos usando useEffect.  ▪️ **SPA:** Se acordó mantener Single Page Application para componentes reutilizables.  ▪️ **Capas integradas:** Ej. Nevados y Río Magdalena, con control de visibilidad mediante LayerControl.css. |
| **C. Problemas técnicos y soluciones** | ▪️ **Falta de espacio en disco:** Santiago liberará espacio para continuar exportaciones.  ▪️ **Errores import/export:** Camilo corregirá getChapterMaps.out(); Santiago revisará consistencia de capas.  ▪️ **Formato de archivos:** Confirmado uso de PNG + PGW (EPSG:4326).  ▪️ **Capas no cargan:** Revisión de rutas y nombres coherentes entre GeoMapping, assets y data.  ▪️ **Git conflictos:** Ajustes de branch y sincronización de actualizaciones. |
| **D. Desarrollo de interfaz y componentes** | ▪️ **CreditPage:** HTML componetizado e integrado con CSS en JSX.  ▪️ **Botones y modales:** Eliminación de carruseles, creación de botones de interacción.  ▪️ **Mapas optimizados:** Santiago explicó el sistema de imágenes base + low + high resolution para balance peso-calidad. |
| **E. Conversaciones personales e informales** | ▪️ Conversaron sobre compras de orquídeas, bromelias, trasplantes y vida social.  ▪️ Compartieron música (Rels B, Métricas) y reflexionaron sobre cansancio emocional y motivación de cierre de tareas. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Ajustar mapas a EPSG:4326 | Santiago Montaño | Reproyección en QGIS + conversión coordenadas backend. |
| Limpiar disco | Santiago Montaño | Liberar espacio para procesar imágenes georreferenciadas. |
| Integrar archivo Marlon | Santiago Montaño | Verificar formatos y rutas antes de integración final. |
| Revisar integración de capas | Santiago Montaño | Confirmar consistencia de capas y GeoJSON en proyecto. |
| Corregir getChapterMaps.out() | Camilo Sotelo | Evitar errores import/export en chapter maps. |
| Compartir código acceso Gmail | Participante sala | Para gestión de credenciales y archivos compartidos. |
| Instalar dependencias y ejecutar proyecto | Participante sala | npm install + npm run dev. |
| Adecuar mapa y crear botones adicionales | Camilo Sotelo + equipo | Mejorar navegación UI/UX y componentes. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Cómo manejar la georreferencia de mapas (EPSG:4326 vs MAGNA)?
* ¿Qué cambios en el sistema de referencia requiere compatibilidad con backend actual?
* ¿Cuál es el formato estándar de archivos (.png + .pgw) para integración?
* ¿Qué archivos faltan para integración completa de mapas y capas?
* ¿Por qué no se muestran capas correctamente?
* ¿Qué pasos aseguran integración correcta de capas y GeoJSONs?
* ¿Qué ajustes de diseño son necesarios para correcta visualización frontend?

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Reproyección de mapas, generación PGW y EPSG:4326. |
| **Node.js + imagesize** | Cálculo automático de dimensiones imágenes. |
| **React (useEffect, components)** | Creación dinámica de mapas y capas en SPA. |
| **Git / GitHub** | Control de versiones y resolución de conflictos. |
| **GeoJSON** | Capas vectoriales con coordenadas consistentes multiplataforma. |

✅ **6. Conclusiones y próximos pasos**

* Reproyectar todos los mapas a EPSG:4326 y optimizar estructura de coordenadas.
* Revisar consistencia de capas, archivos y componentes antes de próxima integración.
* Priorizar tasks técnicas para avanzar antes del taller de prueba de usuario y Sprint Review.

### **Reunión Lun, 19 May 2025 (17:00 – 18:02)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisar avances del Capítulo 1 del Atlas, evaluar problemas técnicos y de diseño, coordinar tareas pendientes y planificar próximos pasos.

⏱ **Duración:** ~1h 02min  
 👥 **Participantes clave:**

* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y diseño)
* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, UX)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend)
* Camilo Sotelo Maya (backend)
* Jerry (mencionado, diseño iconografía)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (SIG, cartografía, coordinación técnica)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Resultados de pruebas académicas** | ▪️ Conversaron sobre pruebas de matemáticas, lectura crítica e inglés.  ▪️ Resultados se entregarán el **18 de junio** (evaluación institucional). |
| **B. Estado del CAP 1 Atlas** | ▪️ Revisaron navegación, menús de capas, tooltips y modales.  ▪️ Avances significativos en desarrollo, pero persisten problemas de renderizado y visualización. |
| **C. Problemas de diseño** | ▪️ Íconos nuevos aparecen en negro; **Jerry actualizará colores en Figma**.  ▪️ Se acordó eliminar ondas en tooltips para evitar desconfiguración.  ▪️ Necesidad de botón de inicio en pantalla de créditos para mejorar navegación. |
| **D. Revisión técnica de mapas** | ▪️ Problemas en configuración de imágenes de fondo (escala y estiramiento).  ▪️ Inconsistencias en colores y capas; acordaron reunión con Marlon para resolver dudas sobre capas y topónimos. |
| **E. Carga de recursos y pantalla loading** | ▪️ Santiago propuso pantalla de carga con diseño coherente (fondo sólido o animación ligera) para evitar artifacts al precargar mapas. |
| **F. Implementación de matriz de seguimiento** | ▪️ Rafael presentó matriz de tareas, responsables y prioridades.  ▪️ Acordaron su uso para mejorar trazabilidad y coordinación. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Pedir actualización color íconos en Figma | Rafael Enrique Sarmiento López | Jerry actualizará colores y se reemplazarán en proyecto. |
| Revisar configuración imagen de fondo | Rafael Enrique Sarmiento López | Evitar estiramiento y mantener proporciones correctas. |
| Compartir matriz seguimiento | Rafael Enrique Sarmiento López | Organizar tareas y fechas clave con el equipo. |
| Reunirse para discusión de capas y topónimos | Santiago Montano Buitrón & Marlon | Resolver dudas y actualizar estructura de capas. |
| Ajustar botones de capítulos | Santiago Montano Buitrón | Verificar tamaños según Figma y accesibilidad UX. |
| Implementar pantalla loading | Santiago Montano Buitrón | Diseño coherente para evitar artifacts en precarga. |
| Eliminar ondas en tooltips | Equipo de desarrollo | Mantener fondo plano con degradado para legibilidad. |
| Revisar escalas de botones e íconos | Equipo de desarrollo | Asegurar consistencia visual y responsividad. |
| Coordinar reunión técnica con Marlon | Equipo de desarrollo | Actualizar matriz con resultados y siguientes pasos. |

❓ **4. Key Questions**

* **¿Cuándo se entregarán los resultados de las pruebas?** ➔ El 18 de junio.
* **¿Qué se hará con los íconos que no tienen color adecuado?** ➔ Jerry actualizará en Figma y se reemplazarán en el proyecto.
* **¿Se puede hacer un botón de inicio para facilitar la navegación?** ➔ Sí, se creará un botón (icono de casa) para regresar al inicio.
* **¿Cómo se comporta el mapa de Colombia con ubicación actual?** ➔ Muestra cambios de color y modal, pero no tiene texto adicional.

🗓️ **5. Próxima meta**

✔️ Realizar reunión con Marlon para resolver dudas sobre capas y topónimos.  
 ✔️ Finalizar ajustes de funcionalidad en CAP 1 antes de la **revisión general programada para el jueves**.

⚙️ **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **Figma** | Actualización de iconografía, etiquetas y estructura de botones. |
| **React.js + MapLibre GL JS** | Implementación de tooltips, menús de capas y pantalla de carga coherente. |
| **SCRUM** | Uso de matriz para trazabilidad y seguimiento de tareas en el Sprint actual. |

✅ **7. Conclusiones y próximos pasos**

* Coordinar reunión técnica con Marlon para capas y topónimos.
* Actualizar iconos en Figma y reflejarlos en el repositorio.
* Implementar pantalla de carga y botón de inicio antes de la revisión final de CAP 1.

### **Reunión Lun, 19 May 2025 (18:34 – 19:06)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Discutir ajustes finales y optimizaciones de mapas con Gian Marlon Cifuentes Girón, definiendo lógica de visualización de capas, organización de archivos y planificación de entregas.

⏱ **Duración:** ~30 min  
 👥 **Participantes clave:**

* Gian Marlon Cifuentes Girón (cartografía SIG, QGIS)
* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, coordinación técnica)
* Camilo Sotelo Maya (dev frontend, backend)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, revisión modales)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Capas de mapas** | ▪️ **Propuesta:** Marlon sugiere que las capas estén apagadas por defecto y el usuario las active manualmente.  ▪️ **Beneficio:** Mejora performance y carga inicial de mapas.  ▪️ **Acción:** Santiago y Camilo implementarán esta lógica en todos los mapas. |
| **B. Etiquetas y nombres** | ▪️ Faltan etiquetas de texto para ríos y ecosistemas.  ▪️ **Marlon** enviará lista referenciada con etiquetas pequeñas para ríos principales. |
| **C. Organización y legibilidad del código** | ▪️ Se sugiere separar arreglos y lógica de capas en archivos dedicados (src/data/layers.js) para facilitar mantenimiento y escalabilidad. |
| **D. Estado de avance – Capítulo 1** | ▪️ Avance: casi finalizado.  ▪️ Pendientes: etiquetas de ríos, íconos sin fondo, ajustes de zoom, revisión final de capas y UX. |
| **E. Interfaz y visualización** | ▪️ Se evidenció corte visible en capas; solución: ajustes de zoom o recorte de imagen.  ▪️ Se discutió añadir indicación UX para informar al usuario que las capas están apagadas por defecto pero disponibles. |
| **F. Entrega y pagos** | ▪️ Prioridad: terminar **Chapter 1** esta semana para asegurar pago parcial y continuar siguientes tres capítulos. |
| **G. Otros proyectos** | ▪️ Se revisó carpeta de recursos de **Aquelarre**, pero se aclaró que es independiente y no afecta entregables Atlas. |
| **H. Organización interna** | ▪️ Conversación sobre restructuración de código en Chapter1.jsx y organización de ramas en GitHub colaborativo. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Enviar lista de ríos y etiquetas | Gian Marlon Cifuentes Girón | Incluir íconos en imagen sin fondo y etiquetas faltantes de ecosistemas. |
| Ajustar capas y organización de archivos | Camilo Sotelo Maya | Separar lógica de capas en archivos dedicados; implementar capas apagadas por defecto con indicación UX. |
| Organizar recursos y lógica de capas | Santiago José Montaño Buitrón | Supervisar estructura de archivos, coordinar ajustes de zoom y validación UX. |
| Continuar ajustes de Chapter 1 | Jerson Stiv Rojas González | Revisar modales, vistas, tooltips y escalas de botones según Figma. |

❓ **4. Key Questions**

* **¿Cómo asegurar que el usuario entienda que las capas están disponibles pero apagadas?** ➔ Propuesta: añadir mensaje UX breve o icono con indicador de estado.
* **¿Cómo resaltar capas rojizas sin afectar visibilidad de ríos o cabeceras?** ➔ Se mantendrá visualización actual y se revisará con **Olga** para posibles ajustes posteriores.

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **QGIS** | Exportación de capas y optimización de íconos sin fondo. |
| **React + MapLibre GL JS** | Visualización interactiva de mapas y gestión modular de capas. |
| **GitHub** | Control de versiones y colaboración en ramas organizadas por capítulo y feature. |
| **JS Modular / Data-driven** | Organización de capas, mapas y modales mediante objetos externos y data centralizada para escalabilidad. |

🚀 **6. Próximos pasos inmediatos**

✔️ **Marlon:** Enviar etiquetas e íconos faltantes.  
 ✔️ **Camilo:** Implementar lógica de capas apagadas con indicación UX, reorganizar código de capas.  
 ✔️ **Santiago:** Supervisar integración, organizar estructura de archivos y coordinar equipo para entrega de Chapter 1 antes del jueves.  
 ✔️ **Jerson:** Revisar modales y vistas en Chapter 1 para aprobación final.

✅ **7. Conclusiones y próximos pasos**

* Se implementará lógica de capas apagadas por defecto para optimizar performance.
* Se reorganizará el código para mejorar legibilidad y escalabilidad en siguientes capítulos.
* Se priorizará la finalización de **Chapter 1** esta semana para habilitar pago parcial y continuar con Capítulos 2-3-4.

### **Reunión Mié, 21 May 2025 (21:43 – 22:43)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Resolver problemas de renderizado de modales, integración de imágenes y textos en la mapoteca, ajustes en la interfaz de usuario y planificación de implementación de nuevos elementos interactivos.

⏱ **Duración:** ~1h  
 👥 **Participantes clave:**

* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, UX)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend)
* Camilo Sotelo Maya (dev backend, frontend)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Problemas de renderizado y modales** | ▪️ **Jerson** detectó que los modales necesitan recibir datos específicos (text, image) para funcionar correctamente.  ▪️ **Camilo** revisó estructura y flujo de datos, identificando necesidad de organizar lógica y estados (**useState**) para visualización dinámica de imágenes. |
| **B. Mapoteca – Carga de recursos** | ▪️ Problemas en carga de textos e imágenes; faltan textos exportados desde Figma.  ▪️ Algunos enlaces y rutas no funcionan correctamente, requiere verificación de estructura de carpetas y naming convention. |
| **C. Imágenes y mapas (Villarrica y Munchique)** | ▪️ Errores en ubicación de imágenes detectados.  ▪️ Se acordó comunicar a **Tikri** sobre reacomodo de fotos y mantener paciencia en ajustes de georreferencia. |
| **D. Interfaz y elementos visuales** | ▪️ Implementación pendiente de un **"Zipar button"** (botón de zoom o acción rápida).  ▪️ Ajustes en tooltips para mejorar legibilidad y UX.  ▪️ Lentitud del sistema atribuida a imágenes no optimizadas. |
| **E. Carrusel en modales** | ▪️ Se propuso carrusel de imágenes en mapa específico con flechas adelante/atrás.  ▪️ **Camilo** propuso manejarlo con **useState y arrays** para renderizado dinámico y modular. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Verificar hosting modal grande | Santiago José Montaño Buitrón | Confirmar si modal de imágenes se hostea correctamente para integración frontend. |
| Ajustar tooltips y modal | Jerson Stiv Rojas González | Cuadrar fondo del tooltip, revisar modal para mostrar imágenes y textos requeridos, implementar fallback. |
| Implementar carrusel y hover en créditos | Camilo Sotelo Maya | Crear variable (**useState**) para manejar imágenes dinámicas en modal (carrusel) y hover sobre **"Tejido de Transicionantes"** en créditos. |

❓ **4. Key Questions**

* **¿Cómo asegurar que cambios en interfaz no afecten funcionalidad existente?** ➔ Probar modularmente cada componente antes de integrarlo, revisar dependencias de props y states globales.
* **¿Qué se necesita para que el modal funcione con imágenes y textos?** ➔ Asegurar props consistentes (text, image), implementar fallback si faltan datos y verificar rutas relativas en imports/assets.

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **React (useState, props)** | Manejo de estados y renderizado condicional de modales y carruseles. |
| **Figma** | Referencia de diseño, extracción de textos e imágenes faltantes para integración final. |
| **MapLibre GL JS** | Renderizado de mapas y capas interactivas en el Atlas digital. |
| **Optimización de imágenes (WebP/SVG)** | Reducir peso de recursos para carga rápida y performance óptimo. |

🚀 **6. Próximos pasos inmediatos**

✔️ **Santiago:** Verificar hosting del modal grande.  
 ✔️ **Camilo:** Crear lógica de carrusel y hover en créditos.  
 ✔️ **Jerson:** Ajustar tooltips y fondo, validar flujos de datos en modales.  
 ✔️ **Equipo:** Revisar flujo completo de imágenes en mapoteca antes de la siguiente entrega.

✅ **7. Conclusiones y próximos pasos**

* Reestructurar lógica de modales y carrusel para optimizar UX.
* Comunicar a **Tikri** ajustes requeridos en imágenes de Villarrica y Munchique.
* Confirmar correcta integración de props y estados antes de despliegue final.

### **Reunión Lun, 9 Jun 2025 (19:49 – 20:27)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisar avances del proyecto, definir próximos ajustes en diseño, modales, mapas y pantalla de inicio, y organizar cronograma de entrega y revisión final.

⏱ **Duración:** ~38 minutos  
 👥 **Participantes clave:**

* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, grado)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend)
* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y diseño)
* Andrea Melenje Argote (coordinación general)
* Mauro (diseño e ilustración)
* Camilo Sotelo Maya (dev backend, UI)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Acceso y desarrollo en Figma** | ▪️ Santiago propuso dar acceso al Figma.  ▪️ Rafael sugirió solo modo lector.  ▪️ Jerson confirmó Capítulo 1 casi completo; revisada su estructura. |
| **B. Revisión de diseño y contenidos** | ▪️ Correcciones en nombres, ubicaciones y textos.  ▪️ Ajuste de logos y etiquetas en gráficos.  ▪️ Ajuste visual de fumarola para diferenciarla de nube. |
| **C. Actualización de proyectos y entregas** | ▪️ Necesidad de abrir modales con info específica (cuenca alta, media, baja).  ▪️ Rafael propuso entregar versión actual con contraseña si el tiempo era corto, pero se acordó esperar ajustes completos. |
| **D. Mapas y gráficos** | ▪️ Rafael pidió verificar que los mapas en Figma sean los últimos de Marlon.  ▪️ Mauro actualizará ilustraciones y gráficas según notas de Olga y Rafael. |
| **E. Interfaz y pantalla de inicio** | ▪️ Se discutió implementación de campo de contraseña para acceso restringido.  ▪️ Camilo y Santiago coordinarán este cambio en el repositorio. |
| **F. Trabajo de grado y documentación** | ▪️ Santiago preguntó sobre integración de voces de compañeros en su memoria de grado.  ▪️ Andrea enfatizó importancia de reflejar colaboración en el proyecto. |
| **G. Resoluciones académicas** | ▪️ Rafael y Andrea orientaron a Santiago sobre entrega de resolución de grado, confirmando vigencia hasta fin de año. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Resolver problema imágenes en tres modales | Jerson & Santiago | Corregir rutas y visualización en frontend. |
| Generar PDF con información | Rafael | Compilar contenidos actualizados y compartir con equipo. |
| Coordinar próxima reunión | Rafael | Revisión general de proyecto la próxima semana. |
| Verificar últimos mapas de Marlon en Figma | Santiago | Confirmar y actualizar en repositorio. |
| Implementar contraseña acceso pantalla inicio | Camilo & Santiago | Modificar pantalla de inicio en React + GitHub para acceso restringido. |
| Actualizar gráficas e ilustraciones | Mauro | Realizar cambios en imágenes y etiquetas según revisión. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Cuándo se completará la revisión de ajustes?  
   ➔ **Se acordó para la próxima semana**, con entrega preliminar (enlace con contraseña) el **sábado 14 junio**.
* ¿Qué cambios específicos se necesitan en Figma antes de entrega final?  
   ➔ Actualizar etiquetas, corregir ilustraciones, modales funcionales y verificar nombres de mapas.

🗓️ **5. Próxima reunión**

✔️ **Semana siguiente (Mié/Jue)** para revisión general con equipo de diseño y cartografía.

⚙️ **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **Figma** | Revisión y actualización de diseño visual y etiquetas. |
| **React + Repositorio GitHub** | Implementación de pantalla de inicio con contraseña para acceso restringido. |
| **PDF** | Generación de documentación y prototipos finales. |

✅ **7. Conclusiones y próximos pasos**

* Finalizar ajustes gráficos y modales antes del sábado 14 junio.
* Coordinar entrega de PDF consolidado.
* Preparar revisión integral en la próxima reunión para cerrar sprint final del Atlas.

### **Reunión Lun, 16 Jun 2025 (19:30 – 20:34)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Analizar resultados de la prueba de usabilidad (12 junio) y planificar ajustes en diseño e interfaz para optimizar la experiencia de usuario del micrositio **Atlas Un Río Cauca Muchos Mundos**.

⏱ **Duración:** ~1h 04min  
 👥 **Participantes clave:**

* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo y diseño)
* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, UX)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend)
* Mauro Castro Ospina (diseño e ilustración)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Resultados prueba de usabilidad (12 junio)** | ▪️ Evaluada según **ISO 9241-11** con usuarios reales.  ▪️ Actividades: localizar información (p.ej. Nevado de Vuelo), usar herramientas de mapas interactivos.  ▪️ **Problemas detectados:**  • Frustración por saturación de información.  • Baja visibilidad ícono menú de capas.  • Confusión término "metadata".  • Zoom bloqueado en etiquetas (bug). |
| **B. Legibilidad y diseño visual** | ▪️ Requiere aumento de tamaño en íconos y textos (accesibilidad baja visión).  ▪️ Mejorar jerarquía visual para evitar saturación informativa.  ▪️ Ajustar encuadre del mapa: mantener proporción 16:9 pero alejar vista para contexto. |
| **C. Terminología y navegación** | ▪️ Término **"metadata"** no es claro para usuarios.  ▪️ Necesidad de **botón de inicio en todas las pantallas**.  ▪️ Propuesta: mantener **logo visible** para retorno rápido a home. |
| **D. Ilustraciones y elementos visuales** | ▪️ Corregir ilustración de la **fumarola** para diferenciación visual.  ▪️ Mejorar diseño de íconos para comprensibilidad y coherencia narrativa. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Averiguar costo de hosting | Rafael Enrique Sarmiento López | Cotizar hosting adecuado para despliegue y entrega final. |
| Presentar resultados de usabilidad | Santiago Montano Buitrón | Exponer hallazgos oficiales y proponer mejoras (menú de capas, terminología metadata). |
| Corregir ilustración fumarola | Mauro Castro Ospina | Ajustar ilustración para diferenciación de nube y fumarola. |
| Revisar visibilidad ícono menú de capas | Jerson Stiv Rojas González | Proponer mejoras de iconografía y jerarquía visual para accesibilidad UX. |

❓ **4. Key Questions**

* **¿Qué cambios se deben hacer en el ícono de metadata para mayor comprensión?** ➔ Rediseñar ícono con terminología más clara y semántica accesible.
* **¿Cómo mejorar la jerarquía visual en menú de capas para evitar confusión?** ➔ Ajustar tamaño, color, espaciado y estructura en Figma antes de implementación.
* **¿Qué ajustes específicos requiere el menú de capas para mejorar usabilidad?** ➔ Posicionamiento, etiquetas explicativas y consistencia de iconos.

🗓️ **5. Próximos pasos inmediatos**

✔️ Implementar ajustes en interfaz: iconografía, botones de inicio y menú de capas.  
 ✔️ Validar con comunidad los cambios propuestos antes de la próxima prueba de usabilidad.

⚙️ **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **ISO 9241-11** | Evaluación de usabilidad con usuarios reales para accesibilidad y efectividad. |
| **Figma** | Ajustes de diseño visual, iconografía y estructuras de menú. |
| **React.js + MapLibre GL JS** | Implementación de menús, botones y herramientas de navegación interactiva. |
| **SCRUM** | Organización de tareas, priorización de entregables y seguimiento en Sprint actual. |

✅ **7. Conclusiones y próximos pasos**

* Consolidar propuestas de mejora en diseño y accesibilidad UX/UI.
* Revisar terminología y estructura de menús antes de la entrega final.

Avanzar en preparación de presentación final y despliegue en hosting.

### **Reunión Mar, 17 Jun 2025 (11:27 – 12:31)**

🗂️ **1. Contexto y marco de la reunión** 🔍 **Objetivo:** Revisar estado del proyecto Atlas *Un Río Cauca Muchos Mundos*, flujos de trabajo, estructuración de tesis, organización documental, avances técnicos y logísticos para la entrega final.

⏱ **Duración:** ~1h 04min  
 👥 **Participantes clave:**

* Santiago José Montaño Buitrón (dev frontend, tesis)
* Jerson Stiv Rojas González (dev frontend, backend, documentación)
* Camilo Sotelo Maya (mencionado, backend y bases de datos)

🗺️ **2. Temas técnicos y decisiones clave**

| **Aspecto técnico** | **Detalle explicativo** |
| --- | --- |
| **A. Flujo de trabajo y desafíos** | ▪️ Problemas de coordinación entre desarrollo y cartografía, generando retrasos.  ▪️ Santiago y Jerson acordaron no implementar cambios sin Figma actualizado.  ▪️ Reafirmaron la importancia de la retroalimentación comunitaria para validar diseño y programación. |
| **B. Notas y redacción de tesis** | ▪️ Jerson organizó conclusiones y agradecimientos, incluyendo contribuciones de Camilo Sotelo en backend y BD.  ▪️ Se proyecta documento final de **100-120 páginas (interlineado 2)**. |
| **C. Resumen y abstract del proyecto** | ▪️ Redactaron resumen en español y planearon su traducción al inglés para abstract.  ▪️ Destacaron objetivos, metodología Scrum, cartografía crítica y participación comunitaria. |
| **D. Desarrollo técnico y documentación** | ▪️ Santiago propuso incluir en tesis explicaciones técnicas sobre imágenes, modales y MapLibre, con ejemplos de código y estructura. |
| **E. Organización documental** | ▪️ Acordaron escanear acuerdos de confidencialidad y anexos (pruebas de usabilidad pre/post) para entrega final. |
| **F. Planes académicos y personales** | ▪️ Conversaron sobre homologación de estudios en México, continuar ingeniería, mejorar empleabilidad.  ▪️ Hablaron de deudas, gastos, planes de viaje, seguridad digital y anécdotas personales. |

📝 **3. Puntos de Acción**

| **Item** | **Responsable(s)** | **Detalle técnico y estratégico** |
| --- | --- | --- |
| Actualizar diseño en Figma | Santiago Montaño | Comunicar cambios al equipo de desarrollo para implementación. |
| Coordinar pago organización comida evento | Santiago Montaño & Jorge | Definir logística y pagos pendientes. |
| Organizar transcripción y contenido de tesis | Santiago Montaño | Compilar capítulos, diagramación preliminar y estructura final. |
| Escanear acuerdos confidencialidad | Jerson Stiv | Adjuntar anexos en documento final. |
| Escribir explicación técnica código | Jerson Stiv | Describir funcionamiento de MapLibre, modales y estructura de datos en tesis. |
| Enviar documento limpio al asesor | Jerson Stiv | Revisión y aprobación esta semana. |

❓ **4. Key Questions**

* ¿Qué cambios se realizaron en el diseño basados en la retroalimentación comunitaria?
* ¿Cómo mejorar la comunicación entre diseño y desarrollo para evitar retrasos?
* ¿Qué pasos garantizarán que Figma esté actualizado antes de codificar?
* ¿Cuándo estará completamente funcional el micrositio para su despliegue final?

🗓️ **5. Próxima meta**

✔️ Finalizar documento limpio y enviarlo al asesor **esta semana**.  
 ✔️ Preparar documentación técnica de desarrollo (**MapLibre, modales, estructura de datos**) para fortalecer el capítulo de codificación.

⚙️ **6. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **Figma** | Actualización de diseño, etiquetas e ilustraciones para implementación frontend. |
| **React.js + MapLibre GL JS** | Documentación de modales, lógica de capas, tooltips y estructura de datos georreferenciados. |
| **PDF / Word** | Compilación de tesis final con anexos, pruebas de usabilidad y acuerdos. |
| **SCRUM** | Planificación y ejecución de tareas finales antes de la entrega. |

✅ **7. Conclusiones y próximos pasos**

* Priorizar la actualización en Figma para sincronizar con desarrollo.
* Documentar explicación técnica detallada para la tesis.
* Enviar documento final limpio al asesor antes de finalizar la semana.

### **Reunión Jue, 19 jun 2025 (19:00 - 20:05) Reunión CAP 1. Atlas – Usabilidad y mejoras micrositio**

⏱️ **Duración:** ~1h 05min

👥 **Participantes clave:**

* Rafael Enrique Sarmiento López (liderazgo, diseño, documentación)
* Olga Eusse (coordinación cartográfica y narrativa)
* Santiago Montano Buitrón (dev frontend, UX)
* Gian Marlon Cifuentes Girón (SIG y capas)
* Otros miembros del equipo de diseño y desarrollo

🎯 **1. Objetivo principal** Analizar resultados de la **prueba de usabilidad** del micrositio Atlas, definir ajustes en diseño, interfaz y documentación PDF para optimizar la experiencia de usuario.

🔬 **2. Temas clave y hallazgos técnicos**

| **Tema** | **Detalles clave** |
| --- | --- |
| **Diseño y formato del PDF de recursos** | Se discutió la creación del PDF de recursos enlazados desde el mapa índice. Olga propuso un título más formal y párrafo introductorio; Rafael sugirió organizarlo por escalas territoriales y temáticas para claridad de usuarios. |
| **Resultados de la prueba de usabilidad** | Santiago presentó resultados de **7 participantes** (prueba ISO 9241-11) midiendo eficiencia, eficacia y satisfacción. Hallazgos:  • Problemas con menú de capas (poco visible, icono de ojito confuso).  • Terminología "metadata" poco comprensible (propuesta: cambiar a "ficha técnica").  • Botón de cerrar modales no siempre visible.  • Flecha norte confunde como botón de navegación.  • Tamaño de tipografía e iconos muy reducidos (afecta accesibilidad). |
| **Observaciones específicas** | Usuarios elogiaron la estética, información geográfica y narrativa. Sin embargo, la saturación informativa y jerarquía visual generaron frustración en algunos casos. Se sugirió reorganizar capas y mejorar contrastes. |
| **Análisis de tareas** | Tareas evaluadas: localización de modales, metadata, créditos, visualización de pliegues/llanuras, activación de capa de nubosidad. Se evidenció dificultad especialmente en metadata y capas. |
| **Hallazgos de usabilidad en carrusel de modales** | El botón de cerrar modales debe permanecer visible en todo scroll. Se propuso mantener el menú de créditos accesible en Home o menús principales. |

📝 **3. Puntos de Acción (Action Items)**

| **Responsable** | **Acción** |
| --- | --- |
| **Rafael Enrique Sarmiento López** | ➔ Crear PDF de recursos con título formal, párrafo introductorio y organización por escalas/temas. |
| **Olga Eusse** | ➔ Editar título del PDF y definir estructura de categorías territoriales y temáticas. |
| **Santiago Montano Buitrón** | ➔ Presentar resultados de la prueba de usabilidad en la próxima reunión.  ➔ Compartir documento completo de resultados al equipo para seguimiento de mejoras. |
| **Equipo de diseño y dev** | ➔ Implementar mejoras en iconografía (menu capas, metadata), accesibilidad (tipografía/iconos) y UI (botón Home, flecha norte). |

❓ **4. Preguntas clave**

* ¿Qué cambios se deben implementar en el diseño del micrositio para mejorar la usabilidad?
* ¿Qué hallazgos de la prueba fueron más relevantes para los usuarios?
* ¿Cómo se presentará el informe de resultados de usabilidad al equipo?

⚙️ **5. Tecnologías y métodos involucrados**

| **Tecnología / Método** | **Aplicación** |
| --- | --- |
| **React.js + MapLibre GL JS** | Visualización interactiva de mapas, capas y modales con componentes modulares. |
| **Figma** | Revisión y actualización de interfaz y iconografía. |
| **Pruebas de Usabilidad ISO 9241-11** | Evaluación de eficiencia, eficacia y satisfacción con usuarios reales. |
| **SCRUM** | Organización de tareas y revisión en Sprint Planning y Refinement. |

✅ **6. Conclusiones y próximos pasos** ✔️ Implementar ajustes de interfaz priorizados (menu capas, metadata, accesibilidad).  
 ✔️ Finalizar PDF de recursos con estructura clara y formal.  
 ✔️ Presentar resultados completos de la prueba de usabilidad en la próxima reunión para planificar iteraciones finales antes de despliegue.