



Sustento del uso justo  
de Materiales Protegidos  
derechos de autor para  
fines educativos



**UCI**

Universidad para la  
Cooperación Internacional

UCI  
Sustento del uso justo de materiales protegidos por  
derechos de autor para fines educativos

El siguiente material ha sido reproducido, con fines estrictamente didácticos e ilustrativos de los temas en cuestión, se utilizan en el campus virtual de la Universidad para la Cooperación Internacional – UCI – para ser usados exclusivamente para la función docente y el estudio privado de los estudiantes pertenecientes a los programas académicos.

La UCI desea dejar constancia de su estricto respeto a las legislaciones relacionadas con la propiedad intelectual. Todo material digital disponible para un curso y sus estudiantes tiene fines educativos y de investigación. No media en el uso de estos materiales fines de lucro, se entiende como casos especiales para fines educativos a distancia y en lugares donde no atenta contra la normal explotación de la obra y no afecta los intereses legítimos de ningún actor.

La UCI hace un USO JUSTO del material, sustentado en las excepciones a las leyes de derechos de autor establecidas en las siguientes normativas:

- a- Legislación costarricense: Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, No.6683 de 14 de octubre de 1982 - artículo 73, la Ley sobre Procedimientos de Observancia de los Derechos de Propiedad Intelectual, No. 8039 – artículo 58, permiten el copiado parcial de obras para la ilustración educativa.
- b- Legislación Mexicana; Ley Federal de Derechos de Autor; artículo 147.
- c- Legislación de Estados Unidos de América: En referencia al uso justo, menciona: "está consagrado en el artículo 106 de la ley de derecho de autor de los Estados Unidos (U.S, Copyright - Act) y establece un uso libre y gratuito de las obras para fines de crítica, comentarios y noticias, reportajes y docencia (lo que incluye la realización de copias para su uso en clase)."
- d- Legislación Canadiense: Ley de derechos de autor C-11– Referidos a Excepciones para Educación a Distancia.
- e- OMPI: En el marco de la legislación internacional, según la Organización Mundial de Propiedad Intelectual lo previsto por los tratados internacionales sobre esta materia. El artículo 10(2) del Convenio de Berna, permite a los países miembros establecer limitaciones o excepciones respecto a la posibilidad de utilizar lícitamente las obras literarias o artísticas a título de ilustración de la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones de radio o grabaciones sonoras o visuales.

Además y por indicación de la UCI, los estudiantes del campus virtual tienen el deber de cumplir con lo que establezca la legislación correspondiente en materia de derechos de autor, en su país de residencia.

Finalmente, reiteramos que en UCI no lucramos con las obras de terceros, somos estrictos con respecto al plagio, y no restringimos de ninguna manera el que nuestros estudiantes, académicos e investigadores accedan comercialmente o adquieran los documentos disponibles en el mercado editorial, sea directamente los documentos, o por medio de bases de datos científicas, pagando ellos mismos los costos asociados a dichos accesos.



### *Sustento del uso justo de materiales protegidos por derechos de autor para fines educativos*

La reproducción de este material está permitida con fines estrictamente didácticos e ilustrativos de los temas en cuestión, para ser usados exclusivamente para por los facilitadores de **Fundación REImagine** y el estudio privado de los estudiantes pertenecientes a los programas académicos de esta.

**Fundación REImagine** hace constar su estricto respeto a las legislaciones relacionadas con la propiedad intelectual. Todo material digital disponible para un curso y sus estudiantes tiene fines educativos y de investigación. No media en el uso de estos materiales fines de lucro, se entiende como casos especiales para fines educativos a distancia y en lugares donde no atenta contra la normal explotación de la obra y no afecta los intereses legítimos de ningún actor. El USO JUSTO del material, se sustenta en las excepciones para fines educativos, referidas en las leyes de derechos de autor establecidas en las siguientes normativas:

- a-** Legislación costarricense: Ley sobre Derechos de Autor y Derechos Conexos, No.6683 de 14 de octubre de 1982 - artículo 73, la Ley sobre Procedimientos de Observancia de los Derechos de Propiedad Intelectual, No. 8039 – artículo 58, permiten el copiado parcial de obras para la ilustración educativa.
- b-** Legislación Mexicana; Ley Federal de Derechos de Autor; artículo 147.
- c-** Legislación de Estados Unidos de América: En referencia al uso justo, menciona: "está consagrado en el artículo 106 de la ley de derecho de autor de los Estados Unidos (U.S, Copyright - Act) y establece un uso libre y gratuito de las obras para fines de crítica, comentarios y noticias, reportajes y docencia (lo que incluye la realización de copias para su uso en clase)."
- d-** Legislación Canadiense: Ley de derechos de autor C-11– Referidos a Excepciones para Educación a Distancia.
- e-** OMPI: En el marco de la legislación internacional, según la Organización Mundial de Propiedad Intelectual lo previsto por los tratados internacionales sobre esta materia. El artículo 10(2) del Convenio de Berna, permite a los países miembros establecer limitaciones o excepciones respecto a la posibilidad de utilizar lícitamente las obras literarias o artísticas a título de ilustración de la enseñanza, por medio de publicaciones, emisiones de radio o grabaciones sonoras o visuales.

Además, y por indicación de la **Fundación REImagine**, los estudiantes tienen el deber de cumplir con lo que establezca la legislación correspondiente en materia de derechos de autor, en su país de residencia. Finalmente, reiteramos que en **Fundación REImagine** no lucramos con las obras de terceros, somos estrictos con respecto al plagio, y no restringimos de ninguna manera el que nuestros estudiantes, académicos e investigadores accedan comercialmente o adquieran los documentos disponibles en el mercado editorial, sea directamente los documentos, o por medio de bases de datos científicas, pagando ellos mismos los costos asociados a dichos accesos.

---

**Fundación REImagine**

Tel. +506-8841-4552 - [info@fundacionreimagine.org](mailto:info@fundacionreimagine.org) - [www.fundacionreimagine.org](http://www.fundacionreimagine.org)  
P.O. Box. 180-10017 – San José, Costa Rica



Extracto del Libro: **Desarrollo Regenerativo Aplicado al Turismo**  
Publicado por: Fundación REImagine - Marzo, 2026

Escrito por:  
Ing. Mario a. Socatelli P.  
Director General de Fundación REImagine  
Profesor de la Facultad de Ambiente y Desarrollo  
Universidad para la Cooperación Internacional - U.C.I.

## ***Guía de Desarrollo de la "Arquitectura VITbER"***

*Vinculación, Intención, Transformación basada en la Experiencia Regenerativa*

**Descripción.** La vertiginosa evolución en la demanda turística, marcada por una creciente búsqueda de autenticidad, conexión emocional y sentido profundo, ha transformado al turista contemporáneo, especialmente a las generaciones de relevo, en un viajero que ya no se conforma con consumir destinos: desea vivirlos. Más allá del ocio y la recreación, el viaje se ha convertido en una oportunidad para el descubrimiento personal, la transformación interior y el encuentro genuino con la cultura y la naturaleza.

Este cambio de paradigma ha popularizado el uso del término "experiencias turísticas" como estrategia comercial para aumentar la percepción de valor de productos y servicios. Sin embargo, en la práctica, muchas de estas "experiencias" carecen de la profundidad emocional y sensorial que el viajero postmoderno realmente busca. Son emocionantes, sí; pero no necesariamente vivenciales.

Desde una perspectiva filosófica y psicológica, las vivencias turísticas se entienden como acontecimientos que impactan la conciencia y el ser físico del visitante, dejando huellas en su carácter, estilo conductual y visión del mundo. No basta con ofrecer servicios sofisticados o emocionantes: una verdadera vivencia turística debe implicar emocional y sensorialmente al viajero, conectarlo con el territorio y permitirle aprender desde lo vivido.

Este enfoque exige conocer las motivaciones, deseos y aspiraciones del visitante, para diseñar propuestas que trasciendan el recuerdo y se conviertan en experiencias significativas que transforman. En este marco, el turismo deja de ser una actividad extractiva o superficial, y se convierte en una práctica regenerativa, capaz de revitalizar vínculos, renovar sentidos y sembrar pertenencia.

Es en respuesta a esta necesidad que surge la *Arquitectura VITbER (Vinculación, Intención, Transformación basada en la Experiencia Regenerativa)*, como una herramienta metodológica para diseñar vivencias turísticas que activen procesos de regeneración cultural, ecológica y emocional, tanto en visitantes como en anfitriones. Integra el "*Pensamiento de Diseño (Design Thinking)*" con los principios del diseño regenerativo, proponiendo una práctica ética, sensible y vivencial.

El proceso se fundamenta en cuatro pilares: a) Turismo como arquitectura vivencial. Cada experiencia es una coreografía de sentidos, significados y vínculos. b) Territorio como organismo vivo: El lugar no se explota, se escucha, se honra y se cocrea. c) Visitante como ser integral: Cuerpo, mente, emoción y alma participan en el proceso vivencial. d) Regeneración como propósito: Las vivencias deben renovar la cosmovisión de visitantes y anfitriones.

VITbER se complementa con RETbER, que permite leer el territorio desde una mirada regenerativa. Mientras RETbER prepara el suelo; VITbER siembra la vivencia.

El turismo, cuando se concibe como una práctica ética, sensible y transformadora, tiene el poder de transformar cosmovisiones. No se trata solo de visitar lugares, sino de vivirlos profundamente, de permitir que el territorio, sus símbolos, sus memorias y sus vínculos impacten la conciencia del viajero y lo inviten a una transformación interior. Esta capacidad de regenerar sentidos, revitalizar vínculos y sembrar pertenencia es lo que define el **\*\*diseño vivencial\*\*** como instrumento pedagógico, emocional y ético.

La *Arquitectura VITbER (Vinculación, Intención, Transformación basada en la Experiencia Regenerativa)*, se fundamenta en los principios del diseño vivencial, para poder crear experiencias significativas, capaces de activar procesos de aprendizaje transformativo y reconexión con el entorno:

- *Narrativa viva*: Toda vivencia debe contar una historia que conecte con el alma del lugar, revelando su vocación, sus heridas y sus posibilidades.
- *Aprendizaje transformativo*: Las experiencias deben provocar reflexión, descubrimiento y cambio, tanto en visitantes como en anfitriones.
- *Hospitalidad consciente*: Se crean espacios de encuentro genuino, donde la relación entre personas es tan importante como el contenido de la experiencia.
- *Estímulos sensoriales*: El diseño debe integrar lo visual, lo táctil, lo sonoro, lo gustativo y lo olfativo, para activar la memoria corporal y emocional.
- *Dimensión ética*: Cada experiencia debe cultivar conciencia, pertenencia y responsabilidad hacia el territorio y sus comunidades.

**Procedimiento.** VITbER combina la lógica creativa del "Pensamiento de Diseño" con los principios del "diseño regenerativo", dando lugar a una arquitectura vivencial orientada a la transformación. Esta integración permite estructurar el proceso de diseño de vivencias turísticas regenerativas en seis etapas interrelacionadas, que guían desde la comprensión profunda del viajero y del territorio, hasta la evaluación del impacto emocional, ético y relacional generado por la experiencia.

Las cinco primeras fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear, corresponden a la secuencia clásica del diseño centrado en el ser humano, mientras que la sexta etapa, difundir, incorpora una mirada regenerativa que permite retroalimentar el proceso desde la sensibilidad, la ética y la transformación vivencial. (Fig. b1)

**Fig. b1. Proceso de Diseño Vivencias Turísticas - Método VITbER**



Fuente: Socatelli, M. (2025) – Basado en Peter G. Rowe - Design Thinking (1987)

1. *Reconocer al viajero como sujeto integral (Empatizar).* Comprender profundamente al viajero, su contexto, motivaciones y valores. La vivencia debe responder a los intereses del visitante. Para esto se debe investigar al viajero, recopilar toda información que pueda ayudar a reconocer al consumidor potencial. Es establecer el perfil del cliente meta al que se dirige la vivencia turística que se pretende conceptualizar. (Fig. b2)

**Fig. b2. Perfil & Caracterización del Viajero**



Fuente: Socatelli, M. (2023)

2. *Revelar los atributos del territorio (Definir).* Identificar los insumos vivenciales del territorio: elementos simbólicos, sensoriales o relacionales que pueden ser activados como núcleo de la experiencia.

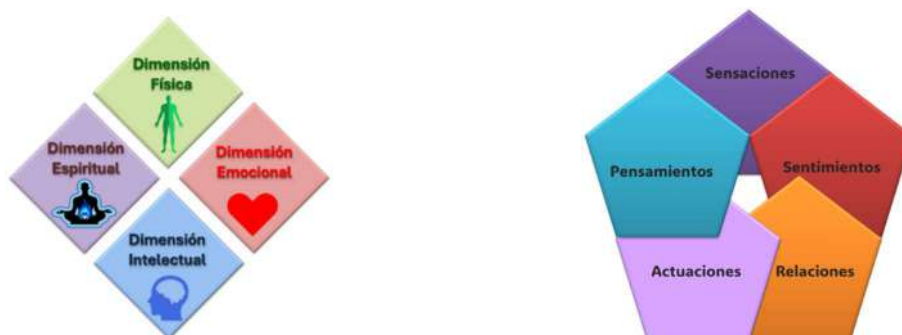
Definir estos insumos es clave para diseñar vivencias que generen interacción significativa, inmersividad auténtica y disfrute consciente.

Determinar y describir los elementos vivenciales que integran o son los componentes turísticos que se utilizarán para desarrollar la vivencia turística o la constituirán: destino – evento cultural – evento gastronómico – nexos comunitarios – tipo de aventura – elementos patrimoniales naturales, culturales o históricos, etc.

3. *Imaginar la vivencia transformadora (Idear).* Generar propuestas creativas que integren territorio, comunidad y visitante. Idear implica imaginar, articular y dar forma a la propuesta experiencial, integrando los elementos que permitirán activar lo emocional como dimensión ética, pedagógica y relacional.

El propósito es generar una conexión profunda entre el visitante y el territorio, cultivando autenticidad, resonancia y transformación. Guiado, los principios de la vinculación emocional, (Fig. b3) para articular estímulos sensoriales, dimensiones experienciales y una mediación ética.

**Fig. b3. Estímulos Sensoriales & Dimensiones Experienciales del ser humano**



**Fuente:** Socatelli, M. (2023)

4. *Construir la narrativa viva (Prototipar)*. Diseñar la vivencia como secuencia de momentos significativos. Es desarrollar el guion -libreto- de la vivencia. Usando las técnicas propias de: "la narrativa viva" (storytelling), describa la vivencia y sistematice el proceso de operación y entrega de esta, asegurando detallar los estímulos sensoriales que se procuran.
5. *Validar la entrega vivencial (Evaluar)*. Evaluar implica realizar una exhaustiva revisión de la vivencia y el proceso de entrega de esta para asegurar que sea consistente, tenga la debida adecuación cultural y cumpla con principio VIVE: "Vitalidad – Inmersividad – Veracidad – Empatía" (Fig. b4)

En el "Método VITbER", esta fase valida la entrega como secuencia relacional, cultural y emocional. Es poner a prueba los prototipos con usuarios reales, recogiendo retroalimentación para refinar la solución.

**Fig. b4. Elementos del Principio VIVE**



**Fuente:** Socatelli, M. (2024)

6. *Consolidar y proyectar el sentido (Difusión)*. Para finalizar se debe evaluar el impacto emocional, ético y relacional, y retroalimentar el proceso. Su objetivo es asegurar que la vivencia no se limite a ser una experiencia singular o estimulante, sino que se consolide como un proceso capaz de renovar la cosmovisión de visitantes y anfitriones.

“Difundir”, no es solo una extensión operativa, sino una instancia de consolidación simbólica, pedagógica y relacional, coherente con el propósito transformador del turismo regenerativo. Es detallar la forma o medio que se debe utilizar para poder visualizar el beneficio de la vivencia para la clientela meta o como se propone vincular las aspiraciones no declaradas con la propuesta desarrollada.

VITbER se complementa con RETbER, que permite leer el territorio desde una mirada regenerativa. Mientras que RETbER prepara el suelo; VITbER siembra la vivencia.

**Sistematización VITbER.** Documentar el diseño de una vivencia turística de carácter regenerativo, desarrollada mediante la aplicación del método “*VITbER (Vinculación, Intención, Transformación basada en la Experiencia Regenerativa)*”, requiere una estructura rigurosa, sensible y coherente. Este proceso debe asegurar la adecuada contextualización de la propuesta, y sobre todo, expresar en toda su dimensión su intención profunda\*\*, su vitalidad como experiencia viva, y su potencial para transformar la cosmovisión de visitantes y anfitriones, promoviendo en ellos una conciencia activa como ciudadanos responsables de la comunidad de la vida.

El informe tiene como propósito evidenciar el carácter regenerativo de la vivencia, su coherencia metodológica y su capacidad para activar procesos de aprendizaje significativo, hospitalidad consciente y reconexión con los valores que sustentan la regeneración cultural, ecológica y emocional.

La estructura del informe se organiza en nueve secciones que permiten contextualizar, justificar y comunicar cada aspecto del diseño vivencial, desde su concepción hasta su promesa de valor. Su formato permite comunicar con claridad y sensibilidad el diseño de una vivencia turística regenerativa, asegurando que cada componente contribuya a la transformación ética, emocional y territorial que el método VITbER propone.

- I. *Presentación del producto o servicio vivencial.* Caracterización del lugar, atractivo, servicio o producto turístico propuesto. Detalle de los objetivos que se persiguen con su desarrollo, las características que lo hacen viable, los elementos que lo diferencian, y aquellos que evidencian su carácter regenerativo y justifican su naturaleza vivencial.
- II. *Perfil del cliente meta.* Descripción del mercado objetivo al que se dirige la propuesta, incluyendo las características del perfil de segmentación (demográfica, geográfica, psicográfica y conductual), así como datos que sustenten la elección del segmento.

- III.** *Insumos vivenciales.* Detallar los elementos vivenciales y componentes turísticos que se integrarán en la propuesta: destino, evento cultural, evento gastronómico, nexos comunitarios, tipo de aventura, elementos patrimoniales naturales, culturales o históricos, entre otros.
- IV.** *Conceptualización de la vivencia.* Descripción de la propuesta vivencial, señalando las formas en que se abordarán las cuatro dimensiones de la persona en el turista: corporal, emocional, cognitiva y relacional.
- V.** *Narrativa viva y aprendizaje transformativo.* Presentación del guion o libreto de la vivencia. Descripción de las habilidades, medios de integración sensorial y proceso operativo, detallando los estímulos sensoriales que se procuran para activar la experiencia.
- VI.** *Consistencia vivencial.* Detallar las propiedades vivenciales de la propuesta: vitalidad, inmersividad\*\*, veracidad y empatía, como indicadores de autenticidad y profundidad.
- VII.** *Conexión regenerativa.* Formulación de la promesa de valor dirigida al viajero meta y a los anfitriones, destacando los beneficios transformadores del producto o servicio turístico vivencial.
- VIII.** *Conclusiones.* Reflexiones finales sobre el proceso de diseño, aprendizajes obtenidos y proyecciones para su implementación y evaluación.