

“LA VOZ DE LA MEMORIA”

Salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos por medio del desarrollo de un artefacto interactivo en la ciudad de San Juan de Pasto.

Caso de estudio: Templo de San Juan Bautista.

Presentado por:

Juan Nieto
Mario Chapuel
Richard Pinto
Yesid Guerrero

Presentado a:
Cristina Ascuntar
Elizabeth Polo
Fernando Coral

Universidad de Nariño.
Facultad de Artes.
Diseño Gráfico.

San Juan de Pasto, Mayo 2017



Investigación:

“LA VOZ DE LA MEMORIA”

Salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos por medio del desarrollo de un artefacto interactivo en la ciudad de San Juan de Pasto.

Caso de estudio: Templo de San Juan Bautista.

Presentado por:

Juan Sebastian Nieto Cardenas
Mario Alejandro Chapuel Mejia
Richard Andersson Pinto Rodriguez
Yesid Camilo Guerrero Vallejo

Universidad de Nariño.
Facultad de Artes.
Diseño Gráfico.

San Juan de Pasto, Mayo 2017

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva de los autores. Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

Página de aceptación

Nota de aceptación

Presidente del jurado

Jurado

Jurado

Jurado

Resumen

El proyecto “La voz de la memoria” tiene como objetivo principal *salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos por medio del desarrollo de un artefacto interactivo en la ciudad de San Juan de Pasto*. Se enfoca en el contexto regional donde los monumentos religiosos tienen gran importancia para la población local y la memoria histórica, según el libro **HISTORIA URBANA DE PASTO** (2000), San Juan de Pasto es considerada “la ciudad teológica” por ser una de las zonas con mayor número de templos religiosos en el país. Con el pasar de los años, el paisaje del contexto histórico se ha enriquecido en este ámbito gracias a la intervención de culturas extranjeras, principalmente de procedencias árabes, españolas e italianas, quienes infundieron un estilo arquitectónico en la construcción de los templos, hecho que generó una identidad en la nacionalidad colombiana y se ha caracterizado por ser una región de tradición cultural desde sus colonizadores hasta la época actual.

El proyecto pretende indagar en el contexto histórico de los templos religiosos de la ciudad de San Juan de Pasto para conocer sus características y su importancia; debido a esto es necesario retomar la tradición oral como medio de expresión para transmitir conocimientos y valores culturales. También busca una dinámica de interacción que resalte la riqueza cultural y se acoplen a las necesidades de las nuevas generaciones, puesto que la población juvenil de hoy en día se encuentra sumergida en las nuevas tecnologías y los medios masivos de comunicación.

En la actualidad se ha ido transformando la práctica de la tradición oral, la cual busca transmitir la identidad cultural y las tradiciones de una sociedad a través de relatos, cantos, oraciones, leyendas, fabulas, conjuros, mitos, cuentos, etc. La tradición oral se transmite de padres a hijos, de generación en generación, llegando hasta la época actual teniendo como función primordial la conservación de los conocimientos ancestrales y la memoria histórica a través de los tiempos.

Abstract

The project "the voice of memory" has as main objective to safeguard the oral tradition and the historical characteristics of the religious temples through the development of an interactive artefact in the city of San Juan de Pasto. Is focused on the regional context where religious monuments have great importance for the local population and historical memory, according to the book HISTORY HURBANA DE PASTO (2000), San Juan de Pasto is considered "the theological city" to be one of the zones With a greater number of religious temples in the country. With the passage of the years, the landscape of the historical context has been enriched in this area thanks to the intervention of foreign cultures, mainly of Arab, Spanish and Italian origins, who fused an architectural style in the construction of temples, a fact that generated a Identity in Colombian nationality and has been characterized as a region of cultural tradition from its colonizers to the present time.

The project intends to investigate in the historical context of the religious temples of the city of San Juan de Pasto to know its characteristics and its importance; Due to this it is necessary to return to the oral tradition as a medium of expression to transmit knowledge and cultural values. Also seeks a dynamic interaction that highlights the cultural richness and match the needs of the new generations, since the youth population today is submerged in new technologies and mass media.

Today the practice of the oral tradition has been transformed, which seeks to transmit the cultural identity and traditions of a society through stories, songs, prayers, legends, fables, spells, myths, stories, etc. The oral tradition is transmitted from parents to children, from generation to generation, reaching until the present time having as a primordial function the conservation of ancestral knowledge and historical memory through time.

Tabla de Contenidos

Capítulo 1

Introducción

Planteamiento	8
Pregunta problema	9
Objetivos	9
Justificación	10
Metodología de investigación	11
Técnicas de recolección de datos	13

Capítulo 2 - Marco Teórico

Patrimonio cultural	14
Plataformas Digitales	24
Paisajes Sonoros	32

Capítulo 3 - Metodología de diseño

Visual thinking	37
Anexos	40

Conclusiones	54
--------------	----

Bibliografía

Webgrafía

Capítulo 1 - Introducción

“La voz de la memoria”

Salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos por medio del desarrollo de un artefacto interactivo en la ciudad de San Juan de Pasto.

Caso de estudio: Templo San Juan Bautista.

Planteamiento

La memoria histórica y la tradición oral, son el motor principal del patrimonio inmaterial de un país o de las regiones que la conforman; es su legado con todas aquellas formas de expresión que poseen las diferentes culturas y que han sido transmitidas de generación en generación a través de relatos, canciones, coplas, mitos, leyendas, etc. De esta manera, la memoria colectiva utiliza la palabra para registrar y salvaguardar su historia, entonces se puede resaltar que la sociedad actual es un organismo dependiente de cultura e historia que funcionan como una red en constante mutualismo, y que sin importar el tiempo, la época o lugar se transmiten a nuevas generaciones, quienes la transforman, adquieren y reinterpretan, pero sobre todo se retroalimentan generando nuevas propuestas y perspectivas dependiendo de las necesidades de las comunidades.

Según esta problemática, las nuevas generaciones se han alejado de la tradición oral y las manifestaciones culturales. El avance de los medios y la inmersión tecnológica han dejado a un lado el interés por la historia y la cultura local, poniendo en riesgo la tradición oral y dejando atrás nuestra propia identidad o el legado de nuestros antepasados. Estas tradiciones están siendo reemplazadas y olvidadas por la masificación y el uso excesivo de las estrategias TIC's: tecnología, redes sociales, herramientas de comunicación informáticas, entre otras. Actualmente, las personas prefieren chatear con

sus amigos o con su familia en lugar de hablar personalmente con ellos, incluso teniéndolos cerca. Por esta razón es fundamental ir al ritmo de la tecnología para conocer las necesidades que el mundo actual requiere, por lo tanto si se quiere salvar estas tradiciones es necesario mezclarlas o involucrarlas con las herramientas interactivas de comunicación que existen hoy en día.

Pregunta problema

¿Cómo salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos por medio del desarrollo de un artefacto interactivo en la ciudad de San Juan de Pasto?

Objetivo general

Proyectar un artefacto interactivo para salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos en la ciudad de San Juan de Pasto.

Caso de estudio: templo de San Juan Bautista.

Objetivos específicos

* Indagar el estado de la tradición oral en el contexto de los templos religiosos y los referentes teóricos sobre el patrimonio histórico.

Caso de estudio: templo de San Juan Bautista.

* Explorar las plataformas digitales en los dispositivos móviles para identificar las características y necesidades del artefacto interactivo.

* Proponer nuevas experiencias de interactividad que faciliten la dinámica de la información histórica por medio de un aplicativo para dispositivos móviles.

Justificación

Debido al avance de la tecnología y la inmersión digital, la sociedad se encuentra en una “Era de la velocidad” donde la información se presenta de forma efímera e inmediata, gracias a esto, la pérdida de los conocimientos tradicionales es un tema de poco interés, generando así la necesidad de resaltar la riqueza histórica de la ciudad San Juan de Pasto y todas aquellas manifestaciones culturales como la tradición oral, que se han ido perdiendo con el paso de los años y la evolución de los medios de comunicación. A causa de esta problemática, en nuestra sociedad actual este conocimiento se ha ido olvidando con el pasar del tiempo, a tal nivel que los mismos ciudadanos de la región desconocen las características históricas de la ciudad, por lo tanto es importante que la comunidad se beneficie con nuevas dinámicas de interacción, donde se encuentren plasmados los relatos tradicionales y las características históricas de cada templo religioso para su divulgación y preservación.

Actualmente, en la ciudad de San Juan de Pasto se desconocen dinámicas que inviten a los ciudadanos a descubrir y explorar las propias riquezas de la identidad cultural e histórica, es por esto que nace la necesidad de salvaguardar la tradición oral, la cual es fundamental para mantener viva la identidad cultural y las tradiciones de una sociedad, ya que ésta es un factor potencial para el enriquecimiento de la cultura y la historia local. De tal manera se hace de vital importancia preservar este aspecto cultural a través del diseño y el desarrollo de un artefacto interactivo para contribuir al enriquecimiento y el beneficio del patrimonio histórico de la ciudad.

Según lo anterior, es importante resaltar la influencia de las nuevas tecnologías en la sociedad actual, por esta razón el proyecto busca intervenir los espacios con nuevos métodos de interacción donde los usuarios tengan la facilidad de uso y exploración por medio de un dispositivo móvil, haciendo el proyecto más funcional y llamativo para las nuevas generaciones.

Metodología de investigación

Enfoque

La metodología tiene un enfoque cualitativo, ya que es una investigación orientada al estudio del contexto histórico de los templos religiosos de la ciudad de San Juan de Pasto, que por medio de la observación directa buscó determinar y conocer las necesidades de los usuarios y la falta de información histórica que presentan los templos religiosos, también se buscó estudiar el estado de la tradición oral y como ésta influye en la memoria histórica de la ciudad de San Juan de Pasto.

Nivel de estudio

Exploratorio y descriptivo, se analizaron diferentes puntos de vista de turistas y habitantes locales, con el propósito de encontrar los factores clave que permitan conocer el contexto, la población y la problemática. Además se identificaron potenciales históricos y culturales de la ciudad, para así poder fortalecerlos a través del proceso de diseño, esto mediante la exploración de recursos bibliográficos, entrevistas y observación directa.

Contacto

El proyecto se desarrolló en el patrimonio histórico de los templos de la ciudad de San Juan de Pasto, y como caso de estudio busco intervenir el templo religioso de San Juan Bautista ubicado en el centro histórico de la ciudad. Inicialmente la investigación se centró en la pregunta problema como punto de partida: ¿Cómo desarrollar un artefacto interactivo para salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos en la ciudad de San Juan de Pasto?.

Organización

Se realizó una guía de entrevistas semi estructurada a cada tipo de usuario para obtener ideas objetivas para el análisis que refuerza el proceso de investigación. Además de aplicar la herramienta A,E,I,O,U para tener evidencias que aporten al desarrollo del proceso gráfico. Categorizando la información según las necesidades que presente cada tipo de usuario.

Para lograr identificar estas causas se trazó una ruta de exploración mediante salidas de campo con el fin de documentar la experiencia de vivencias, a través de recolección de datos, registro sonoro y fotográfico, consultas y entrevistas a adultos mayores; quienes son los encargados de transmitir estos relatos, buscando plasmar la historia para poder revivir esos momentos que se han ido perdiendo con el paso del tiempo.

El proceso realizado permite responder la pregunta de investigación y profundizar en el conocimiento de la historia y la tradición oral, resultando ser una experiencia gratificante y enriquecedora, ya que esta actividad hace parte de la cultura y la memoria histórica de la ciudad de San Juan de Pasto.

Población

La ciudad de San Juan de Pasto es una ciudad relativamente pequeña, pero llena de increíbles encantos. Posee grandes características históricas y una fuerte tradición religiosa representada en sus templos, Se considera sorprendente mostrar un contraste arquitectónico sin igual, con edificaciones de la época republicana y moderna. Por otro lado, ofrece gran diversidad cultural y tradiciones locales; danzas, obras de arte, oleos, tallas en madera, entre otros elementos que resaltan la riqueza histórica y cultural de la ciudad. Se caracteriza por su Carnaval de Negros y Blancos, sus paisajes y centros culturales, y su gente que acogen al turista con amabilidad y cordialidad.

Muestra

Como caso de estudio el proyecto se centra en el templo de San Juan Bautista, busca estudiar e intervenir este templo religioso considerado uno de los más importantes de la ciudad de San Juan de Pasto por su valor histórico. Y como muestra de población se definen dos categorías de usuarios, los turistas (5 personas) y los habitantes locales (10 adultos mayores), con este porcentaje de usuarios se realizó un estudio cualitativo por medio de las herramientas de recolección de datos.

Técnicas de recolección de datos

Las técnicas de recolección de información utilizadas en el presente proyecto son:

1. Revisión bibliográfica
2. Entrevistas y documentación
3. Observación de campo participante - directa
4. Teoría de la deriva
5. Card sorting
6. Registro fotográfico
7. Registro Sonoro

Capítulo 2 - Marco teórico

Patrimonio Cultural

Según la Ley general de cultura el patrimonio cultural de la nación:

El Patrimonio Cultural de la Nación está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que poseen un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular. (Artículo 4 de la ley 397 de 1997, Ley general de Cultura, Recuperado de: <http://www.icanh.gov.co>)



Ilustración 1. Sombreros típicos en paja toquilla de Nariño.



Ilustración 2 Templo San Juan Bautista

A continuación, algunas consideraciones necesarias para entender el concepto de acuerdo al libro LINEAMIENTOS PARA LA IDENTIFICACIÓN Y MANEJO DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (2014):

- El patrimonio cultural no es algo que nace de naturaleza, el valor está dado por las personas en función de su historia y conocimientos mediante un proceso de construcción social.
- El valor del patrimonio cultural no depende únicamente de las generaciones pasadas, sino también del presente. Somos nosotros quienes tenemos la capacidad de resguardar y perpetuar algunos elementos que consideremos importantes para la conservación de nuestra cultura y establecer quienes somos.

- El patrimonio cultural tiene una finalidad y una dirección, el patrimonio viene desde nuestros ancestros y tenemos la obligación de conservarlo para las generaciones venideras, generando respeto e importancia de un lugar, objeto o una práctica.
- Aunque su principal característica del Patrimonio cultural sea la preservación en el tiempo, no quiere decir que sea estático y único. Por el contrario, el patrimonio es cambiante en función del tiempo adaptándose a nuestras necesidades.

En pocas palabras, el patrimonio cultural es algo que se crea a partir de un proceso de pensamiento de como vemos y actuamos frente al mundo, de cómo hacemos parte de una comunidad y como nos representa. A partir de esto, se aspira a que se conserve y evaluar hasta qué punto las instituciones encargadas en el tema se comprometa a ello.

El patrimonio cultural inmaterial siempre ha estado ligado a nuestra vida, la cual sirve de punto de referencia para generar un estilo de vida, apropiación por las costumbres de la comunidad donde se nace y conocimiento tradicional.

Según la Unesco (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura):

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, sino que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional. (Recuperado de: www.unesco.org)

La importancia del patrimonio inmaterial cultural no solo arremete en la manifestación cultural en sí, sino en la transmisión de conocimientos que se han adquirido de generaciones pasadas como: medicina, música, rituales, técnicas de manufactura, etc. Según la UNESCO: “El valor social y económico de esta

transmisión de conocimientos es pertinente para los grupos sociales tanto minoritarios como mayoritarios de un Estado, y reviste la misma importancia para los países en desarrollo que para los países desarrollados”.



Ilustración 3. Desfile Magno, Carnaval de Negros y Blancos

Existen algunas consideraciones para conocer hasta qué punto se considera como patrimonio cultural inmaterial a algo, para esto existen normas que regulan el manejo del tema, en el caso de Colombia está elaborada por el ministerio de cultura en 2009 y que soporta el decreto de 2941 de 2009, las características que permite ubicar las manifestaciones como patrimonio cultural inmaterial son las siguientes:

Colectividad: Su naturaleza es colectiva, ya que el patrimonio cultural inmaterial es un producto que se ha ido modelando de varias generaciones.

Vigencia: El patrimonio cultural inmaterial crea un vínculo entre el pasado y el presente, pero depende de la práctica para salvaguardarlo con el paso del tiempo.

Dinamismo: Con el pasar del tiempo el patrimonio cultural inmaterial tiene a cambiar según las necesidades de los individuos, adaptándose a un medio físico, social y cultural. Por ende, el patrimonio no solo comprende manifestaciones vivas, sino que también está abierto a cambios futuros.

Valoración Simbólica: Las comunidades tienen a codificar las manifestaciones de patrimonio, dándoles un significado, una forma de ser y de actuar. Esto hace que cada manifestación sea única en el mundo.

Normatividad Consuetudinaria. Al hacer parte de un sistema cultural las manifestaciones de patrimonio cultural inmaterial deben respetar un conjunto de normas, principios y protocolos que han sido fundadas a partir de las costumbres, es importante conocerlas para no afectar su carácter, ritmo y sentido.

En la Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003), la UNESCO define cinco tipos de manifestaciones:

- tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial.
- Artes de espectáculo.
- Usos sociales, rituales y actos festivos.
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- Técnicas artesanales tradicionales.

Tradiciones y Expresiones Orales

Las tradiciones y expresiones orales cuentan quienes somos y como nos relacionamos con nosotros y con el medio que nos rodea, según la UNESCO

El ámbito “tradiciones y expresiones orales” abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc. Las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas. (Recuperado de: <http://www.unesco.org>)

Mediante el uso de las tradiciones orales se conoce la visión de las generaciones pasadas, la necesidad que hubo para explicar el origen de las cosas a través de mitos, leyendas, cuentos, etc.

Al transmitirse verbalmente las tradiciones orales tienden a sufrir variaciones, ya que los relatos varían según el contexto y el intérprete. La tradición oral en Colombia brinda conocimiento acerca de la gran riqueza cultural e histórica de su gente; manifestaciones culturales que expresan costumbres, tradiciones, variedad étnica y religiosa, festividades, seres misteriosos que protegen sus riquezas, música y rituales como ofrenda a Dioses, van variando dependiendo de la cultura de cada región.

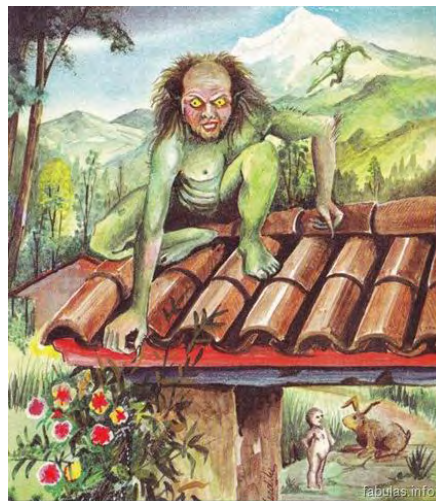


Ilustración 4. El Duende

Industrias Culturales

Según los autores Teodore Adorno y Marx Horkheimer; las industrias culturales no podrían existir si no se adaptan a las masas, en este caso las masas son el grupo de personas que reciben esa idea o el producto que se desea vender; es decir este producto no va a ser rentable de alguna forma si no se adapta a la sociedad y si la sociedad no lo recibe como tal.

Economía naranja

Las empresas y los negocios derivados de la actividad cultural son aquellos que en si promueven este tipo de economía debido a que los intereses que motivan al impulso de dicha industria en crecimiento que en si toman la cuarta parte del mundo.

El banco interamericano de desarrollo lanza el libro sobre economía creativa y cultural “La Economía Naranja: una oportunidad infinita”

Se trata de un texto creativo e innovador, que se apoya en estudios y bases de datos internacionales. Entre las fuentes destacadas se encuentran la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI), la reconocida firma consultora Oxford Economics y la Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo (UNCTAD), y otras. Son 240 páginas publicadas en asociación con el Grupo Editorial Santillana y su sello Aguilar, que servirán de base para el trabajo del BID en un sector poco explorado aún en la región.

A través de cuadros, infografías, páginas plegables y códigos QR (enlazados con documentos y videos), el libro presenta una propuesta institucional, formula conceptos y señala herramientas clave para la comprensión de la importancia de la economía cultural y creativa, ofreciendo al lector una experiencia interactiva única.

El documento visualiza datos como si la Economía Naranja fuera un país, sería la cuarta economía del mundo, ocuparía el noveno lugar como exportador de bienes y servicios, y representaría la cuarta fuerza laboral del planeta.

John Howkins, uno de los autores más reputados a nivel mundial en la materia, afirma que el documento es

Un análisis muy original y perspicaz de la creatividad y la innovación; su punto de partida es un profundo conocimiento de la economía creativa, pero su mayor logro es la imaginación y la habilidad con la que describe cómo se relaciona con todo lo demás y lo que significa para todos nosotros.

La economía naranja

Según Felipe Buitrago Restrepo (s.f) consultor de la División de Asuntos Culturales, Solidaridad y Creatividad del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), la economía naranja Es un conjunto de procesos que le permiten a las ideas transformarse en bienes y servicios culturales, cuyo valor es determinado por el contenido de autoría.

El universo naranja está compuesto por: Economía cultural y las industrias creativas, dentro de las cuales se encuentran las industrias culturales convencionales

Economía naranja vs industrias culturales

Estos dos entran en conflicto mientras uno acude a favor de los generadores de cultura la otra por el contrario hace creer que da una ayuda o incentivos sin embargo lo que no se ve es la idea que trata de poner y explotar cualquier tipo de muestra cultural industrializarla mecanizarla y no promoverla o darle ese aporte que debería tener ya que como todo en el campo de la cultura se explota mas no se favorecen.

De acuerdo al proyecto

Este proyecto mira la perspectiva de muchos de lo que en sí, han afectado el patrimonio en muchos de los casos son dueños de emporios dentro de la región, pero que en si afectan la infraestructura de patrimonio en la ciudad.

De algún modo la infraestructura de la ciudad, ha logrado que las iglesias permanezcan intactas, sin embargo casonas y partes de la arquitectura tradicional han desaparecido, debido a las nuevas tendencias de construcción y remodelación de la ciudad, que pese a todo han afectado de gran manera a la infraestructura patrimonial e histórica, se muestran diferencias abismales entre el metal y el concreto a las muestras arquitectónicas que antes poseía la ciudad. Ahora bien no conformes con destruir la ciudad se borran los recuerdos.

No hay que hablar solo de la mano del hombre, sino también del deterioro natural debido a las inclemencias del clima como del terreno que también han sido parte del desgaste de la imponente catedral. Los esfuerzos por restaurarla fueron fructíferos, gracias a esto actualmente se distingue una catedral por su gran belleza arquitectónica.

De acuerdo a esta ley de protección que abarca muchos de los aspectos esenciales de protección de patrimonio material:

LEY 163

(Del 30/12/59)

LEY DE DEFENSA Y CONSERVACION DEL PATRIMONIO HISTORICO,

ARTISTICO Y MONUMENTOS NACIONALES.

CONSEJO DE MONUMENTOS NACIONALES

Además se tienen en cuenta algunas leyes de política que amparan la tradición oral en Colombia.

La política sobre el patrimonio cultural inmaterial en Colombia - introducción

De acuerdo a los principios de la Convención de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la Unesco de 2003 (Ley 1036 de 2006), y el Decreto 2941 de 2009, el Ministerio de Cultura de Colombia ha formulado la política pública sobre el PCI, cuyos principios, ámbitos, competencias, objetivos y estrategias se presentan a continuación.

Justificación de la política PCI – política cultural inmaterial

La política de PCI obedece a la necesidad de salvaguardar la inmensa riqueza contenida en el patrimonio cultural inmaterial de la nación, que se expresa en la diversidad de las lenguas que se hablan en el territorio nacional, en las narraciones y expresiones de la tradición oral y la memoria colectiva de las comunidades de las diferentes regiones o localidades, en las fiestas y rituales, y en las diferentes tradiciones artísticas, artesanales y culinarias del país, entre otras muchas manifestaciones. La salvaguardia de este patrimonio frente a los procesos de cambio, que en ocasiones se traducen en pérdidas del PCI por desvalorización social, pérdida de referentes culturales y desuso, es un compromiso del gobierno con la nación. Con la política de salvaguardia del PCI se busca reorientar la acción pública para superar las limitaciones del pasado en esta materia y darle un claro horizonte de acción al Sistema Nacional de Cultura.

Plataformas Digitales

Interactividad e Interacción

El contexto de interactividad se compone de dos caracteres el uno dentro de la participación o mano humana y el otro en el ámbito tecnológico que es la manera en que se conjugan los dos principalmente para ver contenidos de interés o generarlos pero siempre teniendo en cuenta la interacción entre estos dos hombre y máquina.

Parte de la interactividad que asume el papel de recepción de información y la capacidad de generar información, de forma que los contenidos sean asequibles y claros. Al igual que el lenguaje la interactividad maneja el mismo contexto de acuerdo a su modo de ser planteada:

Interactividad: Lenguaje interpretado

Emisor →Medio ↔Mensaje ←Receptor

Este modelo de Marshall McLuhan representa de forma clara de cómo se desarrolla la composición de lenguaje entre hombre y máquina, pero también asume los roles de personas en que establecen una comunicación a través de medios interactivos en el caso actual las redes sociales.

Además, con el término interactivo, en la informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario

De acuerdo al proyecto

La interacción y la interactividad están muy activas dentro del proyecto, ya que no solo sirve para acceder al contenido, si no para que también se genere creando así un constante flujo de información. Además en los dispositivos móviles se visualizará una forma didáctica de presentar los contenidos, sin embargo para quienes no tengan la disponibilidad de dicho contenido debido a la ausencia del dispositivo, podrán

interactuar con el contenido ubicado en los paneles de información los cuales contarán con audios los cuales comercializarán el proyecto, también generarán datos de interés muy cortos que envuelvan a las personas.

Grados de participación

Según Isidro Moreno maneja tres grados de participación:

De acuerdo al artefacto, el usuario será quien intervenga tanto en contenidos de participación, como de creación. Será de vital importancia, ya que será él quien marque la pauta dentro de la información y los contenidos.

- **Grado de participación selectiva:** selecciona los contenidos y los medios de interacción.

Dentro del artefacto se quiso aplicar de manera muy directa este grado de participación selectiva, ya que los contenidos serán de apropiación histórica y patrimonio cultural.

- **Grado de participación transformativa:** transformar contenidos.

La transformación de contenidos será una constante muy presente dentro del artefacto, para proyectar más elementos de interacción, y de esta manera los usuarios podrán generar cambios dentro de la misma información, además de proponer nuevos contenidos que se encuentren en constante movimiento y participación.

- **Grado de participación constructiva:** Construir contenidos a través de la narrativa visual

Dentro de esta etapa el usuario comienza a generar contenidos propios, de acuerdo a sus necesidades y exigencias estos contenidos se encuentran en construcción permanente.

Sistemas QR

Los sistemas de operación Qr (quick response- respuesta rápida) es un mecanismo de lectura y procesamiento rápido que nos conduce por portales para aplicaciones información o contenido en general es eficiente.



Ilustración 5. Funcionamiento de códigos Qr

Como se ve en la gráfica, la forma de uso es muy intuitiva y rápida, solo lee el código y éste redirige al usuario al contenido.

Sus características son:

- Capacidad de datos de gestos (de acuerdo a su forma toma una función propia de interpretación, no cambia el acceso pero puede reinterpretar su forma ayudando a los medios comerciales y de distribución a mejorarse).
- Impresión a formatos más pequeños (puede ser modificado su tamaño, pero sobre todo la percepción no cambia, se interpreta a partir de ciertos parámetros sin dejar de cometer las mismas acciones).

- Puede adaptarse a cierta simbologías, estos pueden modificarse ya sea para que asuman la imagen corporativa de alguna empresa o grupo (con esto se puede agregar elementos dinámicos al código, para hacer más dinámico y proponer formas de distribución de una marca).
- Resiste la suciedad y daños, además de ser fácil de restaurar (su resistencia es precisa y ayuda que se conserve dentro de las inclemencias naturales).
- Legible desde cualquier dirección (poderse distinguir de cualquier punto es importante sobre todo al momento de la interacción entre el dispositivo y el código).
- Su formato puede variar y se puede modificar de acuerdo a su forma (el formato del código tiene variaciones, de forma específicas de acuerdo al cliente pueden adaptarse o replantearse).
- Debe tener el mismo tamaño (esto no es lo mismo que el formato pero siempre debe respetarlo, de lo que se está planteando hay formatos específicos que ayudan a que sea tomado como un canon para que sea exacto y no pierda sus componentes).
- Inicia con 21 casillas.
- Aumenta o disminuye de acuerdo a esas casillas de 4 en 4.
- Continúa hasta 40 donde es de 177 filas y columnas.

Uso y funcionalidad

- Indican la posición del lugar (dependiendo de cómo este orientado o compuesto gráficamente determina posicionamiento, de un lugar o espacio).
- Informan de la versión (categorizan fechas y se hacen presentes al momento de ser actualizadas).
- Zona de amortiguamiento para aislar el código (debe tener un espacio o margen de respeto para poder tener una mejor visualización).
- Área de datos (es el espacio donde genera la información y conduce o enlaza a su destino desde pagar un recibo hasta guiar a un turista, es eficiente).

- Patrón de alineación.
- Los patrones se definen de acuerdo al número de la información que las defina.

Tipos de código de interpretación Qr

- Código azteca



Ilustración 6. Código Azteca

- Código shot



Ilustración 7. Código Shot

- Código maxi

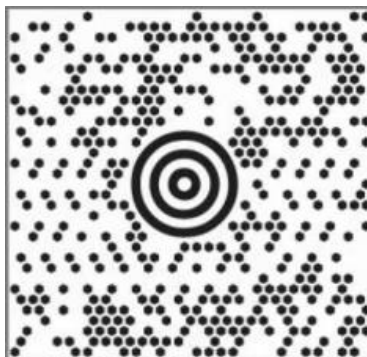


Ilustración 8. Código Maxi

- Código sema



Ilustración 9. Código Sema

- Código trill



Ilustración 10. Código Trill

- Código ez



Ilustración 11. Código Ez

Enfoque técnico

Según Delgado E. (2014) “En este enfoque se habla de las características que tiene un código QR como está estructurado que cantidad de datos se pueden almacenar que información se almacena y que corrección se le puede realizar”.

Este aspecto es la ficha técnica de cómo trabaja el QR como funciona y que clase de información está involucrada en este aspecto.

Enfoque funcional

Según Delgado E. (2014) “En este enfoque se habla de cuál es la función de los códigos QR como se usan para que se usen como se leen con que programas se puede leer”.

La funcionalidad del sistema Qr se pone a prueba y tenga una legibilidad completa y muy bien estructurada.

Enfoque empresarial

Según Delgado E. (2014) “El aspecto más importante ya que aquí le damos a conocer cómo puede utilizarlo en la empresa y le damos algunos ejemplos de cómo sacarle ventajas y mejorar la productividad de su empresa y generar mayores ingresos”.

De acuerdo al proyecto

El proyecto trata de invocar el contenido a través de este elemento esencial como es el código de lectura Qr, ya que es eficaz y muy apropiado para los elementos visuales que se quieren adaptar, siendo estos acertados y que dispongan la información en un contexto más apropiado.

Su uso

La forma de ser usada es muy ágil e intuitiva, los contenidos que se presentan son apropiados y directos en datos de referencia histórica y cultural, uniéndolos a contenidos hipermediales para lograr la transmedialidad y así concentrarse en mejores opciones de contenidos para el público que quiera acceder a este.

Referente app - Pokemon go

Este aplicativo logró que el mundo real y el virtual compartieran un lazo muy fuerte, para poder tener en cuenta las nuevas generaciones, promovieron a esta APP con el fin de interactuar con el personaje de su preferencia, que fue lo que más llamo la atención logrando que los usuarios salieran a la calle, tratando de interactuar más con su ambiente, lo que desencadeno una nueva forma de innovación teniendo en cuenta lugares históricos y monumentos que exalten la ciudad, motivando a los usuarios a salir de sus hogares.

De acuerdo al proyecto

Es un referente de mucha relevancia, ya que gracias a este se puede tomar la perspectiva que busca el proyecto, que no solo trate de informar, si no que también de forma didáctica llegar a los usuarios con un enfoque más personal asumiendo el apoyo de la tecnología de realidad aumentada.

Que es realidad aumentada

La Realidad Aumentada es el término usado para definir una forma de visualizar a través de un dispositivo tecnológico, directa o indirecta, de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

De acuerdo al proyecto

La realidad aumentada es uno de los componentes del artefacto de los cuales estaría presente para generar los contenidos y poder ser expuestos a dichos usuarios se tendrá en cuenta para que los contenidos sean generados y poder ser visualizados.

Paisajes sonoros y dimensión del sonido

Los sentidos son parte fundamental en la experiencia y la comunicación, todo lo que existe puede ser percibido y estimular de forma directa la perspectiva de la realidad. El sonido hace parte de todo y transmite un espacio donde se refleja una dimensión totalmente importante para la comprensión del mundo y la atmosfera que rodea la percepción sensorial.

Según las palabras de Raymond Murray Schafer (1969): un compositor y profesor canadiense; creador del concepto de paisaje sonoro. Todo lo que tiene movimiento produce sonido y puede ser percibido: “Todo cuanto se mueve en nuestro mundo hace vibrar el aire. Si se mueve de tal manera que

oscila más de aproximadamente 16 veces por segundo este movimiento se oye como sonido. El mundo entonces está lleno de sonido. Escuchen”

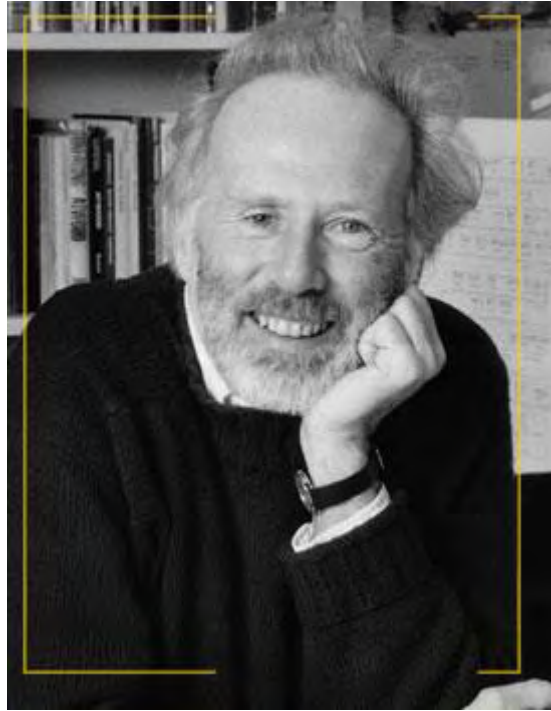


Ilustración 12. R. Murray Schafer – (1933)

Según lo anterior y teniendo en cuenta la perspectiva del autor se puede concluir que un paisaje sonoro es un evento inclusivo donde el espectador se encuentra sumergido y hace parte de ese mismo entorno, donde los objetos sonoros son todos aquellos eventos acústicos cuyos efectos pueden ser percibidos por el oído. Según Schafer; los sonidos naturales tienen como máximo 85 dB y estos dichos paisajes sonoros poseen las siguientes características:

- 1 Frecuencia (Altura)
- 2 Intensidad (Volumen)
- 3 Duración
- 4 Timbre (Color)

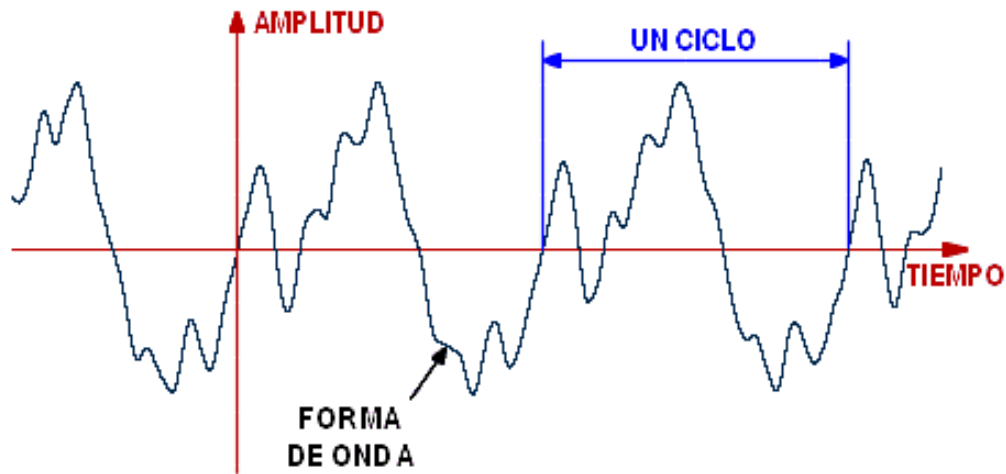


Ilustración 13. Schafer R. M. (1969): El paisaje sonoro

Teniendo en cuenta estos conceptos se puede afirmar que; los entornos sonoros son la forma de percibir y entender la realidad de un individuo o una sociedad. Por lo tanto depende de la interacción entre el entorno y el individuo. Toda relación depende de una retroalimentación entre los factores que se encuentran inmersos en este contexto sonoro.

El objeto sonoro.

Con el avance de la tecnología y los diversos medios informáticos, la dimensión del sonido ha tomado una nueva perspectiva; después de la segunda guerra mundial, con la influencia y la trayectoria de varias personalidades como K. Stockhausen y P. Schaeffer empieza crearse el concepto de “arte y objeto sonoro”.

Según la revolución tecnológica el autor P. Schaeffer, quien es uno de los principales referentes de la teoría del sonido, afirma que la grabación, una vez que permitió el montaje, fue el primer medio para tratar los sonidos y también de fijarlos como objeto de edición y observación.



Ilustración 14. Pierre Schaeffer (1910 – 1995)

El objeto sonoro según las palabras de P. Schaeffer es; “todo fenómeno sonoro que se percibe como un conjunto, como un todo coherente y que se escuche mediante un enfoque por sí mismo, independientemente de su procedencia o significación”.

Otra de las personalidades importantes que tuvo gran influencia en la teoría del sonido es Jhon Cage, quien trabajó en la redefinición del sonido desde los años 60 hasta la época actual. Su visión de la dimensión sonora fue influenciada conceptualmente por los movimientos artísticos futuristas y dadaístas, donde experimentó sensaciones sonoras extremas y el silencio como factor fundamental para entender el proceso de creación.

Jhon Cage experimentó musicalmente con las estructuras, los timbres, los contenidos y el resultado que puede ser creado en este proceso de construcción y variación del sonido o los instrumentos musicales. Según el pensamiento de este autor: “El silencio no existe. Siempre está ocurriendo algo que produce sonido. Dejar que los sonidos sean por sí mismos, en lugar de ser vehículos de teorías de expresión del sentimiento”

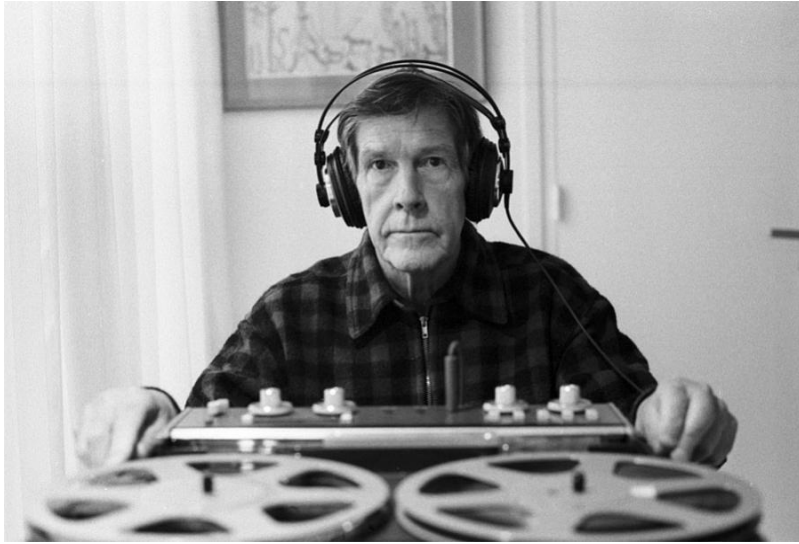


Ilustración 15. Jhon Cage (1981)

Como conclusión hay que tener en cuenta los anteriores autores, es necesario analizar todos estos conceptos de la teoría del sonido, para poder comprender nuestra percepción sensorial de todo aquello que nos rodea y como el sonido se encuentra ligado a todas las expresiones acústicas que pueden intervenir en nuestra comprensión de la realidad y el mundo.

Metodología de Diseño

Visual Thinking

La metodología que se empleó para proyectar visualmente el proyecto fue “*Visual thinking*”, herramienta de gran utilidad que facilitó la investigación enfocada a la innovación de manera efectiva, centrada en las personas (en este caso habitantes locales y turistas). Permitted detectar sus necesidades y exigencias desde el ámbito tecnológico de manera factible y comercialmente viable. Para esto, se trabajó con las siguientes fases: Nacimiento, Infancia, Juventud, Madurez.



La metodología que se empleó para proyectar visualmente el proyecto fue “Visual thinking”, herramienta de gran utilidad que facilitó la investigación enfocada a la innovación de manera efectiva, centrada en las personas (en este caso habitantes locales y turistas).

Permitted detectar sus necesidades y exigencias desde el ámbito tecnológico de manera factible y comercialmente viable. Para esto, se trabajó con las siguientes fases: Nacimiento, Infancia, Juventud, Madurez.

**VISUAL
THINKING**

1 - Fase de Nacimiento

En esta primera etapa, se identificó las necesidades y exigencias de los habitantes locales (Adultos mayores) y turistas interesados en conocer la cultura y la historia de los templos de la ciudad de San Juan Pasto. Para la realización de la investigación se utilizó las técnicas de recolección de datos como: observación directa, entrevistas y arquetipos.

En una segunda etapa, se detectó el flujo de asistentes tanto en el interior como el exterior de los templos, así como el interés histórico y cultural de turistas en dichos espacios.

“LA VOZ DE LA MEMORIA”



FASE DE NACIMIENTO

En esta primera fase, se identificó las necesidades y exigencias de los habitantes locales (Adultos mayores) y turistas interesados en conocer la cultura y la historia de los templos de la ciudad de San Juan Pasto. Para la realización de la investigación se utilizó las técnicas de recolección de datos como: observación directa, entrevistas y arquetipos.

Para complementar la información obtenida, se prosiguió a realizar entrevistas planteadas en dos categorías; la primera información se obtuvo gracias al contacto con habitantes locales de la ciudad de San Juan de Pasto (adultos mayores). La segunda provino de personas extranjeras (turistas) las cuales no tienen un conocimiento previo de los templos. Como tercera fase, y gracias a la información obtenida, se identificó los arquetipos; técnica que facilitó la categorización de los usuarios, sus necesidades y exigencias tanto de los habitantes locales como de los turistas.

Observación directa

(Ver anexo A - registro fotográfico) / (Ver anexo B - registro sonoro - carpeta adjunta)



Arquetipos

(Ver anexo C - Arquetipo 1, 2 ,3)

CASOS DE USO



Carlos y Ana / Habitantes locales 65/67 años

- Son una pareja de adultos retirados
- La mayor parte de su tiempo están en su hogar
- Poseen un computador con servicio de internet en todo momento
- Les apasiona ver galerías de fotografías
- Dentro de su rutina esta el asistir a misa tres veces por semana.

<p>Escenario 1</p> <p>Carlos y Ana todos los domingos asisten al templo mas cercano a escuchar la misa del día.</p>	<p>Que necesita</p> <p>Les interesa tener una información adicional de las características y el origen de la historia, presente en cada uno de los detalles del templo.</p>	<p>Beneficios del proyecto</p> <p>El sitio ofrece información por medio de un sistema transmisional, que busca resaltar la importancia historica de los templos.</p>
<p>Escenario 2</p> <p>Carlos y Ana dentro de su jornada siempre hacen el recorrido a los templos, por lo general hacen sus señas religiosas por sus costumbres.</p>	<p>Que necesita</p> <p>Carlos y Ana necesitan un sitio donde encontrar galerías multimedia en la que sea fácil y rápido observar todo el contenido y descargarlo sin costo</p>	<p>Beneficios del proyecto</p> <p>El proyecto tendra una biblioteca virtual que facilitara los contenidos online y offline y podran ser aparatos gracias a la misma comunidad y los archivos de investigación.</p>

CASOS DE USO



Paola Villota / Turista 28 años

- Es diseñadora de modas
- Tiene una tablet con acceso a internet permanentemente
- Tiene una empresa textil en Bogotá donde vende sus diseños de modas
- Paola busca conocer la identidad cultural y la historia de la región
- Le interesa descubrir la arquitectura teológica

<p>Escenario 1</p> <p>Llega al terminal de transportes y se entera en del proyecto, por medio de un material impreso que invita a descubrir la riqueza historica de la ciudad.</p>	<p>Que necesita</p> <p>Necesita una información objetiva ,funcional y previa de la llegada a la zona de aplicacion del proyecto y la ubicacion de las diversas iglesias.</p>	<p>Beneficios del proyecto</p> <p>Encontrar información del proyecto, la cual invita a descubrir los atractivos turisticos y facilita el recorrido del proyecto.</p>
<p>Escenario 2</p> <p>Paola fue invitada por una de sus amigas a los carnavales, gracias a esta visita pudo observar la estetia arquitectonica teologica, donde descubrio uno de los paneles de información del proyecto.</p>	<p>Que necesita</p> <p>Información precisa y detallada de los datos historicos y los personajes que intervinieron en el desarrollo de cada templo.</p>	<p>Beneficios del proyecto</p> <p>Invitarlos a que participen en una experiencia interactiva que brinde información de la historia oculta en cada templo.</p>

CASOS DE USO



Sergio Torres / Habitante local 32 años

- Es odontólogo.
- Tiene un iphone de ultima de generación.
- Tiene acceso a internet permanentemente.
- Trabaja en una empresa de servicios médicos.
- Su tiempo libre es limitado por los horarios de trabajo.
- Le interesa la historia y la cultura de nuestra ciudad.

<p>Escenario 1</p> <p>Sergio debido a la rutina de su trabajo no tiene tiempo disponible entre semana, pero todos los fines de semana sale a visitar los parques e iglesias con su familia.</p>	<p>Que necesita</p> <p>Espera encontrar nuevas dinamicas que motiven a visitar los monumentos arquitectonicos y descubrir la historia oculta en estos escenarios.</p>	<p>Beneficios del proyecto</p> <p>Lo invita a descubrir datos historicos sobre los diferentes templos ubicados en nuestra ciudad.</p>
<p>Escenario 2</p> <p>Sergio en su rutina de trabajo tiene que salir a almorzar y durante el trayecto pasa por diferentes parques e iglesias de la ciudad.</p>	<p>Que necesita</p> <p>Desea encontrar un espacio de descanso y distracción dentro de su rutina donde el tiempo es limitado y tiene una ruta especifica hacia tu trabajo.</p>	<p>Beneficios del proyecto</p> <p>El método de difusión es rapido y eficaz lo cual permite acceder a la información en poco tiempo.</p>

Entrevistas

(Ver anexo D – entrevistas – carpeta adjunta)



2 - Fase de Infancia

En esta fase se continuó la definición de usuarios, para el desarrollo se tuvo en cuenta ciertas herramientas de investigación denominadas como: Redes sociales y Costumer journey, instrumentos que facilitaron la selección del templo San Juan Bautista con mayor importancia para la población e historia local, debido a su ubicación y época de fundación.

“LA VOZ DE LA MEMORIA”



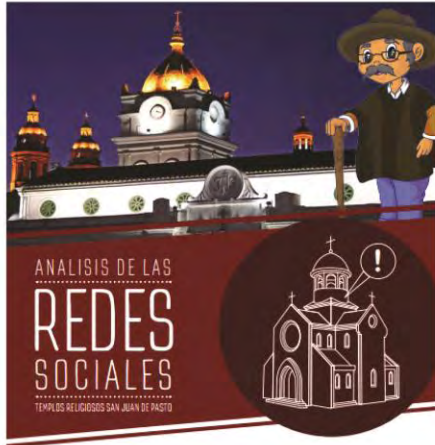
FASE DE
INFANCIA



En esta fase se continuó la definición de usuarios, para el desarrollo se tuvo en cuenta ciertas herramientas de investigación denominadas como: Redes sociales y Costumer journey, instrumentos que facilitaron la selección del templo San Juan Bautista con mayor importancia para la población e historia local, debido a su ubicación y época de fundación.

Redes sociales

(Ver anexo E - redes sociales)



••• Redes Sociales

“LA VOZ DE LA MEMORIA”

Salvaguardar la tradición oral y las características históricas de los templos religiosos por medio del desarrollo de un artefacto interactivo

NODOS

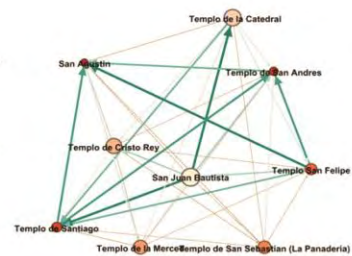
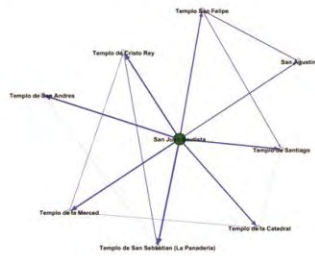
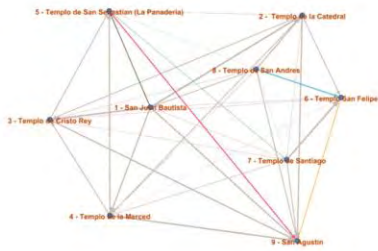
- San Juan Bautista
- La Catedral
- Cristo Rey
- La Merced
- San Sebastian
- San Felipe
- Santiago
- San Andres
- San Agustin



RELACIONES

- Distancias y ubicación
- Estilos arquitectónicos
- Fechas de fundación
- Tránsito de ciudadanos
- Comunas ciudadanas
- Rutas de transporte
- Ejemplares del público
- Parques o plazas

Los templos religiosos son de estilo arquitectónico colonial, románico y barroco, la majestuosidad en las construcciones y sus modelos permiten observar a los visitantes la fe y el arraigo a sus creencias y costumbres religiosas. Sus amplias edificaciones distribuidas en naves y majestuosos altares, conservan aún los milenarios pulpitos y confesionarios elaborados en madera tallada. Sus vitrales coloridos y las pinturas de reconocidos autores del siglo pasado permiten adentrarnos en una historia fascinante de arte y cultura, donde bien podría relatarse la memoria de nuestra ciudad.



Costumer journey habitantes locales (adultos mayores) y turistas

(Ver anexo F – Costumer journey)



Fase de Juventud

En esta fase se utilizaron las siguientes herramientas de ideación: card sorting, teoría de la deriva (registro de paisajes sonoros) y creación de personaje. Gracias al desarrollo de dichas herramientas se definió la solución gráfica a la problemática del proyecto, la cual es el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles.

“LA VOZ DE LA MEMORIA”



FASE DE
JUVENTUD



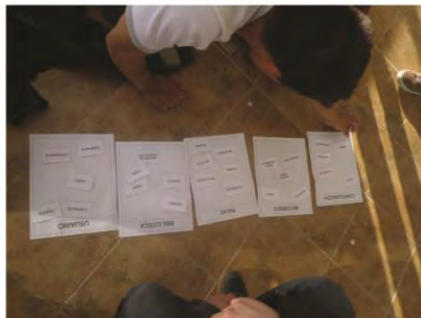
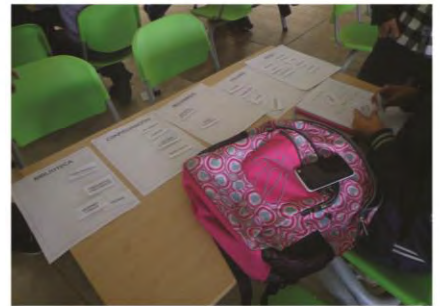
En esta fase se utilizaron las siguientes herramientas de ideación: card sorting, teoría de la deriva (registro de paisajes sonoros) y creación de personaje. Gracias al desarrollo de dichas herramientas se definió la solución gráfica a la problemática del proyecto, la cual es el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles.

Card Sorting

Gracias a la técnica utilizada para la experiencia de usuario denominada card sorting, se pudo determinar las categorías de contenidos implementadas en la App de una manera más eficaz y fácil de utilizar para los usuarios.

Los resultados obtenidos con dicha técnica, constituyeron un árbol de categorías de la siguiente manera:

(Ver anexo G - card sorting)



Teoría de la deriva / registro de los paisajes sonoros

Ubicación: Patrimonio histórico San Juan de Pasto

Por medio de un par de dados, se utilizó la herramienta teoría de la deriva, para realizar una ruta de exploración en el centro histórico de la ciudad de San Juan de Pasto, donde se obtuvo un registro de paisajes sonoros (interior / exterior) de cada templo y cada desplazamiento de los recorridos. Este registro permitió comprender y percibir los paisajes sonoros y matices culturales de la región.

(Ver anexo H - teoría de la deriva / registro de paisajes sonoros)

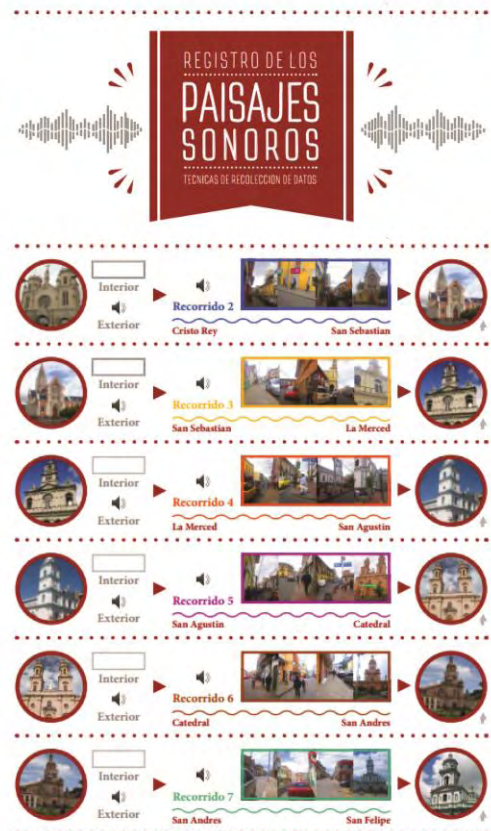
... Teoría de la deriva (registro de paisajes sonoros)



PATRIMONIO HISTORICO SAN JUAN DE PASTO



Por medio de un par de dados se utilizó la herramienta de "Teoría de la deriva" para realizar una ruta de exploración en el centro histórico de la ciudad de San Juan de Pasto, donde se obtuvo un registro de paisajes sonoros (interior y exterior) de cada templo y cada desplazamiento de los recorridos.



Creación de personaje

Para la creación y el desarrollo del personaje se tuvo en cuenta el contexto regional y la identidad cultural, para caracterizar a la población con sus costumbres y tradiciones de la ciudad de San Juan de Pasto.

Personaje: Don Chepito

Concepto: Tradición oral

Objetivo: El personaje caracterizado por su sombrero y ruana de colores oscuros reflejando la identidad cultural de la región, su principal objetivo es interactuar, contextualizar e informar a los usuarios de la aplicación.

Razón de ser:

Don Chepito hace más amena la información e invita a la interacción con la información de interés. Tiene 65 años, es amable, alegre y su mayor motivación es contar historia.

Desarrollo gráfico del personaje

(Ver anexo I – personaje “Don Chepito”)





Fase de Madurez

En esta última fase de proyección, gracias al proceso de investigación y los resultados otorgados por las herramientas mencionadas anteriormente, se procede a realizar el proceso de diseño y desarrollo gráfico.

“LA VOZ DE LA MEMORIA”



FASE DE
MADUREZ



Fase de Madurez

En esta última fase de proyección, gracias al proceso de investigación y los resultados otorgados por las herramientas mencionadas anteriormente, se procede a realizar el proceso de diseño y desarrollo gráfico.

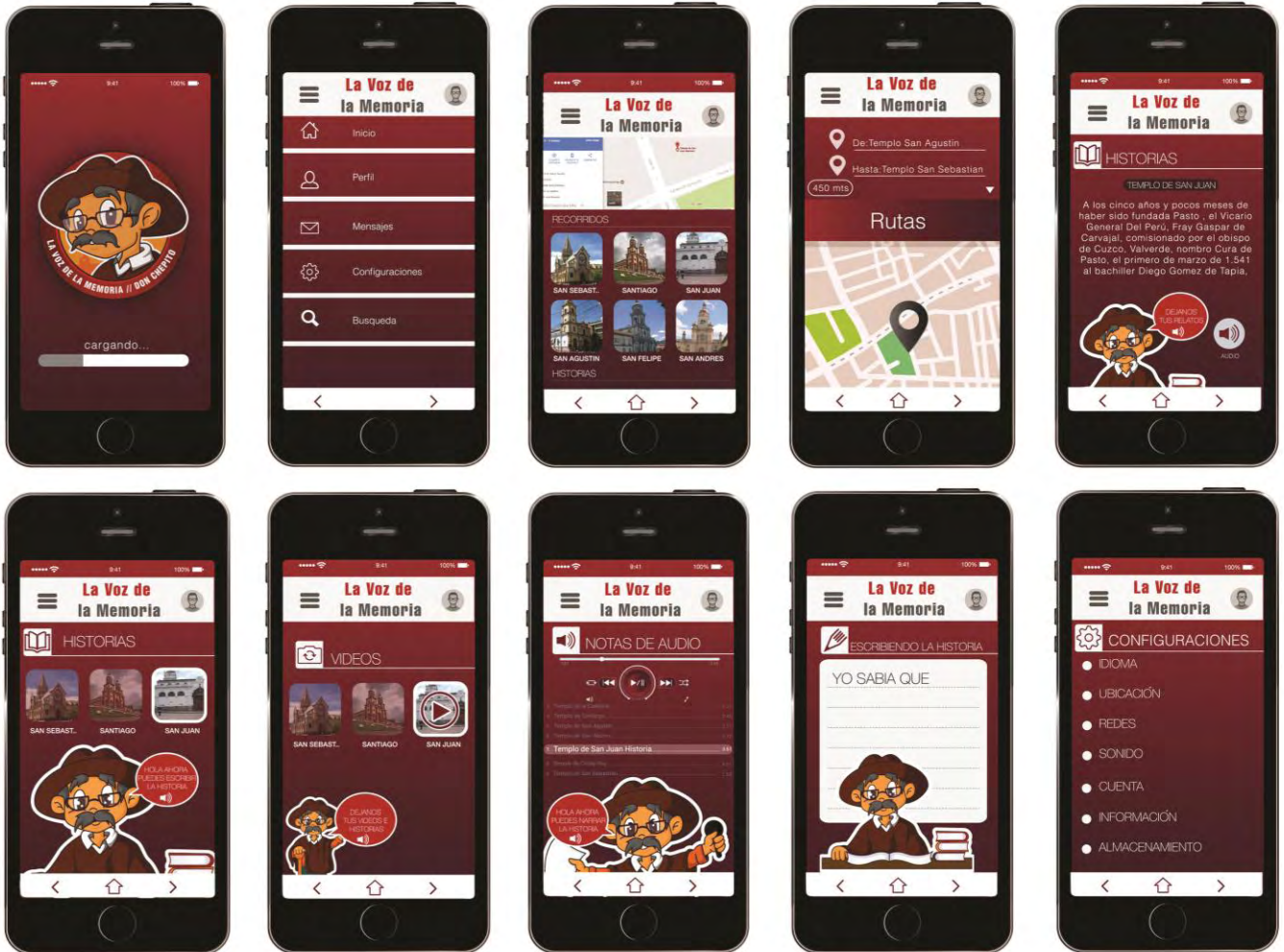
Desarrollo gráfico - App

(Ver anexo J – App “La voz de la memoria – Don Chepito)

... Proyección App



... Diseño App



Piezas Graficas

(Ver Anexo K – Piezas Graficas)



... Piezas gráficas



Conclusiones

Gracias al proceso de investigación y la metodología de diseño, se pudo reafirmar la importancia que tiene la interdisciplinariedad para la solución de problemas en el ámbito cultural. Se pudo demostrar como la tecnología, la tradición oral, el patrimonio histórico y cultural, pueden ligarse para definir una solución práctica y funcional enfocada en mejorar la experiencia del usuario y sus necesidades.

Bibliografía

- * Club Kiwanis Pasto, (s.f) Los Templos de San Juan de Pasto
- * Dirección de Arte, Cultura y Patrimonio. (2014). Lineamientos para la identificación y manejo del patrimonio cultural inmaterial, Bogotá: Subdirección Imprenta Distrital.
- * Fonseca, J.(2006), Escenarios de Fe. Peregrinación Arquitectónica por el Valle de Atriz, San Juan de Pasto, Colombia; Editorial Universitaria de Nariño
- * Gobernación de Nariño. (s.f), Nariño: Ruta del arte y la arquitectura Religiosa, San Juan de Pasto, Colombia; Panamericana Formas e impresos S.A
- * Gobernación de Nariño. (s.f), Nariño: Ruta del arte y la arquitectura Religiosa, San Juan de Pasto, Colombia; Panamericana Formas e impresos S.A
- * Inventario del patrimonio cultural, objeto de turismo en San Juan de Pasto.
- *Institucion Universitaria Cesmag. (e.d). (2005). Pasto Republicano, San Juan de Pasto, Colombia; Imprelibros, S.A.

Webgrafía

- * Buitrago, Felipe, (2013) La Economía Naranja, Bogotá, Colombia, Recuperado de <https://www.pronacom.gt/website/biblioteca/La%20Economia%20Naranja%20-%20Una%20Oportunidad%20Infinita.pdf>
- * Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. (2003), Recuperado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf>
- * Dialnet-ElVideoclipInteractivoComoNuevoFormatoEnLaRed-4249528.pdf
- * <https://www.unitag.io/es/qrcode/what-is-a-qrcode>
- * <http://www.codigos-qr.com/>
- * <http://es.qr-code-generator.com/>
- * <http://www.oas.org/udse/espanol/documentos/1hub2.doc>
- * <https://es.slideshare.net/porqueleer/concepto-de-industrias-culturales-presentation>
- *http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-emprendimiento-industrias-culturales/Documents/13_politica_emprendimiento_industrias_culturales.pdf
- * <https://unimooc.com/que-son-las-industrias-culturales-y-creativas/>
- *<http://www.iadb.org/es/noticias/anuncios/2013-10-30/la-economia-naranja-una-oportunidad-infinita,10622.html>
- * http://fba.unlp.edu.ar/lenguajemm/?wpfb_dl=61
- * <http://comunicacion507p18.blogspot.com.co/2012/11/modelo-de-mcluhan.html>
- * <http://www.definicionabc.com/general/interactivo.php>
- * <http://www.contunegocio.es/marketing/uso-de-codigos-qr-para-empresas>
- * <http://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-q>

*<http://www.mimo.ws/empresas-marketing-online-barcelona/48-blog/122-aplicaciones-de-los-generadores-de-codigos-qr-para-las-empresas.html>

* <http://www.codigos-qr.com/>

* <http://www.qrchannel.com/es/redirect/go/whatqrexendedhtml/static>.

* <http://www.dailytut.com/tips-and-tricks/generating-qr-codebar-code.htm>

*http://www.marketingcomunidad.com/que-ventajas-tiene-un-codigo-qr-para-mi-empresa#.U0s_cfldVqU

* UNESCO.(s.f).¿Qué es Patrimonio Cultural Imaterial? , Recuperado de:

<http://www.unesco.org/culture/ich/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

* Schafer, R, M (1969): El nuevo Paisaje Sonoro. Buenos Aires. Ricordi. Pág. 17.

Recuperado de Chion, Michel (1983): guide des objets sonores, parís, INA/Bochet-Chastel, pág. 34.

Recuperado de: Cage, J. (1999): Escritos al oído. Valencia. Introduccion al sonido. Págs. 9 – 11.