

**Aplicativo móvil para dar a conocer la historia del Carnaval de Negros y Blancos a la población joven de la ciudad de Pasto**



David Andrés Calderón Nati  
Oscar Andrés Gomajoa Castro  
Yamid Aurelio De la Cruz  
Olger Andrés Benavides Jojoa  
Marlon Esteban López Burgos  
Noviembre 2017

Universidad de Nariño  
Facultad de Artes  
San Juan de Pasto

Diplomado diseño interactivo y experiencia de usuario ux

**Aplicativo móvil para dar a conocer la historia del Carnaval de Negros y Blancos a la población joven de la ciudad de Pasto**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de Profesional en Diseño Industrial

Asesores:

Cristina Ascuntar

Elizabeth polo

Mateo Terán

David Andrés Calderón Nati

Oscar Andrés Gomajoa Castro

Yamid Aurelio De la Cruz

Olger Andrés Benavides Jojoa

Marlon Esteban López Burgos

Universidad de Nariño.

Facultad de Artes.

Diplomado de Diseño Interactivo y Experiencia de Usuario UX

Pasto, 2017

### **Nota de responsabilidad**

Las opiniones e ideas que se exponen en el presente documento escrito son responsabilidad exclusiva de los autores. Artículo 1° del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado por el honorable consejo de la Universidad de Nariño.

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

Presidente del Jurado

---

Jurado

---

Jurado

Pasto, 15 de Noviembre, 2017

## Resumen

El departamento de Nariño se ha caracterizado por ser uno de los lugares del territorio nacional considerado como un referente a la hora de enumerar un conglomerado de tradiciones culturales, mismas que han contribuido a que dicha región sea vista como un punto importante al momento de ubicar un sitio propicio para la actividad turística, dada su riqueza histórica que se ve enmarcada en el origen de una de las festividades icónicas por excelencia del sur de Colombia: el Carnaval de Negros y Blancos, un evento de tal magnitud e importancia cultural que ha entrado a engrosar la lista de los patrimonios inmateriales de la humanidad. Hoy en día el conocimiento sobre el origen y la historia de estas tradiciones es un tanto limitado si se habla de los jóvenes de la ciudad de Pasto, esto ha llevado a la concepción errada de lo que significa vivir este evento cultural, ya que su importancia va más allá de la rumba y el uso de talco, espuma y cosmético. Aquí es donde se encuentra el foco de la temática que se abordará a lo largo de esta investigación, donde se harán uso de diversas técnicas propias del diseño interactivo para que se pueda dar a conocer por medio de un entorno digital la historia del carnaval de negros y blancos a esta población juvenil; ya que ellos son parte importante al momento de potenciar esta festividad.

Palabras clave: Tradición, cultura, carnaval, multimedia, historia y juventud

### **Abstract**

The department of Nariño has been characterized as one of the places in the national territory considered a reference when listing a conglomerate of cultural traditions, which have contributed to the region being seen as an important point when locating an auspicious site for tourism, given its historical richness that is framed in the origin of one of the iconic festivities of southern Colombia: Carnaval de Negros y Blancos, an event of such magnitude and cultural importance that it has entered increase the list of the intangible heritage of humanity. Nowadays the knowledge about the origin and history of these traditions is somewhat limited if we talk about the young people of the city of Pasto, this has led to the misconception of what it means to live this cultural event, since its importance goes beyond the rumba and the use of talc, foam and cosmetic. This is where the focus of the theme that will be addressed throughout this research will be, where various techniques of interactive design will be used so that the history of the Carnaval de Negros y Blancos can be made known through a digital environment to this young population; since they are an important part when promoting this festivity.

**Keywords:** Tradition, culture, carnival, multimedia, history and youth.

## Contenido

Resumen.....	5
Abstract.....	6
Glosario.....	11
1 Introducción.....	12
2 Planteamiento del problema .....	13
3 Objetivos.....	15
3.1 Objetivo General .....	15
3.2 Objetivos Específicos.....	15
4 Justificación.....	16
5 Marco Teórico .....	18
5.1 Utilización de dispositivos móviles en la educación virtual .....	18
5.2 Modelos educativos basados en el uso de dispositivos móviles .....	19
5.2.1 Conductual .....	20
5.2.2 Constructivista .....	20
5.2.3 Situacional.....	21
5.2.4 Colaborativo.....	21
5.2.5 Informal.....	22
5.2.6 Asistido .....	22
5.3 Inicio del carnaval de negros y blancos .....	23
5.3.1 Origen del carnaval de negros y blancos .....	27
6 Metodología.....	30
7 Desarrollo proyectual .....	31
7.1 Arquitectura de información .....	31
7.2 Esquema .....	31
7.3 Análisis de observación no participante y entrevistas semi-estructuradas.....	31
7.4 Construcción de Arquetipos .....	33
7.5 Card Sorting .....	35
7.5.1 Usuarios Card Sorting.....	36
7.5.2 Análisis resultados card sorting .....	39
7.6 Bocetación card sorting.....	41
7.7 Bocetación digital de card sorting.....	42

7.8	Bocetación interfaz de usuario .....	43
8	Resultados.....	44
8.1	Imagen de la aplicación.....	44
8.2	Mecánica de juego.....	44
8.3	Storytelling .....	46
8.4	Interfaz de usuario.....	47
8.4.1	Ventanas de interfaz.....	47
8.4.2	Ventanas in-game.....	53
	Conclusiones .....	59
	Recomendaciones .....	60
	Bibliografía .....	61
	Anexos .....	62
	Construcción de arquetipo.....	62
	Esquema de entrevistas .....	64
	Anecdótico .....	66
	Ventanas card sorting .....	67

## Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1. Comparativa sobre el origen del carnaval de negros y blancos. Cultura y Carnaval (2001), Carnaval de Negros y Blancos (1992) Fuente: Esta investigación. ....	27
Ilustración 2. Mapa Conceptual, síntesis de la información histórica del carnaval de negros y blancos Cultura y Carnaval (2001), Carnaval de Negros y Blancos (1992) Fuente: Esta investigación. ....	28
Ilustración 3. Arquetipo hombre. Fuente: Esta investigación. ....	33
Ilustración 4. Arquetipo mujer. Fuente: Esta investigación. ....	34
Ilustración 5. Aplicación de card sorting a usuarios. Fuente: Esta investigación. ....	36
Ilustración 6. Análisis de resultados. Fuente: Esta investigación. ....	39
Ilustración 7. Boceto card sorting. Fuente: Esta investigación. ....	41
Ilustración 8. Boceto PC. ....	42
Ilustración 9. Boceto dispositivo móvil. ....	42
Ilustración 10. Bocetación interfaz. Fuente: Esta investigación. ....	43
Ilustración 11. Bocetación y posterior diagramado de imagen de aplicación. Fuente: Esta investigación. ....	44
Ilustración 12. Pantalla de carga. Fuente: Esta investigación. ....	47
Ilustración 13. Pantalla de menú. Fuente: Esta investigación. ....	48
Ilustración 14. Pantalla 2 de Enero, Carnavalito. Fuente: Esta investigación. ....	48
Ilustración 15. Pantalla 3 de enero, Colectivos coreográfica. Fuente: Esta investigación. ....	49
Ilustración 16. Pantalla 4 de Enero, Familia Castañeda. Fuente: Esta investigación. ....	49
Ilustración 17. Pantalla 5 de Enero, Día de negros. Fuente: Esta investigación. ....	49
Ilustración 18. Pantalla 6 de Enero, Día de blancos. Fuente: Esta investigación. ....	50
Ilustración 19. Pantalla de trivias. Fuente: Esta investigación. ....	50
Ilustración 20. Pantalla de configuración. Fuente: Esta investigación. ....	51
Ilustración 21. Pantalla de salida. Fuente: Esta investigación. ....	51
Ilustración 22. Pantalla de registro. Fuente: Esta investigación. ....	52
Ilustración 23. Redireccionamiento a página de corpocarnaval. Fuente: Esta investigación. ....	52
Ilustración 24. Pantalla introducción. Fuente: Esta investigación. ....	53
Ilustración 25. Pantalla introducción 2. Fuente: Esta investigación. ....	53
Ilustración 26. Pantalla introducción 3. Fuente: Esta investigación. ....	54
Ilustración 27. Pantalla escenarios. Fuente: Esta investigación. ....	54
Ilustración 28. Ventana de juego 2 de Enero. Fuente: Esta investigación. ....	55
Ilustración 29. Ventana de juego del 3 de Enero. Fuente: Esta investigación. ....	55
Ilustración 30. Ventana de juego del 4 de Enero número 1. Fuente: Esta investigación. ....	56
Ilustración 31. Ventana de juego del 4 de Enero número 2. Fuente: Esta investigación. ....	57
Ilustración 32. Ventana de juego Enero 5. Fuente: Esta investigación. ....	57
Ilustración 33. Ventana de juego 6 de Enero número 1. Fuente: Esta investigación. ....	58
Ilustración 34. Ventana de juego 6 de Enero número 2. Fuente: Esta investigación. ....	58
Ilustración 35. Estructura de arquetipo. Fuente: Esta investigación. ....	62

Ilustración 36. Entrevista Coordinadora museo del carnaval. Fuente: Esta investigación. ....	64
Ilustración 37. Entrevista Propietario establecimiento de videojuegos. Fuente: Esta investigación. .....	65
Ilustración 38. Anecdotario. Fuente: Esta investigación. ....	66
Ilustración 39. Ventana de card sorting. Fuente: Esta investigación. ....	67

**Glosario**

**TRADICIÓN:** Transmisión o comunicación de noticias, literatura popular, doctrinas, ritos, costumbres, etc., que se mantiene de generación en generación.

**CULTURA:** Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.

**CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS:** es la fiesta más grande e importante del sur de Colombia, si bien por su Indicación Geográfica le pertenece a la ciudad de San Juan de Pasto, también ha sido adoptada por otros municipios nariñenses y del suroccidente Colombiano.

**MULTIMEDIA:** Conjunto de medios tecnológicos que sirven para la comunicación

**HISTORIA:** Disciplina que estudia y expone, de acuerdo con determinados principios y métodos, los acontecimientos y hechos que pertenecen al tiempo pasado y que constituyen el desarrollo de la humanidad desde sus orígenes hasta el momento presente.

**INTERACCIÓN:** Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas.

## **1 Introducción**

Las plataformas tecnológicas a las que tienen acceso la población juvenil de ahora, son variadas en contenido e información que presentan a sus usuarios, quienes se han decantado por interactuar a través de estos entornos digitales ya que obtienen un tipo de experiencias completamente diferentes a las que recibirían de otros medios como la televisión, la radio, la prensa o los libros impresos; es por ello que se ha decidido desarrollar una aplicación que toma como eje temático el Carnaval de Negros y Blancos, tomando como punto importante su desarrollo y transformación histórica a lo largo de los años y presentar esa misma información a los usuarios de este aplicativo móvil de una manera entretenida a lo largo de una serie de mini juegos, que le van a permitir a las personas expandir sus conocimientos sobre esta tradición nariñense.

## 2 Planteamiento del problema

San Juan de Pasto cuenta con unos de los eventos culturales más importantes de todo Colombia: el Carnaval de Negros y Blancos, festividad que tiene lugar en los primeros días de año nuevo en los cuales el derroche de alegría y diversión logran unir a toda una ciudad entorno a la música, la danza y el colorido plasmado en las carrozas que engalanan el seis de enero, pero todo ese festejo que se vive en estas fechas es solo una parte de aquello que define al Carnaval mismo, vivirlo y celebrarlo va mucho más allá de la espuma y el talco, sus orígenes se remontan siglos atrás y el trasfondo histórico vale la pena tenerlo en cuenta para poder entender el porqué de una de las tradiciones nariñenses más relevantes que aún hoy en día se preservan y nos definen como individuos que han tenido el honor y el orgullo de pertenecer a esta tierra.

Sin embargo, se evidencia que la celebración de éste evento se ha limitado a la concepción de ser una festividad donde sólo se trata de jugar y de entretenerse durante unos días nada más, dicho comportamiento es reiterativo en la juventud, quienes en su mayoría han aceptado estas conductas y no se han dado la oportunidad de conocer a mayor profundidad todo el contexto histórico que implica una tradición de tanto arraigo como el carnaval.

Si bien es cierto que alguna parte de la población juvenil de Pasto ha perdido el interés por conocer los orígenes de sus tradiciones, no se puede culpar a toda una generación que ha despertado en medio de un mundo globalizado donde cada día se acortan las distancias y los tiempos se miden en pocos segundos, un mundo que ha visto como internet se ha convertido en la herramienta por excelencia a la hora de interactuar y compartir información con multitud de personas alrededor del planeta, ocasionando una evolución en la forma como los jóvenes de ahora tienen acceso a distintos tipos de información haciendo uso de las plataformas digitales, esto se convierte en un factor determinante a la hora de considerar como informar y atraer las

mentes jóvenes hacia aquellas temáticas que han considerado como de poco interés y que caen en un círculo monótono que no ayudan al hecho de forjar.

### **3 Objetivos**

#### **3.1 Objetivo General**

Proponer un entorno digital interactivo que dé a conocer la información histórica del Carnaval de Negros y Blancos a la población joven de la ciudad de Pasto

#### **3.2 Objetivos Específicos**

- ❖ Indagar en distintas fuentes de información respecto al origen del Carnaval de Negros y Blancos.
- ❖ Identificar cuáles son los medios tecnológicos o canales de comunicación más usados por los jóvenes en la ciudad de San Juan de Pasto.
- ❖ Incentivar el conocimiento de la historia del Carnaval de Negros y Blancos por medio de una herramienta multimedia.

#### 4 Justificación

El Carnaval de Negros y Blancos es un gran acontecimiento festivo que se celebra desde hace más de 450 años y es patrimonio cultural de la nación y patrimonio intangible de la humanidad, declarado por la UNESCO el 30 de septiembre de 2009, por tanto, su importancia se destaca en la agenda cultural del país y del mundo. Es una tradición de tal magnitud que la misma se ha convertido en un punto referencial para el departamento de Nariño, llegando a ubicar a esta región geográfica como un foco relevante para la afluencia de propios y visitantes. A pesar de contar con esta gran importancia, a medida que transcurre el tiempo el trasfondo cultural e histórico de tan magno evento va perdiendo fuerza dentro de la comunidad, donde cada vez las personas que conocen las historias que fundamentaron el carnaval son menos, sobretodo en la población juvenil de la ciudad de Pasto.

Si hablamos de la juventud de hoy, se evidencia que han dejado de lado el interés sobre el conocimiento de la historia detrás del Carnaval, corriendo el peligro de que las futuras generaciones solo vean a estas festividades como unos días de diversión sin contemplar todo el contexto bajo el que se crearon estas tradiciones y que sin lugar a dudas ayudaron a forjar la identidad del departamento. Si los jóvenes que se constituyen como uno de los pilares bajo los que se sustentan las oportunidades de progreso para la sociedad, no tienen un conocimiento claro sobre sus raíces es difícil pretender que estos mismos puedan transmitir esa riqueza cultural a los turistas nacionales y extranjeros que frecuentan estas fechas.

Con la pérdida de interés en el conocimiento histórico del carnaval se ve necesario rescatar esa información y darla a conocer a los jóvenes de la ciudad de Pasto utilizando los medios de comunicación masivos presentes en su entorno y aprovechando la disponibilidad de los recursos tecnológicos que tienen cierto grado de acogida en este tipo de público en particular,

para nadie es un secreto que la informática avanza a cada instante y ésta es la herramienta idónea para hacer llegar a la juventud esos datos e información de interés que muchas veces son presentados de una forma poco entretenida, no logrando atraer el interés de un público juvenil, es aquí donde se encuentra una oportunidad para que a través del diseño interactivo se logre acercar a los jóvenes pastusos con la información histórica relevante de una de sus tradiciones más representativas, el Carnaval de Negros y Blancos.

## 5 Marco Teórico

### 5.1 Utilización de dispositivos móviles en la educación virtual

El proceso de aprendizaje mediante utilización de sistemas móviles se ha convertido en los últimos años en una extensión del E-LEARNING que permite a los estudiantes planificar sus estudios en diferentes momentos y lugares que se adapten es su vida cotidiana, sin necesidad de estar conectados en un punto específico, solo necesitan un dispositivo móvil para realizar diversas actividades, tales como envío de trabajos, consulta de textos o acceder a bibliotecas virtuales (Solano, 2015). La telefonía móvil es una de las tecnologías que más ha evolucionado en los últimos años, ha logrado de convertirse en un elemento fundamental de las diferentes sociedades. Con gran fortaleza se ha convertido en una brújula indispensable para el ser humano.

A diferencia de otras tecnologías, como es el caso de la computadora si bien es muy necesaria, los dispositivos móviles, por su bajo costo a comparación de otros sistemas tecnológicos, están al alcance de la población, su amigabilidad hace que su uso sea accesible; y el avance tecnológico ha logrado que no solo sea un dispositivo de comunicación verbal, sino también de envío de mensajes escritos, grabación de voz, videos, agenda, juegos, conectividad en la web, redes sociales y mucho más; no requiere de una conexión especial, además, es de fácil traslado gracias a su pequeño tamaño. Puede considerársele como la universidad de bolsillo.

La Unesco ha reconocido el potencial educativo que ofrece M-LEARNING, por lo que está impulsando nuevas políticas de aprendizaje mediante el uso de dispositivos móviles. Estados Unidos, Inglaterra, Japón y Francia han comenzado a crear campus móviles conectados a teléfonos inteligentes (Smartphone) y tabletas, que no requieren grandes inversiones de

infraestructura, conexiones especiales, y se pueden adaptar a diferentes procesos educativos convirtiéndose así en una potencial herramienta pedagógica (Solano, 2015).

Es por ello que por medio de la tecnología actual se busca que la información se gestione por medio del uso de aplicaciones de tipo didáctico las cuales permiten el aprovechamiento de todas sus opciones de contenido y dar la opción al usuario de decidir que quiere saber y aprender, aprovechando los recursos más dinámicos que se le pueda ofrecer ya que la práctica es uno de los factores más importantes.

Actualmente, las empresas para darse a conocer ya apuestan por entrar en el mundo de las aplicaciones, es por ello que la parte cultural no debe quedarse en el olvido, al contrario, debe adaptarse a esta situación. Es motivo por el cual se opta dar a conocer los Carnavales de Negros y Blancos en cuanto al factor cultural a través de aplicaciones móviles de tipo didáctico debido a que es una forma muy atractiva de interactuar con el usuario y que se vea atraído por el conocimiento y explote el reconocimiento de estas festividades regionales.

## **5.2 Modelos educativos basados en el uso de dispositivos móviles**

En el caso del modelo de Shepherd, quien define tres usos del m-learning: como ayuda en la fase preparatoria, antes del aprendizaje, utilizando los diagnósticos; al tomar en cuenta que se puede crear evaluaciones de diagnóstico y de esa manera conocer el estado inicial del alumno; como apoyo al estudiante (en diferentes niveles del sistema educativo), como preparación para los exámenes y para repasar conocimientos, limitándolo únicamente al despliegue de contenido y siendo un repositorio de información; como práctica del aprendizaje, como aplicación a problemas del mundo real. También se considera importante remarcar la clasificación propuesta

por Naismith, que brinda un marco de referencia de la teoría del aprendizaje para cada tipo de aplicación, que se presenta a continuación (Solano, 2015).

### **5.2.1 Conductual**

Las aplicaciones de M-LEARNING se fundamentan en la representación de problemas, donde la solución está dirigida por elementos que contribuyen un valor para la solución, a través de la presentación de material vía móvil, en donde se guía al alumno a una posible solución, adicionalmente se debe ofrecer retroalimentación, es por tal motivo que dentro del proyecto de un aplicativo móvil interactivo lo que se busca es que el usuario conozca el origen de las fiestas que se viven los días 2, 3, 4, 5 y seis de Enero y por qué se celebran, puesto que nuestro problema focal es el hecho de que actualmente la población joven ve estos días solo como objeto de rumba y están dejando en el olvido temas muy importantes culturalmente hablando.

### **5.2.2 Constructivista**

El estudiante construye su propio conocimiento sobre nuevas ideas y conocimientos previos; las aplicaciones móviles deben ofrecer esquemas de virtualización de contextos y brindar herramientas que permitan administrar dicho conocimiento, así como métodos de búsqueda de información relevante en relación con el problema planteado.

Por otra parte el método constructivista busca que el usuario de la aplicación tenga como protagonista un nuevo aprendizaje y que a partir de ello se interese más en el tema y que de una u otra manera esto impulse un progreso en conocimiento de la historia del Carnaval de Negros y Blancos y se siga cultivando y reforzando la razón por la cual estas fiestas son un patrimonio de la humanidad.

### **5.2.3 Situacional**

Tiene mucha semejanza con el constructivista, Sin embargo, varían principalmente en que los escenarios presentados al alumno no son simulados, sino reales (aprendizaje basado en problemas). En ese sentido, las aplicaciones móviles deben ser capaces de detectar el contexto donde estén inmersos y presentar información adecuada, dependiendo de la situación, lugar o tiempo donde se encuentre el estudiante. De esta manera permiten que el aprendizaje sea más vivencial y atractivo para el alumno, ya que lo coloca en la mayoría de las veces en una situación de toma de decisiones.

En cuanto al contexto en el que se desarrolla el proyecto cabe mencionar que nuestro público objetivo es las personas que son nativas de la ciudad y que en cierta medida no conocen mucho del cómo nació el carnaval en la ciudad de San Juan de Pasto, y se busca que ellos tengan ese sentido de pertenencia con la cultura de estas tierras.

### **5.2.4 Colaborativo**

Conduce las tecnologías móviles para brindar el aprendizaje a través de la interacción social, donde se resaltan los medios utilizados para comunicarse entre sí. Hoy en día las redes sociales juegan un papel muy significativo. El aprendizaje colaborativo, ya sea por medio de una computadora o un dispositivo móvil, nos señala que el aprendizaje no siempre vendrá del profesor, sino que de algún compañero de clase.

Se sabe que el enfoque de la aplicación es fomentar por medio de una herramienta interactiva el conocer toda la información del carnaval a la juventud pastusa, las redes sociales son un elemento de gran valor para complementarla porque lo que se busca es que esta aplicación tome importancia dentro de la sociedad y se convierta en un elemento que llame a la

gente a su uso y quiera conocer más del tema y es ahí donde entran en juego las redes sociales, porque de esta es una forma se trasladara la información de persona a persona.

### **5.2.5 Informal**

Las aplicaciones móviles deben brindar rutas para adquirir el conocimiento en un esquema más libre, en donde las actividades no necesariamente dependen de un currículo que se debe completar, sino que de las experiencias que se dan fuera del salón de clase. Dichas actividades son asistidas por los dispositivos móviles a lo largo de un curso y no son de carácter obligatorio. En cuanto a la sección informal la libertad de uso de la información dada por la aplicación busca dejar abierto al usuario a conocer más información con lo que respecta a la aplicación del Carnaval de Negros y Blancos ya sea a través de internet o inclusive libros.

### **5.2.6 Asistido**

La tecnología móvil tiene un papel primordial en la coordinación del estudiante y los recursos que se le proporcionan, ya que permiten medir el grado de avance en las prácticas realizadas o acceder a la información de un alumno para informar de su estatus en un curso específico.

Como se puede apreciar, la aplicación de las tecnologías móviles en los diferentes modelos de aprendizaje puede variar mucho. Sin embargo, no son excluyentes, ya que se pueden mezclar y alcanzar modelos mixtos que combinen lo mejor de cada tipo para crear uno más integral y convertirse en un refuerzo muy estable e inmediato a la hora de conocer de forma interactiva y personal la información, historia o cultura lo cual es el objetivo del proyecto.

### 5.3 Inicio del carnaval de negros y blancos

El Carnaval de Negros y Blancos no es una tradición que haya surgido de las costumbres propias de un solo pueblo, sino que por el contrario su riqueza yace en la mezcla de diferentes grupos humanos originarios de distintos espacios geográficos con características étnicas y socioculturales muy particulares, mismas que ayudaron a forjar esta tradición a lo largo de distintas etapas históricas, desde la época precolombina, pasando por la época colonial española y llegando hasta la modernidad que caracterizó a los inicios del siglo XX, a lo largo de todo este tiempo la recopilación de esos acontecimientos importantes que se fueron generando en distintas épocas cronológicas y que a posteriori sentarían las bases para el carnaval, se caracterizó por ser un método que carecía del rigor necesario para poder tener la seguridad sobre esa información histórica que se iba desarrollando año tras año, dando como resultado distintas versiones sobre el porqué del origen del Carnaval. En las fuentes literarias consultadas para esta investigación, los acontecimientos que dieron lugar al arraigo de esta tradición se los puede resumir de la siguiente manera:

La llegada de los conquistadores españoles a territorio americano, trajo consigo una serie de efectos que se verían reflejados en las dos culturas en cuestión: por un lado los blancos europeos y por otro, la raza indígena que dominaba estas tierras aún desconocidas para el resto del mundo en aquellos días, los dos grupos humanos al asentarse en territorio americano lentamente irían acogiendo tradiciones y costumbres del otro, dando como resultado una nueva identidad cultural de este lado del mundo, ya entrada la época colonial donde el dominio europeo se extendía a lo largo del territorio granadino ( hoy la Republica de Colombia), un nuevo grupo étnico entraría al juego, dado que la mano de obra esclava estaba escaseando, los españoles decidieron traer miles de nuevos esclavos desde el corazón del territorio africano para trabajar en

la recién descubierta América, de este modo la cultura del continente negro había llegado para quedarse, sus bailes, atuendos y comida típica más adelante conformarían un renglón importante a la hora de poder definir los rasgos de la cultura nariñense que hoy en día conocemos. Ya que la población negra era explotada y sometida a largas jornadas de trabajos forzados, muchos fueron los que optaron por sublevarse contra sus amos europeos para así poder disfrutar de la libertad que se les había arrebatado por la fuerza, estos levantamientos ocurridos en un principio en Antioquia durante el siglo XVII, sentaron un precedente para que la corona española tomara en serio las exigencias de aquellos que habían considerado inferiores. Es así como llegamos a una de las liberaciones masivas de esclavos en la población del Retiro (Antioquia) en el siglo XVIII, donde una influyente matrona conocida como Doña Javiera libera a más de un centenar de esclavos negros que tenía bajo su poder, los ahora hombres libres viajarían hacia el sur del país, a Popayán donde llegarían ante las autoridades españolas exigiendo un destino similar para sus hermanos que todavía continuaban presos de los grilletes y bajo el látigo de sus amos, a partir de aquí sucedería un hito importante a lo que respecta el origen mismo del carnaval; ya que temiendo unos brotes de violencia y descontento en sus nuevas provincias, su majestad el Rey de España decidiría emitir una orden real que le otorgaría un día de libertad absoluta a los esclavos de Popayán, el cual tendría lugar un día antes de la fiesta de reyes, precisamente para conmemorar aquel rey mago de raza negra que según la tradición occidental visitaría junto con dos más al recién nacido hijo de dios en Belén, la dicha por tal acontecimiento fue tal que los esclavos al verse libre aunque sea por un día salieron a festejar con música, trajes coloridos y bailes vistosos al tiempo que pintaban con carbón diluido a sus amos blancos para que de esta forma todos fueran iguales aunque sea por unos breves momentos, este suceso décadas más tarde

llegaría hasta la vecina ciudad de Pasto en el siglo XIX donde se asentaría con mucha más fuerza que en Popayán.

Ya para el siglo XX, se tienen indicios de una fiesta a comienzo de año nuevo donde los pastusos engalanaban las calles de la ciudad con un desfile cargado del folclor propio nariñense, en el que se resaltaban elementos de la cultura popular de entonces, bailes, música, instrumentos musicales y la infaltable belleza femenina, es en la segunda década del siglo XX donde ocurriría una anécdota graciosa y peculiar por demás, la que daría comienzo al día magno del carnaval: el 6 de Enero, el día de blancos.

Según relatan las fuentes, un hombre como muchos tantos, amanecía en la víspera del 6 de Enero en una casa de citas bastante frecuentada de la ciudad, al salir el sol y en medio de la resaca de la noche anterior, logro divisar a una de aquellas mujeres trabajadoras del lugar, utilizando una caja de cosméticos que delicadamente untaba en su rostro, de un momento a otro se hizo con dicha caja y a manera de broma comenzó a pintar a sus amigos de juerga con este cosmético, la broma se extendió hacia las afueras de ese establecimiento y en un abrir y cerrar de ojos, todo el grupo de amigos le jugarían la misma broma a todas las personas que pasaban por ahí a esas horas, al tiempo que gritaban ¡vivan los negros!, ¡vivan los blancos!. Esto sería el detonante para dar inicio al afamado día de blancos del 6 de Enero. No es sino hasta mediados de la década de 1920 que los artesanos de la ciudad se unirían para elaborar figuras de papel que utilizaron para decorar los primeros carros alegóricos que participarían de forma obligada en todos los desfiles del Carnaval. A finales de la década de 1920, ocurre otro hecho importante que no escapa de ser uno curioso también, durante los días de fiesta que se vivían en Pasto en los primeros días de enero, llegaba de forma espontánea una familia numerosa proveniente de un sitio que todavía es un misterio, hay quienes dicen que provenían de la región paisa, otros

sostienen que venían de la vereda del Encano, sin entrar en polémicas sobre su lugar de procedencia, lo que importa realmente es que al momento de llegar a la ciudad que se hallaba en medio de un desfile, toda la gente que estaba en ese momento se afanó por abrirles paso para que lograran cruzar la ciudad fácilmente, esto sería en si lo que origino el día 4 de enero, la llegada de la mítica familia Castañeda, pasarían los años y otro hecho más sacudiría las riendas de este Carnaval que apenas tomaba forma. A partir de 1932 aparecería un personaje icónico de esta tradición: Pericles, tomado de las infidencias de los días de fiesta y algarabía de comienzos de año nuevo típico de aquellos años,

Era la década de 1960 y por aquellos años, un grupo de niños llenos de la curiosidad y la vitalidad que los caracteriza, deciden sin más premuras realizar una réplica a escala de una de esas carrozas que habían visto en los desfiles del Carnaval, con sus propias manos y recursos lograrían elaborar una carroza, acto simbólico el cual sería utilizado como el pretexto perfecto para crear otro evento que engrandecería y enriquecería todo ese contexto de fiesta y diversión: el 2 de Enero y el carnavalito. Por último y no menos importante, se dedicaría un día particular para mostrar toda esa riqueza cultural proveniente de las sociedades indígenas que habitaron históricamente el departamento, es aquí donde se traerían de vuelta los bailes, música y rituales agrarios para adaptarlos y luego ser mostrados en los desfiles de los colectivos coreográficos que caracterizan al tres de enero.

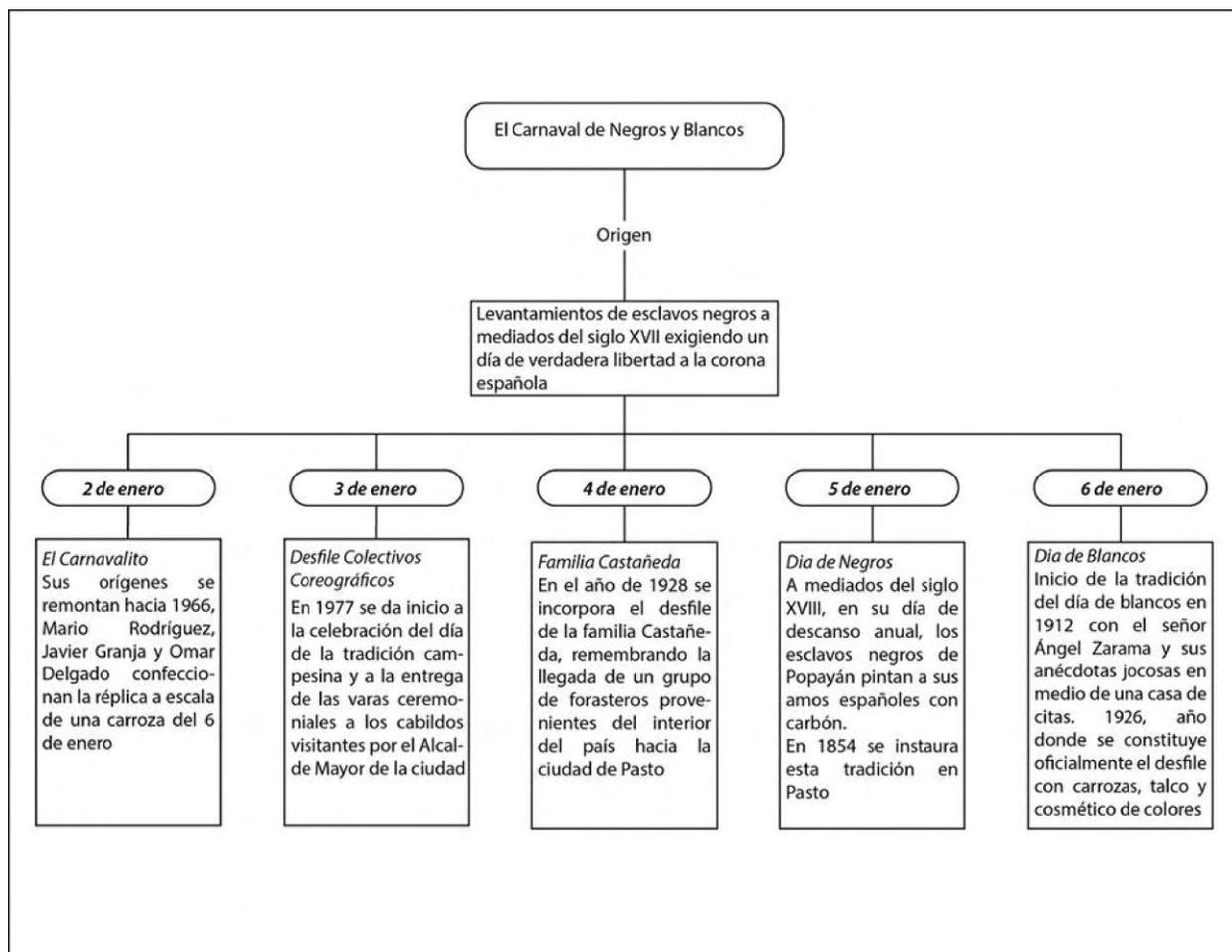
A continuación, en la ilustración 1, se hace referencia a dos perspectivas distintas sobre aquellos hechos de interés que se mencionan a lo largo de las fuentes literarias consultadas para esta investigación, logrando hacer un contraste de información para luego formular hechos comunes en cada uno de los días del carnaval, mismos que servirán como punto de partida para desarrollar la temática de la aplicación en cuestión.

### 5.3.1 Origen del carnaval de negros y blancos

<i>Cultura y Carnaval</i>	<i>El Carnaval de Negros y Blancos</i>
<p><i>2 de enero:</i> El Carnaval consolida distintos aspectos económicos y familiares en los que el conocimiento se transmite de generación en generación, lo que ayudó a construir el evento más tarde conocido como El Carnavalito</p>	<p><i>2 de enero:</i> En 1976 se crea un evento más: el Carnavalito. 1966, un grupo de niños liderados por Mario Rodríguez, Javier Granja y Omar Delgado, confeccionaron una réplica de las carrozas del 6 de enero en una atractiva parodia de la festividad</p>
<p><i>3 de enero:</i> En el Carnaval se consolida la manifestación de símbolos y festejos presentes en los ritos agrarios indígenas (Pastos-Quillacingas), expresiones que ha futuro se tendrían en cuenta para dar origen a la temática usada en el desfile de los colectivos coreográficos</p>	<p><i>3 de enero:</i> 1977, se da inicio al día de la tradición campesina, junto con el rito de la entrega de las Varas a los cabildos visitantes por el señor Alcalde, se propicia la inclusión de toda esta temática en los colectivos coreográficos</p>
<p><i>4 de enero:</i> El origen de la familia Castañeda se enmarca en aquella festividad donde los esclavos negros liberados por Doña Javiera llegan cada año en compañía de toda sus familias para dar gracias por este acontecimiento, la llegada anual de unos forasteros es el epicentro bajo el que se crearía el desfile de la familia Castañeda</p>	<p><i>4 de enero:</i> 1928, se incorporó el desfile de la familia Castañeda, una de las manifestaciones culturales ligada al sentimiento popular. Una familia con los padres, 3 hijas y 2 hijos que vienen a Pasto desde el Encano en pos de una romería a las Lajas. En 1929 se complementó con la inclusión de una comparsa de arrieros típicos antioqueños</p>
<p><i>5 de enero:</i> Primeros levantamientos de esclavos en Antioquia en 1607. En la población del Retiro (Antioquia, 1757) se liberan 125 esclavos bajo el control de Doña Javiera quienes viajan a Popayán a exigir la libertad de sus hermanos de raza, al concederles un día de descanso anual los esclavos se lanzan a las calles con música y trajes de colores, al tiempo que pintaban a sus amos españoles con carbón</p>	<p><i>5 de enero:</i> El Rey de España expide una cédula real a los esclavos negros de Popayán otorgándoles un día de libertad, recordando de esta forma a uno de los Reyes Magos que según la tradición era de raza negra. La gente de Pasto que en aquel entonces era una ciudad subordinada a Popayán, acoge esta tradición en 1854</p>
<p><i>6 de enero:</i> A comienzos de la década de 1920 por primera vez los artesanos participan con carros alegóricos y figuras de papel, en 1926 estudiantes universitarios organizan el desfile con la Reina de la Cultura y las primeras carrozas con enormes y vistosas figuras de papel en color</p>	<p><i>6 de enero:</i> 1912, Ángel Zarama en compañía de unos amigos, amanece el día de Reyes en una casa de citas de la Calle Real (hoy carrera 25), recoge unas motas de algodón de una de las meretrices del lugar y empieza a untar de cosmético a sus amigos y transeúntes, al grito de !vivan los negros y vivan los blancos ¡</p>

*Ilustración 1.* Comparativa sobre el origen del carnaval de negros y blancos. Cultura y Carnaval (2001), Carnaval de Negros y Blancos (1992) Fuente: Esta investigación.

Ya recopilada la información necesaria sobre acontecimientos importantes que marcaron los días del Carnaval se procede a identificar y sintetizar los elementos más relevantes que sentaron las bases para cada uno de los días que conforman el Carnaval que se conoce hoy en día, tal como se muestra en la ilustración 2.



*Ilustración 2.* Mapa Conceptual, síntesis de la información histórica del carnaval de negros y blancos Cultura y Carnaval (2001), Carnaval de Negros y Blancos (1992) Fuente: Esta investigación.

En este punto ya se puede hablar de esa esencia que estructuró cada día del Carnaval:

2 de Enero: la necesidad de involucrar al público infantil en la consolidación del Carnaval, visualizándolos como los futuros cultores y exponentes de esta icónica tradición nariñense.

3 de Enero: la cosmovisión de culturas precolombinas como punto importante al momento de considerar la riqueza en materia musical y artística de la ciudad de Pasto y el departamento de Nariño.

4 de Enero: la travesía de una familia que proviene de un lugar apartado que se topa con la calidez y amabilidad del pueblo pastuso.

5 de Enero: el sentido de igualdad que exigía una etnia históricamente oprimida y esclavizada.

6 de enero: la cultura popular nariñense ensalzada a través de diversos elementos estéticos figurativos, clave para la concepción y elaboración de las carrozas.

## 6 Metodología

El desarrollo de la aplicación está sujeto a una serie de variables relacionadas con el diseño interactivo, disciplina que hace parte de las artes aplicadas y por ende no está sujeta al rigor estadístico y cuantitativo de las ciencias puras donde se requiere hacer uso de datos técnicos precisos para desarrollar una temática de investigación, el presente proyecto utiliza información proveniente de la experiencia cotidiana experimentada por un determinado grupo de individuos que hacen parte del público objetivo en el que se centra ésta aplicación, por ello el enfoque dado a lo largo del proyecto es de carácter cualitativo.

El alcance que va a tener la investigación será meramente proyectual y las técnicas para desarrollarla se han centrado principalmente en la observación no participante y en la entrevista de tipo semi estructurada. Para realizar la observación se ha elegido un entorno donde es recurrente la asistencia de personas jóvenes que tienen un cierto tipo de afinidad con los videojuegos, esto con el fin de conocer las temáticas, personajes y entornos preferidos por este tipo de público, por otro lado, la entrevista fue realizada a una persona directamente involucrada con la temática del Carnaval de Negros y Blancos, de esta forma se ha obtenido información histórica del tema y también sobre la afinidad que tienen las personas jóvenes para acudir a cierto tipo de lugares como el Museo del Carnaval donde se exponen diversas temáticas de éste evento.

Los recursos utilizados para elaborar la fase de investigación, han sido la construcción de arquetipos para definir claramente las características que poseen el público objetivo al que está dirigido la aplicación que se va a desarrollar y el card sorting aplicado a un grupo de personas pertenecientes al target de investigación con el fin de depurar y organizar todas las variables que han de intervenir en el diseño de la interface de la aplicación.

## **7 Desarrollo proyectual**

### **7.1 Arquitectura de información**

La aplicación enfocada al Carnaval de Negros y Blancos se enfoca hacia un esquema tópico ya que en ella se presenta la historia del carnaval a lo largo de una serie de escenarios perfectamente definidos y nombrados, cada uno de los cuales tiene un contenido propio que lo diferencia del resto.

### **7.2 Esquema**

La aplicación se define de tipo responsive debido a que estará adaptada a una interfaz horizontal la cual es genérica tanto para otros dispositivos móviles como tablets, y dispositivos de mayor tamaño como monitores, y esto no afectara en la funcionalidad visual de la aplicación y no perderá detalle ya que la interfaz está estructurada de modo a que no afecte al usuario en la legibilidad de la información ofrecida.

### **7.3 Análisis de observación no participante y entrevistas semi-estructuradas**

Con base en la información obtenida tanto en las entrevistas como en la observación realizadas se puede mencionar que existe un problema en cuanto a la manera como se presenta actualmente toda esa información relacionada con el Carnaval: su historia, sus orígenes, la forma como han ido evolucionando los distintos elementos que intervienen en él, la juventud de ahora ha sido poco receptiva a la idea de tener que leer fuentes literarias o acudir a lugares que presentan datos informativos de manera poco entretenida en lugares igualmente nada entretenidos, en cambio la población joven ha generado un grado relevante de aceptación si hablamos de video juegos porque es allí donde se presentan historias entretenidas y un contenido cargado de mucha diversión por lo cual están dispuestos a invertir tiempo y dinero para consumirlo, los colores

llamativos en escenarios llenos de acción y movimiento logran concentrar a los jóvenes hacia el cumplimiento de distintas tareas que se les proponen a lo largo del desarrollo de estas historias que ocurren en un entorno imaginario virtual, a partir de aquí se tienen las primera ideas sobre cómo debe ser la jugabilidad y el diseño de los escenarios y personajes que van a intervenir en la construcción de la aplicación planteada.

## 7.4 Construcción de Arquetipos

Arquetipo #2

# SEBASTIAN

Estudiante Universitario



“Una metodo muy rapido para conectarse con las personas actualmente son las aplicaciones para smartphone”



Ilustración 3. Arquetipo hombre. Fuente: Esta investigación.

Arquetipo #1

# ANGIE

Estudiante Universitaria

"Las aplicaciones permiten ocupar mis momentos de ocio para aprender algo nuevo"



Ilustración 4. Arquetipo mujer. Fuente: Esta investigación.

En las Ilustraciones 3 y 4, se detallan los comportamientos habituales, uso de plataformas tecnológicas y rasgos de personalidad que se han identificado como recurrentes en el público objetivo que va a consumir el contenido de la aplicación desarrollada a lo largo de esta investigación, el arquetipo delimitado corresponde tanto a un perfil masculino como a uno femenino, si bien representan dos perfiles diferentes existen ciertas variables que son comunes para los dos: preferencia por el uso de dispositivos móviles y la facilidad gracias a internet de estar al tanto de distintos tipos de aplicaciones.

### **7.5 Card Sorting**

Para la realización de card sorting se definieron unos parámetros los cuales eran:

- ❖ 5 pantallas (Pantalla Principal, Submenú, Registro, Configuración, ventana de Juego)
- ❖ Card sorting Cerrado
- ❖ Tiempo de 20 minutos
- ❖ El usuario puede sugerir o eliminar opciones en el proceso

### 7.5.1 Usuarios Card Sorting



*Ilustración 5.* Aplicación de card sorting a usuarios. Fuente: Esta investigación.

Como lo muestra la ilustración 5 se ha procedido aplicar el card sorting a usuarios ranqueados dentro del grupo objetivo delimitado, los cuales ejercen distintas ocupaciones lo que permite obtener perspectivas diferentes a la hora de poder obtener información importante para desarrollar la aplicación. Los usuarios quienes realizaron el card sorting corresponden a jóvenes universitarios que se encuentren en un rango de edad de 18 a 25 años de edad los cuales están ordenados de la siguiente manera:

**❖ Usuario 1:**

Hombre

24 años de edad

Estudiante de ingeniería de sistemas

**❖ Usuario 2:**

Mujeres

19 – 20 años de edad

Estudiantes de arquitectura

**❖ Usuario 3:**

Mujer

25 años de edad

Egresada regencia en farmacia

**❖ Usuario 4:**

Mujer

22 años de edad

Estudiante de administración de empresas

**❖ Usuario 5:**

Hombre

18 Años de edad

Estudiante contaduría pública

**❖ Usuario 6:**

Hombre

20 años de edad

Estudiante administración de empresas

❖ **Usuario 7:**

Hombre

23 años de edad

Estudiante ingeniería acuícola

❖ **Usuario 8:**

Hombre

18 años de edad

Estudiante ingeniería electrónica

❖ **Usuario 9:**

Mujer

22 años de edad

Estudiante tecnología en sistemas

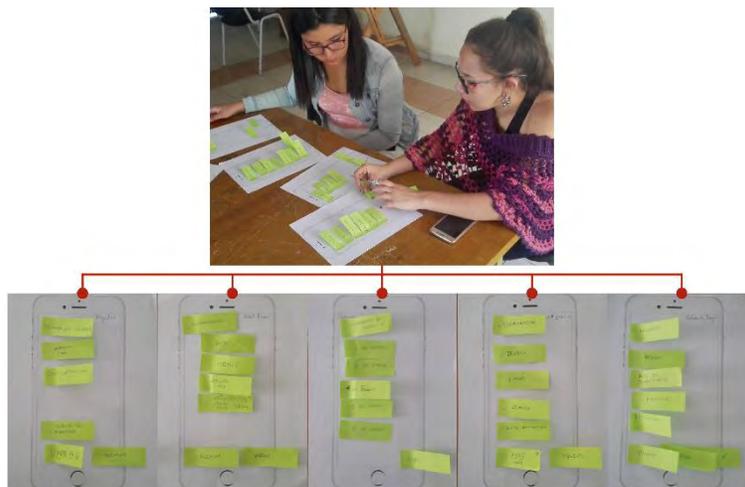
❖ **Usuario 10:**

Hombre

19 años de edad

Estudiante tecnología en música

### 7.5.2 Análisis resultados card sorting



*Ilustración 6.* Análisis de resultados. Fuente: Esta investigación.

La Ilustración 6, correspondiente a dos de los usuarios de sexo femenino que optaron por añadir variables que estaban ausentes dentro del grupo que se les fue presentado, de la misma forma han realizado recomendaciones importantes sobre cómo debería ser la mecánica de la aplicación.

Los distintos usuarios concuerdan en el hecho de que la aplicación se vuelve atractiva en la medida de que la información histórica que se va a mostrar sea muy sintética y concreta, la temática de los mini juegos es capaz de conectar con el usuario si estos tienen el nivel de entretenimiento justo para que las personas decidan jugarlos todos y no desinstalen la aplicación de manera apresurada, una afirmación en la que han coincidido las personas es que los escenarios de la aplicación deben basarse en una paleta cromática que represente el colorido propio del Carnaval, además los participantes han afirmado que la aplicación tendría una mayor receptividad en la época de Pre-carnaval y Carnaval, los demás meses del año este aplicativo móvil no llamaría mucho la atención porque el evento al que hace referencia es de temporada.

Algunos de los usuarios optaron por agregar variables diferentes a las que se les presentaron mientras que otros eliminaron algunas de estas, el tiempo estipulado para el desarrollo del card sorting fue de 20 minutos, algunos de los usuarios aportaron algunas recomendaciones que se tuvieron en cuenta y otras debido a la complejidad de lo que se planteaba, no era factible su implementación dentro de la aplicación.

Lista de variables: menú, sonido, vibrar, aceptar, atrás, siguiente, idioma, configuración, ingresar e-mail, políticas de privacidad, Corpocarnaval, aprende más, inicio, recibir notificaciones, Patrimonio de la Unesco, 2 de Enero, 3 de Enero, 4 de Enero, 5 de Enero, 6 de Enero, escenarios, reanudar, pausa, salir, nivel de combustible, trivias.

Variables anexadas por los usuarios: interconexión, crear contraseña, nombre de usuario, acerca de, conectar con Facebook.

Tipo de diseño para la interfaz de la aplicación: responsive, se ha optado por este tipo de diseño ya que el formato en el que se va a desenvolver la aplicación es 16:9, un formato rectangular que permite la visualización de un mayor número de contenido y permite organizar en un espacio mucho más cómodo y amplio todas las funciones que va a tener la aplicación, la misma estará disponible en teléfonos inteligentes y en ordenadores que usan este tipo de formato rectangular, además no hay necesidad de cambiar aspectos en la aplicación ya que se pretende que sea muy sintética y directa, fácil de interactuar con ella en distintos dispositivos.

## 7.6 Bocetación card sorting

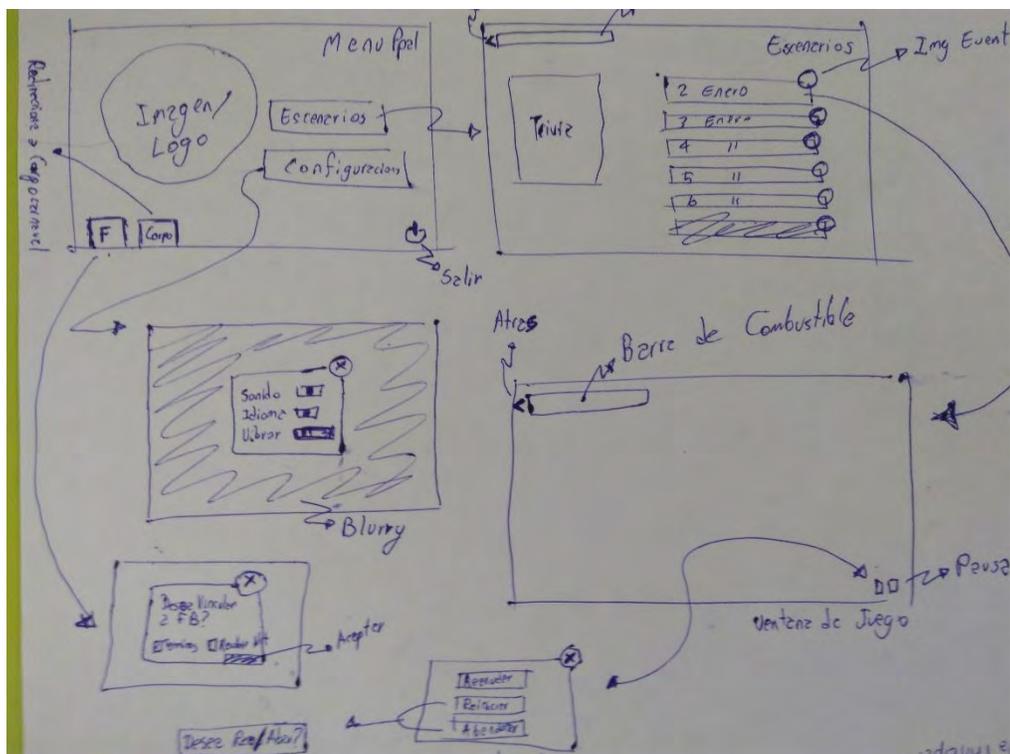


Ilustración 7. Boceto card sorting. Fuente: Esta investigación.

Como se muestra en la ilustración 7, se ha procedido a depurar la forma como los usuarios organizaron las variables respectivas para cada ventana de la aplicación, teniendo en cuenta las recomendaciones aportadas a lo largo de la ejecución del card sorting.

## 7.7 Bocetación digital de card sorting

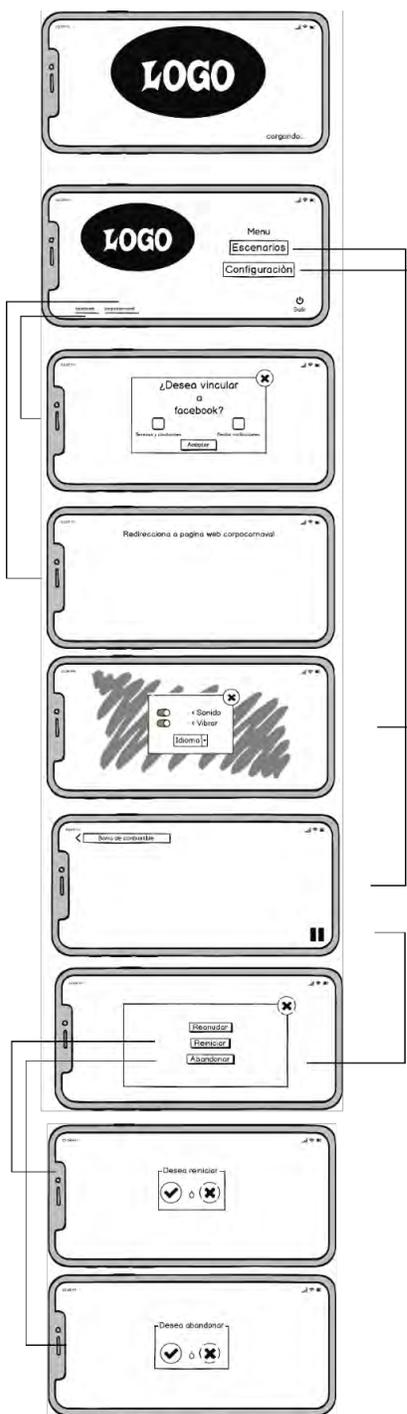


Ilustración 9. Boceto dispositivo móvil.

Fuente: Esta investigación.

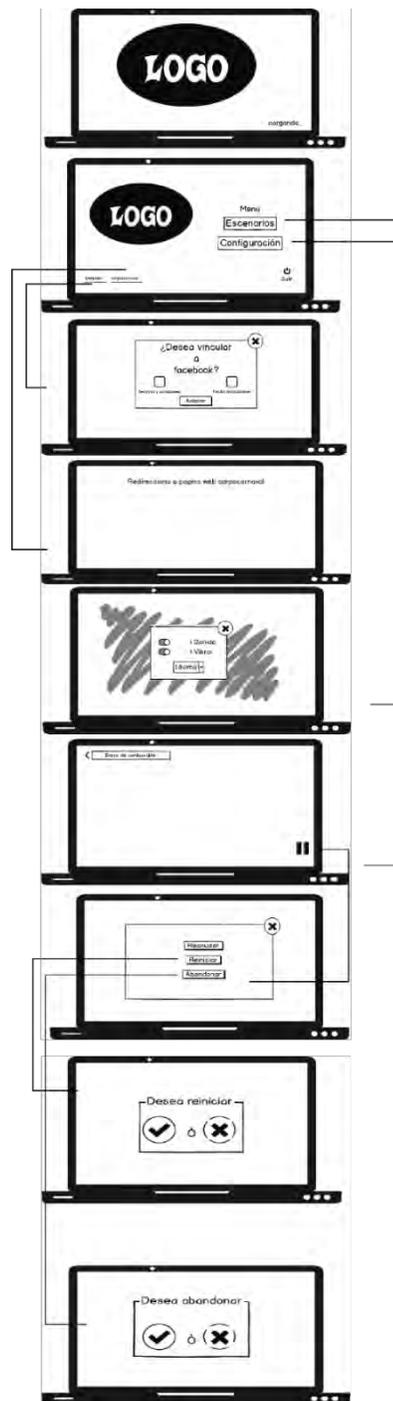
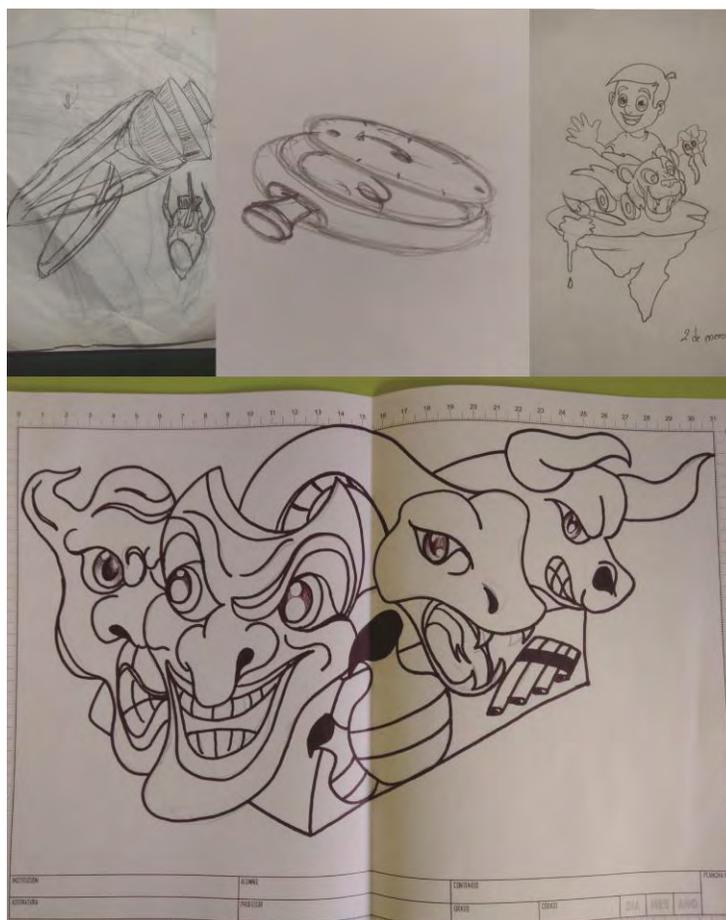


Ilustración 8. Boceto PC.

Fuente: Esta investigación.

Las Ilustraciones 8 y 9 correspondientes a la forma como fueron organizadas las variables por la mayoría de los usuarios a los que se les aplicó la técnica de card sorting. Del mismo modo se muestra el diseño de la aplicación que se implementaría tanto para un smartphone como para un ordenador correspondiendo a un diseño responsive.

## 7.8 Bocetación interfaz de usuario



*Ilustración 10.* Bocetación interfaz. Fuente: Esta investigación.

Para la elaboración de la interfaz gráfica se desarrollan diferentes tipos de bocetos para la elaboración de la aplicación y obtener un resultado correcto en cuanto a estructura y gama cromática.

## 8 Resultados

### 8.1 Imagen de la aplicación



*Ilustración 11.* Bocetación y posterior diagramado de imagen de aplicación. Fuente: Esta investigación.

En la lustración 11, se puede observar el boceto inicial y la posterior digitalización del mismo. El desarrollo de la propuesta busca resaltar el colorido del Carnaval de Negros y Blancos y la idea principal de la aplicación, la cual es llevar la cultura histórica a través del tiempo y que vaya acompañado de un nombre como lo es Carnaval de Pasto “un viaje en el tiempo” además de que contenga frase que llame la atención del público objetivo.

### 8.2 Mecánica de juego

La aplicación consta de una serie de mini juegos que el usuario va a tener que superar en distintos escenarios, cada uno de los cuales está ambientado con la temática de cada día del Carnaval, comenzando con el 2 de enero y terminando con el 6 de enero, a medida que se vayan completando los mini juegos, al jugador se le dará información a manera de datos curiosos sobre la historia y los eventos que se han ido presentando a lo largo de todos los años en los que se ha

ido construyendo el Carnaval, para que de ésta forma se pueda conocer la historia de este evento al tiempo que se disfruta de un momento de esparcimiento.

En un primer momento, el usuario cuando abre la aplicación se encontrará con el personaje de Pericles, quien será el encargado de narrar una breve introducción sobre eso que está pasando respecto al poco interés que existe en conocer sobre la historia del Carnaval, luego de esto, el personaje encomendará una misión a través del tiempo que debe realizar el jugador para así dar inicio con todos los mini juegos dispuestos en la aplicación, para hacer ese simbólico viaje en el tiempo se ha diseñado una máquina que es la encargada de direccionar al jugador a épocas pasadas donde comenzó la tradición del Carnaval de Negros y Blancos, aquella máquina del tiempo tiene un contador de combustible el cual va disminuyendo a media que el jugador no pueda superar los desafíos que se le presentan en cada uno de los 5 escenarios diferentes en los que lo espera un mini juego con su temática particular. Cuando el nivel de combustible llega a un nivel crítico el jugador va a tener que ingresar a una sección a parte de los 5 escenarios donde estarán las trivias de conocimiento, aquí es donde se pondrán a prueba la concentración y la retentiva de información que el jugador posea para lograr acertar unas preguntas relacionadas con esos datos históricos y de interés que se le presenten a lo largo de los mini juegos, si contesta de manera adecuada se le otorgará un bono que llenará parcialmente su tanque de combustible para que pueda seguir jugando.

El primer escenario correspondiente al dos de Enero tiene la temática de dos rompecabezas con distintos niveles de dificultad en los que se plasma la evolución de aquellas carrozas de la década de 1960 en las que se inspiraron un grupo de niños para construir una réplica y dar inicio con el carnavalito hasta llegar a las carrozas que se ven actualmente con una ambientación y colorido diferentes a las de esa época de antaño, en el escenario del 3 de Enero se

encuentra una pista de baile donde el jugador tiene que presionar unas notas musicales que corresponden a una canción típica de la cultura nariñense muy popular en los días de Carnaval, esto haciendo referencia a los bailes y la música que caracterizan la interpretación de los colectivos coreográficos que participan ese día, en el escenario del 4 de Enero la temática sobre la familia Castañeda es la dominante, una serie de caminos lleno de obstáculos que deberán ser esquivados para que esta familia llegue a Pasto es la temática del mini juego, para el día 5 de Enero tratándose de una fecha ligada a una tradición iniciada por los esclavos negros de la colonia en la que pintaban a sus amos con carbón, el mini juego recoge esta esencia ya que su objetivo primordial es pintar al mayor número de personajes que se mueven de un lado a otro haciendo un toque con el dedo sobre la pantalla, finalmente para el día seis de Enero, el mini juego correspondiente se trata de llevar una carroza típica de los primeros años del Carnaval a través de las distintas épocas en las que estas carrozas fueron evolucionando hasta llegar a la época actual.

### 8.3 Storytelling

A continuación se detalla la narración con la que se quiere atraer la atención del usuario que haya descargado la aplicación con el fin de que se genere una expectativa e interés en seguir conociendo la temática que se desarrolla allí.

- ❖ **Personaje (Pericles):** ¡Hey tú!, ¡Si tú! el que está detrás de esa pantalla, te necesito a tí para una misión, ¡una de las más importantes que pueden existir ahora!, el estar aquí no es una coincidencia, eres mi elegido, aquel que debe rescatar uno de los tesoros más importantes de mi pueblo, que también es tuyo y aunque no lo seas, aunque seas un viajero desconocido llegado de unas tierras a millones de leguas de distancia, eres en quien he depositado mis esperanzas, las últimas que tengo para procurar que un legado

ancestral de cientos de años no se pierda para siempre, mis fuerzas no bastan para cumplir esta misión, por eso estás aquí, si decides aceptarla deberás viajar en la máquina del tiempo que he construido para ir al pasado y recolectar toda la información que la gente ha olvidado a cerca de lo que yo soy y lo que represento: ese Carnaval que tanto amo y que seguiré amando a toda costa, esa fiesta que nos ha hecho reír y gozar, que ha despertado el niño interior de todas las personas, esa fecha en la que podemos soñar, aún en esos días donde la realidad es más cruel que cualquier fantasía, quiero recuperar todo eso, el significado de esa Fiesta, me niego a que el olvido sea el destino para aquello que vale la pena ser recordado, porque sin dudar es el peor castigo al que puede sentenciarse eso que han disfrutado miles de familias y que ha unido a amigos desde hace muchos años, ahora depende de ti, ve y haz lo todo lo posible por traer de vuelta todos esos recuerdos olvidados, todo eso que la juventud de ahora ha ignorado sobre mi Fiesta, sobre mi Carnaval, ¡ve y da lo mejor de ti!, amigo.

## 8.4 Interfaz de usuario

### 8.4.1 Ventanas de interfaz



Ilustración 12. Pantalla de carga. Fuente: Esta investigación.

Es la primera pantalla que observará el usuario donde se presentará el logo, la barra de carga y la marca Pasto, el colorido del logo busca captar la atención del público objetivo.



Ilustración 13. Pantalla de menú. Fuente: Esta investigación.

La segunda pantalla de la interfaz se encontrará el menú donde el usuario encontrará 4 opciones las cuales son escenarios, trivias, configuraciones y finalmente la salida de la aplicación.

En la primera opción la aplicación contiene 5 tipos de escenarios según las ilustraciones 14, 15, 16, 17 y 18 que ofrecen diferentes tipos de mini juegos dependiendo de la fecha de los Carnavales de Pasto a pulsar cualquiera de ellos. Como se muestra a continuación:



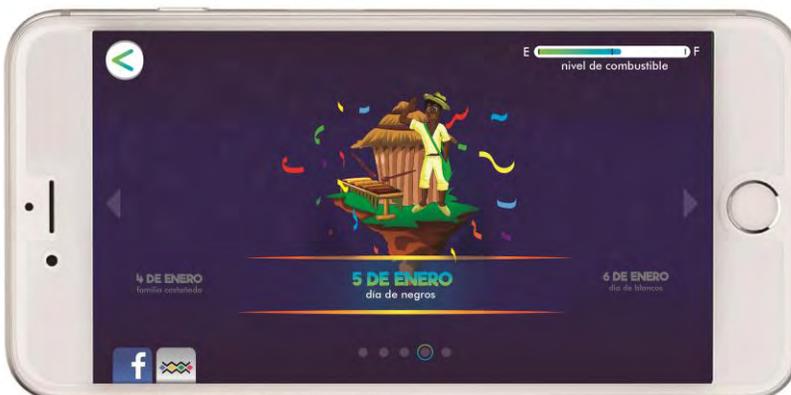
Ilustración 14. Pantalla 2 de Enero, Carnavalito. Fuente: Esta investigación.



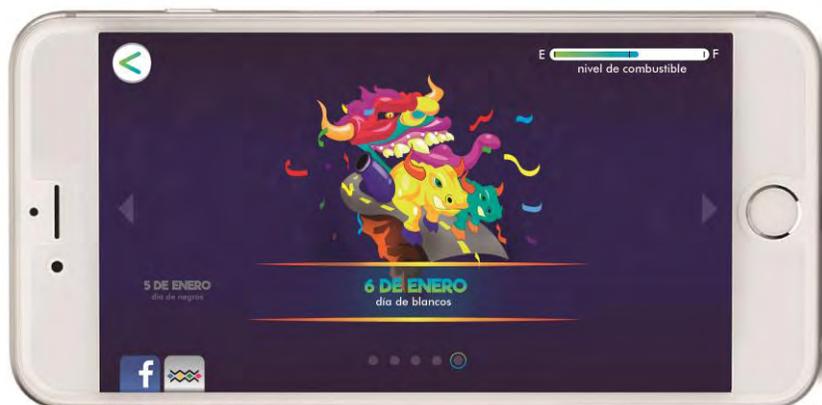
*Ilustración 15.* Pantalla 3 de enero, Colectivos coreográfica. Fuente: Esta investigación.



*Ilustración 16.* Pantalla 4 de Enero, Familia Castañeda. Fuente: Esta investigación.



*Ilustración 17.* Pantalla 5 de Enero, Día de negros. Fuente: Esta investigación.



*Ilustración 18. Pantalla 6 de Enero, Día de blancos. Fuente: Esta investigación.*

En la segunda opción del menú encontramos lo siguiente:



*Ilustración 19. Pantalla de trivias. Fuente: Esta investigación.*

En la ilustración 19 se encontrará el área de preguntas donde el usuario demostrará el conocimiento que adquirió durante la experiencia en cada uno de los distintos escenarios de los mini juegos.



*Ilustración 20.* Pantalla de configuración. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 20 aparece la pantalla de configuración que ofrece tres opciones las cuales son sonido para activar o desactivar el audio de la aplicación, vibrar y cambiar el idioma dependiendo del gusto del usuario.



*Ilustración 21.* Pantalla de salida. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 21 se muestra la pantalla de salida la cual el botón se encuentra en el menú en la sección inferior derecha.



*Ilustración 22.* Pantalla de registro. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 22 se puede observar que se dispone de la opción de vincular la cuenta de Facebook tanto para guardar datos y recibir notificaciones. Su botón se encuentra en la parte inferior izquierda de la sección de escenarios



*Ilustración 23.* Redireccionamiento a página de corpocarnaval. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 23 tenemos la redirección a Corpocarnaval que se encuentra al lado inferior derecha de la página de escenarios al lado de el botón de Facebook y la función que cumple es dar la posibilidad al usuario de conocer por medio de la página de Corpocarnaval la

programación de los días del Carnaval, puntos de interés y si desea conocer más información del Carnaval.

#### 8.4.2 Ventanas in-game

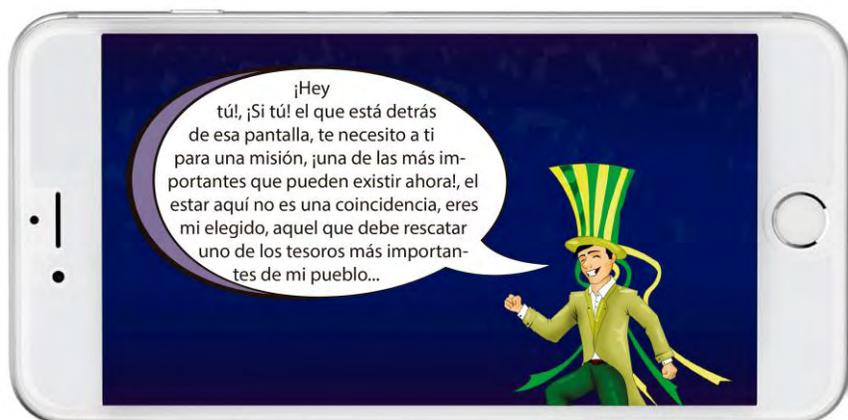


Ilustración 24. Pantalla introducción. Fuente: Esta investigación.

Ilustración 24 corresponde al momento donde se le va a presentar una historia contada por Pericles a quien haya instalado la aplicación con el objetivo de poder atraer el interés de ese usuario.



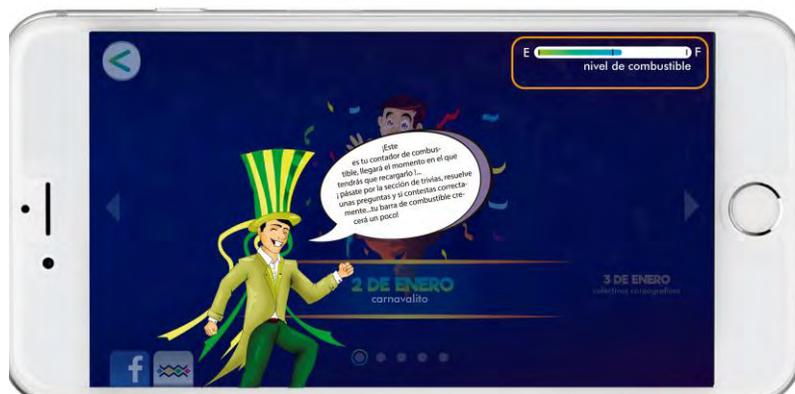
Ilustración 25. Pantalla introducción 2. Fuente: Esta investigación.

La anterior ilustración se refiere al momento inmediatamente después de que se haya contado la historia introductoria, donde se indica la máquina del tiempo en la que se va a viajar al pasado.



*Ilustración 26.* Pantalla introducción 3. Fuente: Esta investigación.

Ilustración 26 corresponde a la animación que se le va a mostrar al usuario cuando haya clickeado en la máquina del tiempo, la cual la va a llevar a los escenarios de los mini juegos.



*Ilustración 27.* Pantalla escenarios. Fuente: Esta investigación.

La anterior ilustración representa el momento cuando Pericles instruye al jugador sobre aquellas características que se va a encontrar en la aplicación.

A continuación se procede a dar una muestra de las ventanas de juego correspondiente a cada una de las fechas del Carnaval de Negros y Blancos con su respectiva explicación:



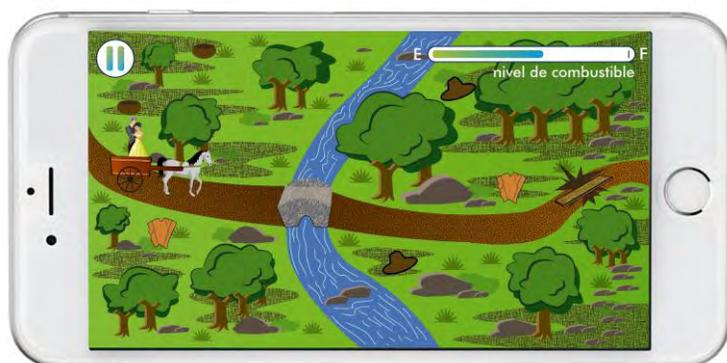
*Ilustración 28.* Ventana de juego 2 de Enero. Fuente: Esta investigación.

En la anterior ilustración se muestra la temática para el día del carnavalito, la cual se va a tratar de armar unos rompecabezas en los que el usuario podrá elegir entre distintos niveles de dificultad, aquí se ha tratado de plasmar el hecho en el que se creó este día, donde unos niños deciden hacer una réplica de las carrozas que en la década de los 60 se presentaban en el Carnaval, en este mini juego se hace una representación gráfica de aquellas carrozas primerizas típicas de esa época.



*Ilustración 29.* Ventana de juego del 3 de Enero. Fuente: Esta investigación.

El mini juego presentado en la anterior ilustración se basa en la idea de que el usuario tiene que presionar con la mayor velocidad y acierto posible las siluetas de personas que se van a iluminar, indicando que debe ejercer presión con su dedo en ese momento, a medida que se vaya aumentando la dificultad la figura del centro se irá adornando de los diferentes elementos que componen los trajes de los colectivos coreográficos que participan en ese día de Carnaval.



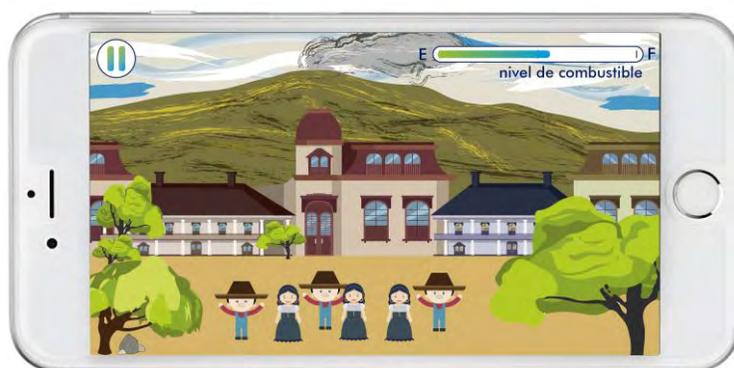
*Ilustración 30.* Ventana de juego del 4 de Enero número 1. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración anterior, la temática del mini juego se centra en el hecho de que el jugador va a guiar a los personajes del 4 de enero sobre un camino que conduce hasta la ciudad de Pasto que es su destino final, en el trayecto deberá recoger todos los elementos disponibles que simbolizan aquellas formas tradicionales que identificaban a las familias de antaño: el sombrero, la ruana y las ollas de barro.



*Ilustración 31.* Ventana de juego del 4 de Enero número 2. Fuente: Esta investigación.

En la anterior ilustración se muestra la parte final del mini juego el cual representa la llegada a Pasto de la familia Castañeda, el trayecto cuenta con unos obstáculos que de ser tocados por el jugador, la barra de combustible decrecerá.



*Ilustración 32.* Ventana de juego Enero 5. Fuente: Esta investigación.

La temática del mini juego mostrado en la anterior ilustración se trata de tocar el mayor número de personajes que aparecen en pantalla, cuando esto sucede las caras de los personajes se pintan de color negro, evocando los sucesos que dieron origen a este día de Carnaval.



*Ilustración 33.* Ventana de juego 6 de Enero número 1. Fuente: Esta investigación.

La anterior ilustración presenta la temática del último día de Carnaval, el cual inicia en un escenario ambientado en la época de la década de los años 20 que fue donde se inició la elaboración de los carros alegóricos, la mecánica del mini juego se basa en el hecho de que el jugador tiene que abrirle paso a la carroza por un camino lleno de obstáculos.



*Ilustración 34.* Ventana de juego 6 de Enero número 2. Fuente: Esta investigación.

La anterior ilustración corresponde a la fase final del videojuego en la que la temática se centra en la visualización de las carrozas que engalanan el último día del Carnaval las cuales poseen unas formas y colorido diferentes a las que se utilizaban en décadas pasadas.

## Conclusiones

- ❖ Los jóvenes son un tipo de población que se ven atraídos por contenido multimedia disponible en plataformas digitales
- ❖ El auge y desarrollo de entornos virtuales actualmente posibilita hacer llegar determinado volumen de información a un mayor número de distintos grupos poblacionales
- ❖ Las tradiciones y la cultura de un pueblo son valores que se deben inculcar en las nuevas generaciones haciendo uso de las herramientas digitales que ofrece la tecnología

### **Recomendaciones**

El diseño de la aplicación desarrollada como resultado de la fase investigativa del presente proyecto puede llevarse a un nivel de testeo por parte de los usuarios del público objetivo definido con anterioridad, para ello es necesario programar a nivel informático el entorno de la aplicación y demostrar realmente todas y cada una de las mecánicas de los mini juegos desarrollados en este aplicativo móvil.

## **Bibliografía**

Zarama, G. (1992). *El carnaval de negros y blancos*. Pasto, Colombia: Graficolor.

Gálvez, M.C. (2001). *Cultura y carnaval*. Pasto, Colombia: Ediciones: Unariño.

Muñoz, L.I. (1986). *Historia del carnaval andino de negros y blancos en san juan de pasto*. Quito, Ecuador: IADAP.

Solano, N. (18 de Marzo de 2015). Estudio de los modelos educativos basados en el uso del móvil [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://es.slideshare.net/nasol000/estudio-de-los-modelos-educativos-basados-en-los>

A. (9 de Marzo de 2017). ¿Qué es el mobile learnig? [Mensaje en un Blog]. Recuperado de <http://es.eadbox.com/que-es-el-mobile-learning/>

Bernárdez M.L. (2007). *Diseño, producción, implementación de e-learning*. Indiana, USA: Authorhouse.

## Anexos

### Construcción de arquetipo

Para la elaboración de arquetipos se ha enfocado principalmente en el público objetivo delimitado anteriormente, en este proceso se ha logrado formular una serie de información que ha guiado el desarrollo y propuesta de la aplicación mencionada.

Numero de Arquetipo

**Nombre**  
Ocupacion  
"frase"

Imagen (foto)

---

**Redes Sociales**

Facebook -  +  
Instagram -  +  
Twitter -  +  
Whatsapp -  +

**Frecuencia de Uso**  
(Poca-Media-Mucha)

**Objetivos**

**Personalidad**

**Tecnología**

Software   
Smartphones   
Internet

Conocimientos que tiene de tecnología actualmente  
(Alto-Medio-Bajo)

**Edad**

**Ciudad**

**Uso de Smartphone**

**Tipos de apps instaladas en el celular**

Redes S. ★  
Juegos ★  
Educativos ★  
Musica ★  
Estilo de Vida ★  
Fotografia ★

**Plataformas Tecnológicas Hardware**

Alto  
Medio  
Bajo

Un día típico...

**Apps mas usadas**

● Juegos  
● Fotografia  
● R. Sociales  
● Otros

0%

**Relacion con Marca**

Android  Apple IOS

Marca Preferida

Ilustración 35. Estructura de arquetipo. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 35, se reconocerá inicialmente que el público objetivo serán jóvenes estudiantes universitarios en el que su rango de edad se encuentre dentro de los 18 a 25 años de edad y que además sean residentes en la ciudad de San Juan de Pasto.

El punto de partida es el conocer la frecuencia de uso de las redes sociales más importantes ya que actualmente es un medio de información muy utilizado por los jóvenes tanto para lo cultural y lo social, en el carácter personal se podrá evidenciar características las cuales lograrían proyectar el enfoque de una aplicación, los objetivos son un segundo tipo de característica que resaltaría la personalidad del futuro usuario ya sea de tipo laboral o de tipo social como se muestra en la sección de un “día típico” donde se conocería en que momentos del día hace uso de su dispositivo móvil.

En relación al ámbito tecnológico tenemos cinco puntos: El conocimiento actual que tiene el usuario sobre dispositivos tecnológicos, que tipo de aplicaciones tendría instaladas dentro de su dispositivo que es medida por una calificación de 1 a 5 estrellas, el promedio de uso de aplicaciones durante un día y finalmente que inclinación tecnología en cuanto a marca tiene el usuario.

## Esquema de entrevistas

<p>Entrevista 1</p> <p>Entrevistado: Coordinadora Museo del Carnaval, Pasto - Colombia</p> <p>Fecha de aplicación: 6 de Octubre, 2017</p> <p>Guía de preguntas</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuál es la temática que se expone a lo largo del recorrido por el museo ?</li><li>2. ¿Cómo puede calificar la afluencia de público al museo en un día normal ?</li><li>3. ¿De ese público de visitantes al museo, cual es el porcentaje de personas jóvenes ?</li><li>4. ¿Cuál es el rango de edad en el que se encuentran los asistentes jóvenes al museo ?</li><li>5. ¿Cree que ha aumentado o disminuido el interés de la gente joven por frecuentar el museo del Carnaval ?</li><li>6. ¿Ha existido alguna iniciativa por parte del museo donde se fomente el interés de los jóvenes para que conozcan aspectos históricos importantes del Carnaval ?</li></ol>
--

*Ilustración 36.* Entrevista Coordinadora museo del carnaval. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 36, el objetivo de la entrevista realizada es conocer la manera como se presenta la información sobre el Carnaval de Negros y Blancos en un museo dedicado exclusivamente a esta temática y cuál es el grado de aceptación que tiene en la población de jóvenes pastusos este tipo de lugares culturales.

## Entrevista 2

Entrevistado: Propietario de un establecimiento de video juegos para consola ubicado en la zona de Pandiaco

Fecha de aplicación: 30 de Septiembre, 2017

### Guia de preguntas

1. ¿ Qué tan frecuente es la asistencia de personas jóvenes a este establecimiento ?
2. ¿Cuál sería el rango de edad de personas jóvenes que asisten a este negocio ?
3. ¿ Cuáles son los tipos de video juegos que más demandan los jugadores jóvenes ?
4. ¿ Cuáles son los modos de jugabilidad preferidos por la gente joven ? ¿ individual, en pareja o multijugador ?
5. ¿ En promedio cuántas horas al día dedican al juego la gente joven que acude a este local ?
6. ¿ Qué tipo de gráficos son los que demandan la gente joven a la hora de pedir un video juego ?

*Ilustración 37.* Entrevista Propietario establecimiento de videojuegos. Fuente: Esta investigación.

Teniendo en cuenta la ilustración 37, el objetivo es identificar la tipología de videojuegos preferida por jugadores jóvenes y su respectivo rango de edad, y definir géneros de juegos a los cuales son más atractivos para ellos y conocer la calidad gráfica que buscan en una entrega interactiva.

## Anecdotario

Anecdotario - Observación no participante

Fecha de aplicación: 30 de Septiembre, 2017

Lugar: Local de video juegos (XBOX), barrio Pandiaco

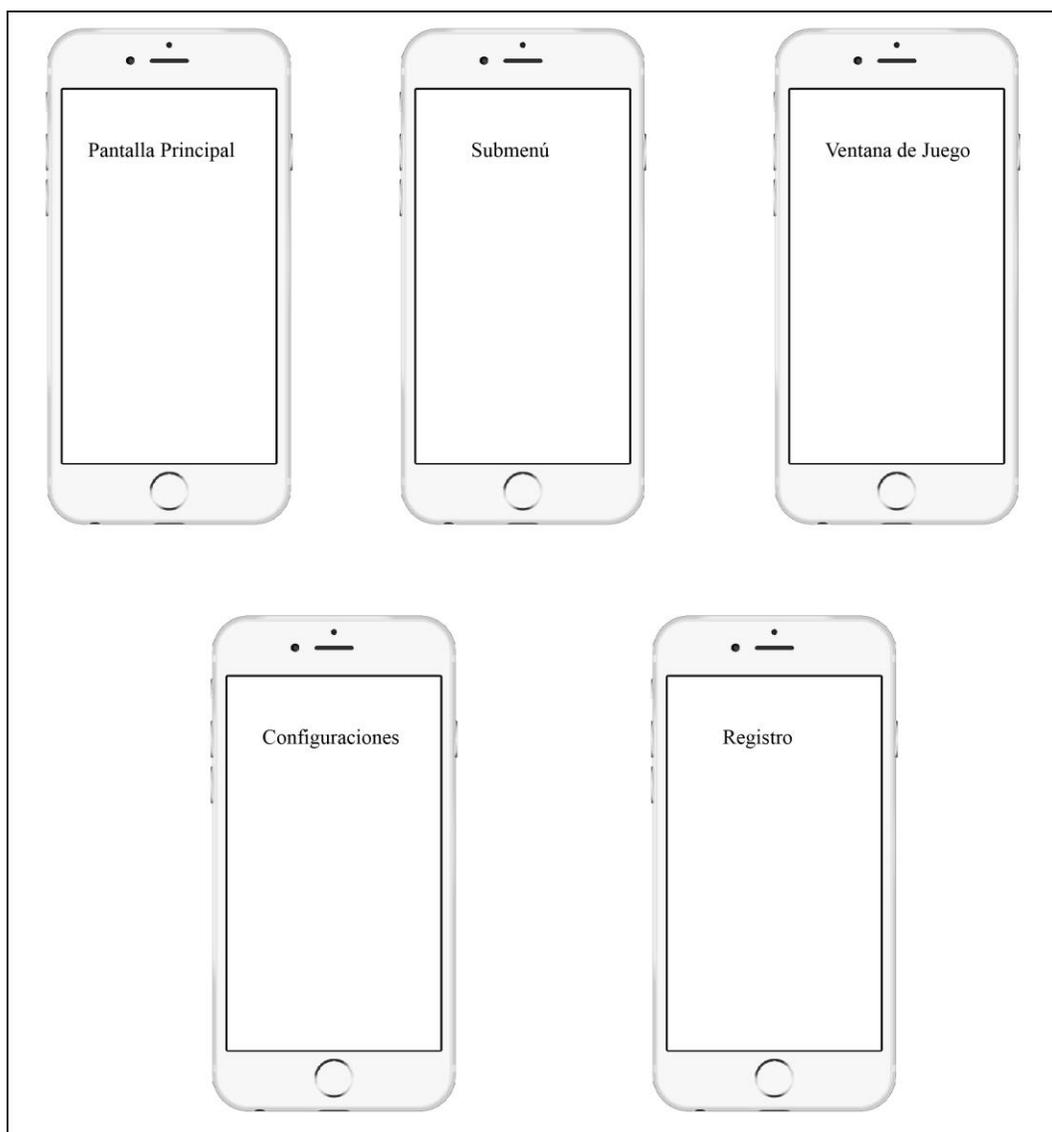
Hechos registrados:

1. Afluencia mayoritaria de público masculino
2. Se observa que los asistentes son jóvenes de más de 20 años con cierto poder adquisitivo ya que algunos pagan por jugar durante tiempo indefinido
3. El tiempo promedio que han dedicado los asistentes en jugar es entre 1 hora y 1 hora 30 minutos
4. Los jugadores prefieren disfrutar el video juego de manera individual, un jugador por consola
5. Existe una cierta preferencia por video juegos que exigen concentración y con escenarios llamativos que poseen movimiento
6. Los asistentes prefieren jugar un video juego con una temática sencilla pero entretenida

*Ilustración 38.* Anecdotario. Fuente: Esta investigación.

En la ilustración 38, El objetivo es determinar los comportamientos y exigencias que se generan al momento de poder elegir un videojuego por parte de un usuario promedio y que experiencias le genera posteriormente y el nivel de competitividad que buscan al momento de interactuar con una interfaz multimedia.

## Ventanas card sorting



*Ilustración 39.* Ventana de card sorting. Fuente: Esta investigación.

Como se puede observar en la ilustración 39, la prueba que se realizó con un número definido de usuarios para ubicar unas variables dentro de las pantallas, buscaba ver de qué manera el usuario responde a una aplicación y como busca la manera más fluida de navegar por ella a modo de simulación además de llevar una observación de cuales son las reacciones tiene ante una prueba de estas y sugerencias que el usuario pueda contemplar al obtener un resultado.