

DISEÑO Y CULTURA CIUDADANA

EL DISEÑO COMO AYUDA EN LA REALIZACIÓN DE PIEZAS MULTIMEDIALES  
DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES REALIZADAS POR LA SUB SECRETARÍA DE  
CULTURA CIUDADANA DEL MUNICIPIO DE SAN JUAN DE PASTO.

JUAN MANUEL RUANO GARZÓN

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
SAN JUAN DE PASTO  
2017

DISEÑO Y CULTURA CIUDADANA

EL DISEÑO COMO AYUDA EN LA REALIZACIÓN DE PIEZAS MULTIMEDIALES  
DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES REALIZADAS POR LA SUB SECRETARÍA DE  
CULTURA CIUDADANA DEL MUNICIPIO DE SAN JUAN DE PASTO.

JUAN MANUEL RUANO GARZÓN

INFORME DE PASANTÍA REALIZADO EN LA SECRETARIA DE CULTURA DEL  
MUNICIPIO DE PASTO PARA OPTAR AL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

Asesor:  
RAMÓN ORTEGA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
SAN JUAN DE PASTO  
2017

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado por el Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación:

---

---

---

---

---

---

---

Firma del Presidente del Jurado

---

Firma del Jurado

---

Firma del Jurado

San Juan de Pasto, Noviembre de 2017.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por darme la Vida y la oportunidad de realizar mis sueños.

A mis padres ANGELICA Y JORGE por el apoyo en todos estos años existencia

A mi querida Esposa PAULA, por todos estos años de paciencia, por su apoyo incondicional y amor.

A mis hijos PABLO y FRANCISCO por ser el motor de nuestra vida.

Al Secretario de Cultura Municipal,

JOSÉ AGUIRRE OLIVA quien con su apoyo a sido posible este trabajo.

A la Subsecretaría de Cultura Ciudadana, LILIAN MONTUFAR que creyó en mis capacidades, confió mi talento y en mis conocimientos.

A la Dra MARTHA CHÁVEZ quien fue la primera en creer en nosotros, para aportarle un granito de arena a la Secretaria de Cultura Municipal.

Y agradecerles a todas aquellas personas que de alguna manera hicieron parte de este proceso de Aprendizaje...

**MUCHAS GRACIAS**

**Nota de aceptación:**

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

---

San Juan de Pasto, 2017

## RESUMEN

El siguiente informe tiene por objeto mostrar el proceso y desarrollo de la pasantía realizada en la Secretaría de Cultura de la Alcaldía de Pasto, denominada Diseño y Cultura Ciudadana, en el año 2017. Esta tuvo una duración de 6 meses a tiempo completo, en la oficina de la Subsecretaría de Cultura Ciudadana; aportando desde el diseño en los diferentes proyectos que esta dependencia viene desarrollando en la ciudad de Pasto.

Primeramente, se hace un pequeño acercamiento al problema y los objetivos que se planteaban en la realización de esta pasantía, luego se muestra la metodología que se propone para el desarrollo de los proyectos que se llevaran a cabo en el transcurso de estos 6 meses, para luego hacer una compilación del desarrollo de los trabajos que se realizaron para esta institución pública, teniendo en cuenta la parte social y cultural que conllevaban estos proyectos.

## **ABSTRACT**

The following report aims to show the process and development of the internship carried out in the Ministry of Culture of the City Hall of Pasto, called Design and Civic Culture, in the year 2017. This had a duration of 6 months full time, in the Office of the Undersecretary of Citizen Culture; contributing from the design in the different projects that this unit has been developing in the city of Pasto.

First, a small approach is made to the problem and the objectives that were proposed in the realization of this internship, then the proposed methodology is shown for the development of the projects that will be carried out during these 6 months, for then make a compilation of the development of the works that were carried out for this public institution, taking into account the social and cultural part that these projects entailed.



## TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN _____	vii
ABSTRACT _____	viii
TABLA DE FIGURAS _____	xii
INTRODUCCIÓN _____	1
1. PROBLEMA _____	2
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA _____	3
2. OBJETIVOS _____	5
3.1 Objetivo General _____	5
3.2 Objetivos Específicos o metas _____	5
4. JUSTIFICACIÓN _____	6
5. METODOLOGÍA _____	7
• Definición: _____	7
• Investigación - Antecedentes: _____	7
• Ideación - Soluciones: _____	7
• Prototipo: _____	7
• Selección: _____	7
• Implementación: _____	7
• Aprendizaje: _____	8
6. CRONOGRAMA _____	9
7. PRESUPUESTO _____	9
8. FUNCIONES DEL PASANTE _____	10
9. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA _____	11
9.1. Misión: _____	11
9.2. Visión: _____	11
9.3. Política de calidad _____	11
Contactos _____	12
9.4. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL _____	13
10. DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE LA PASANTIA _____	14
10.1. FORO INTERNACIONAL _____	14

INVITACIÓN: _____	14
CERTIFICADO: _____	15
ESCARAPELA: _____	15
CARPETA: _____	16
Fuente Tipográfica: _____	16
10.2. ILUSTRACIONES LIBRO DE CUENTOS _____	18
“ <i>Cuentos Cortos de la Nueva Generación Perdida</i> ” _____	18
PORTADA: _____	18
ILUSTRACIONES: _____	19
Que Viva la oscuridad en una noche sin fortuna _____	19
Carta de Petición _____	20
Morfeo y la Fábrica de Sueños _____	21
La Manzana de la Discordia. _____	23
Contemplación _____	25
Reto Skate _____	26
10.3. PROYECTO VENTANAS FOTOGRÁFICAS _____	28
Proceso de bocetación y gráfico Pareja Afro: _____	28
Resultado final: _____	29
Proceso Gráfico de Parejas LGBTI _____	30
Proceso de Bocetación: _____	30
Resultado Final: _____	31
Proceso Gráfico Familias de Ciudad y de Campo. _____	32
Proceso de Bocetación: _____	32
Resultado final: _____	33
10.4. PERSONAJE PARA CULTURA CIUDADANA _____	34
CAMPAÑA “ <i>PASTUSO BUENA PAPA</i> ” _____	34
Desarrollo de los talleres de Design Thinking: _____	36
I.E.M Francisco de la Villota _____	36
Resultado de los talleres I.E.M Francisco de la Villota _____	37
Desarrollo Taller de Design Thinking I.E.M Simón Bolívar. _____	38
I.E.M Simón Bolívar. _____	38
Resultado Taller de Design Thinking I.E.M Simón Bolívar _____	39

Desarrollo de Taller en el Comité de Cultura Ciudadana Alcaldía de Pasto. _____	40
Resultados del taller de Design Thinking Comité de Cultura Ciudadana. _____	41
Propuesta de Diseño personaje Oficina de Comunicaciones Alcaldía. _____	42
Propuestas de diseño del Personaje de la Oficina de Cultura _____	43
Implementación del personaje en la Campaña y Nombre de Campaña _____	44
“Pastuso Buena Papa” _____	44
Piezas Gráficas: _____	44
Publicidad del Personaje Pastuso Buena Papa _____	45
Flyers: _____	45
Movilidad: _____	47
Flyer para Secretaría de Bienestar Social _____	49
11. CONCLUSIONES _____	51
12. BIBLIOGRAFÍA _____	52

## TABLA DE FIGURAS

Fig. 1 Esquema Organizacional de la Alcaldía Municipal de Pasto. _____	13
Fig. 2 Imagen de la Invitación para el Foro Internacional _____	14
Fig. 3 Imagen del Certificado de asistencia al Foro Internacional. _____	15
Fig. 4 Imagen de la Escarapela para los Participantes al Foro Internacional. _____	15
Fig. 5 Imagen de la Carpeta que se entregó a los asistentes al Foro Internacional. _____	16
Fig. 6 Panorámica de San Juan de Pasto. _____	17
Fig. 7 Portada Libro de Cuentos Cortos de la Nueva Generación Perdida. _____	18
Fig. 8 Imagen del Proceso para la Primera Ilustración. _____	19
Fig. 9 Resultado Final de la Ilustración, Estilo Collage. _____	20
Fig. 10 Bocetos para el Tercer Cuento. _____	21
Fig. 11 Resultado Final de la Ilustración para el Cuanto Morfeo y la Fábrica de Sueños. _____	22
Fig. 12 Bocetos del Cuento Manzana de Discordia. _____	23
Fig. 13 Resultado Final del Trabajo en 3D. _____	24
Fig. 14 Resultado Final de la Ilustración, Vectorización de la Imagen. _____	26
Fig. 15 Boceto del Cuento Reto Skate _____	26
Fig. 16 Resultado Final de la Ilustración. _____	27
Fig. 17 Segundo Boceto _____	28
Fig. 18 Primer Boceto. _____	28
Fig. 19 Primer Boceto _____	28
Fig. 20 Segundo Boceto. _____	29
Fig. 21 Resultado Final Ventana Fotográfica Pareja Afro. _____	29
Fig. 22 Ventana Fotográfica implementada en el Terminal de Transporte de Pasto _____	30
Fig. 23 Bocetos Parejas LGBTI _____	30
Fig. 24 Vectorización de los Bocetos. _____	31
Fig. 25 Ventana Fotográfica en la I.E.M Ciudad de Pasto. _____	31
Fig. 26 Ventana Fotográfica pareja LGBTI. _____	31
Fig. 27 Ventana Fotográfica pareja LGBTI. _____	31
Fig. 28 Ventana Fotográfica en el Día del No Carro Plaza de Nariño. _____	31
Fig. 29 Boceto Familiar de Ciudad. _____	32
Fig. 30 Boceto Familia de Campo. _____	32
Fig. 31 Resultado Final de la Ventana de Familia Campesina. _____	33
Fig. 32 Resultado Final de la Ventana de Familia de Ciudad. _____	33
Fig. 33 Alcalde de Pasto en la Ventana Fotográfica. _____	33
Fig. 34 Implementación de las Ventanas en una Toma Ciudadana en Barrio la Carolina. _____	33
Fig. 35 Propuestas Graficas para la ceración del personaje duende. _____	34
Fig. 36 Reunión con el Director de la Oficina de Comunicaciones de la Alcaldía de Pasto _____	35
Fig. 37 Estudiante plasmando la solución al problema planteado. _____	36
Fig. 38 Jóvenes desarrollando el taller de Design thinking _____	36
Fig. 39 Estudiante Realizando la lluvia de Ideas. _____	36
Fig. 40 León con capa y súper poderes Y Perro con Corbata _____	37

Fig. 41 Colibrí con espada	37
Fig. 42 Grupo de Estudiantes Realizando el Taller	38
Fig. 43 Estudiante Dibujando el Resultado del Taller.	38
Fig. 44 Resultado Taller “Campesino”	39
Fig. 45 Campesina	39
Fig. 46 Campesino	39
Fig. 47 Desarrollo del Taller de Design Thinking con diferentes dependencias de la Alcaldía.	40
Fig. 48 En la figura se muestra a algunos integrantes de la Alcaldia de Pasto, Bienestar Social, Oficina de Comunicaciones, Avante.	40
Fig. 49 Volcán con Mochila	41
Fig. 50 Representación del Sol de los Pastos con el Churo Cósmico.	41
Fig. 51 Representación de una Papa en el Comité de Cultura Ciudadana.	41
Fig. 52 Propuesta Gráfica de la Oficina de Comunicaciones desarrolladas por el ilustrador de esta Dependencia.	42
Fig. 53 Propuestas Desarrolladas del Personaje con el Software SKETCBOOK PRO	43
Fig. 54 Imagen del lanzamiento del personaje Pastuso Buena Papa en los Carnavales del Mundo	43
Fig. 55 Personajes con diversos Vestuarios.	44
Fig. 56 Personajes para las Campañas, Carnaval, Navidad y Galeras Rock.	44
Fig. 57 Flyer Pastuso Buena Papa de Campesino.	45
Fig. 58 Flyer Pasto Buena Papa de Ciudad	45
Fig. 59 Diseño para Gorra de Pastuso Buena Papa.	46
Fig. 60 Diseño de la Gorra de Pastuso Buena Papa	46
Fig. 61 Diseño de Pastuso Buena Papa, Para Bicicletas.	47
Fig. 62 Calcomanías para Motos y Buses	48
Fig. 63 Flyer para Bienestar Social	49
Fig. 64 Fotografía del Evento Camine pa' la Plaza	50

## INTRODUCCIÓN

La pasantía tiene como fin enfrentar al estudiante a situaciones reales en las que pone a disposición de la empresa el conocimiento adquirido durante el periodo de estudios, complementando su formación como profesional en el área de diseño gráfico de la Universidad de Nariño.

Este proyecto se llevará a cabo en la secretaría de cultura de la alcaldía de Pasto, en la oficina de la Subsecretaria de Cultura Ciudadana, coordinada por la Dra. Liliana Montufar, en la cual se enfocará en la realización de piezas publicitarias y multimediales de los diferentes eventos en especial la Campaña denominada Pastuso Buena Papa que se van a realizar durante el año 2017,

## **1. PROBLEMA**

Una de las dificultades que tiene la Subsecretaria de Cultura Ciudadana es la falta de Diseñadores y comunicadores que se encarguen de trabajar únicamente para esta dependencia, para concebir propuestas creativas que generen en la comunidad cambios sociales y culturales mediante la organización, creación y Diseño de artefactos llamativos para poder cumplir con los objetivos que esta oficina tiene en el marco del comité de Cultura Ciudadana.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La secretaría de cultura de la alcaldía de pasto lleva a cabo en el transcurso del año diversos eventos con los que pretende vincular a los diferentes habitantes de la ciudad, haciéndolos partícipes de actividades culturales, gastronómicas y sociales, en las cuales; se integra el valor artístico de los diferentes artesanos, músicos, compositores, pintores y demás artistas, que quieren regalarle a esta ciudad un poco de su talento.

La Subsecretaría de cultura ciudadana está encargada de desarrollar diferentes actividades y encuentros, enlazados con las diferentes dependencias de la Alcaldía municipal de pasto, entre los cuales están, EMAS, EMPOPASTO, Secretaria de Movilidad, Oficina de Juventud, Secretaria de Educación, Oficina de Genero, etc...

Una de las dificultades que tiene la Subsecretaria de Cultura Ciudadana es la falta de Diseñadores y comunicadores que se encarguen de trabajar únicamente para esta dependencia, para concebir propuestas creativas que generen en la comunidad cambios sociales y culturales mediante la organización, creación y Diseño de artefactos llamativos para poder cumplir con los objetivos que esta dependencia tiene en el marco del comité de Cultura Ciudadana. La falta de comunicación y de tiempo entre la Subsecretaría de Cultura Ciudadana y del departamento de comunicaciones de la Alcaldía de Pasto es otro de los problemas identificados ya, que esta oficina es la encargada de realizar las diferentes piezas publicitarias, así como el cubrimiento de los diferentes eventos de todas las demás estancias de la Alcaldía Municipal, motivo por el cual muchos eventos organizados por la Subsecretaría de Cultura Ciudadana son puestos en marcha sin la debida publicidad, y no hay un diseñador que asesore y trabaje de la mano con esta dependencia de la Secretaría de Cultura del Municipio de Pasto.

Es por esto que la Subsecretaría de Cultura Ciudadana de la Alcaldía requiere de diseñadores gráficos que trabajen y se dediquen a la tarea de comunicar adecuadamente la información de los eventos y demás actividades realizadas por esta dependencia, para vincular a los diferentes públicos, y que sean participen en las actividades realizadas por la secretaría.

La falta de trabajo común entre el departamento de comunicaciones y la secretaría de cultura del municipio de pasto, hace que muchas actividades y eventos pasen inadvertidos y a veces se retrasen ante la falta de piezas publicitarias ante esta problemática es necesario el trabajo de



diseñadores que solo se dediquen a trabajar para la secretaría de cultura, atendiendo a las necesidades comunicacionales que esta requiere para darles una solución pronta y eficaz.

## **2. OBJETIVOS**

### **3.1 Objetivo General**

Apoyar y asesorar desde el Diseño los proyectos que se desarrollan en la subsecretaria de Cultura Ciudadana orientados a Promover impactos sociales y culturales que fomenten la sana convivencia entre los habitantes de la ciudad de San Juan de Pasto.

### **3.2 Objetivos Específicos o metas**

- Conocer los diferentes proyectos que la Subsecretaria de Cultura Ciudadana llevará a cabo durante el segundo periodo del año 2017.
- Investigar las temáticas y conceptos que se plantean en los diferentes proyectos de la Subsecretaria de Cultura Ciudadana.
- Crear y asesorar el Diseño de artefactos acordes a los resultados del proceso de investigación y de los objetivos de los proyectos llevados a cabo por la Subsecretaria de cultura ciudadana.

#### **4. JUSTIFICACIÓN**

La Subsecretaria de Cultura Ciudadana se ocupa de generar procesos encaminados al bienestar de la comunidad Nariñense, a través de la gestión de recursos y proyectos dentro de los cuales se observa el desarrollo de la creatividad y el despliegue de acciones que buscan generar impacto social y cultural

En este contexto, el diseño gráfico se considera un área de acción activa, a través de la creación de piezas multimediales enfocadas a la transmisión clara y creativa de la información facilitando los procesos de comunicación y difusión, buscando generar impacto a nivel social en el Municipio de San Juan de Pasto.

Mediante la realización de ejercicios de Diseño se pueden generar ideas creativas que faciliten el desarrollo de campañas positivas, que permitan a la secretaria de cultura ciudadana transmitir con eficacia los temas de cultura ciudadana a la población de San Juan de Pasto, aportando así al crecimiento de la cultura y la transformación social.

## 5. METODOLOGÍA

*“Diseñar es un plan de ciertos elementos que, acoplados de la mejor manera, dan un propósito particular”.* (Charles Earnes).

Para este proyecto se va a implementar la metodología del diseño en donde se detalla claramente cada uno de los pasos a seguir mediante el proceso de creación y asesoramiento en el área creativa, para crear piezas innovadoras que cumplan con los objetivos planteados en los problemas de diseño.

Estas fases son:

- **Definición:** Se comprende el problema y el público objetivo, mediante la elaboración del brief integrando las preguntas: Quién, Qué, Cuándo, Donde, Por qué y Cómo.
- **Investigación - Antecedentes:** Buscar información que pueda ser relevante para el proyecto, esta investigación se la hace de manera cualitativa, sobre el público al que va dirigido el proyecto, como el estudio o recopilación de proyectos similares, antecedentes, opiniones, etc.
- **Ideación - Soluciones:** Durante esta fase se recurren a los datos arrojados por los pasos anteriores para crear las posibles soluciones que encajen con el brief y los requerimientos del cliente, mediante diferentes métodos de ideación ejemplo: La lluvia de Ideas.
- **Prototipo:** Se desarrollan las posibles soluciones más prometedoras para comprobar su viabilidad y funcionalidad, mediante aspectos que puedan ser evaluados.
- **Selección:** En esta fase se detecta y se selecciona cuál de los prototipos cumple con los requerimientos del cliente o se acerca más a cumplir el objetivo del brief. Se tiene que tener en cuenta que el cliente será el que tome la decisión final.
- **Implementación:** En esta etapa se desarrolla el diseño final ya hechas todas las correcciones y especificaciones de producción, el diseñador tiene que asegurarse de que el diseño final y su desarrollo cumplan todos los requisitos como presupuestos y plazos de entrega.

- **Aprendizaje:** Es el resultado de todo el proceso de creación de un artefacto es en esta fase donde se evalúan los resultados obtenidos, identificando que funcionó bien y los aspectos a mejorar.

Las actividades a desarrollarse en cada etapa son las siguientes:

<b>META</b>	<b>ETAPA</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
1. Se conocen los proyectos que la Subsecretaria de Cultura Ciudadana llevará a cabo durante el segundo semestre del año 2017.	1.1: Establecer comunicación con los encargados de los diferentes proyectos a desarrollar en la subsecretaria de Cultura Ciudadana.	1.1.1 Reuniones con el equipo de la Subsecretaría de Cultura Ciudadana
2. Se Investigan las temáticas y conceptos que se plantean en los diferentes proyectos de la Subsecretaria de Cultura Ciudadana.	2.1: Documentación sobre las temáticas a trabajar  2.2: Diferenciar población objetivo.	2.1.1 Lectura de material correspondiente a la temática de los proyectos.
		2.2.1: Encuestas, entrevistas, talleres de pensamiento de diseño, proceso de observación.
3. Se crea y asesora el Diseño de artefactos acordes al proceso de investigación y talleres de diseño y los objetivos de los proyectos llevados a cabo por la Subsecretaria de cultura ciudadana.	3.1: Interpretación de resultados.  3.2: Proceso de bocetación de los artefactos  3.3: Asesoramiento y seguimiento al desarrollo de los artefactos	3.1.1: Diagnostico con base a la recolección de datos.
		3.2.1: Realización de Bocetos digitales o análogos.
		3.3.1: Reuniones de equipo de trabajo.

	3.4: Implementación de los artefactos	3.4.1: Según población objetivo.
--	---------------------------------------	----------------------------------

## 6. CRONOGRAMA

ETAPAS/ACTIVIDADES	MES												
											0	1	2
<b>Etapa 1: Establecer Comunicación</b>													
Actividad 1.1: Reuniones con equipo.													
<b>Etapa 2: Documentación</b>													
Actividad 2.1: Lectura de Material													
Actividad 2.2: Proceso de Observación etc...													
<b>Etapa 3: Diseño de artefactos</b>													
Actividad 3.1: Interpretación													
Actividad 3.2: Bocetación													
Actividad 4.1: Asesoramiento y seguimiento													
Actividad 4.2: Implementación													

## 7. PRESUPUESTO

<b>Honorarios Diseñador</b>	<b>1.000.000 por mes</b>
<b>Otros materiales</b>	<b>100.000</b>
<b>Total</b>	<b>6.100.000</b>

## **8. FUNCIONES DEL PASANTE**

Diseñar e Ilustrar piezas gráficas para diferentes campañas y encuentros ciudadanos de la Oficina de Cultura Ciudadana que ayuden a generar cambios sociales en la Comunidad en la cual la Subsecretaría interviene. Generar Ideas creativas para apoyar al equipo de Cultura Ciudadana en las diferentes intervenciones que se llevan a cabo en la ciudad.

## **9. DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA**

### **9.1. Misión:**

Promover el desarrollo del ser humano en armonía con la naturaleza, que respete la diversidad de visiones, valores, potencialidades y limitaciones, enfatizando su accionar a favor de los grupos vulnerables, mediante la administración y operativización racional de los recursos físicos, tecnológicos, financieros y ambientales, con fundamento en la ética pública y la transparencia en la prestación de los servicios públicos y sociales, a través de una planificación social que facilita la participación ciudadana en la gestión pública, para satisfacer las necesidades básicas de la ciudadanía pastusa.

### **9.2. Visión:**

Pasto lidera conjuntamente con los municipios de la Subregión Centro, un modelo de Ciudad - Región sostenible y competitiva, que dinamiza el desarrollo humano integral, en el camino hacia la construcción de una paz duradera desde el territorio, basada en el cierre de brechas, con una ciudadanía educada en la promoción, protección y defensa de los derechos humanos, bajo los principios de equidad territorial y de género, legitimidad democrática, ética pública, gestión integral ambiental y el pluralismo.

### **9.3. Política de calidad**

La Alcaldía de Pasto se compromete a satisfacer las necesidades básicas de la comunidad, a través de la prestación de productos y servicios de calidad que garanticen la eficacia, la eficiencia y la efectividad de los procesos, contando con personal competente, recursos físicos, tecnológicos, financieros y ambientales, para garantizar una participación ciudadana activa, mediante una información oportuna y veraz, que asegure el mejoramiento continuo del Sistema de Gestión de Calidad.



## **Contactos**

**Secretario Municipal de Cultura:**

Maestro José Aguirre Oliva

**Subsecretaria de Cultura Ciudadana:**

Lilian Montufar Andrade

**Jefe Inmediato:** Lilian Montufar Andrade

**Ubicación:** Calle 19 No. 42 Barrio Pandiaco

**Correo Electrónico:** [cultura@pasto.gov.co](mailto:cultura@pasto.gov.co)

## 9.4. ESTRUCTURA ORGANIZACIONAL



Fig. 1 Esquema Organizacional de la Alcaldía Municipal de Pasto.

## 10. DESARROLLO DE ACTIVIDADES DE LA PASANTIA

### 10.1. FORO INTERNACIONAL

Para este trabajo se diseñaron piezas como: invitación, certificado de asistencia, escarapela y carpeta. Se tomó como imagen central una panorámica de la ciudad de San Juan de Pasto, que fue acorde al tema del foro denominado “*Imaginaros de una ciudad posible en entornos de paz*”. El color rojo se escogió para darle más relevancia al evento y para que haya un contraste con la tipografía.

#### INVITACIÓN:



Fig. 2 Imagen de la Invitación para el Foro Internacional

Esta fue la invitación oficial del foro la cual se entregó en todas las dependencias de la Alcaldía Municipal de Pasto, como también a diferentes invitados especiales.

**CERTIFICADO:**



Fig. 3 Imagen del Certificado de asistencia al Foro Internacional.

Esta imagen corresponde al certificado entregado por la Secretaría de Cultura a los diferentes asistentes al Foro Internacional.

**ESCARAPELA:**



Fig. 4 Imagen de la Escarapela para los Participantes al Foro Internacional.

Este fue el diseño de la escarpela que llevaron puesta todos los asistentes al Foro Internacional.

### CARPETA:



Fig. 5 Imagen de la Carpeta que se entregó a los asistentes al Foro Internacional.

Esta Imagen corresponde a la carpeta que se entregó a los diferentes asistentes al Foro Internacional.

### Fuente Tipográfica:

#### Título:

Folks Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnnopqrstuvwxyz

0123456789

#### Texto:

Folks Regular

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnnopqrstuvwxyz

0123456789

**Color:**

C: 0 M: 97 Y: 40 K: 0  
R: 239 G: 32 B: 101



Toda la Imagen del foro se desarrolló dando unidad a la imagen del foro, con una fotografía la ciudad de pasto en blanco y negro de la diseñadora Gráfica Juana Álvarez, quien cedió la imagen y dio el consentimiento de utilizar la fotografía para el evento, también se puede resaltar que se entregó como souvenir del evento un sobre con unas postales en donde se muestra la Ciudad de Pasto en tiempos antiguos, y modernos estas fotos son en blanco y negro.



*Fig. 6 Panorámica de San Juan de Pasto.*

## 10.2. ILUSTRACIONES LIBRO DE CUENTOS

### *“Cuentos Cortos de la Nueva Generación Perdida”*

Este proyecto se enfocó en la realización de varias ilustraciones para un libro de cuentos llamado *“Cuentos cortos de la nueva generación perdida”*, las ilustraciones se desarrollaron en varias técnicas para que no sea monótono y según el gusto del cliente.

#### **PORTADA:**



Fig. 7 Portada Libro de Cuentos Cortos de la Nueva Generación Perdida.

Para esta portada se tomó la imagen de tres personas, para hacer referencia a los autores del Cuento junto con el fondo abstracto, en el cual se hizo una superposición de figuras ya que era un requerimiento a pedido del cliente.

## ILUSTRACIONES:

**Que Viva la oscuridad en una noche sin fortuna**

*Ilustración Digital*

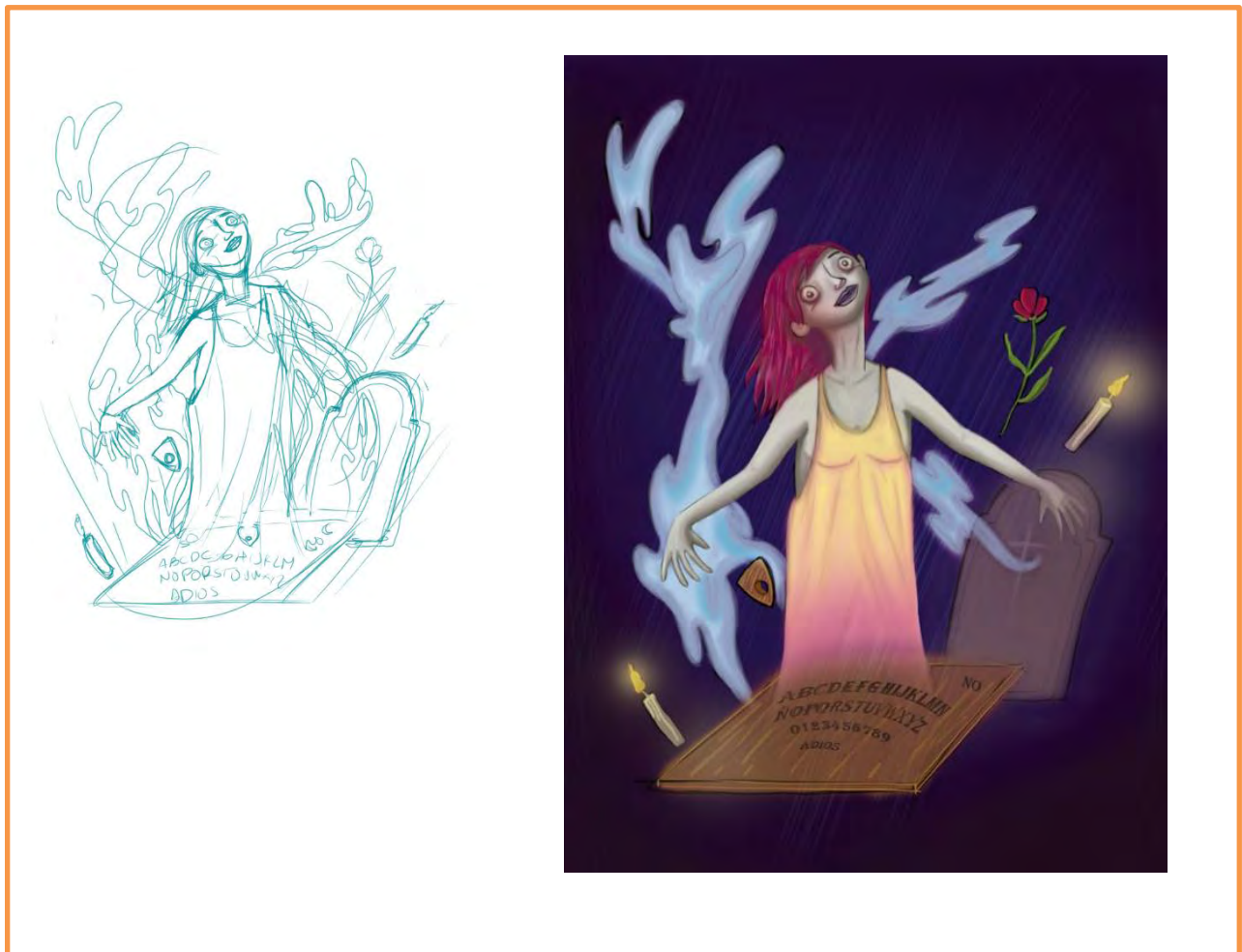


Fig. 8 Imagen del Proceso para la Primera Ilustración.



Para esta ilustración se tuvo en cuenta el tema del cuento, por lo tanto, se utilizó colores oscuros para el fondo dando un tono de misterio, y para resaltar la figura se utilizaron colores claros y cálidos.

## Carta de Petición

*Estilo colage*



*Fig. 9 Resultado Final de la Ilustración, Estilo Collage.*

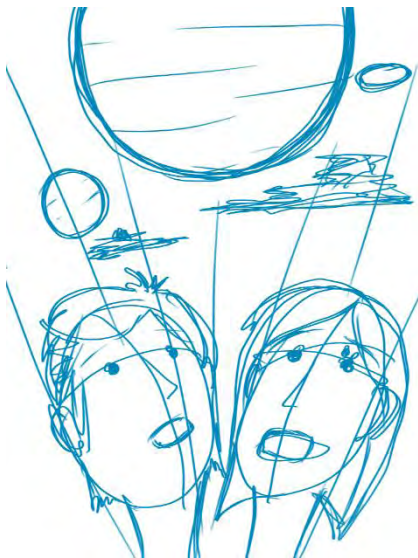
Para esta ilustración el cliente planteo la idea de generar un collage en donde se plasma la idea principal del cuento, la que es mostrar un mundo injusto y gigante para las personas que reclaman sus derechos.

## Morfeo y la Fábrica de Sueños

### *Estilo Vectorización*

Para esta ilustración se le propone al cliente los siguientes bocetos, junto con una propuesta de colores a utilizar.

#### ***Bocetación:***



#### ***Proceso:***

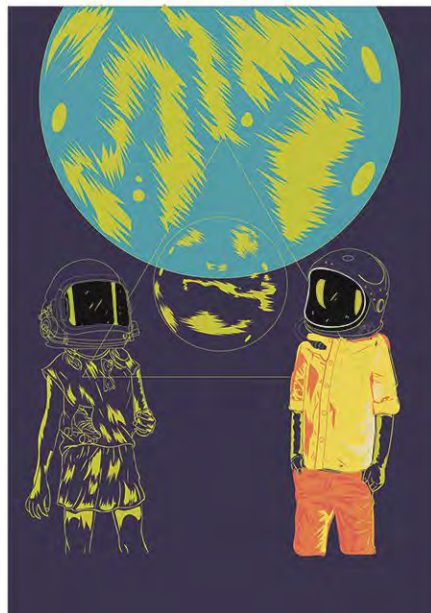


Fig. 10 Bocetos para el Tercer Cuento.

Para esta ilustración se le propone al cliente los siguientes bocetos, junto con una propuesta de colores a utilizar.

En este cuento se narra la historia de un grupo de viajeros espaciales extraviados en un viaje exploratorio, entre los cuales se encontraba una pareja de enamorados, la mujer se encontraba enferma y necesitaba una medicina, por esa razón su novio va en busca de la solución a un planeta extraño, a buscar lo que le puede salvar la vida a su amada.

***Resultado Final:***

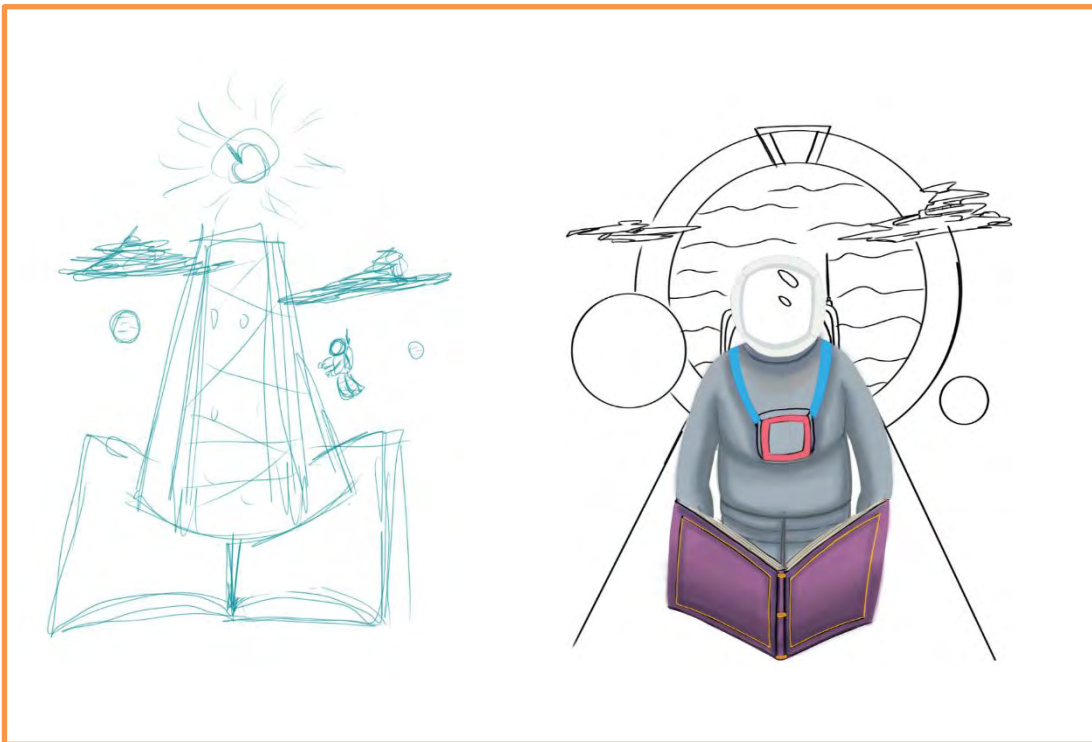


*Fig. 11 Resultado Final de la Ilustración para el Cuanto Morfeo y la Fábrica de Sueños.*

## La Manzana de la Discordia.

*Técnica 3D.*

*Proceso de Bocetación:*



*Fig. 12 Bocetos del Cuento Manzana de Discordia.*

Para esta ilustración se realizaron dos bocetos de los cuales se extrajeron algunos elementos que sirvieron para contextualizar el trabajo final.

***Resultado Final:***



*Fig. 13 Resultado Final del Trabajo en 3D.*

Para este cuento se utilizó la técnica de 3D para darle, movimiento y realce a los elementos plasmados en la ilustración; En este cuento el autor habla sobre viajes en el tiempo, de máquinas futuristas, de escritores alfa, habla de un mundo en el cual la literatura es lo que mantiene al mundo, siendo los escritores las estrellas de una era en la que ellos tienen todas las comodidades y están en la cima de la evolución.

## Contemplación

## Vectorización

Para esta ilustración se tomó unas imágenes como referencia, con las cuales se trabajó en referencia a la historia, en la cual se habla de un mensajero que es llamado por una chica para entregar un domicilio, pero él no se imaginaba que a ella le gustaba que la miraran desnuda.

### *Resultado Final:*



Fig. 14 Resultado Final de la Ilustración, Vectorización de la Imagen.

## **Reto Skate**

### ***Ilustración Digital***

#### ***Proceso de Bocetación:***



Fig. 15 Boceto del Cuento Reto Skate

Para esta ilustración se tomó características de uno de los personajes de la historia, se utilizó colores cálidos para que sea más atractivo y a la vez llamativo. La historia habla sobre un grupo de skaters en un contexto futurista, en donde el skate es una forma de vida importante para la sociedad.

***Resultado Final:***



*Fig. 16 Resultado Final de la Ilustración.*



Resultado final en donde se muestra a uno de los personajes de la historia.

### 10.3. PROYECTO VENTANAS FOTOGRÁFICAS

Este proyecto se desarrolló en el marco del Comité Municipal de Cultura Ciudadana, con participación de varias dependencias de la alcaldía municipal de pasto, el objetivo de este proyecto es reconocer y respetar la diversidad de géneros, culturas, y razas que existe en nuestra ciudad. Las ventanas fotográficas se diseñaron para que la gente que interactúe en ellas plasme mensajes de lo que es la Tolerancia, Respeto y su Compromiso como ciudadanos.

#### Proceso de bocetación y gráfico Pareja Afro:



Fig. 18 Primer Boceto.



Fig. 17 Segundo Boceto



Fig. 20 Segundo Boceto.

**Resultado final:**



Fig. 21 Resultado Final Ventana Fotográfica Pareja Afro.

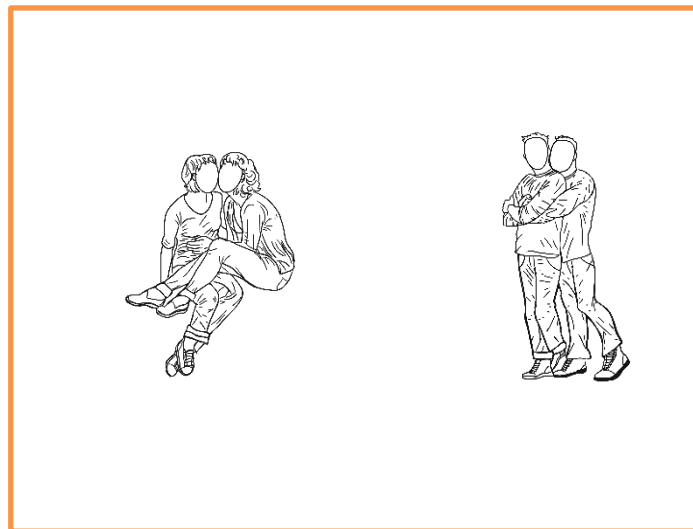


*Fig. 22 Ventana Fotográfica implementada en el TErminAl de Transporte de Pasto*

### **Proceso Gráfico de Parejas LGBTI**

Para el Diseño de Estas Ventanas Fotográficas se realizaron reuniones con la oficina de genero de la Alcaldía Municipal de Pasto, con el fin de plasmar en la Gráfica lo que ellos querían ya que en el Comité de Cultura Ciudadana habiendo un representante de esta Oficina no se llegaba a un acuerdo en cuanto a la forma de plasmar los sentimientos sin que esto afecte tanto a la comunidad LGBTI como a la población de la Ciudad.

#### **Proceso de Bocetación:**



*Fig. 23 Bocetos Parejas LGBTI*

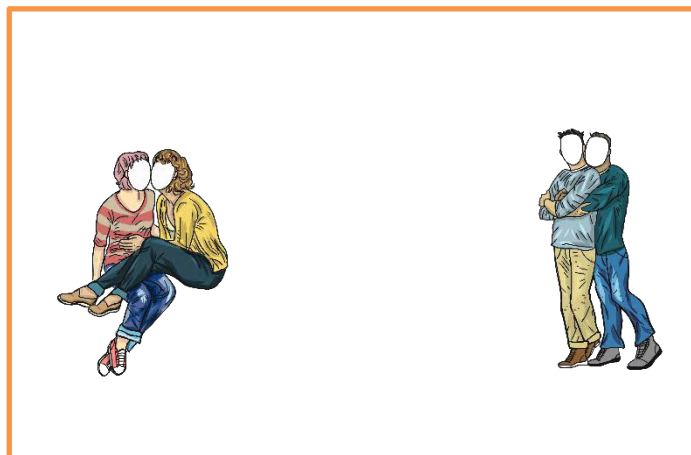


Fig. 24 Vectorización de los Bocetos.

**Resultado Final:**



Fig. 25 Ventana Fotográfica en la I.E.M Ciudad de Pasto.



Fig. 26 Ventana Fotográfica pareja LGBTI.

**Resultado Final:**



Fig. 27 Ventana Fotográfica pareja LGBTI.



Fig. 28 Ventana Fotográfica en el Día del No Carro Plaza de Nariño.

### Proceso Gráfico Familias de Ciudad y de Campo.

Estas ventanas surgieron con el ánimo de ver representadas las familias tradicionales de la ciudad y del campo, para que la gente interactúe y se sienta identificada con ellas, también para rescatar el valor de la familia tradicional.

#### Proceso de Bocetación:



*Fig. 29 Boceto Familiar de Ciudad.*



*Fig. 30 Boceto Familia de Campo.*

Los bocetos se presentaron en el Comité Municipal de Cultura Ciudadana, para su posterior aprobación, así como hacer los posibles cambios o sugerencias para poder imprimirlos y exponerlos a la población de la Ciudad.

**Resultado final:**

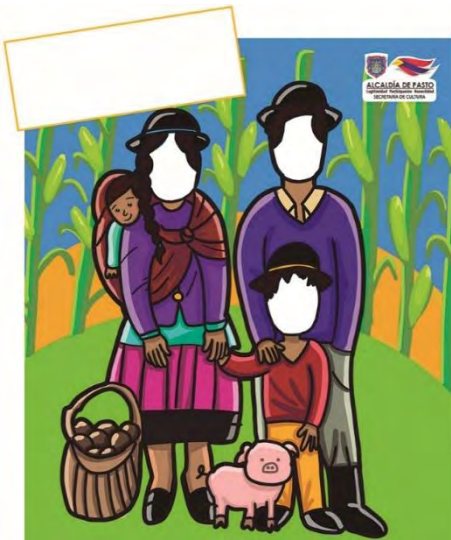


Fig. 31 Resultado Final de la Ventana de Familia Campesina.

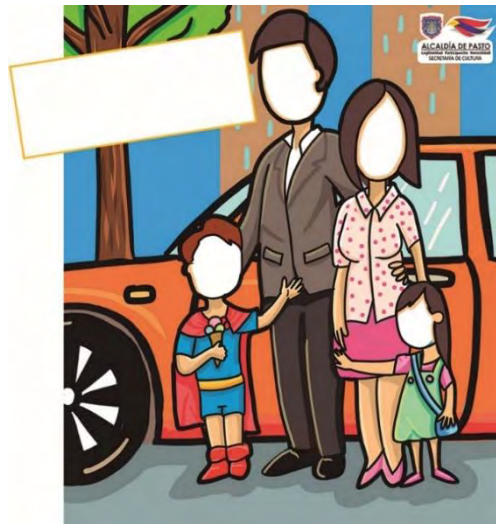


Fig. 32 Resultado Final de la Ventana de Familia de Ciudad.



Fig. 34 Implementación de las Ventanas en una Toma Ciudadana en Barrio la Carolina.

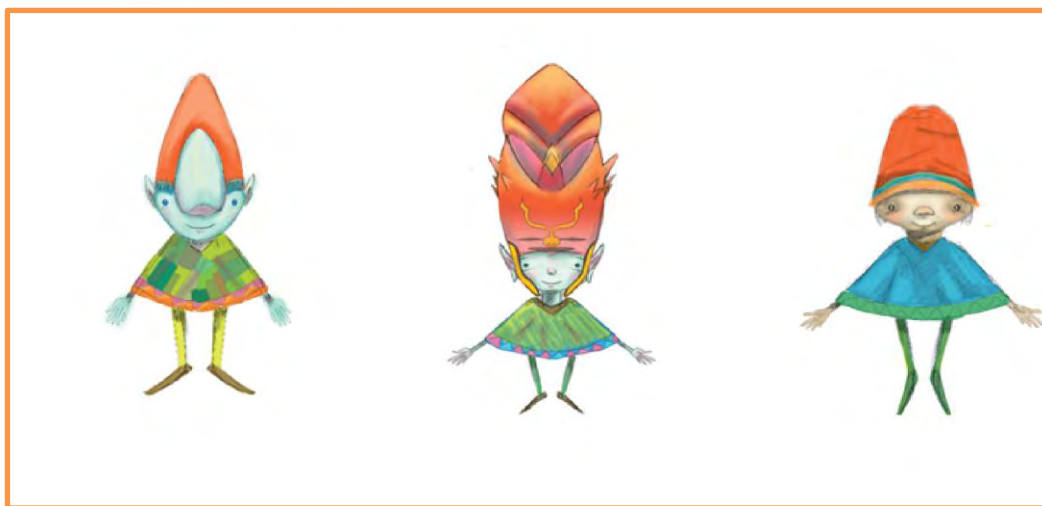


Fig. 33 Alcalde de Pasto en la Ventana Fotográfica.

#### 10.4. PERSONAJE PARA CULTURA CIUDADANA

##### CAMPAÑA “*PASTUSO BUENA PAPA*”

El objetivo de este proyecto, es transmitir contenidos de Cultura Ciudadana en la ciudad de pasto por medio de un personaje, que la gente se apropie de él y sea una parte fundamental de la alcaldía, que ayude a fomentar la sana convivencia entre los ciudadanos; los mensajes que va a transmitir el personaje serán mediante diferentes eventos, publicaciones e intervenciones en distintos sectores tanto en instituciones de carácter público como privado.



*Fig. 35 Propuestas Graficas para la ceración del personaje duende.*

El objetivo inicial de este proyecto era la creación de un personaje, el cual apoyaría solamente la difusión del contenido de la cartilla “El Buen Ciudadano Pastuso”; en un principio se dio la idea de plantear un personaje de la región que fuera diferente, no el habitual cuy, se instó a la creación del personaje Duende, que por su magia y diversión haría entretenida la difusión de la cartilla Buen Ciudadano Pastuso.

En esta instancia se planteó un encuentro con el director de la oficina de comunicaciones de la alcaldía en donde se debía llevar registro de encuestas acerca de que si los habitantes de la ciudad estaban de acuerdo o no con el personaje del duende o si querían que fuera un cuy.

Se presentó a comunicaciones el video con la evidencia y se determinó que era necesario plantear otra estrategia para este objetivo.



*Fig. 36 Reunión con el Director de la Oficina de Comunicaciones de la Alcaldía de Pasto*

Esta campaña surgió con la creación de un personaje, diseñado mediante la metodología de Design Thinking; los talleres se desarrollaron en 2 instituciones de carácter público y 1 taller en el marco del comité de cultura ciudadana, en donde participaron varias dependencias de la Alcaldía Municipal de Pasto. El objetivo de este proyecto es mediante el personaje transmitir contenidos de Cultura Ciudadana en la ciudad, mediante diferentes eventos, publicaciones e intervenciones en distintos sectores e instituciones de carácter público y privado.



### Desarrollo de los talleres de Design Thinking:

La metodología de Design Thinking, se consolida como una herramienta de gran utilidad en nuestro campo laboral como diseñadores, facilitando de manera amplia las posibilidades creativas para solucionar diversos desafíos que plantea nuestro entorno.

#### I.E.M Francisco de la Villota



*Fig. 38 Jóvenes desarrollando el taller de Design thinking*



*Fig. 39 Estudiante Realizando la lluvia de Ideas.*



*Fig. 37 Estudiante plasmando la solución al problema planteado.*

En las anteriores figuras 37, 38 y 39 se muestran a los alumnos de los grados 10 y 11 desarrollando los talleres de Design thinking.

## Resultado de los talleres I.E.M Francisco de la Villota



*Fig. 40 León con capa y súper poderes Y Perro con Corbata*



*Fig. 41 Colibrí con espada*

En las siguientes figuras 40, 41 y 42 se muestran las propuestas que surgieron de los talleres realizados por los estudiantes del I.E.M Francisco de la Villota.

## Desarrollo Taller de Design Thinking I.E.M Simón Bolívar.

### I.E.M Simón Bolívar.



*Fig. 42 Grupo de Estudiantes Realizando el Taller*



*Fig. 43 Estudiante Dibujando el Resultado del Taller.*

En las Anteriores figuras se muestra a los alumnos de los grados 10 y 11 desarrollando el taller de Design thinking enfocado en la creación de personajes.

## Resultado Taller de Design Thinking I.E.M Simón Bolívar



Fig. 44 Resultado Taller "Campesino"



Fig. 45 Campesina



Fig. 46 Campesino

En estas imágenes se muestra algunas propuestas que desarrollaron los alumnos de la institución Simón Bolívar en el desarrollo del taller.

### **Desarrollo de Taller en el Comité de Cultura Ciudadana Alcaldía de Pasto.**

En las Fotografías se muestran los integrantes de la Alcaldía Municipal de Pasto, de las Secretarías de Comunicaciones, Bienestar Social, Genero y Avante, desarrollando el taller de Design Thinking.



*Fig. 47 Desarrollo del Taller de Design Thinking con diferentes dependencias de la Alcaldía.*



*Fig. 48 En la figura se muestra a algunos integrantes de la Alcaldía de Pasto, Bienestar Social, Oficina de Comunicaciones, Avante.*

## Resultados del taller de Design Thinking Comité de Cultura Ciudadana.



Fig. 49 Volcán con Mochila

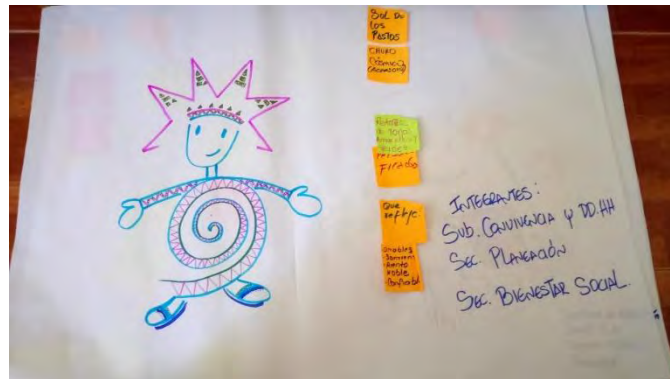


Fig. 50 Representación del Sol de los Pastos con el Churo Cósmico.



Fig. 51 Representación de una Papa en el Comité de Cultura Ciudadana.

Después del desarrollo de los talleres y que teníamos los resultados, presentamos las propuestas que se desarrollaron en los talleres a la Oficina de Comunicaciones de la Alcaldía en donde ellos plantaron unas propuestas gráficas las cuales no generaron el impacto esperado.

### Propuesta de Diseño personaje Oficina de Comunicaciones Alcaldía.



Fig. 52 Propuesta Gráfica de la Oficina de Comunicaciones desarrolladas por el ilustrador de esta Dependencia.

Para el desarrollo de algunos bocetos del personaje que más gusto por sus características regionales y por el eslogan que fue el personaje de la papa.

## Propuestas de diseño del Personaje de la Oficina de Cultura

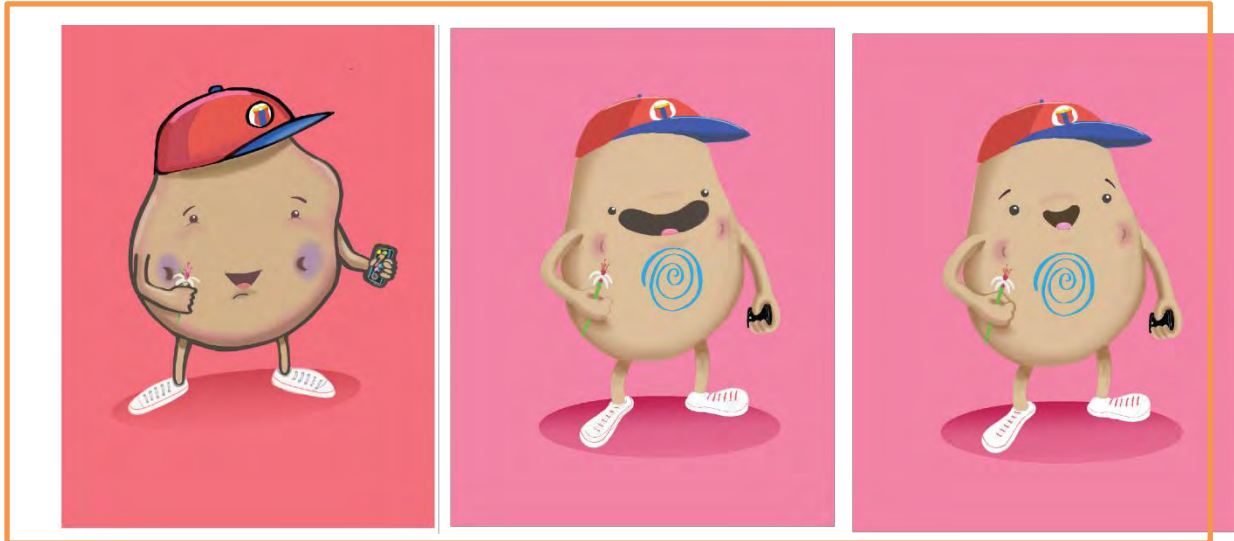


Fig. 53 Propuestas Desarrolladas del Personaje con el Software SKETCHBOOK PRO



Fig. 54 Imagen del lanzamiento del personaje Pastuso Buena Papa en los Carnavales del Mundo

Para el Lanzamiento se Realizaron Pendones, Pasacalles y Flyers para ese evento organizado por la Secretaria de Desarrollo económico de la Alcaldía Municipal de Pasto



## Implementación del personaje en la Campaña y Nombre de Campaña

### “Pastuso Buena Papa”

#### Piezas Gráficas:



Fig. 55 Personajes con diversos Vestuarios.

En la Figura anterior Se puede observar como el personaje asume varios roles para la Campaña Pastuso Buena Papa para el mes de agosto en donde se trabajó el Tema de movilidad en el Municipio de San Juan de Pasto por parte de la Secretaria de Cultura, en donde se Articularon diferentes dependencias de la Alcaldía.



Fig. 56 Personajes para las Campañas, Carnaval, Navidad y Galeras Rock.

Con estas Figuras se pretende dar mensajes de Cultura Ciudadana en los Diferentes eventos que va a realizar la Subsecretaria de Cultura Ciudadana en el Segundo Semestre del año 2017 y principios del año 2018 con el Carnaval de Negros y Blancos.

## Publicidad del Personaje Pastuso Buena Papa

### Flyers:

A Continuación, se presentan diferentes piezas publicitarias de Pastuso buena Papa vestido de Campesino y con una gorra del deportivo pasto.



Fig. 57 Flyer Pastuso Buena Papa de Campesino.



Fig. 58 Flyer Pasto Buena Papa de Ciudad



Fig. 59 Diseño para Gorra de Pastuso Buena Papa.



Fig. 60 Diseño de la Gorra de Pastuso Buena Papa

## Movilidad:

Las Sigüientes figuras muestran los diseños que se realizaron para el mes de Agosto en donde se trabajó con la dependencia de Transito de la Alcaldía Municipal de Pasto, llevando mensajes de tolerancia y respeto hacia las Normas de Tránsito.



Fig. 61 Diseño de Pastuso Buena Papa, Para Bicicletas.



Fig. 62 Calcomanías para Motos y Buses

Se implementaron las anteriores Calcomanías con el ánimo de que fueran bien recibidas por los habitantes de la Ciudad de Pasto, en donde se repartieron en la plaza de Nariño y diferentes puntos de la Ciudad.

## Flyer para Secretaría de Bienestar Social



Fig. 63 Flyer para Bienestar Social

La Oficina de Bienestar Social lleva entre sus Actividades acompañamiento a personas de la tercera edad, por lo cual pidieron que se realizara un flyer con el personaje Pastuso Buena Papa como un abuelito el cual llevara mensajes de tolerancia, inclusión y solidaridad hacia los Ancianitos.



*Fig. 64 Fotografía del Evento Camine pa' la Plaza*

La anterior Fotografía fue tomada en el evento del Día del No Carro, en donde se intervino por parte de la Subsecretaría de Cultura Ciudadana con la Campaña Pastuso Buena Papa, llevando mensajes de Tolerancia, Respeto a las Señales de Tránsito y respeto mutuo.

## 11. CONCLUSIONES

La pasantía es un acercamiento al entorno laboral en donde se gana experiencia y a la vez se profundiza en los conocimientos adquiridos en la academia, los cuales son puestos a disposición de una entidad y un público, para ayudar a generar cambios culturales y sociales en nuestra ciudad.

Es por eso que muchas entidades públicas y privadas como lo es la Alcaldía Municipal de Pasto, requiere de diseñadores que trabajen en proyectos sociales que generen cambios comportamentales para bien de nuestra comunidad, encaminados al bienestar de las personas como de nuestro entorno.



## 12. BIBLIOGRAFÍA

Vianna e Silva, J., Vianna e Silva, Y., Krumholz, I., de Figueiredo, B., Russo B. (2016) Design Thinking: innovación en negocios. Brasil, Rio de Janeiro. MJV Press.

Leonard, N., Ambrose, G., (2013) Investigación en el Diseño. España, Barcelona PARRAMON.

Ambrose, G., Harris, P. (2010). Metodología del Diseño. España, Barcelona. PARRAMON.