



Fundación Universitaria
SAN MATEO

DISEÑO GRÁFICO



Fundación Universitaria
SAN MATEO

**FACULTAD DE INGENIERÍA
DISEÑO Y REALIZACIÓN DE MEDIOS DIGITALES**

**RAÍCES, RESCATANDO CULTURA
RESCATAR CULTURA COLOMBIANA Y FOMENTAR A CIUDADANOS
CONOCIMIENTOS PROPIOS DE
NUESTROS ORÍGENES A TRAVÉS DE PIEZAS E ILUSTRACIONES
TRABAJO DE GRADO MODALIDAD DE OPCIÓN DE GRADO**

**Luisa Fernanda Vargas Arias
Víctor Manuel Salazar Fandiño**

**DIRECTOR
Camilo Soto Yepes**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA SAN MATEO
2019**

NOTA DE SALVEDAD DE RESPONSABILIDAD INSTITUCIONAL

“La Fundación Universitaria San Mateo NO se hace responsable de los conceptos emitidos en el presente documento, el departamento de investigaciones velará por el rigor metodológico de la investigación”.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

PRESENTACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	12
JUSTIFICACIÓN	13
OBJETIVO GENERAL	15
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	15

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
BASES TEÓRICAS O FUNDAMENTOS CONCEPTUALES	18
BASES LEGALES DE LA INVESTIGACIÓN	19

CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

TIPO DE INVESTIGACIÓN	21
POBLACIÓN	22

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	23
---	----

CAPITULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECIFICO NO. 1	24
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECIFICO NO. 2	24
RESULTADOS DEL OBJETIVO ESPECIFICO NO. 3	25

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ADECUACIÓN DE ESTILO	27
<i>Referencias parentéticas:</i>	27
RECOMENDACIONES GENERALES SOBRE EL MANEJO DE LA BIBLIOGRAFÍA	28
CITAS DE REFERENCIA O CITA CONTEXTUAL.	29

RESUMEN

Retomar e incentivar raíces y valores culturales a los jóvenes, específicamente en la zona centro histórico de Bogotá, debido a que este es un espacio de reunión y encuentro por lo que será mayor la acogida del impacto que se desea obtener por medio de piezas gráficas como ilustraciones, calcas posters; todo con un ámbito más actual y urbano, con el fin de conseguir más empatía con el público y que estos muestren interés en la adquisición de conocimiento.

Colombia es un país rico en cultura, sin embargo, esta se está perdiendo cada vez más al paso del tiempo, lo que se busca con este proyecto es rescatar estos conocimientos, a través de piezas impresas localizadas en la ciudad con formato urbano, sin ser invasivas o vandálicas, piezas que llamen la atención de los ciudadanos y que tengan contenido cultural, y tener contraparte digital con contenido también en redes para que encuentren información tanto del proceso creativo como de la cultura, mito o historia que dichas piezas representan.

PALABRAS CLAVES

Arte.

Historia.

Cultura.

Colombia.

Creencias.

Ciudadanía.

Ilustraciones.

Raíz Cultural.

Diseño urbano.

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto tiene como finalidad realizar una estrategia usando una herramienta visual para plasmar con un póster y/o ilustración una cultura, plasmando una característica o valor fundamental de esta. con esto infundir un conocimiento de aquella, ya que muy pocas personas y en específico los jóvenes de la localidad determinada tiene un alto nivel desinformación sobre las culturas colombianas y el desarrollo socio cultural del mismo. RAÍCES, RESCATANDO CULTURA RESCATAR CULTURA COLOMBIANA Y FOMENTAR A CIUDADANOS CONOCIMIENTOS PROPIOS DE NUESTROS ORÍGENES A TRAVÉS DE PIEZAS E ILUSTRACIONES.

Los posters y/o ilustraciones visualmente impactan de una forma directa, dando un mensaje claro y concreto sin necesidad de tener un texto de apoyo, es por esto que es una herramienta con la que se puede implementar cualquier mensaje y así que el mensaje llegue al receptor de una manera efectiva.

Hoy en día el tema de las culturas precolombinas es simplemente ignorado por la mayoría de personas y más por los jóvenes y es aquí donde se quiere infundir lo importante que es tener un leve conocimiento por mínimo que sea, ya que es necesario saber por qué son y fueron tan importantes para el desarrollo de la social y cultural.

CAPITULO I

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Presentación del problema de investigación

La sociedad actual ha perdido tanto interés como conocimiento de nuestra cultura, nuestras raíces se han desvanecido y nuestro conocimiento radica más en los hechos actuales.

“El extenso legado indígena ha ido desapareciendo. La resistencia nativa parece opacarse cada vez más por la globalización, el desplazamiento forzado causado por la guerra, la discriminación y el abandono del estado a dichas comunidades. Uno de estos casos es la situación actual en la Guajira, donde la comunidad Wayuu está siendo arrasada por la desnutrición, un mal que altera la demografía nacional. Aquel legado cultural Wayuu, desaparece ante la mirada engeguada de un país que concentra su atención a los problemas de afuera.”

Tomado de: PÉRDIDA DE LA IDENTIDAD CULTURAL EN COLOMBIA, Maya Alejandra Zambrano. Agosto 02 de 2017

Esta pérdida de identidad cultural es casi que una crisis a pesar de Colombia ser abundante en cultura subsistente. A través del Diseño Gráfico podemos reconstruir y actualizar nuestros orígenes y no perder nuestras raíces, y a través del mismo diseño debemos encontrar los medios adecuados para estos.

En la actualidad existe un gran desinterés sociocultural y mayormente los jóvenes, esto dado a que la tecnología es casi que el principal interés de la sociedad actual, además del conflicto en el país.

Colombia es un país con diversidad cultural, entre regiones, folclor y tradiciones, aunque se ha conservado patrimonio y aún subsisten algunas culturas, existe un gran contraste con lo que es la sociedad actual y lo poco que se conoce de las culturas e identidad colombiana.

Se busca incentivar a los jóvenes, específicamente en el sector centro histórico de Bogotá, con el fin de que exista un mayor apropiamiento de identidad cultural.

Justificación

Este proyecto está enfocado en el interés de iniciar una campaña en Bogotá dirigida a jóvenes debido a que en la actualidad es muy poco lo que se sabe en cuestión de cultura e identidad de Colombia, debido en gran parte a la tecnología y al desinterés que se genera a partir de ella, aunque, por medio de la tecnología también podemos llegar más fácilmente a los ciudadanos debido a su amplio alcance de comunicación, para así dar a conocer más sobre orígenes y etnias nativas del país.

La pérdida de identidad y patrimonio cultural genera desequilibrio en diversidad (Carrasco, 2019), por ello, al Colombia ser tan rica en este ámbito es una pena que estos elementos culturales sean casi eliminados de las generaciones actuales, siendo la sociedad homogeneizada a falta de inculcar los que son raíces para

la subsistencia de la identidad y la conservación de esta, utilizando medios impresos y digitales, para generar piezas graficas.

“Aunque es innegable que la cultura en Colombia no atraviesa momentos fáciles en materia económica, es aventurado decir que existe una crisis en el sector. Varios personajes del mundo cultural no ocultan su preocupación frente a las recientes polémicas, pero también reconocen que esas turbulencias son producto de la madurez y crecimiento del sector a lo largo de estos últimos años. El país está ante el gran reto de convertir estas dificultades en oportunidades para aprender a reconciliarse a través de un oficio tan noble como las artes y la literatura. Falta mucho por hacer, pero el camino ya está abonado”.

Tomado de: Articulosemana.com, Otros autores. 2016

Objetivos

Objetivo General

Impactar y sensibilizar al público a través del diseño gráfico como medio para generar impacto a los jóvenes específicamente de la localidad La Candelaria, siendo esta localidad una de las más transitadas y en la cual hay mayor población a la cual generar impacto; Acerca de nuestra pérdida cultural e incentivarlos a que conozcan y aprendan más sobre nuestra cultura, con piezas gráficas tanto en medios digitales como análogos.

Objetivos Específicos

- Crear estrategias de divulgación y comunicación por medio de una investigación, para piezas gráficas en medios tanto digitales como impresos.
- Realizar una investigación para desarrollar una línea gráfica y estilo de ilustración para que las piezas conecten eficazmente con el estilo actual, mensaje a dar y gustos del público.
- Desarrollar piezas gráficas, teniendo en cuenta la investigación previa y generar la planeación de contenidos para plataformas virtuales como redes sociales.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

En la investigación de este proyecto se encuentran temas de problemáticas del país, además de temas sobre cultura colombiana; En base a esta información, con el presente trabajo se busca entender y dar a conocer a la población joven con poco conocimiento de culturas colombianas, la historia, su diversidad y culturas subsistentes en la sociedad.

Antecedentes de la investigación

La pérdida tanto cultural como de identidad, es producida mayormente por falta de medios para la adquisición de conocimientos, además también de factores que amenazan subsistencia de las culturas aún existentes.

“Según datos oficiales, los más de 1.390.000 indígenas de Colombia (el 3.36% del total de la población nacional -Ministerio de Cultura-) que sufren de grandes problemas para garantizar su subsistencia, ante procesos de colonización o expropiación, conflictos bélicos o transformaciones de las condiciones ambientales y los ciclos naturales, inducidos por cambios climáticos, de los cuales también dependen. En conclusión, la eliminación de los elementos de identidad de los pueblos y culturas de todo el mundo generará una gran pérdida de patrimonio.”.

Tomado de: elcolombiano.com, Juliana Raigosa. 2010

““Promoviendo la cultura, rescatamos nuestra identidad” Colombia es un país rico en cultura expresada en la música, las danzas, la expresión oral, trajes típicos, el dialecto, la comida típica entre otros, poco a poco se ha ido perdiendo el amor y el respeto a

nuestras tradiciones, por diversos aspectos. En primer lugar la incursión de las culturas de otros países, el estar “a la moda”, ha contribuido a que nuestros valores culturales pierdan importancia, tenemos por ejemplo la música, muchas emisoras y programas de televisión emiten en su mayoría música moderna principalmente en idioma extranjero, al igual rara vez un programa de televisión transmite música o folklore Colombiano; en segundo lugar el uso de las tecnologías que ocupan la mente y el tiempo libre de algunas personas, porque es sabido que cuando se le da un uso inadecuado a la tecnología como es el internet, contribuye a que las personas se olviden de su entorno y se entren en el mundo cibernético, dejando de lado hasta sus costumbres culturales.”

Tomado de: GRUPO CULTURIZANDO ANDO, pag.3. 2015

Bases teóricas o fundamentos conceptuales

Identidad cultural colombiana

Para los que no conocen que es una identidad cultura se trata de una serie de elementos como lo son los valores, símbolos, creencias, tradiciones entre otros rasgos que son elementos esenciales dentro de lo que es un grupo social, si son ciertas características que permiten a los individuos sentirse parte de un grupo. Entre algunos elementos que representan lo que es la como Identidad cultural colombiana tenemos los siguientes, pero no si antes mencionar que Colombia es un país multicultural que vale la pena conocer.

Bases legales de la investigación

€ **Ley 23 del 28 de enero de 1982 ley de derechos de autor.**

Los derechos de autor recaen sobre las obras científicas, literarias y artísticas las cuales comprenden todas las creaciones.

En este proyecto se llevarán a cabo contenidos digitales originales, elaboradas por los integrantes del proyecto; por lo que estos contenidos requieren ser protegidos a pesar de ser piezas realizadas como finalidad de una campaña para contribuir con información de interés a los ciudadanos.

€ **LEY 397 DE 1997 (agosto 7), Ley sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura.**

Esta ley fomenta conocimientos a la cultura, el proyecto “RAÍCES, RESCATANDO CULTURA RESCATAR CULTURA COLOMBIANA Y FOMENTAR A CIUDADANOS CONOCIMIENTOS PROPIOS DE NUESTROS ORÍGENES A TRAVÉS DE PIEZAS E ILUSTRACIONES” pretende de igual forma incentivar la adquisición de estos conocimientos por medio de los contenidos gráficos que se desarrollan en el proyecto.

€ **Ley 140, del 23 de junio de 1994, Por la cual se reglamenta la Publicidad Exterior Visual en el territorio nacional.**

“el medio masivo de comunicación destinado a informar o llamar la atención del público a través de elementos visuales como leyendas, inscripciones, dibujos, fotografías, signos o similares, visibles desde las vías de uso o dominio público, bien sean peatonales o vehiculares, terrestres, fluviales, marítimas o aéreas”.

Esta ley establece lugares para la publicidad visual del territorio nacional, salvo en espacio público de conformidad con las normas municipales y Dentro de los 200 metros de distancia de los bienes declarados monumentos nacionales, por lo que es importante sacar permisos respectivos para la divulgación de las piezas del proyecto en los espacios de la localidad La Candelaria.

- **DECISIÓN 486: Régimen Común sobre Propiedad Industrial.**

Esta ley protege, promueve y establece normativas para el registro de marcas, lo cual es conveniente teniendo en cuenta que el proyecto se desarrolla a fin de campaña para el logro del objetivo general de este trabajo, lo que constituye dirigir la campaña como una marca.

CAPÍTULO III

DISEÑO METODOLÓGICO

Tipo de investigación

Para este proyecto se realizará una investigación cualitativa debido a que ya se tiene conocimiento de un objetivo, sin embargo, este tipo de investigación se lleva a cabo con el recaudo de información necesaria para lograr dicho objetivo.

Investigación cualitativa:

- Propósito: Diagnóstico de una situación, Selección de alternativas, Descubrimiento de nuevas ideas.
- Lugar: Investigación documental y de campo
- Alcance: Exploratorios; Investigan problemas poco estudiados, Indagan desde una perspectiva innovadora, Ayudan a identificar conceptos promisorios.

“La **investigación cualitativa** se realiza cuando se quiere obtener más información sobre un objeto de estudio o problema que no se conoce bien. El objetivo es conocer mejor el problema para decidir qué hacer y realizar investigaciones más específicas posteriormente.”

Tomado de: Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos, Juan Ortiz.

Población

El sector poblacional de la candelaria es muy grande por lo que la información se brindara a toda la gente del sector, pero su estética se enfoca a un grupo determinado de Jóvenes entre 15 y 30 de la ciudad, que vivan o transiten seguido en esta localidad y que además cuenten tanto con conocimientos como uso de redes sociales.

DIAGNÓSTICO HÁBITAT EN CIFRAS EN LAS LOCALIDADES LA CANDELARIA

2019

Subdirección de Información Sectorial

Subsecretaría de Planeación y Política

Información porcentaje poblacional en la localidad la candelaria,
información suministrada por parte de la alcaldía de Bogotá.

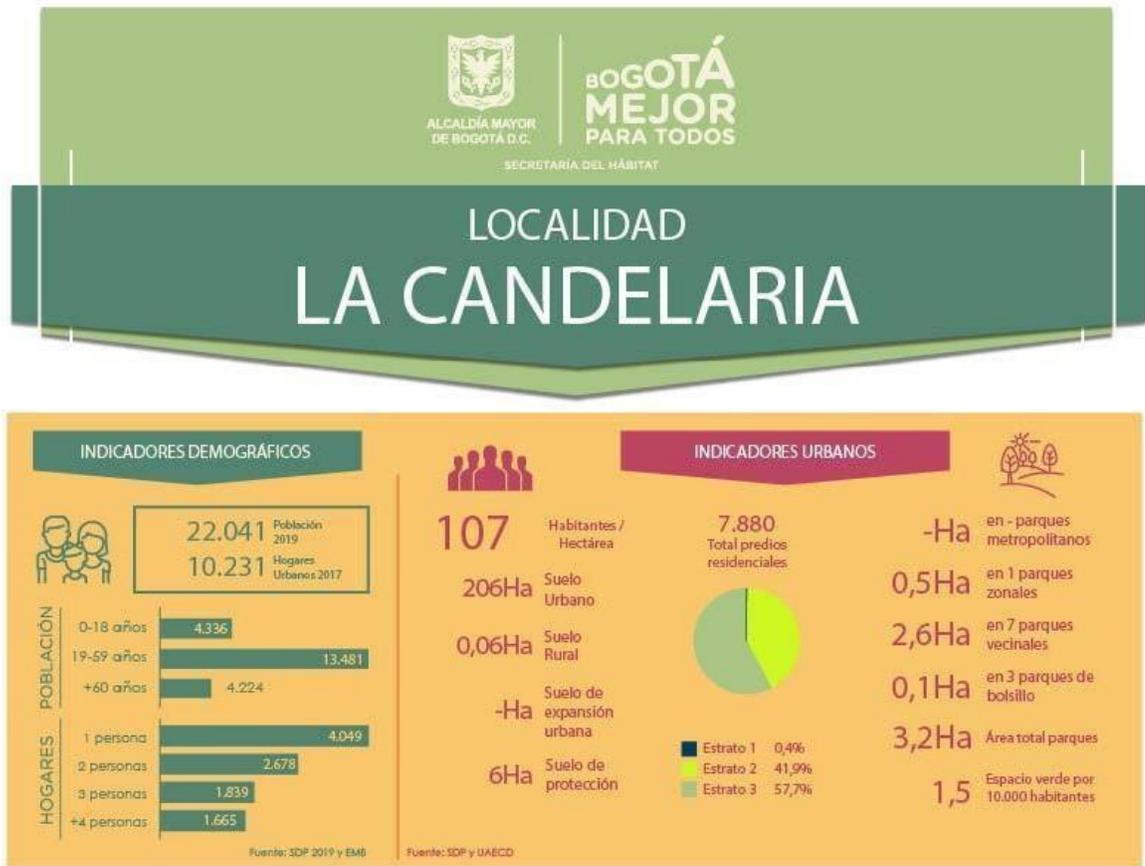


Figura N°1 “Localidad Candelaria” Realizado por: Subdirección de Información Sectorial Subsecretaría de Planeación y Política - “Indicaciones demográficos, e indicaciones urbanas”.



Figura N°2 “Localidad Candelaria” Realizado por: Subdirección de Información Sectorial Subsecretaría de Planeación y Política - “Indicaciones económicas, déficit habitacional e indicaciones calidad de vida”.

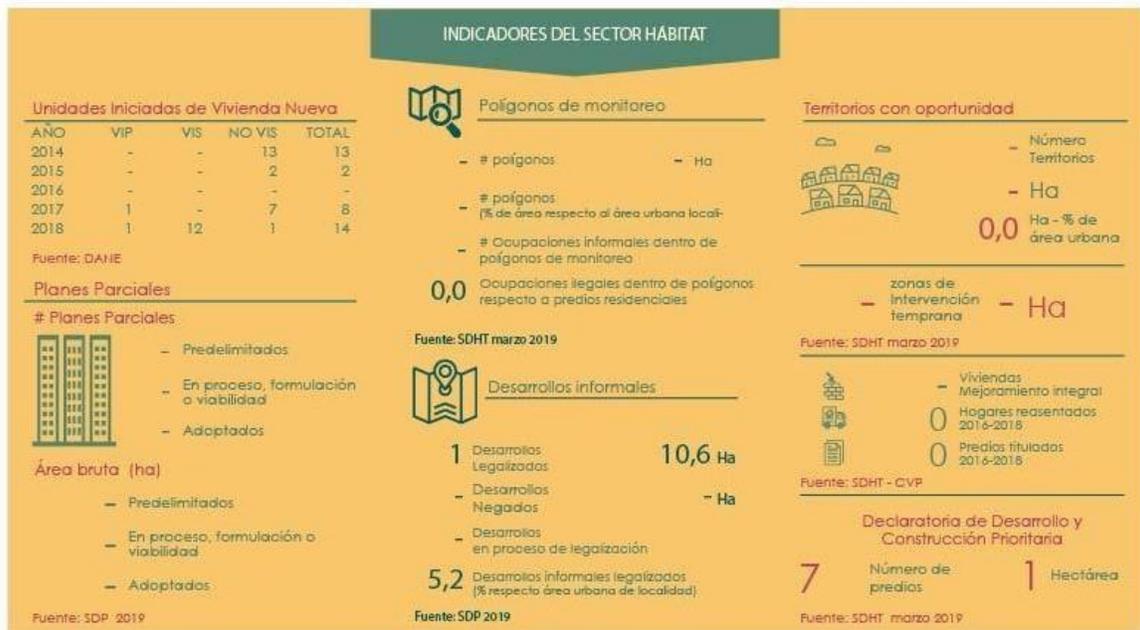


Figura N°3 “Localidad Candelaria” Realizado por: Subdirección de Información Sectorial Subsecretaría de Planeación y Política - “Indicaciones del sector hábitat”.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos se realizó inicialmente con investigaciones de la información relacionada y necesaria para el desarrollo del proyecto; Para la información necesaria para el cumplimiento objetivo del trabajo, se llevó a cabo por medio de encuestas para determinar grupos focales, línea gráfica de las piezas a realizar y la identificación de los lugares más transitados del sector para visualizar las piezas.

Se debe presentar la versión del instrumento final de investigación:

Se anexa el instrumento a implementar sin diligenciar.

Se presentan los bloques de información solicitadas.

Se justifica la utilidad de las preguntas realizadas y los hallazgos encontrados.

Nombre

Edad

Teléfono

Ocupación

Marque con una x la respuesta que crea correcta.

- Que tanto conoce de las culturas étnicas colombiana.
- Mucho Poco Nada
- Donde cree que se debería aprender sobre estas culturas.
- Casa Colegio / Universidad Museos
- A qué edad cree usted que es conveniente hablarles a las personas sobre este tema.
- 5 a 10 años 10 a 15 años 15 años en adelante
- Cuál cree que es la cultura más representativa de Colombia.
- Muisca Emberá Macuna
- En que medio cree usted que se aprendería más fácil sobre estas culturas.
- Murales Prensa Radio
- Cuál cree que sería la mejor forma y estilo de representar la cultura en piezas actuales.
- Arte urbano (graffiti) Ilustraciones con texturas Ilustraciones animadas
- Que color o colores cree que represente culturas indígenas:
-      Muchos colores
- Cuál cree que sea el motivo de la falta de conocimiento cultural.
- Desinterés Mala educación Información errónea
- De 1 a 5 para usted que tan importante es este tema. Donde 1 es la puntuación baja y 5 la más alta.
- 1 2 3 4 5

Figura N°4 “Encuesta recolección de datos” **Realizado por:** Víctor Manuel Salazar

Resultados Relevantes de la encuesta:

- La siguiente información da a conocer la población encuestada (50 personas) y el rango de edades.

POBLACIÓN ENCUESTADA

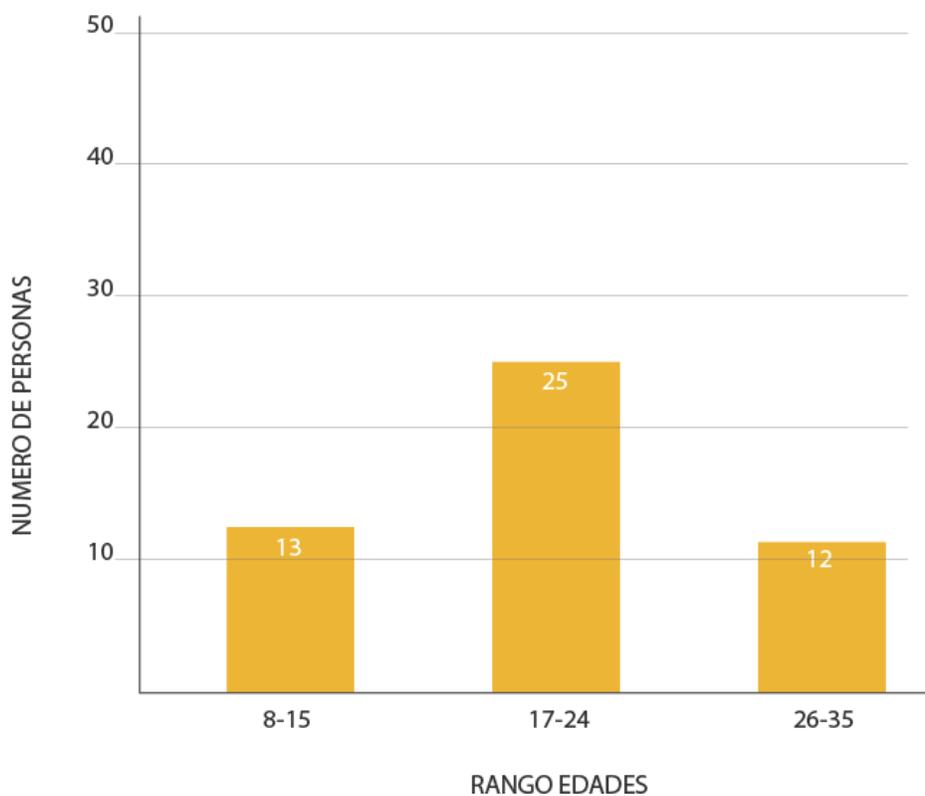


Figura N°5 “Resultados encuesta” - Rango de edades y número de personas encuestadas.

- La información muestra que una gran parte de la población encuetada (34 personas) dicen no tener conocimiento de culturas y etnias de Colombia.

QUE TANTO CONOCE DE LAS CULTURAS ÉTNICAS COLOMBIANA ?

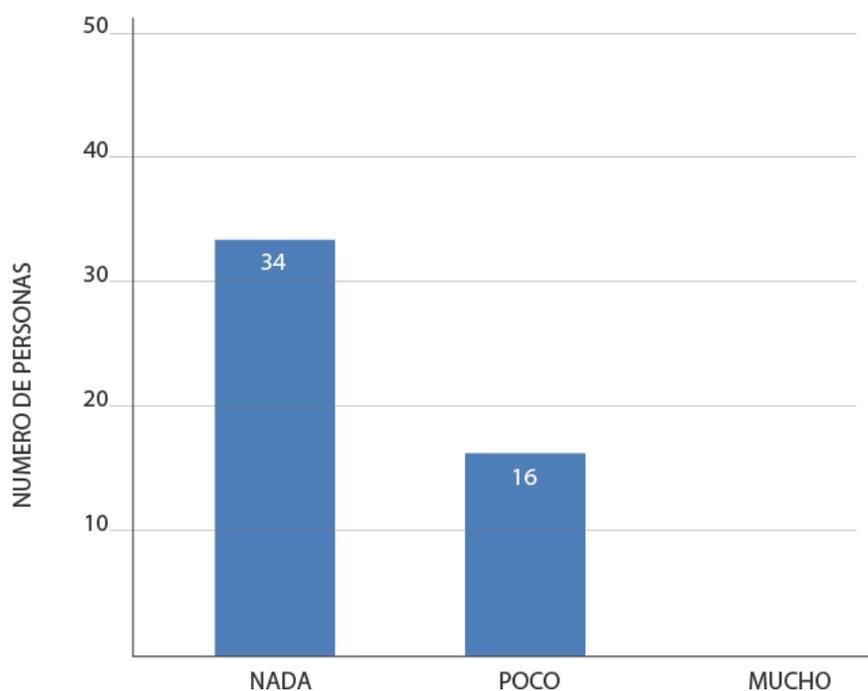


Figura N°6 “Resultados encuesta” - Conocimiento de las culturas.

- La información muestra el motivo por el cual no tienen conocimientos de culturas colombianas; La mayoría de las personas concuerdan tanto con desinterés por parte propia como una mala educación brindada en escuelas y colegios.

CUÁL CREE QUE SEA EL MOTIVO DE LA FALTA DE CONOCIMIENTO CULTURAL.?

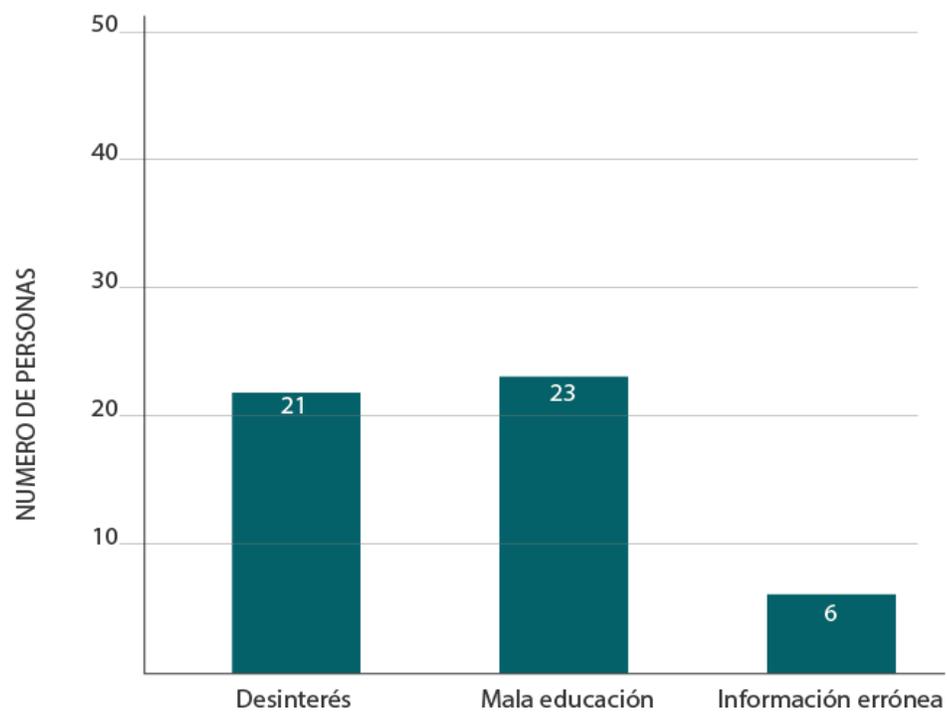
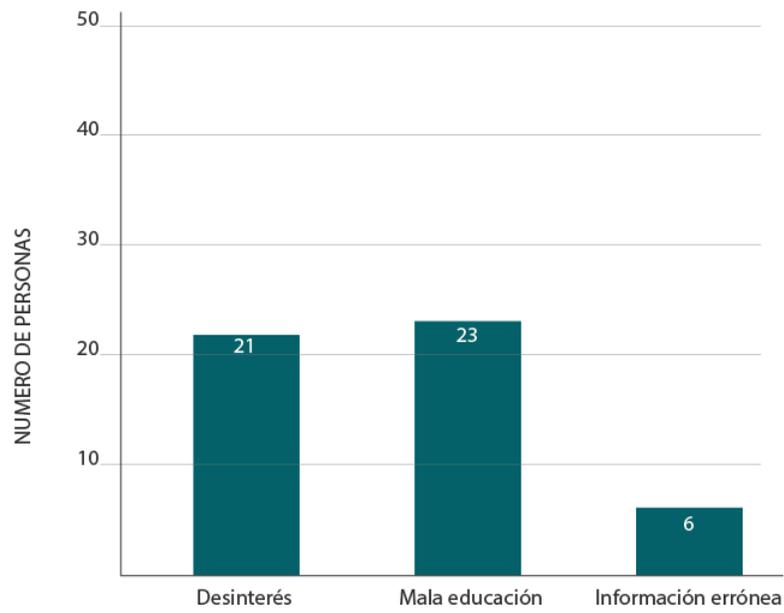


Figura N°7 “Resultados encuesta” - Motivo falta de conocimiento cultural.

CUÁL CREE QUE SEA EL MOTIVO DE LA FALTA DE CONOCIMIENTO CULTURAL?



SELECCIÓN COLOR PIEZAS GRÁFICAS

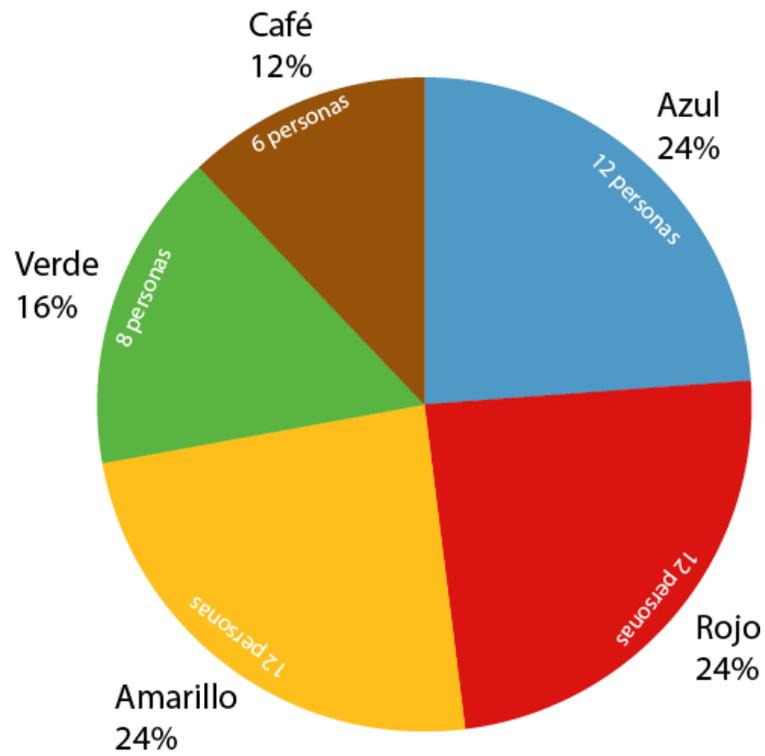


Figura N°8 “Resultados encuesta” - Colores a utilizar en las piezas gráficas.

CAPÍTULO III

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

Resultados del objetivo específico no. 1

Concepto

El proyecto “RAÍCES, RESCATANDO CULTURA. RESCATAR CULTURA COLOMBIANA Y FOMENTAR A CIUDADANOS CONOCIMIENTOS PROPIOS DE NUESTROS ORÍGENES A TRAVÉS DE PIEZAS E ILUSTRACIONES” cumple con su finalidad tomando como prioridad el recaudo de información sobre culturas colombianas, desapropiación cultural, estrategias de divulgación de información y más procesos para fortalecer el desarrollo del proyecto.



Figura N°9 Investigación cualitativa .

En base a esta información se evidenciaron tanto ventajas como desventajas como:

Ventajas:

1. Aprovechamiento de canales de comunicación y del espacio permitido por la ley para lograr buena como cobertura.
2. Contar con el desarrollo tecnológico como medio para difundir contenidos.

Desventajas:

1. Algunas leyes impiden la socialización de resultados en algunos espacios del sector la candelaria.
2. No tener la suficiente relevancia debido a la poca afinidad de los ciudadanos por la adquisición de conocimientos de culturas.

Resultados del objetivo específico no. 2

Se realizó una investigación sobre las culturas colombianas, a continuación, se procedió con el estudio de campo (Encuesta) para saber los medios adecuados de difusión y en base a estos resultados desarrollar una línea gráfica y estilo de ilustración.

Proceso de realización de ilustraciones:



Figura N°10 Boceto ilustración TUMACO y paleta de color.



Figura N°11 Ilustración TUMACO final, variación de color.

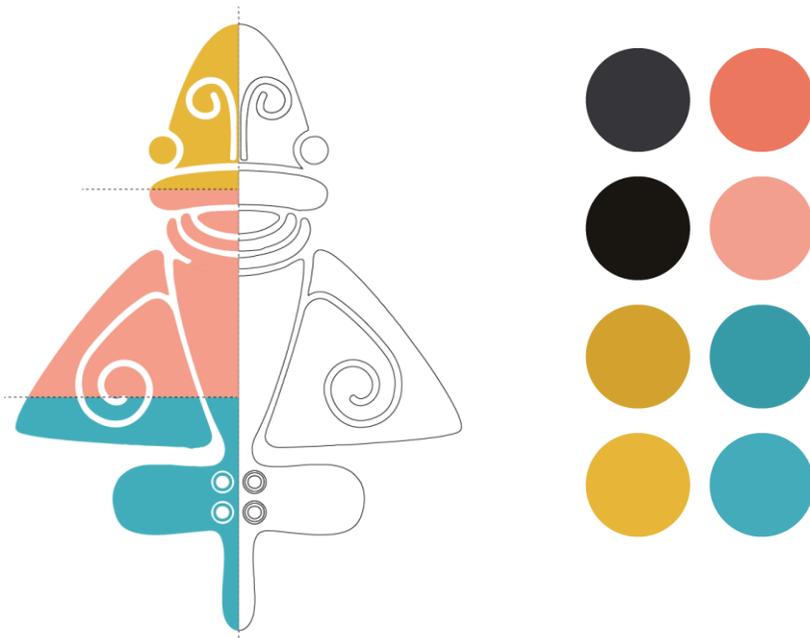


Figura N°12 Boceto ilustración QUIMBAYA y paleta de color.

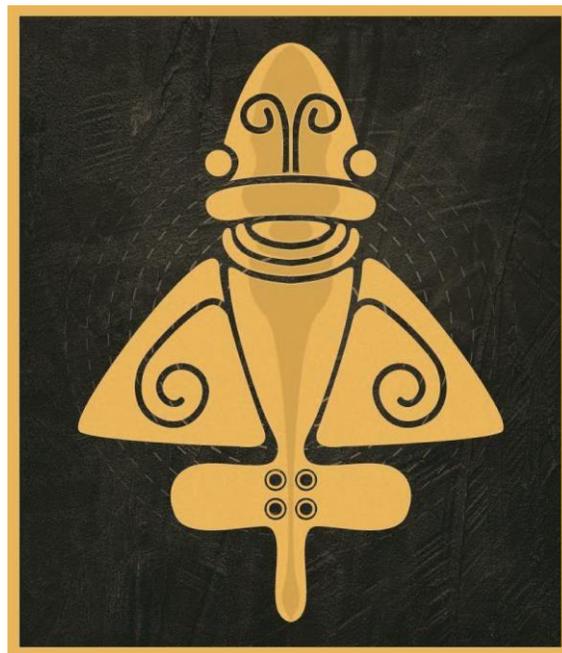


Figura N°13 Ilustración QUIMBAYA final.

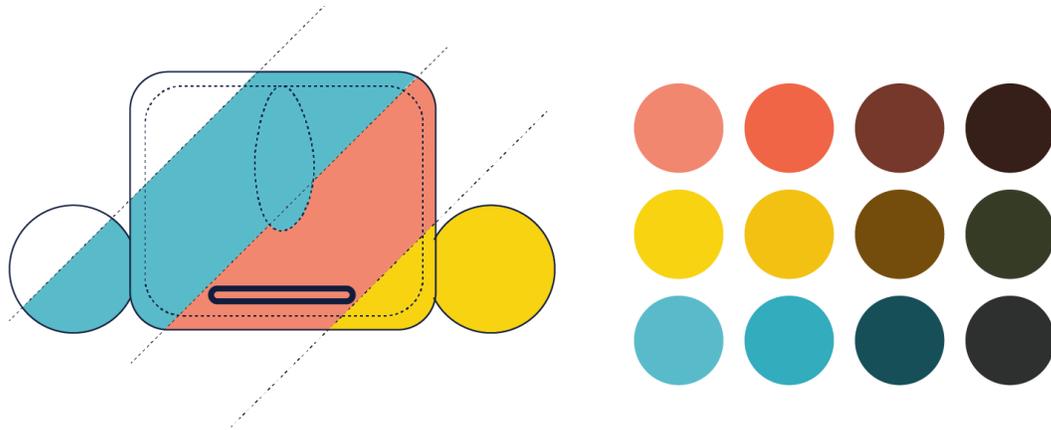


Figura N°14 Boceto ilustración QUIMBAYA y paleta de color.



Figura N°15 Ilustración QUIMBAYA final, variación de color.



Figura N°16 Ilustración TAYRONA final, variación de color.

Resultados del objetivo específico no. 3

crear un plan de marketing y estrategia de redes sociales:

1. Publicación resultados (Ilustraciones) en medios de difusión física y digital de resultados de proyectos de investigación.
2. Establecer objetivos para tener presencia en redes sociales.
3. Recaudo de información sobre el target y el público en general a quien pueda llegar la información en redes.
4. Investigar tendencias y administrar cuentas en redes sociales con calendarios de contenido.
5. Hacer pruebas de contenido y así ajustar la estrategia utilizada.



Figura N°17 Publicación resultados .

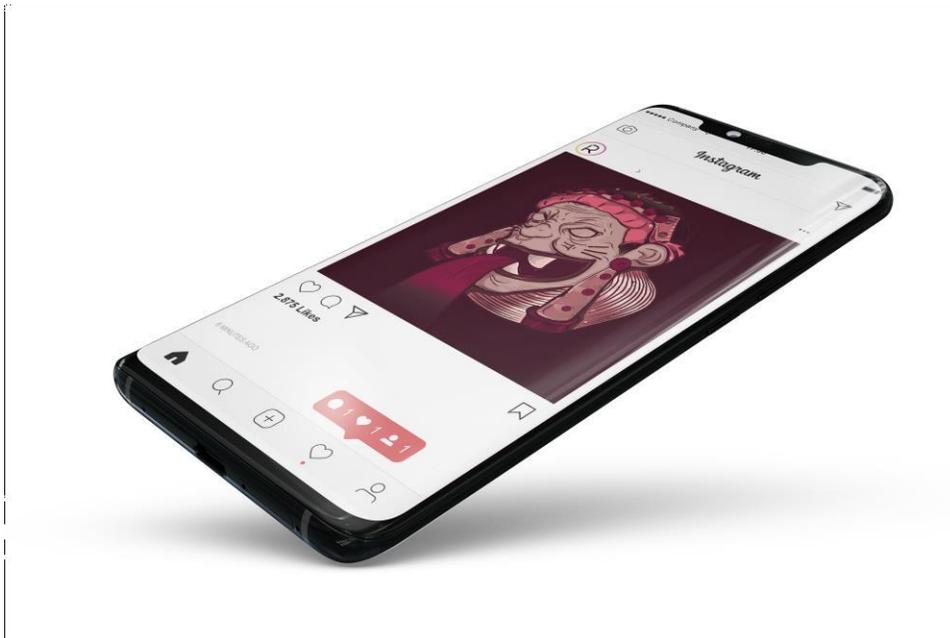


Figura N°18 Publicación resultados y pruebas de contenido.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Con la realización de este trabajo se pudo identificar los principales factores por los que actualmente los jóvenes carecen de conocimientos sobre patrimonio cultural, gracias a esta información se ejerció una estrategia para plasmar los resultados en piezas gráficas que dieron el impacto deseado a los jóvenes y población en general.

También se tuvieron en cuenta los datos recaudados por la encuesta, datos tales como estilos y medios artísticos actuales; tomando como inspiración el arte urbano que en este caso pretende ser utilizado como un medio de aprendizaje, este estilo resulta llamativo al público por lo que las ilustraciones realizadas definen bien el concepto en el que se basan y fueron bien recibidas tanto en medio impreso como en digital.

Con el desarrollo de las piezas gráficas y la búsqueda de información se pudo conocer más sobre las culturas colombianas, el impacto que estas tienen en nuestra sociedad actual y la aportación de información necesaria a los jóvenes y ciudadanos en general.

BIBLIOGRAFÍA

Carrasco Quintana, A. (2020). *Una vía decolonial para el pensamiento dicotómico en las concepciones de cultura*. *Designio*, 1(2), 17-39. <https://doi.org/10.52948/ds.v1i2.94>

“JULIANA RAIGOSA, 2010, *elcolombiano.com*”

https://www.elcolombiano.com/historico/perdida_de_la_diversidad_cultural-IWEC_83946

“GRUPO CULTURIZANDO ANDO, 2015, pag.3”

<http://joseasuncionsilva.edu.co/bienestar/wp-content/uploads/2016/03/AL-RESCATE-DE-LOS-VALORES-CULTURALES-DE-NUESTRO-PAIS-copia.pdf>

“Mayra Zambrano, 2017, *medium.com*”

<https://medium.com/@mayraz026/p%C3%A9rdida-de-la-identidad-cultural-en-colombia-c38ad4e16f25>

DIAGNÓSTICO HÁBITAT EN CIFRAS EN LAS LOCALIDADES LA CANDELARIA

<http://historico1.habitatbogota.gov.co/index.php/publicaciones/nosotros/habitat-en-cifras/diagnosticos-locales/505-diagnostico-candelaria-dic2011/file>

DERECHOS DE AUTOR EN LAS TESIS DE GRADO

<https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-257173>

Investigación exploratoria: tipos, metodología y ejemplos

<https://www.lifeder.com/investigacion-exploratoria/>

El Diseño Gráfico según las leyes

<https://prezi.com/echjh8epvosb/el-diseno-grafico-segun-las-leyes/>

CULTURAS INDÍGENAS DE COLOMBIA

<http://www.opulix.com/oscardelgado/culturas-indigenas-colombia/>