

# **RELATOS DE LOS COICOS**

## **Estudiante**

Diana Carolina Laguado Jaimes

1094285411

## **Asesor**

Diego Julián Santos Méndez

## **Universidad de Pamplona**

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

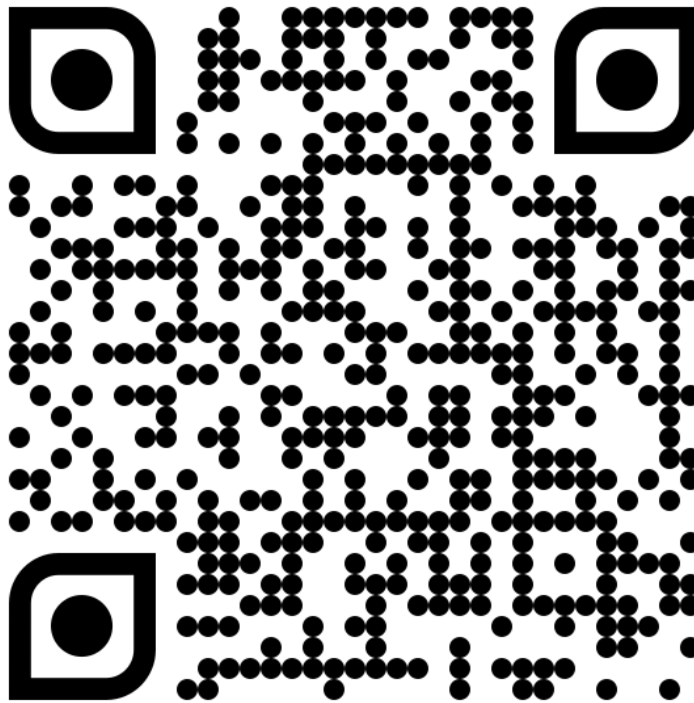
Pamplona, Norte de Santander

24 de noviembre de 2022

## Agradecimientos

Quiero agradecer a Dios por permitirme experimentar esta etapa de mi vida, en donde tengo el privilegio de enriquecerme en conocimiento para cumplir la meta de ser profesional en diseño industrial.

Agradezco a mis padres, a mi tía y demás familiares que ayudaron en mi crecimiento y aportaron un granito de arena en cada ciclo a lo largo de mi carrera. A colegas y tutores externos por las experiencias amenas y aprendizajes vividos. Aquellos profesores que durante todo el proceso de la carrera dedicaron tiempo y conocimiento en mi aprendizaje, a mi tutor Diego Santos por su dedicación y acompañamiento en cada fase de mi proceso y así mismo por incentivarme en buscar siempre la inspiración en el mundo del diseño.



QR y Dirección web: <https://sites.google.com/view/relatos-de-los-coicos/inicio>

## 1. TABALA DE CONTENIDO

|                                                |                                     |
|------------------------------------------------|-------------------------------------|
| RESUMEN .....                                  | 4                                   |
| INTRODUCCIÓN .....                             | 5                                   |
| JUSTIFICACIÓN .....                            | 6                                   |
| PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA .....  | 6                                   |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN..... | 6                                   |
| OBJETIVOS .....                                | 6                                   |
| OBJETIVO GENERAL .....                         | 6                                   |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....                     | 7                                   |
| DESARROLLO – PROCESO CREATIVO .....            | 7                                   |
| MÉTODO.....                                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| DESIGN THINKING.....                           | 7                                   |
| EMPATIZAR .....                                | 7                                   |
| DEFINIR .....                                  | 8                                   |
| IDEAR.....                                     | 3                                   |
| Tipografía (EB GARAMOND) .....                 | 3                                   |
| ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN.....                | 2                                   |
| PROTOTIPAR .....                               | 3                                   |
| EVALUAR .....                                  | 5                                   |
| Google Analytics .....                         | 5                                   |
| Google Trends .....                            | 6                                   |
| RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....                   | 8                                   |
| CONCLUSIONES .....                             | 10                                  |

## RESUMEN

Mediante este proyecto se quiere dar a conocer las historias que forman parte de la ciudad de Pamplona, estas se están perdiendo pues los autores principales ya no están, para esto se realiza una recopilación de información y búsqueda de archivos que contengan los sucesos y acontecimientos de la ciudad, uno de los principales recopiladores de estos datos es el fallecido Toto Villamizar un cuentero de la ciudad que se dedicó a plasmar en cuentos y fotografías en su museo la historia de Pamplona, mediante una página interactiva se busca incentivar a los jóvenes a conocer y promulgar la historia de la ciudad. La cultura de un lugar es muy importante para futuras generaciones para dejar consciencia sobre los sucesos históricos y a su vez poder activar la identidad regional, partiendo de la importancia que tiene el saber cultural. Toda la información se indaga a través de entrevistas a adultos mayores, indagación en páginas Web, pues se toma consciencia que las personas de la tercera edad y sobre todo quienes han vivido en Pamplona durante toda su vida, son quienes más saben al respecto, y menos maquilladas tienen las historias. Esta página interactiva dará a las personas la información antigua sobre la ciudad además maneja una serie de fotografías y muestra por medio de ilustraciones alusivas a la época y de la actualidad para hacer la comparación y llamar más la atención del usuario.

**Palabras clave**— Cultura, Historia, Interacción, Legado, Pamplona

## ABSTRACT

Through this project we want to publicize the stories that are part of the city of Pamplona, these are being lost because the main authors are no longer there, for this a collection of information and search for files containing the events and events of the city is made, one of the main collectors of these data is the late Toto Villamizar a storyteller of the city who dedicated himself to capturing in stories and photographs in his museum the history of Pamplona, through an interactive page seeks to encourage young people to know and promulgate the history of the city. The culture of a place is very important for future generations to raise awareness about historical events and in turn be able to activate regional identity, based on the importance of cultural knowledge. All the information is investigated through interviews with older adults, research on Web pages, because it is aware that the elderly and especially those who have lived in Pamplona throughout their lives, are the ones who know the most about it, and have less makeup made up the stories. This interactive page will give people the old information about the city also handles a series of photographs and shows through illustrations alluding to the time and today to make the comparison and attract more attention of the user.

**Keywords:** *Culture, History, Interaction, Legacy, Pamplona*

## INTRODUCCIÓN

La memoria de un pueblo es la que hace la historia, a través del tiempo el hombre ha presenciado cantidad de eventos que marcan la memoria y la cultura de una población. Pamplona no está exenta de estos sucesos, pero los protagonistas ya no están vivos y se hace necesario no perder toda esta información que se ha venido acumulando de forma oral a través de los tiempos.

El señor Víctor Manuel Villamizar más conocido con Don Toto Villamizar fue un personaje de la ciudad de Pamplona que se dio a la tarea de no dejar perder toda la historia y por medio de cuentos y fotografías plasmó muchos acontecimientos que se dieron en esta población creando el Museo Toto Villamizar el cual es administrado en la actualidad por su hijo Emiliano Villamizar.

Para no perder toda esta información, se creará un material estratégico sobre los relatos históricos de la ciudad de Pamplona, con el fin de que los habitantes más jóvenes conozcan y promulguen los hechos y acontecimientos que dieron lugar a la historia de la ciudad.

Este material es de forma interactiva con la intención de captar la atención de usuarios jóvenes mediante la utilización de las nuevas tecnologías.

## **JUSTIFICACIÓN**

La percepción directa que se quiere mostrar en este proyecto está fundamentada en el principio básico de que la comunicación le da la oportunidad a la cultura de destacarse y tomar lugar entre la identidad colectiva, para dejar consciencia sobre los sucesos históricos y a su vez poder activar la identidad regional, partiendo de la importancia que tiene el saber cultural.

Siendo Pamplona ciudad estudiantil hace que se incentive a que la historia patrimonial impacte directamente en el conocimiento de la población educativa, con el fin de que el contenido sea dirigido a estudiantes entre los 10 a 16 años de edad, así mismo poder transmitir indirectamente saberes históricos a las familias pamplonesas y a aquellos interesados por la cultura regional, por medio de un material icónico e interactivo, logrando captar la atención inmediata de sus espectadores.

## **PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA**

Pamplona, es una ciudad estudiantil y cultural. Su cultura está dada por los sucesos y acontecimientos que a través de las generaciones se repiten creando una ciudad con mucha historia.

Hoy en día estas historias están plasmadas en los distintos museos de la ciudad, muchos personajes que fueron partícipes de ellas ya no están en vida, con el pasar de los años se ha venido perdiendo la costumbre de inculcar a las nuevas generaciones sobre los relatos históricos que destacan a la ciudad estudiantil, una posible causa de ello es la forma en cómo se adquiere este conocimiento cultural, ya que para ciertos estudiantes o incluso algunos pamploneses ha llegado a parecer monótona o sosa la forma en como adquieren este conocimiento, llegando a perder credibilidad y gracia.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

¿Cómo desarrollar una estrategia de recopilación y difusión del patrimonio inmaterial representado en los relatos históricos de la ciudad de Pamplona basada en las TIC?

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una estrategia de recopilación y difusión del patrimonio inmaterial representado en los relatos históricos de la ciudad de Pamplona basada en las TIC

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las narrativas históricas y culturales que comprenden la ciudad de Pamplona.
- Preservar los relatos a través de la fabricación de material interactivo apoyado en las tecnologías digitales.
- Difundir los productos digitales desarrollados y medir su impacto y acogida.

## **DESARROLLO Y METODO: PROCESO CREATIVO**

### **DESIGN THINKING Y EMPATÍA A TRAVÉS DE LA NARRACIÓN**

#### **EMPATIZAR**

Pamplona es una ciudad de Norte de Santander, está ubicada a 75 km de Cúcuta, capital del departamento. Ha recibido a través de la historia diferentes nombres como: “Nueva Pamplona”, “Valle del Espíritu Santo”, “ciudad de la neblina”, “ciudad Mitrada”, “ciudad estudiantil”, etc. Todos estos nombres teniendo origen por diferentes motivos. Pamplona se destaca por ser un pueblo cultural enmarcado por sucesos que dan identidad en cierta forma a la ciudad, se debe, en gran parte, a las historias icónicas que se transmiten de generación en generación, recalcando el hecho de que cada vez se hace más efímero el patrimonio histórico, puesto que con el pasar de los años se ha perdido la costumbre de dialogar sobre las raíces de lo que hoy es Pamplona, una muestra de ello son los adultos mayores, ya que algunos de los que aún habitan allí, tuvieron la fortuna de evolucionar en la historia, su conocimiento es muy amplio y siempre tienen mucho por contar, se emocionan contando lo ocurrido en su tiempo, con nombres de personas que ya no existen pero que vivirán siempre en la memoria de la ciudad. Hoy en día son pocos los pamploneses veteranos que recalcan la historia, muchos se quedan en libros, ya no es usual escuchar los relatos en los parques, las visitas a museos, y en los colegios se ha perdido el sentido patrio.

Con la inmersión de la tecnología se evoluciona drásticamente la humanidad, las redes sociales son el día a día de la población; La educación depende mucho de la internet y es por esto que se hace importante tomar partido de las herramientas para que de alguna u otra manera se pueda resucitar en la población el sentido histórico patrimonial de la ciudad mitrada, por medio de material que demuestre identidad actual, sin manipular el sentido original que comprenden los hechos, transmitiendo a los pamploneses esa sabia reliquia y así mismo educar a las futuras generaciones de una manera en la que se sientan totalmente identificados. Además, es importante guardar los hechos actuales para las generaciones futuras y así mismo evitar que queden en el olvido los acontecimientos que forman parte de la historia Pamplonesa. (Bolívar, 2012)



*Fotografía 1. Tomada de Fundación Herencia y Arte.*



*Fotografía 2. Tomada de Fundación*

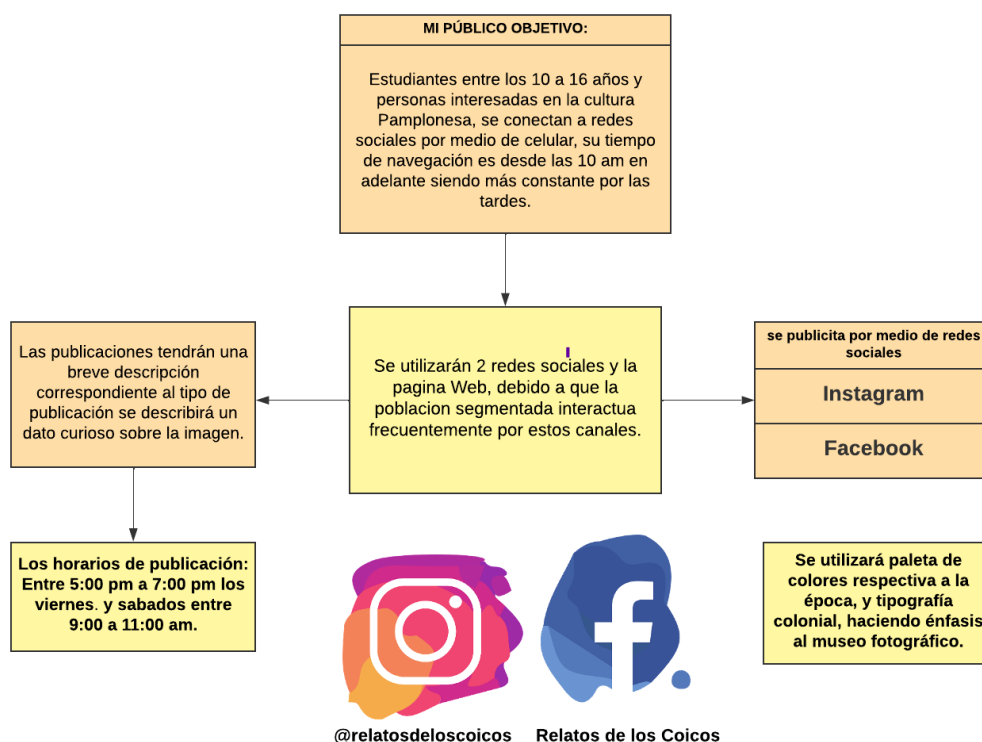
El Design Thinking (DT) es una metodología de trabajo que permite construir un proyecto por etapas donde se definen las ideas y se construyen progresivamente las estrategias y los productos que las sustentan. Esta forma de diseñar ya tiene varios años y es muy popular en el ámbito del diseño y sus variantes.

### **DT-DEFINIR**

Toda la información se indaga a través de entrevistas a adultos mayores, charlas casuales, pues se toma consciencia de que las personas de la tercera edad y sobre todo quienes han vivido en Pamplona durante toda su vida, son quienes más saben al respecto, y menos maquilladas tienen las historias, así como también referentes como lo es el libro de Víctor Manuel Villamizar más conocido como “Toto” siendo un reconocido cuentero, que se encargó de recopilar y conmemorar cada suceso histórico, desde todos los ámbitos: artístico, cultural, religioso e incluso político, gracias a él y a varios personajes Pamploneses que dieron vida a la historia. El libro “Los cuentos que Toto cuenta”, es un aporte importante para la realización de este proyecto pues describe hechos, personajes, lugares que dan idea de lo que realmente significa la historia de la ciudad de Pamplona. (Bolívar, 2012)



*Fotografía 3. Tomada de Colombia Extraordinaria.*



## DT -IDEAR

La tipografía es alusiva al contexto del proyecto, se tienen en cuenta las dimensiones y estilos que comprende dicha tipografía. Se determina la paleta de colores, dichas tonalidades se toman como patrón del perfil final de la página. Se define el estilo de piezas gráficas, en este caso se realizan ilustraciones minimalistas para cada relato histórico distribuidas entre fragmentos para dar secuencia al recuento histórico.

### Tipografía (EB GARAMOND)

Los tipos diseñados durante los siglos XVI y XVII se conocen como garaldas, romanas antiguas o de estilo antiguo. Son menos dependientes del trazo caligráfico de los tipos humanísticos y, por ello, son más ligeras y legibles. Con serifas de estilo antiguo, pero más estructurada y vertical, el tipo de Garamond tuvo gran éxito y se convirtió en un estándar en el siglo XVII. (Mariana Eguaras, s.f.)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

Fotografía 4. Tomada de [fonts.com](https://fonts.com)

EB Garamond 08 Regular AaBbCcDdEeFfGg

EB Garamond 08 Regular (1213 Glyphs)

*EB Garamond 08 Italic AaBbCcDdEeFfGgHh*

EB Garamond 08 Italic (1213 Glyphs)

EB Garamond 12 Regular AaBbCcDdEeFfGgHh

EB Garamond 12 Regular (1000 Glyphs)

*EB Garamond 12 Italic AaBbCcDdEeFfGgHh*

EB Garamond 12 Italic (1000 Glyphs)

EB GARAMOND SC 08 REGULAR AABBCcDdE

EB Garamond SC 08 Regular (1000 Glyphs)

EB GARAMOND SC 12 REGULAR AABBCcDdE

EB Garamond SC 12 Regular (1000 Glyphs)

EB GARAMOND 12 ALL SC AABBCcDdEeFfGgHhI

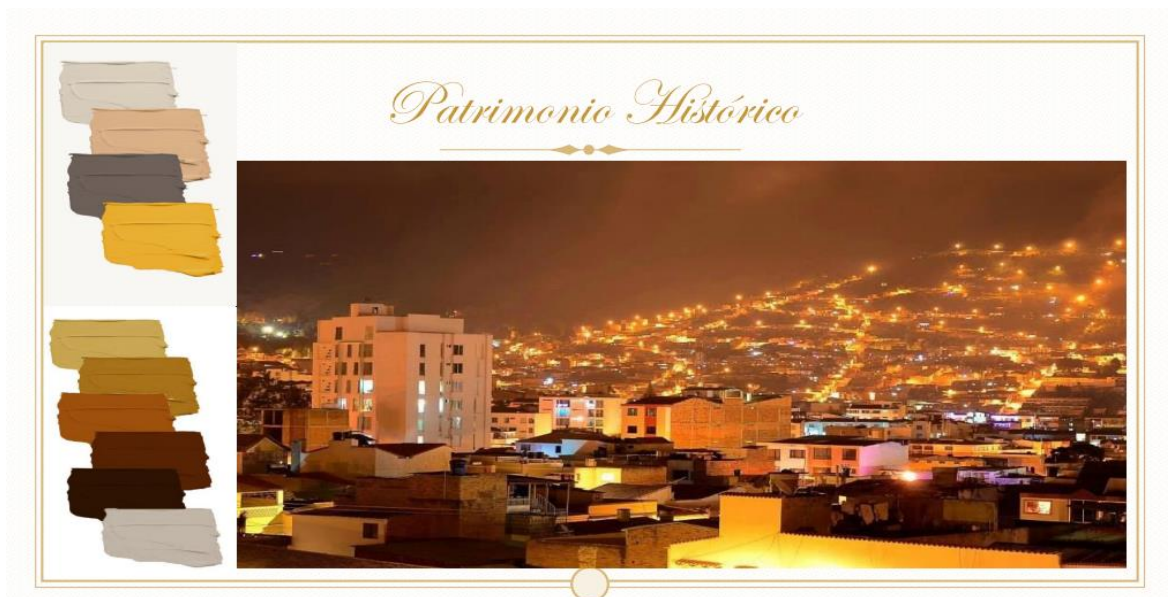
EB Garamond 12 All SC (1363 Glyphs)

Fotografía 5. Tomada de [fontquirrel.com](https://fontquirrel.com)

### Diferentes fuentes Garamond, a 13

«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró su whisky !  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró su whisky al de  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró su whisky al  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró su whisky  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró su whisky al de  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ,  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró su  
«¿José compró una vieja zampoña en Perú? Excusándose, Sofía... ¡tiró

Fotografía 6. Tomada de consultora editorial Mariana Eguaras. Adaptada por: Carolina Laguado.

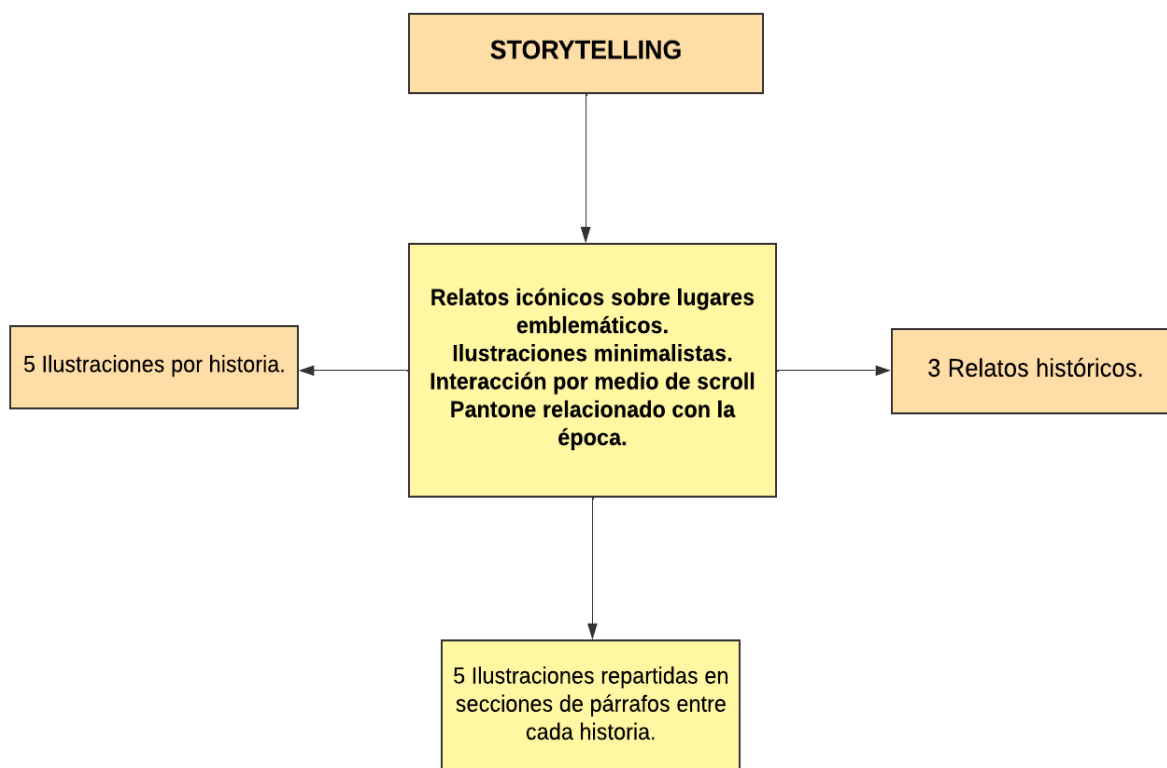


Fotografía 7. Tomada de Fundación Herencia y Arte. Adaptada por: Carolina Laguado.

**Nota:** Se define número de historias y tipo de historia a interpretar, tomando como referencia material del libro *“Los cuentos que Toto cuenta”* (Villamizar, 2022)



Fotografía 8. Tomada de fundación Herencia y Arte. Adaptada por: Carolina Laguado.

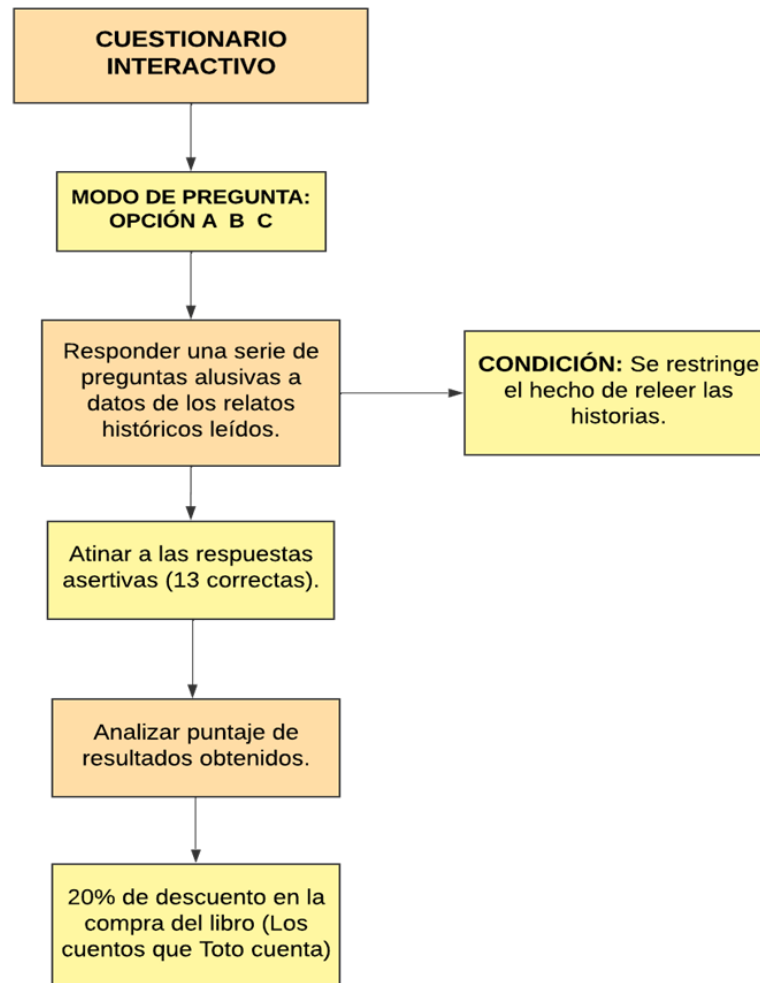


## ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

Como una posible estrategia de Gamificación, se recrea una serie de preguntas que el lector tendría que responder luego de interactuar con las historias. Consistiría

en entrar a la página de inicio del cuestionario, responder una serie de preguntas de tipo opción A B y C, las preguntas contienen datos de las historias en donde el lector deberá responder asertivamente en mínimo de 13 preguntas, de un total de 15 preguntas. Llegado al caso en donde el usuario acierte correctamente en el rango del porcentaje mencionado automáticamente obtiene un 20% de descuento en la compra del libro (Los cuentos que Toto cuenta). Libro que se encuentra directamente en el museo fotográfico de “Toto”.

Dicha idea como estrategia de gamificación impulsaría el flujo de conocimiento e interacción del sitio web, aportando valor al proyecto y a su vez permitiendo aumentar las ventas del material que comprende el museo fotográfico, beneficiando en recursos para dejar un legado patrimonial.

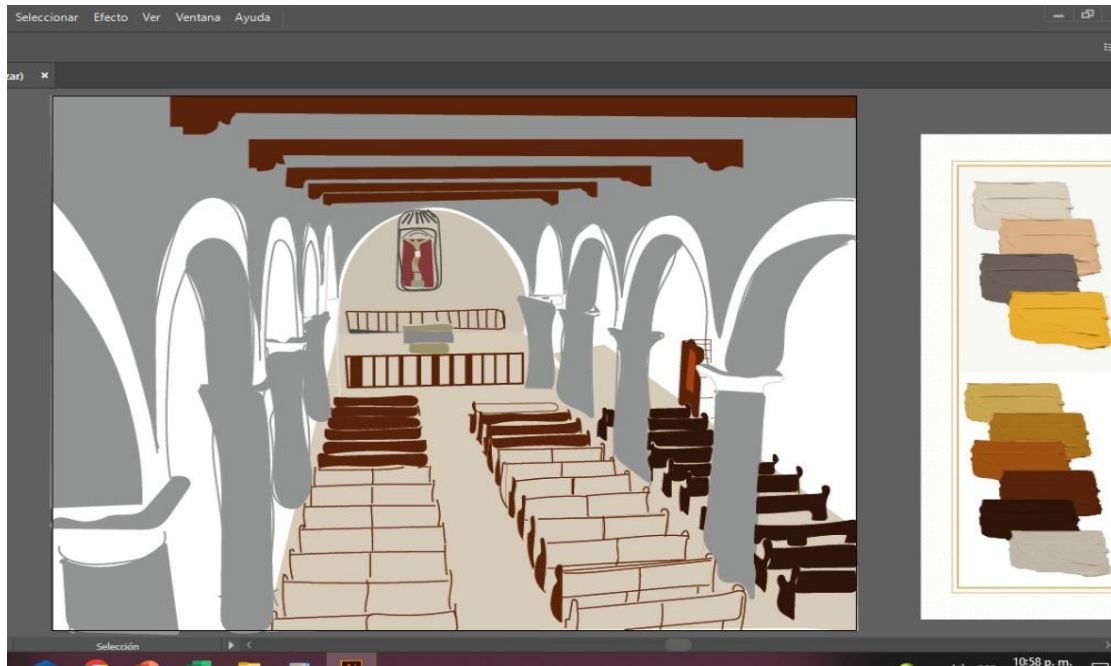


## DT-PROTOTIPAR

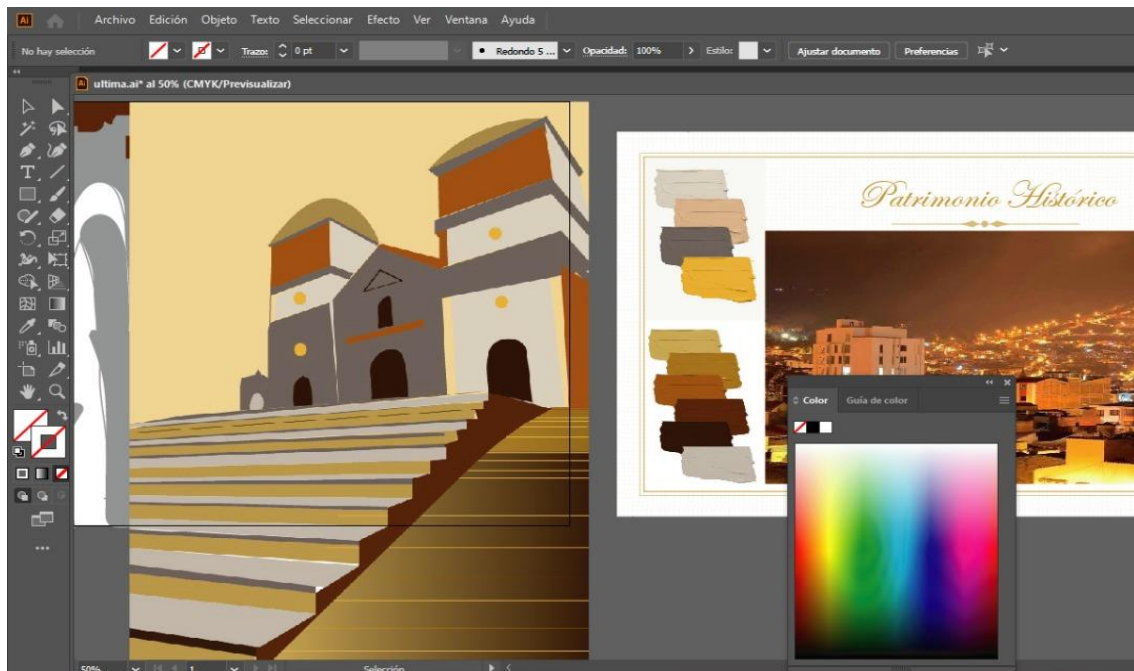
En el proceso de graficar las piezas, se toman como base el escenario de la época, los personajes y hechos que se plasman en los relatos Pamploneses. Por medio de programa

digital (Adobe Illustrator) se recrean los prototipados o primeros acercamientos a los bocetos y así mismo dar acabados para presentar el perfil final.

Se presentan una serie de fotografías conmemorativas de la ciudad Mitrada, contextualizando la página para dar inicio a la lectura y exploración sobre los relatos históricos.



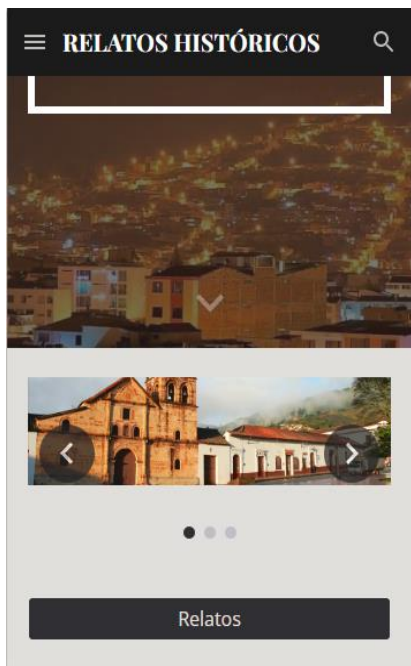
*Fotografía 9. Captura (Proceso de Ilustración) Tomada por: Carolina Laguado.*



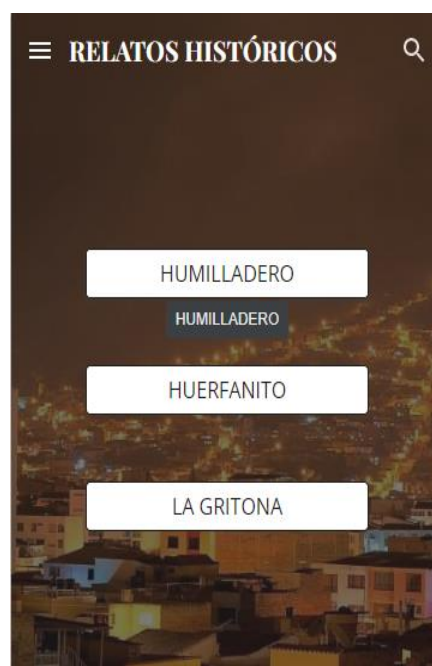
*Fotografía 10. Captura (Proceso de Ilustración) Tomada por: Carolina Laguado.*



Fotografía 11. Captura Página Web (Relatos Históricos). Tomada por: Carolina Laguado.



Fotografía 12. Captura Página Web (Relatos Históricos). Tomada por: Carolina Laguado.



Fotografía 13. Captura Página Web (Relatos Históricos). Tomada por: Carolina Laguado.



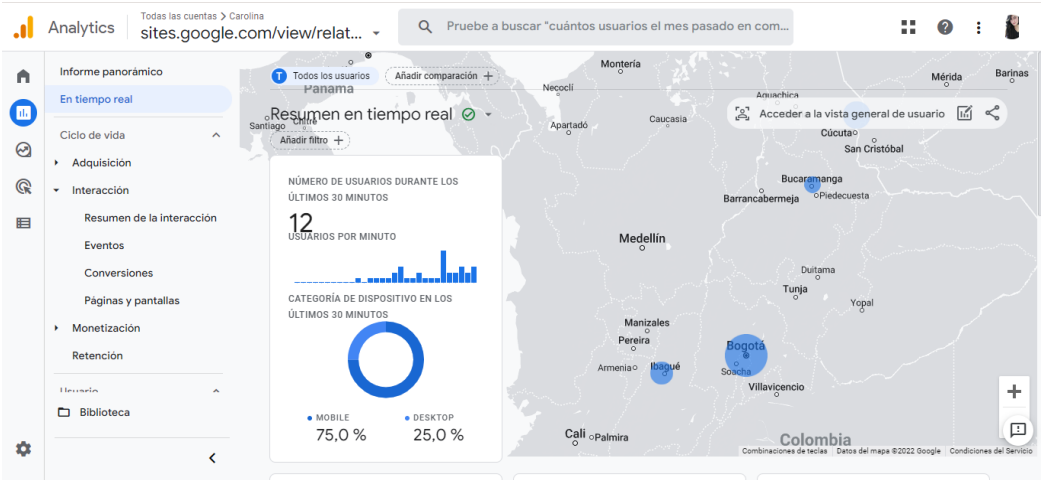
Fotografía 14. Captura Página Web (Relatos Históricos). Tomada por: Carolina Laguado.

## DT- EVALUAR

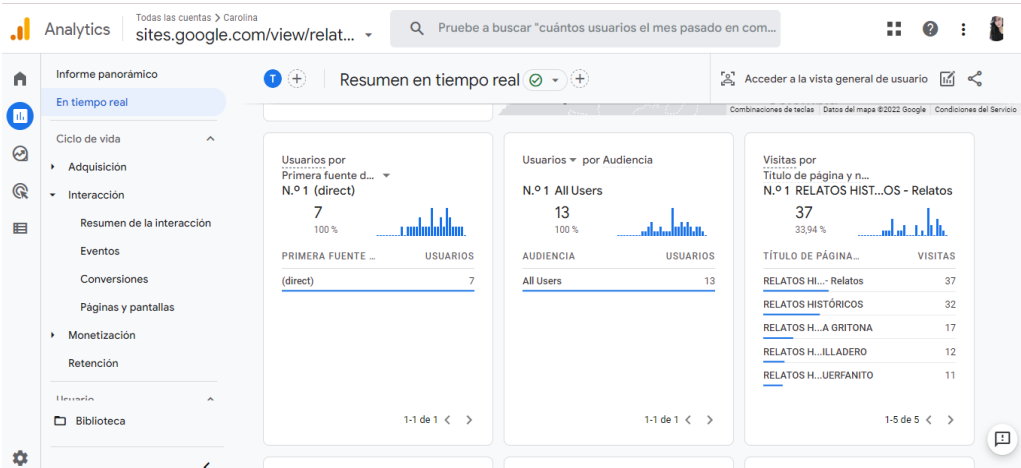
### Google Analytics

Por medio de la herramienta analítica Google Analytics, se examina en tiempo real la interacción de los usuarios en la página (Relatos de los Coicos) arroja la ubicación de cada usuario y categoriza el tipo de dispositivo de donde ingresan, así mismo se puede supervisar

límite de interacción que tiene cada usuario, es decir hasta que punto del recorrido de la página llega cada persona. Esto permite recopilar comportamientos de interacción, ver en primera fase cómo reacciona el usuario ante el producto y así tener posibilidades de mejora en la interfaz de usuario.



Fotografía 15. Captura Página Web (Google Analytics). Tomada por: Carolina Laguado.

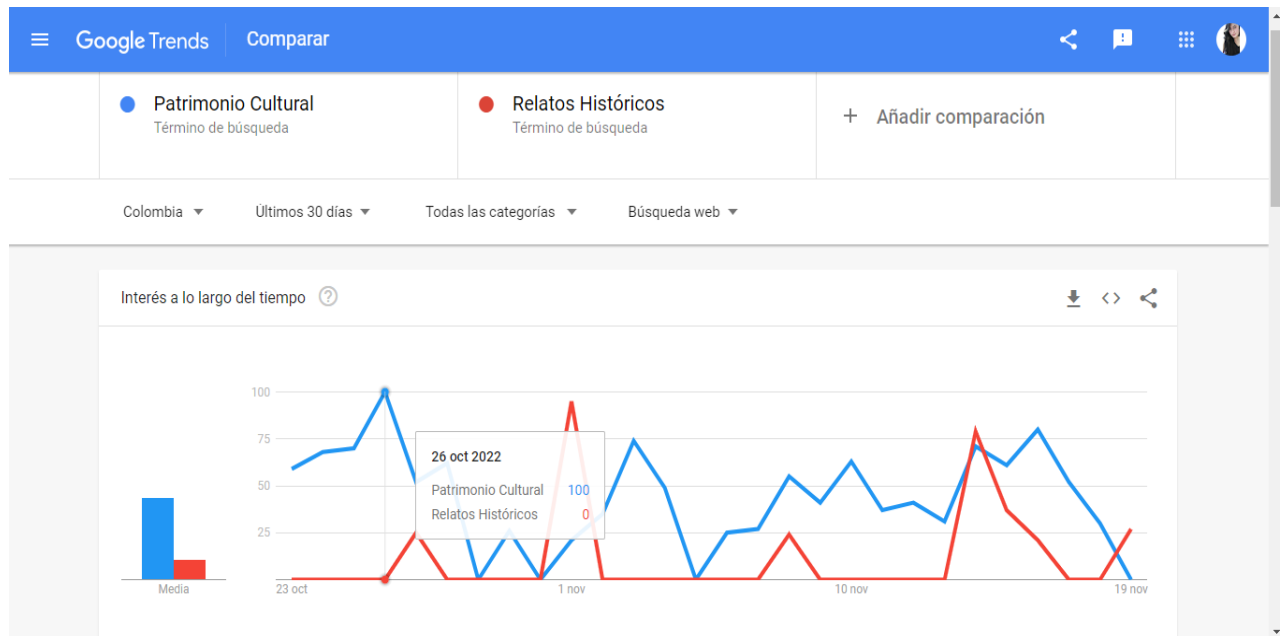


Fotografía 16. Captura Página Web (Google Analytics). Tomada por: Carolina Laguado.

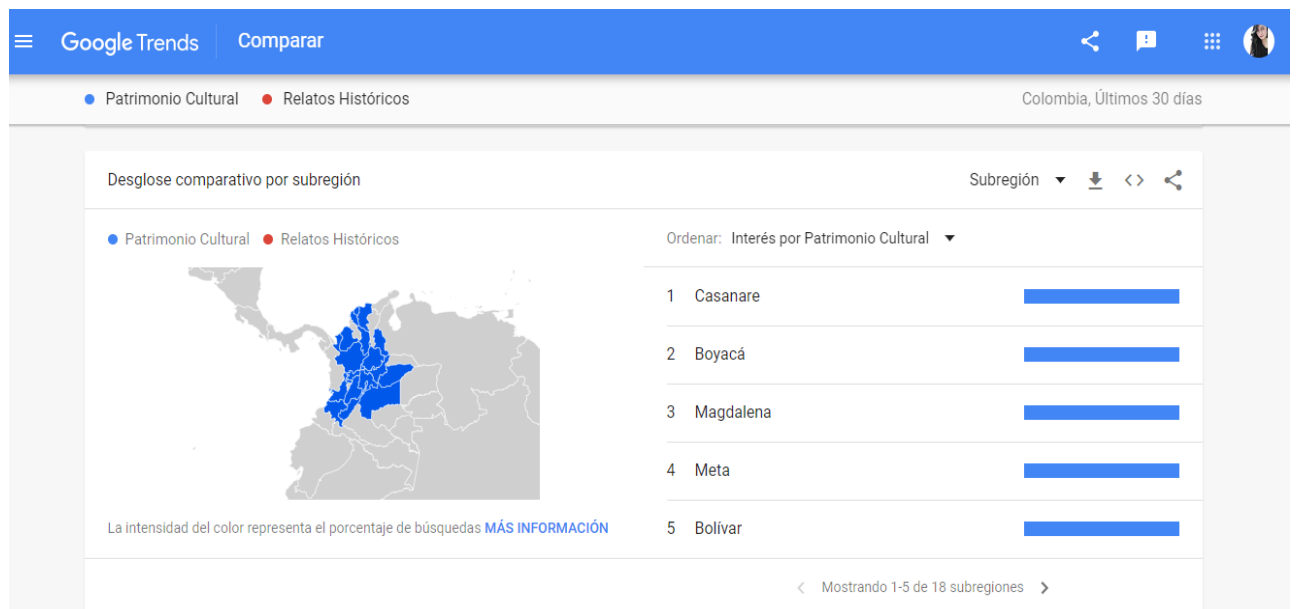
### Google Trends

Se realiza comparativo de 2 términos relacionados con el contexto del proyecto, esto permite identificar en qué nivel de tendencia se encuentra el proyecto, teniendo en cuenta el flujo de interacciones de búsqueda seccionados en distintos tiempos, en este caso se hizo análisis comparativo de los términos **Patrimonio Cultural** y **Relatos Históricos**, arrojando datos estadísticos en porcentaje de búsquedas de dichos términos, seleccionando la opción

(últimos 30 días) en lapso de tiempo. Como se aprecia en la gráfica predomina el flujo de búsquedas del término Patrimonio Cultural en los últimos 30 días.



Fotografía 17. Captura Página Web (Google Trends). Tomada por: Carolina Laguado.

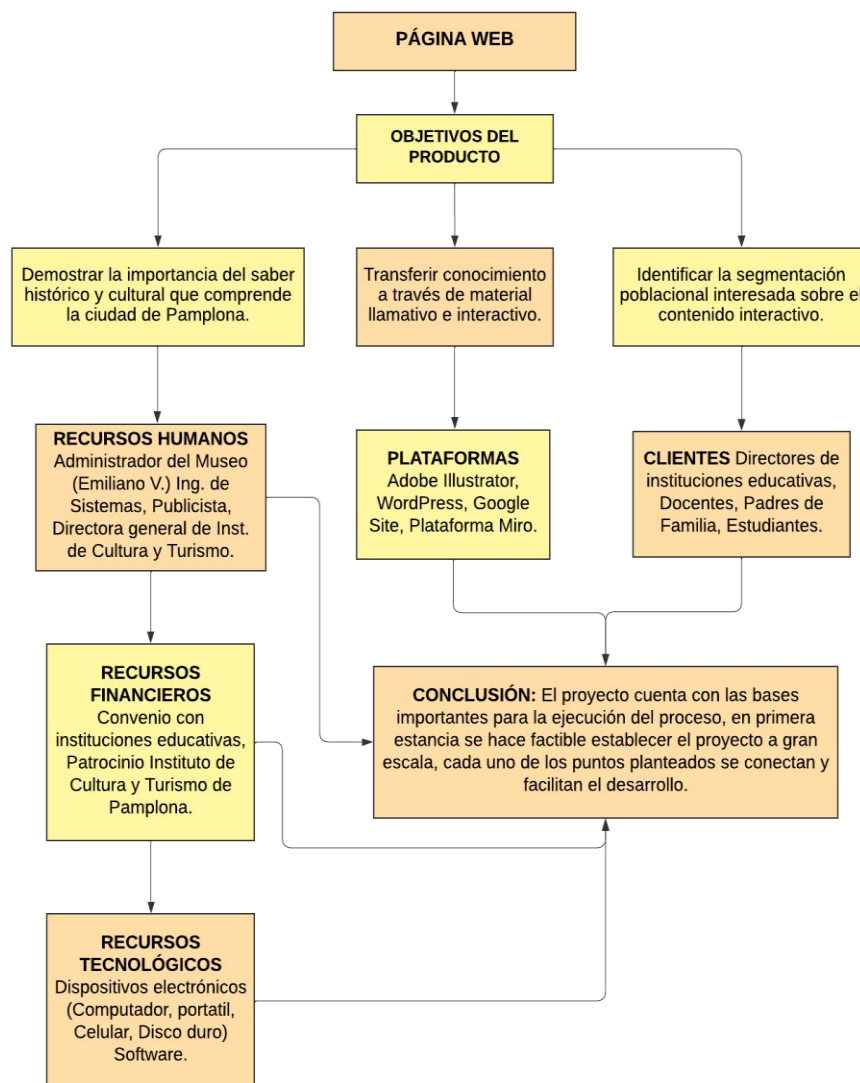


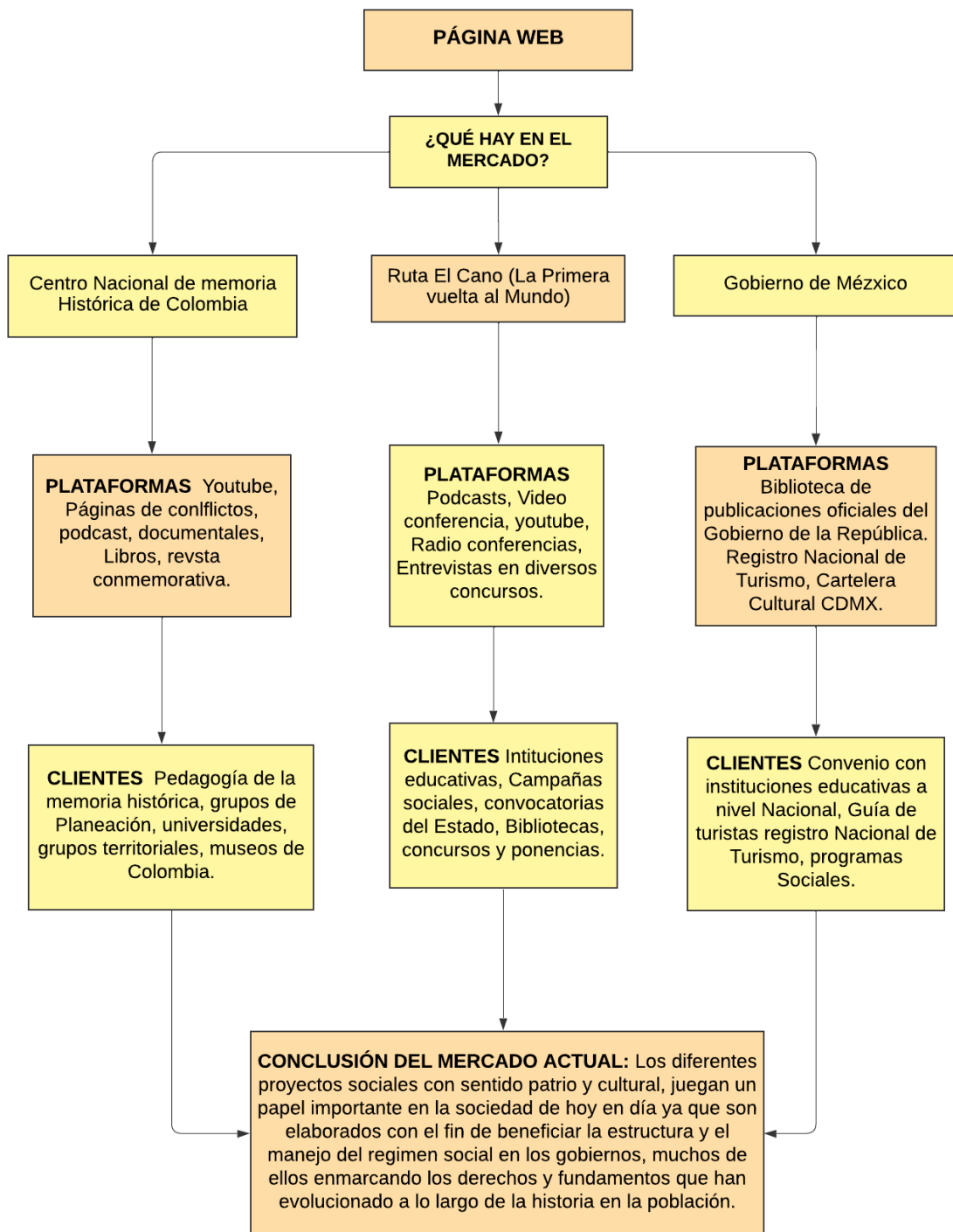
Fotografía 18. Captura Página Web (Google Trends). Tomada por: Carolina Laguado.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Teniendo en cuenta el contexto del proyecto, los conocimientos adquiridos a lo largo del diplomado visto, las herramientas digitales y los diferentes recursos planteados por el proyecto, se busca dar finalidad y cumplimiento a los objetivos del producto (Página) involucrando todos los elementos anteriormente nombrados, así mismo dar una comparación con los posibles referentes en el mercado actual, se busca analizar la competencia y debatir sobre la importancia de la realización del proyecto.

Seguidamente se representa un esquema con los datos recopilados, conectado directamente los objetivos y los diferentes recursos (Humanos, Financieros y Tecnológicos) y así mismo con las plataformas que se utilizarán a lo largo del proceso, para llegar a dar respuesta a cada uno de los clientes y usuarios interesados.





## CONCLUSIONES

El proyecto tiene un enfoque hacia la educación, da la opción de transmitir de una manera interactiva y dinámica un conocimiento básico y así provocar que en las aulas de clase la metodología de aprendizaje sea más amena y característica con los alumnos.

Permite recalcar la importancia del saber histórico de la región, ya que muchas veces se desconocen datos de cultura general que se hacen importantes por el simple hecho de recordarlos y conmemorar la razón del porque se da identidad a los lugares emblemáticos

A través de este proyecto se proponen actividades que puede ser trabajadas en el ámbito educativo, cultural, social e incluso político, se generan ideas a aquellos interesados en el patrimonio cultural de Pamplona, extendiendo la historia a las futuras generaciones, logrando transmitir conocimiento a todos los rincones de Colombia.

Con la ejecución y más adelante, evolución que pueda llegar a tener este proyecto, se pronóstica la realización de ideas sólidas, un ejemplo de esto es la idea propuesta en la fase de ideación ya que plantea una estrategia de gamificación en donde compromete al cliente, y a su vez se crea una táctica de fidelidad tomando partido de estrategias de marketing, todo esto con el fin de posicionar el proyecto en el mercado y estar a la altura de proyectos reconocidos a nivel Nacional.

## BIBLIOGRAFÍA

- Buitrago, Carlos. (2012). Mitos y Leyendas de Pamplona, de <https://carlos-buitragp.webnode.com.co/historias/>.
- Instituto de Cultura y Turismo de Pamplona (2021) de [https://servicios.unipamplona.edu.co/ictp/hermesoft/portallIG/home\\_1/recursos/01general/18032014/pag\\_quienes\\_somos.jsp](https://servicios.unipamplona.edu.co/ictp/hermesoft/portallIG/home_1/recursos/01general/18032014/pag_quienes_somos.jsp)
- Rubio, Nahum. (2021). Psicología y Mente, de <https://psicologiaymente.com/cultura/hechos-historicos-colombia>.
- Centro Nacional de Memoria Histórica (2014) de <https://centrodememoriahistorica.gov.co/especiales-digitales/>.
- Eguaras, Mariana. (2022). Mariana Eguaras Consultoría Editorial. Diseño Editorial, Libros, de [https://marianaeguaras.com/distintas-fuentes-garamond-para-tus-libros-conocelas-y-compara/#Tres\\_ejemplos\\_en\\_libros\\_impresos](https://marianaeguaras.com/distintas-fuentes-garamond-para-tus-libros-conocelas-y-compara/#Tres_ejemplos_en_libros_impresos).
- Vallejo, Germán. (2016). Viajar en verano, de <https://www.viajarenverano.com/pamplona-norte-de-santander-22/>.
- Mazón, Tomás. (2017). La Primera Vuelta al Mundo - Ruta el cano, de <https://www.rutaelcano.com/>.
- Gobierno de México (2019). Secretaría de Cultura, de <https://www.gob.mx/cultura/articulos/12-de-octubre-1492-descubrimiento-de-america?idiom=es>.