

OSCAR LEONARDO LEON JAIMES

APROPIACIÓN CULTURAL DE LA COMUNIDAD SKATE EN COLOMBIA

Oscar Leonardo León Jaimes

Código: 1118558221

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

APROPIACIÓN CULTURAL DE LA COMUNIDAD SKATE EN COLOMBIA

Oscar Leonardo Leon Jaimes

Código: 1118558221

Director

Walter Camilo Suarez Contreras

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, le agradezco a mis padres y mis hermanos que siempre me han brindado su apoyo incondicional gracias a él estoy cumpliendo mis metas propuestas. Además, le agradezco a mi tutor por su apoyo, sin sus recomendaciones y apreciaciones no estaría en esta instancia tan anhelada de mi vida.

Tabla de Contenido

RESUMEN.....	6
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	7
JUSTIFICACIÓN	8
PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	9
MARCO REFERENCIAL	9
MARCO TIPOLOGICO.....	11
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
OBJETIVO ESPECÍFICO	12
OBJETIVOS ESPECIFICOS	12
DESARROLLO – PROCESO CREATIVO.....	13
Método.....	13
PROCESO DE DISEÑO.....	14
CONCEPTO.....	15
POSIBLES ESCENAS.....	16
GUIÓN DE NARRATIVA.....	17
ILUSTRACIONES DE DEPORTISTAS.....	19
ILUSTRACIÓN DE ESCENARIOS.....	22
GLOSARIO.....	25
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	26
Interacción Del Producto En Redes Sociales.....	28
Página Web Con Pop Up Book.....	28
Estructura Página Web.....	29
Estructura Página Web.....	29
CONCLUSIONES.....	30
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	31
Lista de Ilustraciones	
Ilustración 1. Pop up book digital	11
Ilustración 2. Cartilla digital	11

Ilustración 3. Libro digital	11
Ilustración 4. Pop up book digital realista.	11
Ilustración 5. Paleta de colores del proyecto	14
Ilustración 6. Paleta de colores del proyecto	14
Ilustración 7. David González	15
Ilustración 8. Primer acercamiento a la introducción	15
Ilustración 9. Interfaz del programa after y libro emergente.	15
Ilustración 10. Entorno: introducción de la pieza audiovisual.	16
Ilustración 11. Pop up book introducción renderizado.	16
Ilustración 12. Ilustración de personaje:	19
Ilustración 13. Ilustración de deportista.	19
Ilustración 14. Ilustración de deportista.	20
Ilustración 15. Ilustración de deportista.	20
Ilustración 16. Ilustración de deportista.	21
Ilustración 17. Ilustración de deportista.....	21
Ilustración 18. Ilustración de deportista.	22
Ilustración 19. Ilustración de skatepark.....	22
Ilustración 20. Ilustración de skatepark.....	23
Ilustración 21. Ilustración de skatepark.....	23
Ilustración 22. Ilustración de skatepark.....	24
Ilustración 23. Ilustración de skatepark.....	24
Ilustración 24. Ilustración de skatepark.....	24
Ilustración 25. Ilustración de skatepark.....	25
Ilustración 26. Graficas de encuesta.....	26
Ilustración 27. Estructura e interacción redes sociales.....	27
Ilustración 28. Página web publicada.....	28

Lista de Tablas

Tabla 1. Guion de la narrativa.	17
--------------------------------------	----

RESUMEN

El presente trabajo corresponde a un pop up book digital con el fin generar apropiación cultural de la comunidad skate en Colombia. Se diseñó, estructuro, y animo diferentes personajes como espacios más importantes que influyen en el skateboarding colombiano por medio de diversas herramientas de uso digital como ilustrator, lumión y after effects.

El storytelling (narrativa) cuenta un suceso que transcurre en un Skatepark, ambiente urbano, dónde cualquier persona tiene la oportunidad de conocer la historia de la práctica del skateboarding en Colombia su importancia y sus participaciones.

La metodología de este trabajo se baso es visibilizar esta subcultura urbana, se buscó varios referentes de proyectos y actividades, además los resultados se han centrado en métodos de recolección de información "Encuestas", la búsqueda de dar a conocer marcas y tiendas, concientizar, y bajar el estigma hacia este deporte y de las zonas más importantes de práctica.

palabras clave: Skaters, Skateboarding, Skatepark, Subcultura, Comunidad.

ABSTRACT

This work corresponds to a digital pop up book in order to generate cultural appropriation of the skate community in Colombia. We designed, structured, and animated different characters as the most important spaces that influence the Colombian skateboarding through various digital tools such as illustrator, lumion and after effects.

The storytelling (narrative) tells an event that takes place in a Skatepark, urban environment, where anyone has the opportunity to know the history of the practice of skateboarding in Colombia, its importance and its participations.

The methodology of this work is to make visible this urban subculture, we looked for several referents of projects and activities, in addition the results have focused on methods of information collection "Surveys", the search to publicize brands and stores, raise awareness, and lower the stigma towards this sport and the most important areas of practice.

Keywords: Skaters, Skateboarding, Skatepark, Subculture, Community

INTRODUCCIÓN

El skateboarding es un deporte que nació a mediados de la década de 1950 en las playas de california, fueron los surfistas que adaptaron ruedas de patines a sus tablas para moverse, En Colombia esta práctica surge finalizando la década de los años 70 y principios de los años 80 gracias a influencias de pioneros estadounidenses. La práctica inicia en las calles con modalidades como downhill (descenso) y freestyle (estilo libre). Estos practicantes de este deporte han creado una especie de comunidad o grupo que influye en su vestuario, las canciones que oyen, los sitios a los que van e incluso su forma de hablar. Para muchas personas se ha convertido no sólo en un deporte, sino en una forma de vida.

A pesar de los años que lleva vigente este deporte la estigmatización negativa hacia esta comunidad no ha querido desaparecer y persiste en la línea del tiempo hasta la actualidad pese a sus participaciones en eventos como lo son los juegos olímpicos, panamericanos, x games entre otros. La falta de atención por parte de organizaciones y la desacreditación de un gran sector de la población son algunos de los motivos por los cuales esta disciplina no está catalogada como deporte. Se trata de una disciplina relativamente nueva en Colombia, la falta de comprensión del concepto, los principios y la naturaleza de la actividad a menudo lleva a los practicantes a convertirse o ser catalogados como vándalos de los espacios urbanos.

La iniciativa y desarrollo del material audiovisual a modo de pop up book que muestre la comunidad skate, tiene como fin generar una apropiación cultural de esta subcultura urbana en Colombia. La elección de un proyecto audiovisual nos permite acercarnos aún más la realidad, sin tratar de convencer al público, sino que deja que la audiencia interactúe con sus propias conclusiones. Por eso se ha recopilado datos y protagonistas del skate colombiano y algunos íconos alrededor del mundo. A través de ellos y sus logros, el objetivo es crear una cara nueva y positiva para su disciplina y para el mundo que los observa.

Además, se pretende por medio de la pieza audio visual, visibilizar los diferentes eventos, escenarios y marcas patrocinadoras de este deporte con la intención de reducir dicha estigmatización que afecta a los individuos que practican este deporte.

JUSTIFICACIÓN

Es de gran importancia el desarrollo de este proyecto digital ya que su alcance será de mayor impacto con la ayuda de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) con ellas se podrá difundir con facilidad el mensaje de sensibilizar y visibilizar la comunidad que practica este deporte y sus entornos deportivos, además con la intervención del diseño industrial se soluciona y mitiga en parte esta problemática no solo desde lo objetual sino desde lo investigativo, creativo e interactivo con tecnologías 4.0.

En Colombia (Semana, 2021) afirma que:

Se estima que hay cerca de 25 mil 'skaters', cálculos de FEDEPATÍN (Federación Colombiana de Patinaje) que tienen la oportunidad de practicar en más de 25 skateparks, 19 de los cuales se encuentran en Bogotá y Medellín, epicentros del skate en el país, cabe resaltar que a pesar de que existe un gran número de personas que practican skate en Colombia se evidencia mucha estigma y exclusión social que va ligadas al alto índice de desigualdad que existe en Colombia, Según (banco mundial, 2021)

Por otro lado, esta exclusión social a esta comunidad que practica skate o habita estas zonas deportivas refiriere.

según (El tiempo, 2020). En una entrevista hecha al skater David Gonzales donde afirma que en “Colombia el 'skate' es popular, pero la diferencia con otros países es que no hay industria. Hay marcas, tiendas, pero no hay un movimiento como en Estados Unidos o en Brasil. Aquí no se toman este deporte tan en serio y no se puede vivir de eso. Me ha pasado que conozco a alguien en Medellín, le cuento a qué me dedico y no me creen”. Esta falta de cultura se da porque las personas no tienen empatía con los patinadores y el poco conocimiento de este deporte y sus logros a nivel nacional para que salga de ese estigma social que rodea esta práctica deportiva, es de gran valor cultural el desarrollo de este proyecto ya que con él se busca generar una apropiación de esta comunidad visibilizándola en una pieza audio visual con el fin de llegar a más personas bajando en gran parte el estigma que rodea esta disciplina. Con la integración a los juegos olímpicos se ha venido incrementando el número de practicantes a nivel nacional.

PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La cultura del skate es muy compleja pero los estigmas que giran en su entorno a nivel mundial y a las personas que se relacionan con este deporte son muchas. algunos de estos estereotipos han cambiado a lo largo de los años, aun así, el skate todavía se malinterpreta y no se respeta por completo en la sociedad. Realmente proviene del pasado. El patinaje ha sido algo rechazado y no aceptado a la vista del público, algunos patinadores son un poco extravagantes, como punk y diferentes peinados y otros los asociaban con la delincuencia. Y el tipo de aspecto fuera de la ley, según (hawk, 2013)

El skateboarding es un deporte que ha tenido una evolución positiva, ya considerado como un deporte olímpico he incluso en Colombia ya hace parte de la federación colombiana de patinaje aun así su estigma sigue ligado a sus orígenes (ferrell, 1997) afirma desde los primeros orígenes del skateboarding ha existido un fuerte vínculo con el consumo de drogas, la violencia y el vandalismo. Se remonta a la década de 1990, cuando el mantra "skate and destroy" se veía en casi todos los videos y revistas, con el pasar de los años este mantra ha cambiado pero el estigma y exclusión sigue.

De acuerdo con (El tiempo, 2019) en una entrevista a Juan Pablo Gallego skater colombiano. esto se debe a que “el mono patinaje nace en las calles, allí siempre hay miedo, cosas que la gente no quiere mostrar ni ver, pero los skaters se salvan porque practican deporte, la pasan bien, están creando, ayudan a hacer país”. Por otro con la integración del skateboarding a los juegos olímpicos y a la federación colombiana de patinaje, ha llevado al aumento de nuevos practicantes jóvenes de este deporte, pero en algunas zonas se vive actualmente el estigma que opaca esta práctica deportiva el desarrollo del proyecto contribuye positivamente para que esta comunidad sea vista con mejores ojos y visibiliza eventos, personajes y sus logros que hacen que el skateboarding colombiano sea potencia.

MARCO REFERENCIAL

El skateboarding es un deporte que ha sido foco de muchas investigaciones tales como la cultura del patinaje en la sociedad moderna, donde se buscó una aproximación etnológica en la ciudad de Madrid la propuesta de investigación de este trabajo se centró en examinar los valores, creencias y elementos que configuran la identidad de la comunidad skater que existe principalmente en Madrid, España, permitiendo a los practicantes deambular por las calles con tablas en los pies. ,

fundamentalmente visualizando las cualidades que otorgan a los skater madrileños ya que llenan no solo sus características personales sino también sus diversiones en la ciudad. (Márquez & Diez García, 2015).

Por otro lado, hay investigaciones y proyectos digitales como es el documental *la cultura Del Skate En Caracas*. Venezuela puede tener uno de los números más grandes de entusiastas del skateboarding en América Latina, pero las percepciones sociales siguen siendo las mismas independientemente del país, y el estigma que rodea a la práctica no es del todo positivo. Por alguna razón, esta investigación se basó en la idea de crear una pieza audiovisual que mostrara el "movimiento del skate", cuyo propósito era transmitir la verdad de lo que los realizadores observaron durante su inmersión. Los autores eligieron el género documental porque el documental no trata de convencer al espectador, sino es un formato que permite al espectador acercarse a la realidad para que pueda sacar sus propias conclusiones. (Fernández & Zugasti, 2015).

Entrando al ámbito nacional se encuentra un proyecto que busca la visibilidad de las prácticas deportivas alternativas que se desarrollan en la ciudad de Cali y sus representaciones culturales. Cuyo objetivo principal fue el análisis y la adaptación a la expresión cultural y al espacio por parte de los practicantes del skateboarding y kitland de la ciudad de Cali, fue entender visualmente los fundamentos. Además, los autores realizaron un análisis de las expresiones sociales y culturales que surgen en la práctica de estos deportes. Estos son constructores de identidad, sentidos y significados en los diversos ambientes y círculos que los adoptan como estilo de vida. Al analizar los datos obtenidos a través de un proceso de aproximación y observación, estos dan luz sobre la narrativa del producto documental. (De la Pava Giraldo & Gómez Molina, 2014). Por otra parte, otro proyecto realizado en el ámbito nacional es *skate, más que madera, llantas y pavimento*. Desde la práctica del skate en Medellín, la construcción y reinterpretación de la identidad en el espacio urbano.

El trabajo se desarrolló en dos capítulos o momentos centrales. El primer momento exploró un enfoque contextual de la práctica del skateboarding, su desarrollo y su difusión en términos de tiempo e historia. Es decir, se basó en un relato general de la historia del skateboarding, sus orígenes en América y los cambios que ha sufrido este deporte a lo largo del tiempo. Trabajo basado en el aspecto social. Donde se teje con los significados y relaciones sociales que componen la experiencia de vivir en la ciudad. El propósito de este estudio fue esclarecer el papel que juega el skateboarding en la construcción de identidad entre los practicantes de la ciudad de Medellín. De este resultado se

pudo concluir que el deporte va más allá del mero disfrute y que las sensaciones adquiridas en cada nivel de aprendizaje se dan simultáneamente en un entorno de descubrimiento de las potencialidades corporales y dominio del espacio público. (Cortazar, 2015).

MARCO TIPOLÓGICO.

Ilustración 1. Pop up book digital



Ilustración 3. Libro digital



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=fqXbmYPcM8c&t=15s> Fuente: <https://www.ub.edu/blokdebid/es/content/libros-digitales-y-dispositivos-de-lectura-%C2%BFdos-mercados-indisociables>

Ilustración 2. Cartilla digital



Ilustración 4. .Pop up book digital realista.



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=JxD-FZ65fCq> Fuente: <http://www.danadiqioia.com/amanita-muscaria>

Las imágenes anteriores hacen referencia a tipologías de libros, revistas y libros emergentes digitales que actualmente se encuentran en el mercado donde cada uno tiene sus propias características en cuanto al tipo de presentación y de dar a conocer el mensaje o el propósito y su tipo de reproducción o manipulación.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo generar una apropiación cultural de la comunidad skate en Colombia y su entorno por medio de storytelling?

OBJETIVO GENERAL

Generar una apropiación cultural de la comunidad skate en Colombia y su entorno por medio de storytelling.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Disminuir el estigma social y los estereotipos hacia la comunidad skate y sus ambientes de práctica.
- Concientizar a la población sobre la importancia del skate en Colombia, sus logros a nivel mundial.
- Visibilizar los diferentes escenarios y personas que habitan o frecuentan estos espacios deportivos.

DESARROLLO – PROCESO CREATIVO

Método

Fases de la metodología Design Thinking tomado de: (Fundación Aquae, 2021)

Fase 1: tener empatía: Investigar las necesidades de tus usuarios. Se trata de entender empáticamente el problema que está tratando de resolver. Por lo tanto, esta fase suele comenzar por la investigación del usuario o consumidor. (Fundación Aquae, 2021)

Fase 2: definir: Identificar las necesidades y los problemas de sus usuarios. Es hora de poner sobre la mesa la información recopilada durante la primera etapa. Se analizan todas las observaciones y se sintetizan para definir los problemas centrales que el equipo ha identificado. (Fundación Aquae, 2021).

Fase 3: idear: En esta fase, se trata de generar cuantas ideas sea posible. Se trata de «pensar fuera de la caja», buscar formas alternativas de ver el problema e identificar soluciones innovadoras para el planteamiento del problema. (Fundación Aquae, 2021).

Fase 4: prototipar: Construir soluciones. Inicialmente se identifica la mejor solución para cada problema encontrado. A continuación, el equipo tiene que construir versiones económicas y muy primitivas de lo que sería el producto final, aunque sea en papel. (Fundación Aquae, 2021) .

Fase 5: probar: Probar los prototipos es la última de las fases del proceso de Design Thinking. Existe una figura –la de los evaluadores–, que se encarga de probar rigurosamente los prototipos. Aunque esta es la fase final, la metodología del design Design Thinking se basa en un modelo de trabajo iterativo. A raíz de los resultados obtenidos, los equipos a menudo utilizan ese como punto de partida. Por lo tanto, es posibles volver a las etapas anteriores para realizar más iteraciones, alteraciones y refinamientos. (Fundación Aquae, 2021) .

PROCESO DE DISEÑO:

Ilustración 5. Paleta de colores del proyecto



Nota: skater colombiano haciendo maniobra en el aire en medio de un skatepark de la ciudad de Bogotá. Tomada de “Jhan Carlos González” [fotografía], Facebook, 2019, <https://m.facebook.com/profile.php?id=100043244058448>

Ilustración 6. Paleta de colores del proyecto



Nota: skater colombiano haciendo maniobra en una baranda a gran velocidad. Tomada de “David González” [captura de video], trhasher, 2012, <https://www.thrasher magazine.com/articles/david-gonzalez-possessed-to-skate/>

Ilustración 7. David González



Nota: interfaz del legendario juego de tony hawk donde aparece el skater colombiano tomada de “ youtube” [captura del video], tony hawk <https://www.youtube.com/watch?v=IuVOFXsFfm4>

CONCEPTO:

Ilustración 8. Primer acercamiento a la introducción



Nota: Las imágenes hacen referencia al primer concepto sobre la introducción del video o pieza audiovisual. Elaboración propia.

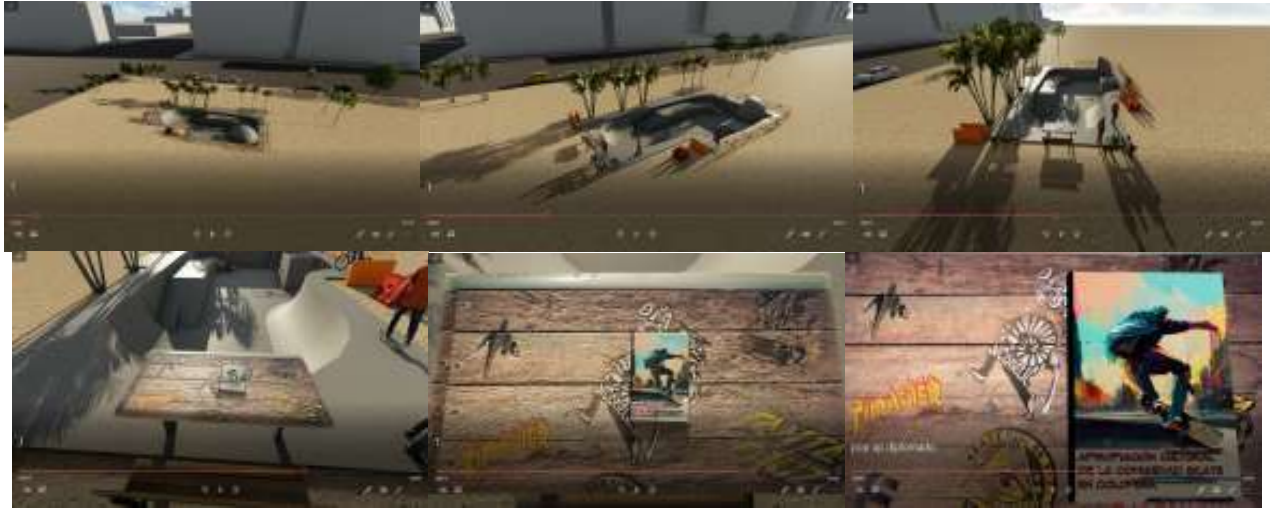
Ilustración 9. Interfaz del programa after y libro emergente.



Nota: imágenes correspondientes al inicio del pop up book e inicios de manejo de after effects. Elaboración propia.

POSIBLES ESCENAS:

Ilustración 10. Entorno: introducción de la pieza audiovisual.



Nota: imágenes correspondientes al desarrollo del entorno virtual que hará parte de la introducción del video, desarrollada en lumión. Elaboración propia.

Ilustración 11. Pop up book renderizado.



Nota: Las imágenes corresponden al libro con textura y fondo en el programa after effects y renderizado en media encoder. Elaboración propia.

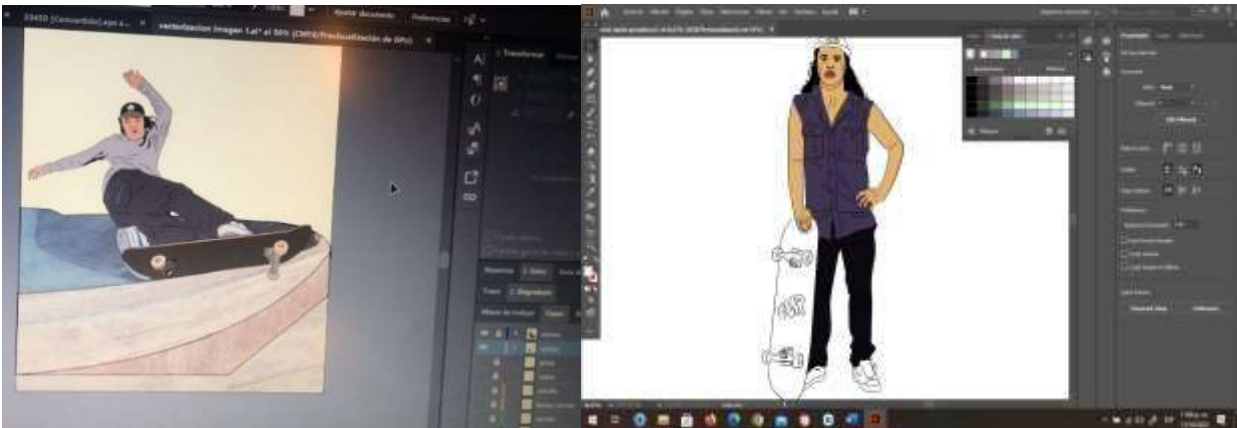
Tabla 1. Guion de la narrativa.

Introducción y Book.	Escenas	Personaje	Imagen	Audio	Super (Narrativa O Texto).	Duración
Intro, portada y contraportada.	1	Varios skaters.	Entorno 3d skatepark(panorámica) zoom al personaje posterior a esto zoom al libro	Sonido intro (música). Sonidos de ambiente urbano.	Título del libro (apropiación cultural del skate en Colombia).	10 seg
Página 1 izq. y der.	2	Skater estado unidos. Rodney muller	Libro pop up con colores acordes, animación de las páginas y escenario (calles de Nueva York) after effects	Paginas pasando, sonido del entorno animaciones.	Reseña sobre el skateboard (orígenes). Posible narración (voz).	15 seg
Página 2 izq y der.	3	Tony Hawks	Calles, skatepark y logo de los juegos olímpicos texto interactivo de esta evolución y trayectoria. (after effects	Sonido de páginas y de animaciones. Posible música para ambientar.	Texto contando o posible voz de cómo fue esa incursión en el los juegos y diferentes eventos.	20 seg
Página 3 izq y der.	4	Skater colombiano (camilo Henao).	Entorno colombiano urbano (skatepark), animaciones algunos movimientos de entorno.	Música rock colombiano, sonido de animaciones	Origen en Colombia texto, y posible voz	15seg

Página 4 1zq y der.	5	Entorno colombiano urbano (skatepark), animaciones algunos movimientos de entorno.		Logros y evolución del skate en Colombia.	15se
Página 5 1zq y der.	6	Varios deportistas (skater).	Música y sonidos de ambiente	Personajes iconos del skate colombiano	20seg
Página 6 1zq y der.	7	Lugares (spost) skaterpark. Animaciones.	Música	Lugares más iconos del skate colombiano.	20seg

Nota: la anterior tabla hace referencia al guion o narrativa que va suceder en el video o pieza audiovisual. Elaboración propia.

Ilustración 12. Ilustración de personaje:



Nota: Proceso de ilustración realizado en adobe illustrator. Elaboración propia.

ILUSTRACIONES DE DEPORTISTAS.

Ilustración 13. Ilustración de deportista.



Nota: Fotografías del skater colombiano Camilo Henao tomada de “perfil de Facebook” [fotografías] Facebook, 2021. <https://www.facebook.com/camilohenao95/photos>

Ilustración 14. Ilustración de deportista.



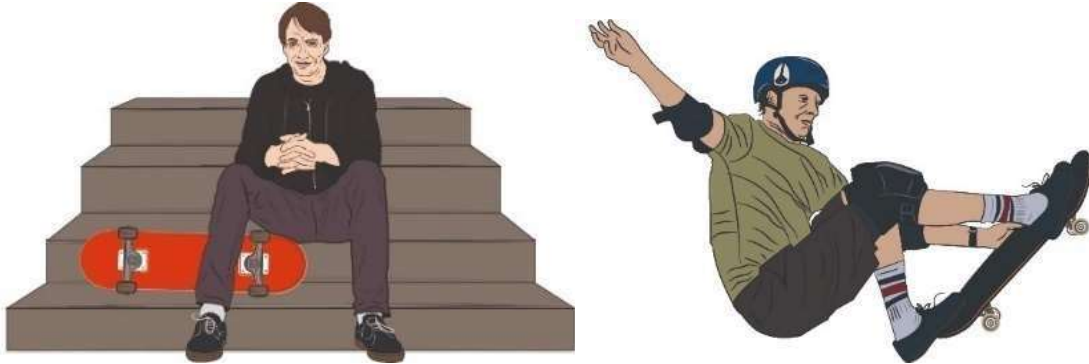
Nota. fotografías de la skater colombiana Ana María Falla Toro. Tomada de “perfil de Facebook” [fotografías] Facebook, 2022. <https://www.facebook.com/profile.php?id=1849538859&sk=photos>

Ilustración 15. Ilustración de deportista.



Nota. Ilustración de fotografía del skater colombiano David Gonzales. Tomada de “perfil de Instagram” [fotografía] Instagram, 2019, <https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE3OTc0MjU2NTMzMzNmZlI5?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Ilustración 16. Ilustración de deportista.



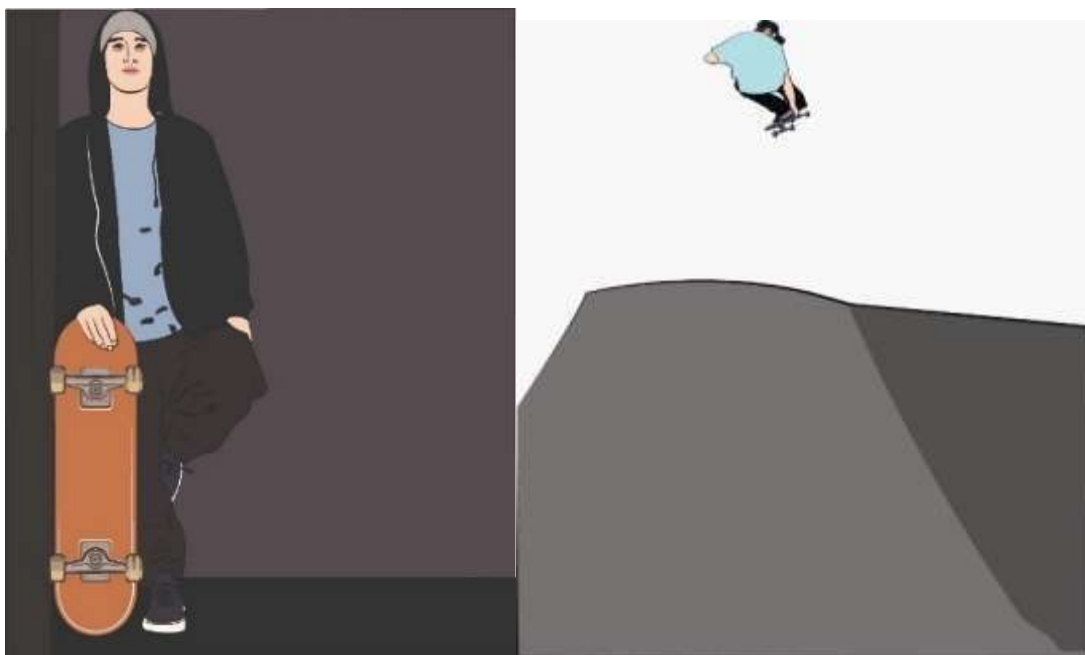
Nota. Fotografía del skater icono tony hawk sentado en unas escaleras. Tomada de “perfil de Instagram” [fotografía], Instagram, 2022, <https://instagram.com/tonyhawk?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Ilustración 17. Ilustración de deportista.



Nota. fotografía del skater estadounidense roney mullen maniobrando su tabla. Tomado de “portal de internet” [fotografía], portal web, 2019, <https://www.appliedbehavioranalysisedu.org/is-skateboard-legend-rodney-mullenautistic/>

Ilustración 18. Ilustración de deportista.



Nota. Fotografía del skater colombiano juan pablo velez posando con su tabla. Tomado de “perfil de Instagram” [fotografía], Instagram, 2017, <https://www.instagram.com/p/BW6oROHBPMP/?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

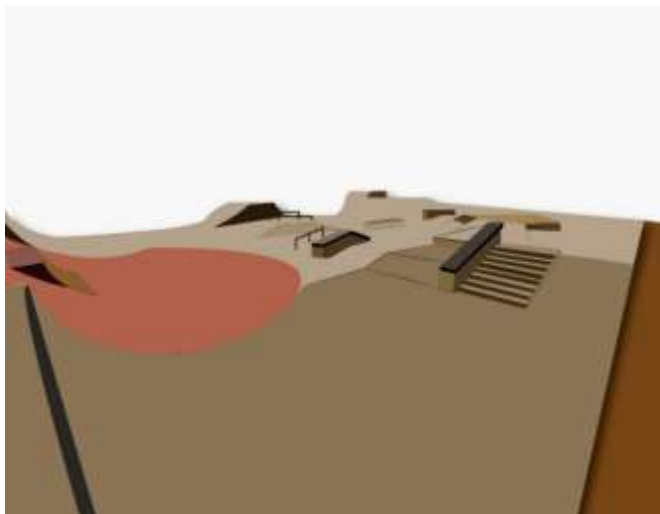
ILUSTRACIÓN DE ESCENARIOS.

Ilustración 19. ilustración de skatepark.



Nota. Fotografía del skatepark de villas de granada en la ciudad de Bogotá Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots/>

Ilustración 20. ilustración de skatepark.



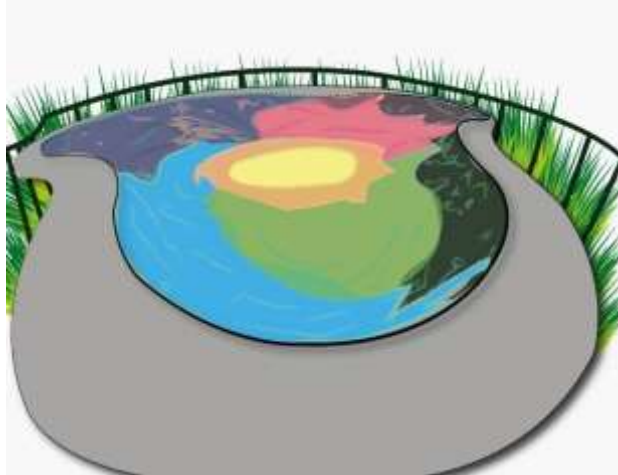
Nota. Fotografía del Skatepark Facatativá en municipio Facatativá en Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots/>

Ilustración 21. ilustración de skatepark.



Nota. Fotografía del skatepark Rionegro en Antioquia Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots>

Ilustración 22. ilustración de skatepark.



Nota. Fotografía del skatepark bowl la estación Bogotá Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots/>

Ilustración 23. ilustración de skatepark.



Nota. Fotografía de vigas skatepark envigado Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots/>

Ilustración 24. ilustración de skatepark.



Nota. Fotografía del skatepark de Yopal-Casanare Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots/>

Ilustración 25. ilustración de skatepark.



Nota. Fotografía del skatepark villa olímpica Pereira Colombia. Tomado de “página web” [fotografía], Pxsports, 2017, <https://pxsports.com/2017/01/skate-en-colombia-spots/>

GLOSARIO.

SKATERS: individuos que practican el deporte del skateboarding.

SKATEBOARDING: deporte que se basa en la propulsión con un skate – elemento compuesto por una tabla de madera, ejes, rodamientos y ruedas- a la vez que se realizan distintos trucos o maniobras. (Federación Madrileña Patinaje, 2016)

SKATEPARK: es un ambiente construido con propósitos recreativos para quienes practican skateboarding, patinaje agresivo, roller, snakeboard y bmx con el fin de practicar, y desarrollar su deporte y técnica. (Blogger, 2012)

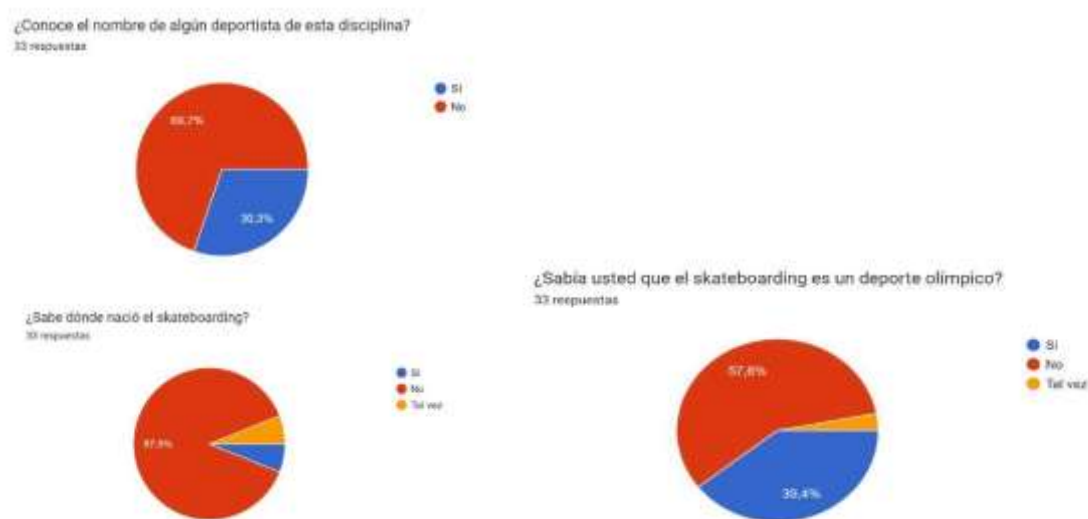
SUBCULTURA: grupo de personas con creencias y comportamientos que los hacen diferenciarse de la cultura predominante de la que también son parte. (Enciclopedia Concepto, 2020)

COMUNIDAD: conjunto de individuos que tienen en común diversos elementos, como el territorio que habitan, las tareas, los valores, los roles, el idioma o la religión. También suele ocurrir que las personas se agrupen entre sí de manera voluntaria o espontánea por tener un objetivo en común. (coursehero, 2019) .

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Como resultado inicial se hizo una encuesta digital por medio de Google drive donde arrojo que la mayoría de personas encuestadas “estudiantes universitarios” desconocen el tema del skateboarding, a continuación, se adjuntan graficas de las respuestas de algunas preguntas de la encuesta.

Ilustración 26. Graficas de encuesta.



Nota: La imagen hace referencia a encuesta realizada en Google Forms sobre el Skateboarding. Elaboración propia

Seguido de esto al finalizar la pieza audiovisual se mostrará al público, quienes tendrán la oportunidad de sacar sus conclusiones sobre el skateboarding, sus participaciones, logros y personajes.

Interacción Del Producto En Redes Sociales

Ilustración 27. Estructura e interacción redes sociales.

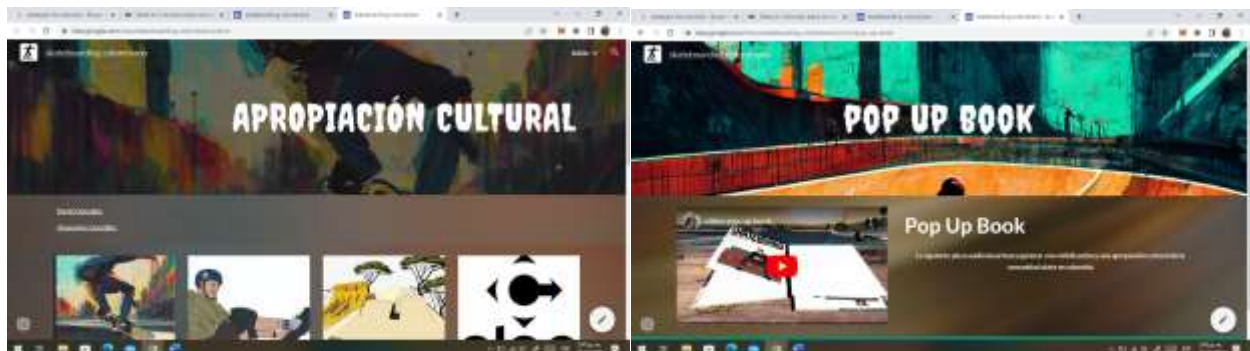


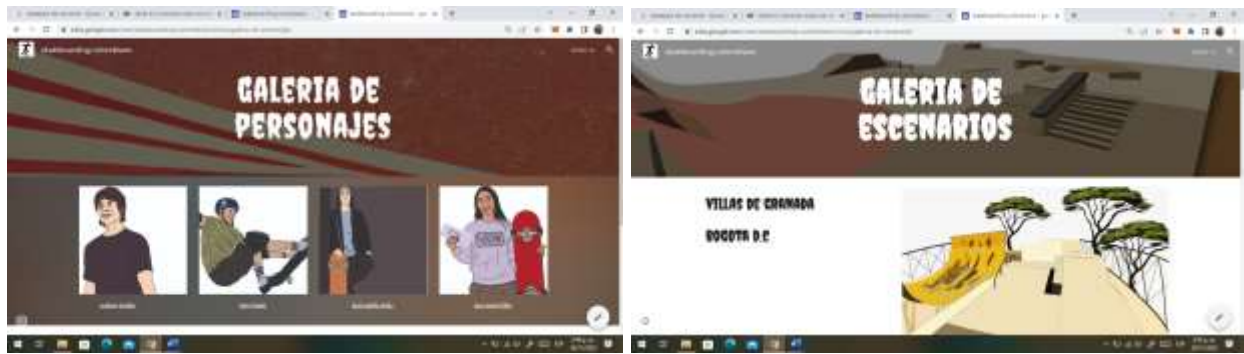
Nota: Las imágenes hacen referencia al primer acercamiento del video en las redes sociales y estructura de realizada en MIRO de interacción en redes sociales. Elaboración propia

Esta interacción sirve para dar a conocer cómo se visualizará el producto cada vez que este circulando en redes sociales.

Página Web Con Pop Up Book.

Ilustración 28. Página web publicada



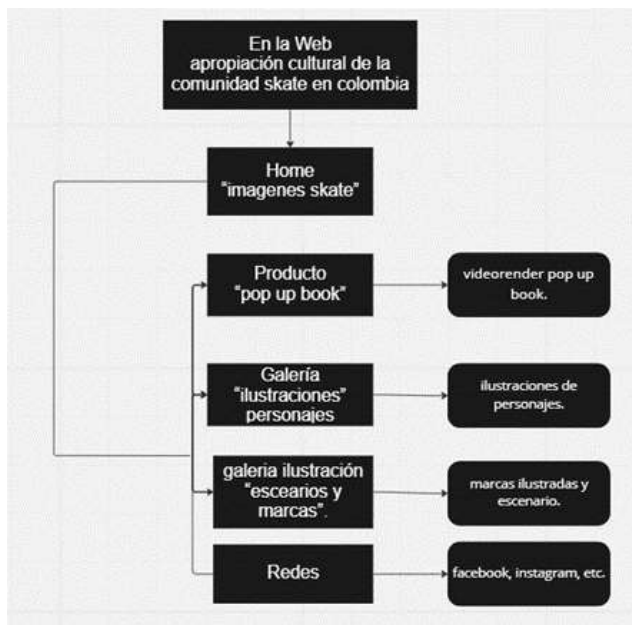


Nota: Las imágenes hacen referencia ala la página web publicada en Google Sites. Elaboración propia

Link de pagina web: <https://sites.google.com/view/skateboarding-colombiano/inicio>

Estructura Página Web.

Ilustración 28. Estructura Página web publicada



Nota: La imagen hace referencia a la estructura de la página web realizada en MIRO. Elaboración propia

CONCLUSIONES

En conclusión, se puede afirmar que la pieza audio visual tiene un gran impacto positivo en la comunidad y en la sociedad en general, basándonos en el resultado de las encuestas realizadas al concluir el producto digital donde se demuestra un mayor conocimiento del concepto de skateboarding y lo que enmarca esta disciplina en Colombia.

Además, es de importancia el desarrollo del proyecto no solo porque está enfocado en visibilizar este deporte, también busca generar empatía y acercamientos a la comunidad en general y la que practica esta disciplina. Por otra parte, el desarrollo y la fácil difusión del mensaje de visibilización podría proyectarse a futuro como un modelo de negocio en la realización de piezas audiovisuales de este tipo replicarse en escuelas o entidades deportivas.

Por otro lado, el producto final fomenta la lectura y las buenas prácticas educativas, además, por ser un recurso audio visual puede llegar a más lugares por ende a más personas con el fin de sensibilizar y generar un punto de vista positivo sobre esta comunidad y las buenas prácticas deportivas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Banco Mundial. (6 de Octubre de 2021). banco mundial en colombia. Obtenido de Colombia: panorama general: <https://www.bancomundial.org/es/country/colombia/overview>

Blogger. (30 de julio de 2012). Skate. Obtenido de blogspot: <https://santofimioskate.blogspot.com/>

Cortazar, R. (2015). Skate, mas que tablas, ruedas y asfalto. Construcciones identitarias y resignificantes al espacio urbano desde la práctica del skateboarding en Medellín. Obtenido de Universidad de Antioquia: https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/14452/1/CortazarRicardo_2015_SkateTablasRuedas.pdf

coursehero. (2019). HUMA MISC. Obtenido de coursehero: <https://www.coursehero.com/file/166887410/Identifique-un-grupo-que-se-considere-como-unasubcultura-y-describa-las-normasdocx/>

De la Pava Giraldo, L., & Gómez Molina, R. (2014). VISIBILIZACIÓN DE PRÁCTICAS DEPORTIVAS ALTERNATIVAS QUE SE GESTAN EN LA CIUDAD DE CALI Y SUS REPRESENTACIONES CULTURALES. CASO PRINCIPAL SKATEBOARDING. Obtenido de Universidad Autónoma de Occidente, Facultad de Comunicación Social, Programa Comunicación Social - Periodismo: <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/7008/T05091.pdf;jsessionid=E692E12C69D5B3FC88F190302EF9F943?sequence=1>

Docplayer.es. (2015). Progresion-un-documental-sobre-la-subcultura-del-skateboardingen-caracas. Obtenido de Docplayer: <https://docplayer.es/39227931-Progresion-un-documentalsobre-la-subcultura-del-skateboarding-en-caracas.html>

El tiempo. (15 de Agosto de 2020). David González: el Nairo Quintana del

'skateboarding'. Obtenido de El tiempo:

[https://www.eltiempo.com/deportes/otrosdeportes/entrevista-al-skater-colombiano-david-gonzalez-de-el-tiempo-](https://www.eltiempo.com/deportes/otrosdeportes/entrevista-al-skater-colombiano-david-gonzalez-de-el-tiempo-521868#:~:text=En%20Colombia%20el%20'skate'%20es,se%20puede%20vivir%20de%20eso.)

521868#:~:text=En%20Colombia%20el%20'skate'%20es,se%20puede%20vivir%20de%20eso.

El tiempo. (28 de febrero de 2019). El skate, del estigma pasará a tener un día para celebrar en Medellín. Obtenido de El tiempo: [https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/elskate-del-estigma-pasara-a-tener-un-dia-para-celebrar-en-medellin-](https://www.eltiempo.com/colombia/medellin/elskate-del-estigma-pasara-a-tener-un-dia-para-celebrar-en-medellin-332210#:~:text=Guillermo%20Ossa-)

332210#:~:text=Guillermo%20Ossa-

,El%20skate%2C%20del%20estigma%20pasar%C3%A1%20a%20tener,d%C3%ADa%20para%20celebrar%20en%20Medell%C3%ADn&text=C

Enciclopedia Concepto. (25 de Septiembre de 2020). Comunidad - Que es, concepto, tipos y características. Obtenido de Enciclopedia Concepto: <https://concepto.de/comunidad/>

Federación Madrileña Patinaje. (13 de Abril de 2016). ¿QUÉ ES EL SKATEBOARDING? Obtenido de Federación Madrileña Patinaje: [https://www.fmp.es/que-es-el-](https://www.fmp.es/que-es-el-skateboarding/#:~:text=El%20skateboarding%20es%20un%20deporte,poder%20realizar%20las%20diferentes%20maniobras.)

[skateboarding/#:~:text=El%20skateboarding%20es%20un%20deporte,poder%20realizar%20las%20diferentes%20maniobras.](https://www.fmp.es/que-es-el-skateboarding/#:~:text=El%20skateboarding%20es%20un%20deporte,poder%20realizar%20las%20diferentes%20maniobras.)

Fernández, E., & Zugasti, A. (Abril de 2015). PROGRESIÓN: UN DOCUMENTAL

SOBRE LA SUBCULTURA DEL SKATEBOARDING EN CARACAS. Obtenido de Universidad Católica Andrés Bello, Facultad de Humanidades y Educación, Escuela de

Comunicación Social.: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAT0804.pdf>

ferrell, j. (1997). CULTURAL CRIMINOLOGY. En j. ferrell, CULTURAL

CRIMINOLOGY (págs. 21-22). Flagstaff: Annual Reviews.

Fundación Aquae. (16 de enero de 2021). La metodología design thinking: definición y fases. Obtenido de fundación aquae: <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-el-designthinking/>

Ghavami, G. (2013). FSU SportsCenter. Obtenido de "Skateboarding Culture and it's Social Stigma": <https://sites.google.com/site/inharmswayfsusportscenter/gustavo-ghavamiskateboarding-culture-and-its-social-stigma> handle.net. (2014). Visibilización de prácticas deportivas alternativas que se gestan en la ciudad de Cali y sus representaciones culturales. Caso principal Skateboarding. Obtenido de handle.net: <https://red.uao.edu.co/handle/10614/7008> hawk, t. (2013). skateboarding and stigma. (Wexford, Entrevistador)

Márquez, I., & Diez García, R. (Abril de 2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la. Obtenido de EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales: <https://www.redalyc.org/pdf/2971/297135368006.pdf>

Revista Empiria. (2015). La cultura skate en las sociedades contemporáneas: una aproximación etnográfica a la ciudad de Madrid. Obtenido de Portal de Revistas de la UNED: <https://revistas.uned.es/index.php/empiria/article/view/13888>

Semana, R. (2021). Colombia podría convertirse en una potencia del skateboarding en América Latina. Obtenido de Semana.com Últimas Noticias de Colombia y el Mundo.

Universidad de Antioquia. (2015). Repositorio Institucional Universidad de Antioquia: Skate : más que tablas, ruedas y asfalto. Construcciones identitarias y resignificaciones al espacio urbano, desde la práctica del skateboarding en Medellín. Obtenido de repositorio.udea.edu.co: <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/14452>