

LEGADO DE NUESTRAS COMUNIDADES WAYUU

Víctor Julio López Castro

Código: 1065816522

Director

M. Sc. Esp. D.I Walter Camilo Suarez

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingenierías y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

AGRADECICMIENTOS

Primeramente, agradezco a la universidad de pamplona por haberme aceptado ser parte de ella, abriendo las puertas del conocimiento, de la vida y muchas anécdotas que solo están plasmados en mis recuerdos; conocer mi carrera es una de las vivencias más emocionantes que me llevo en el corazón, agradezco por un maravilloso programa que me enseñó, educo e inculco valores que nunca se olvidaran... Agradezco a mi asesor de tesis el DI. Walter Camilo Suarez por brindarme la oportunidad de acudir a sus capacidades y conocimientos que fueron de ayuda en todo mi proceso educativo, es un orgullo haber pertenecido a mi carrera, Diseño Industrial.

También agradezco a mis padres Víctor Julio López Maldonado por haberme brindado la oportunidad de estudiar y siempre alentarme en esos momentos en los que no podía más, a mi madre Julia Rosa Castro por apoyarme y darme esperanza de seguir adelante y nunca rendirme en los momentos difíciles, son ellos el motor de mi inspiración y la lucha por conseguir el éxito. Por último, dar gracias a dios por los buenos momentos, por los malos, por aquellos amigos que se quedarán en los recuerdos y aquellos que seguirán acompañándonos, por los buenos profesores, por las experiencias vividas, pero, sobre todo, por el presente que ahora me permite vivir al lado de una maravillosa mujer, que es capaz de hacer que mueva montañas y culminar esta etapa de mi vida.

RESUMEN

El siguiente proyecto describe como las comunidades indígenas wayuu, ubicadas en la parte norte de la región guajira, son desamparadas y olvidadas por las mismas poblaciones aledañas y principalmente del gobierno nacional, estas comunidades han existido en nuestro país desde sus inicios constituyéndose y reconociéndose como un pueblo autónomo e independiente, admirados por la riqueza pluricultural que en sus comunidades emana; se trata de generar interés por un pueblo que para muchos no tiene ningún valor. por ello, se plantea la capacidad que tienen las herramientas digitales como medios interactivos en el sostenimiento de una relación más directas con nuestras comunidades, con el fin de visibilizar con mayor intensidad sus costumbres y creencias, enseñar a través de medios digitales que propaguen la información con mayor eficiencia y conservar su lengua oficial como parte de su identidad cultural y el aprendizaje del autorreconocimiento.

PALABRAS CLAVES

Cultura Wayuu, Costumbres y Creencias, Revista – Comic, Diseño Digital.

ABSTRAC

The following project describes how the Wayuu indigenous communities, located in the northern part of the Guajira region, are abandoned and forgotten by the same surrounding populations and mainly by the national government. These communities have existed in our country since its inception, constituting and recognizing themselves as a autonomous and independent people, admired by the multicultural wealth that emanates from their communities, it is about generating interest for a people that for many have no value, therefore, the capacity of digital tools as interactive media in sustaining of a more direct relationship with our communities, in order to make their customs and beliefs more visible, teach through digital media that disseminate information more efficiently, and preserve their official language as part of their cultural identity and learning the language. self recognition.

Tabla de Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. JUSTIFICACIÓN.....	6
3. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	7
3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
4. OBJETIVOS	7
4.1. OBJETIVO GENERAL	7
4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
5. DESARROLLO PROCESO CREATIVO	8
5.1. ANTECEDENTES	8
5.1.2. TIPOLOGIA.....	9
6. METODOLOGIA DESING THINKING	10
6.1. FASE 1: (EMPATÍA) ESTUDIO DEL CONSUMIDOR	10
6.1.2. TARGET.....	11
6.1.2.3. NECESIDADES DEL CONSUMIDOR.....	12
6.2. FASE 2: (DEFINIR) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
6.3. FASE 3: (IDEAR) STORYTELLING	14
6.3.1. PALETA DE COLORES.....	15
6.3.2. DESARROLLO DE PERSONAJES.....	15
6.4. FASE 4 (PROTOTIPADO) REVISTA – COMIC INTERACTIVO.....	17
6.4.1. CARTAS DIGITALES.....	18
6.4.2. CARTAS DE MUESTRA DIGITAL PARA SUBIR AL DRIVE	18
6.4.3. CARTAS DE COLECCIÒ.....	20
6.4.4. MODELADO 3D COMO HIPOTESIS DE MONETIZACIÒN	20
7. FASE 5: (RESULTADOS).....	21
7.1. MUESTRA DE PAGINA WEB.....	21
7.1.2. ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÒN.....	22
7.1.3. ESTRATEGIA DE MONETIZACION.....	23
7.1.4. ESTRATEGIA DE REDES	23
8. CONCLUSIONES.....	25
9. BIBLIOGRAFIA.....	26

1. INTRODUCCIÓN

La región guajira tierra de cantores, es la fuente de crecimiento de un pueblo que viene subsistiendo mediante la perseverancia y autodeterminación como un pueblo independiente con muchas necesidades, los vientos huracanados, los días soleados y los campos áridos hacen parte de la cotidianidad, así como su amor por el tejido en diferentes formas, tamaños y colores, aplicados a productos como lo son; mochilas, guaireña, sombrero, mantas y demás que son de su propiedad cultural. (Nelly Hostein, 2010)

Las comunidades indígenas se han proliferado por todo el territorio colombiano, siendo parte de una sociedad desinteresada e indiferente con problemas externos que vulneran los derechos de los pueblos menos favorecidos, en la zona norte de la guajira se puede observar la mayor concentración de comunidades indígenas, siendo Uribia el municipio con mayor registro de comunidades indígenas wayuu, la adaptación sigue siendo parte de su vida debido a los bajos ingresos económicos que generan a nivel municipal o de rancherías, donde la mayor fuente de ingreso se ve reflejada en el turismo por su cercanía al mar caribe. (Nelly Hostein, 2010)

La comunicación hace parte del seguimiento indígena, mediante medios audiovisuales que ayuden afianzar lazos y reduzcan barreras de conocimiento cultural para turistas, visitantes y comunidades aledañas que puedan contribuir con el crecimiento de todas las comunidades wayuu; sus costumbres, creencias y lengua oficial son símbolo de identidad cultural donde el aprendizaje mediante medios digitales puede generar empatía y a su vez visibilizar las necesidades que estas comunidades están pasando. (Vilma Almendra Quiguanás, Diana Giraldo Cadavid, Rocío Gómez Zúñiga, Julián González Mina, Oscar Grillo, Armando Henao Velarde, Rocío Rueda Ortiz, Gustavo Ulcué Campo, Viviam Unás Camelo, 2011)

(Feldman, 2005), define la capacidad de aprendizaje como un cambio permanente, donde las personas mediante la interacción de experiencia. Asumen cambios conductuales, el proceso debe prolongarse con el fin de obtener los conocimientos impartidos y ocurre mediante prácticas u formas de experiencia. (Alejandro Alberto Quintana Mendoza, 2021)

Por ello, se busca extender el conocimiento pluricultural que estas comunidades han venido perdiendo con el tiempo, a través de medios que propague la información de una manera más rápida con acceso a todo tipo de personas.

2. JUSTIFICACIÓN

Los wayuu son comunidades indígenas que trabajan la tierra y propagan sus tradiciones y valores culturales mediante artesanías y demás patrimonios culturales que para ellos es muy representativo de la región guajira, desde años atrás, se habla de las necesidades y dificultades que padecen estas comunidades proliferadas por todo el territorio caribe, su espíritu emprendedor los lleva a conocer regiones aledañas a sus rancherías y en la mayoría de casos se radican en pueblos cercanos apropiándose de costumbres y perdiendo en muchos casos la esencia Wayuunaiki, las personas juegan un rol importante ya que muchos se excluyen, sintiéndose ofendidos por la asociación entre culturas lo que genera una rivalidad donde las comunidades Wayuu se esfuerzan por ser aceptados, mientras que la pérdida de valores cultural va desapareciendo. (Alejandro Alberto Quintana Mendoza, 2021).

Según el ANAA AKUAIPA (proyecto educativo para la gran nación del Wayuu), la lengua oficial Wayuunaiki representa valores culturales que realzan la esencia del ser wayuu, debido al fortalecimiento de identidad, pensamiento y convivencia, que transmiten creencias, conocimientos tradicionales e historias que pasan de generación en generación. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2008)

En el último estudio realizado por el Ministerio de Cultura. (2011), muestra que: “En las nuevas generaciones hay debilitamiento del habla, aproximadamente en el 60% de los jóvenes; mientras que en niños es aún más preocupante ya que el 30% aproximadamente conocen la lengua oficial wayuunaiki. (CULTURA, 2011)

Se busca con este proyecto reconstruir y fortalecer los conocimientos impartidos por las comunidades Wayuu, comprometiéndonos con los valores culturales y resaltando cada uno de ellos con el fin de generar empatía con las necesidades del pueblo Wayuu y promoviendo un acercamiento más directo con nuestras comunidades indígenas.

3. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

Las comunidades indígenas siempre se han caracterizado por su apropiación cultural y su identidad como seres autónomos e independientes de una sociedad vulnerable que cada día mediante esfuerzos de autorreconocimiento y preservación de creencias religiosas, formación educativa, comportamientos sociales, vestimenta o preservación de su lengua, han logrado la inclusión dentro de una sociedad moderna. La identidad cultural wayuu no solo se incorpora a los derechos culturales, también interactúa con otros derechos humanos como; la libertad de religión y pensamiento o el derecho a la propiedad privada y el uso que le dan estas comunidades, por ello, la interacción con otros grupos sociales ha generado comportamientos que atrofia el aprendizaje propio, asimilando costumbres diferentes a su entorno o forma de vida Wayuu. (Marta Patricia Forero Villamizar, Josimar Carolina Gonzales del Mar, 2021)

La preservación de la lengua Wayuu hace parte de algunos antiguos reconocimientos y nuevos derechos como; propiedad intelectual y medicina tradicional. El Wayunaiki es la lengua oficial del Wayuu y es importante ya que nos permite preservar sus tradiciones y valores culturales. Para los indígenas la lengua no solo es un símbolo de identidad, sino también un medio de valor ético, que constituyen los conocimientos formando pueblos autónomos e independientes, reconocidos por el cuidado de su tierra, costumbres y creencias. (Sala-Gómezgil, 1983)

3.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo Visibilizar las comunidades Wayuu, teniendo en cuenta los conocimientos culturales que han establecido en la región guajira mediante una revista – comic interactivo?

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Visibilizar las comunidades Wayuu, teniendo en cuenta los conocimientos culturales que han establecido en la región guajira mediante una revista – comic interactivo.

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar ilustraciones que representen las costumbres wayuu.
- Enseñar mediante cartas coleccionables parte de las creencias wayuu.
- Establecer escenas que me ayuden a propagar la información.

5. DESARROLLO PROCESO CREATIVO

5.1. ANTECEDENTES

Las comunidades Wayuu son personas representativa de la guajira que luchan diariamente con el fin de ser una sociedad autónoma e independiente, su riqueza cultural es la fuente de inspiración con la que muchos nos sentimos identificados, según quintana (2021) los wayuu merecen nuestro respeto y reconocimiento ya que por sus condiciones de vida pasan necesidades, pero gracias a su perseverancia y determinación para subsistir, han logrado impactar de manera pluricultural en todo el territorio colombiano.

Como parte de las investigaciones que han desarrollado en los últimos años, quintana (2021) propuso la revitalización de la lengua oficial (wayuunaiki) mediante un juego interactivo que ayude en el aprendizaje y apropiación de la lengua mater como símbolo y riqueza cultural de nuestras comunidades, promoviendo en niños y jóvenes las capacidades para enseñar a todas las personas que se sientan identificadas.


En Colombia existen entidades encargadas de preservar los valores pluriculturales que hacen parte de nuestra historia, a través de mercados que dan a conocer la importancia de sus costumbres y tradiciones. Las artesanías de Colombia se encargan de difundir la historia de las comunidades Wayuu a través de productos que para muchos son herencia cultural, las mochilas, los bastones, las vasijas y demás artículos son exhibidos mediante páginas web que ayudan en el aprendizaje para muchos visitantes. En la actualidad para los docentes es necesario la aplicación de métodos que ayuden al desarrollo de técnicas educadoras, que fortalezcan y afiancen los conocimientos. por lo tanto, se contempla para los estudiantes del programa de licenciatura en etnoeducación la posibilidad de aplicar y desarrollar ambientes virtuales que afiancen los conocimientos y la información sea más transicional. (NANCY ROSA ROYS ROMERO, 2015)

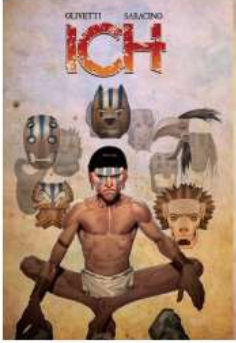

El autorreconocimiento no es suficiente para que estas comunidades sean reconocidas y valoradas por todo el mundo, personas como Gustavo Ulcue se encargan de los procesos de comunicación e investigación para la propagación de contenidos audiovisuales de organizaciones y pueblos indígenas, gracias a estos medios nuestras comunidades se pueden ver con mayor intensidad ante un mundo que está en constante cambio. El fortalecimiento de su identidad como comunidad wayuu está siendo afectada por diferentes cambios, entre ellos, la inclusión de su identidad cultural demarcada por toda la región guajira, por ello, mediante las herramientas tecnológicas, de

comunicación, adaptación y enseñanza según Martha Forero (2021), podemos incorporar a los etnoeducadores, la facilidad de inclusión social mediante objetos virtuales de aprendizaje como parte del conocimiento y método de enseñanza para las población indígenas.

En 2016 gracias al autor Alejandro Pino, se pudo establecer gran parte de la importancia de la preservación de la tierra y de cómo nuestras comunidades indígenas han aprovechado todos sus recursos, el abrazo de la serpiente es una película que impacta en la región amazónica confabulando la riqueza de fauna y flora como parte de nuestras comunidades indígenas, por ello su relevancia toma fuerza en todo el territorio colombiano. La inclusión de metodologías como desing tinking nos ayuda a generar un panorama más amplio de las necesidades que nuestras comunidad hoy en día siguen pasando, la capacidad de idear formas en las que nuestras comunidades se vean beneficiadas mediante la empatía, es parte del compromiso que nosotros como comunidad queremos aportar a la sociedad, el pronosticar nuevas herramientas de usos que se puedan adaptar y utilizar por medios digitales para la preservación de nuestras comunidades tienen la capacidad de generar un mayor impacto en todo el territorio nacional. (AQUAE FUNDACIÓN, 2021)

5.1.2. TIPOLOGIA

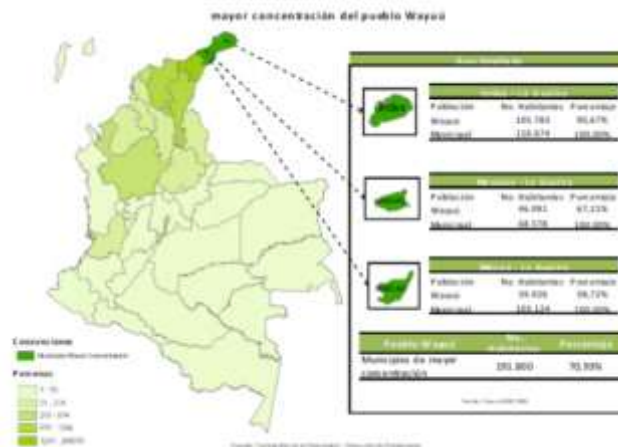
 <p>13. Andrew Loomis, <i>Figure Drawing for All It's Worth</i>, 1943.</p>	<p>El trabajo de Andrew Loomis destaca como ilustrador, autor e instructor de arte estadounidense. Principalmente estuvo dedicado en la parte publicitaria y las revistas, este autor es conocido por sus libros que comparten los rasgos del arte y sus composiciones como bola y el avión método de dibujo de cabeza, guiado por el dialogo humorístico.</p>
---	--

 <p>Fig.29. Ariel Olivetti, Luciano Saracino: ICH: Naturaleza salvaje, 2016. Portada del cómic</p>	<p>Se tiene en cuenta ilustradores que se distinguen por sus representaciones gráficas y los colores que contrastan con los personajes.</p> <p>Ariel Olivetti es un ilustrador que ha trabajado para Marvel comic durante años, se caracteriza por la musculatura que tienen sus personajes y el detalle que logra emitir con cada uno de ellos, En sus dibujos es común el uso de tonos degradados y contrastes que juegan con las sombras y luces. Paralelamente, con el uso de software digital como Photoshop.</p> <p>Ariel Oliveth, Luciano Saracino: ICH; Naturaleza Salvaje, 2016. Recuperado de:</p>
 <p>Fig.26. Diego Agrimbau, Pietro: CIELOALTO, 2012. Portada del cómic</p>	<p>Elaborada por el guionista Diego Agrimbau y dibujo de prieto. Comprende una historia acerca de los viajes en el tiempo y la inmortalidad publicada en 2012, donde el encanto por lo colores neutro favorece a los personajes.</p> <p>Diego Agrimbau, Pietro: Cieloalto, 2022. Recuperado de:</p>

Fuente: Referentes históricos, (2022).

6. METODOLOGIA DESING THINKING

6.1. FASE 1: (EMPATIA) ESTUDIO DEL CONSUMIDOR

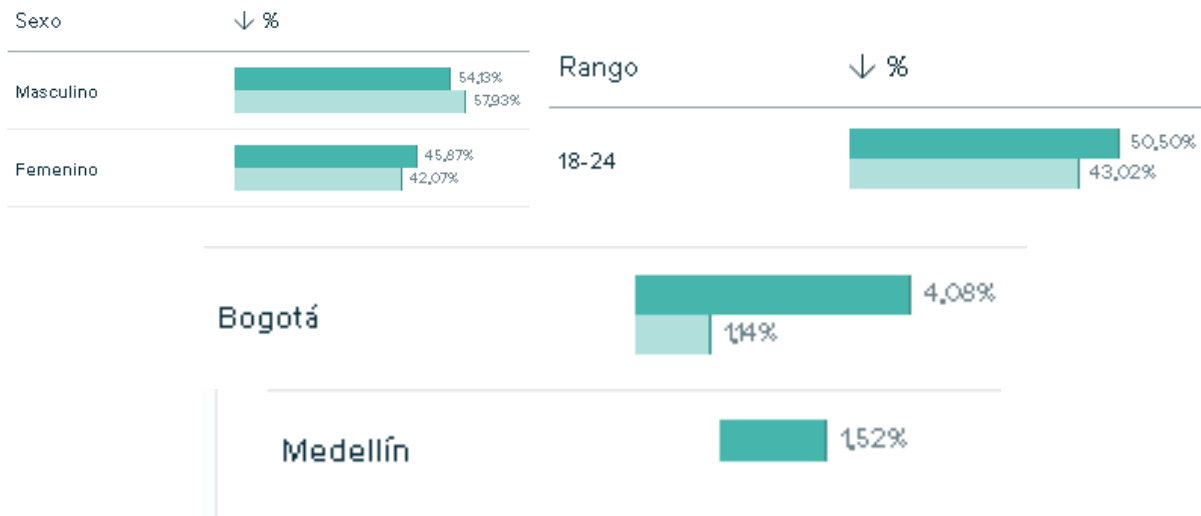


Fuente: Dirección de poblaciones, (2005).

NOTA: en la imagen anterior se puede apreciar, la mayor cantidad de comunidades Wayuu en los municipios de Uribia, Manaure y Maicao, donde reportes según DANE el mayor número de asentamientos indígenas wayuu, se encuentra en el municipio de Uribia con un total de 270.413 personas auto reconocidas como pertenecientes al pueblo Wayuu, cifra que ayuda en la selección del municipio con mayor número de muestras para la recolección de información en el análisis de consumidores.

Con el fin de hacer un análisis de consumidores con el mayor número de muestras posibles, se estableció trabajar con el municipio de Uribia, en el cual y de acuerdo a los datos arrojados por el DANE en el 2005), hay mayor concentración de asentamientos indígenas, con un porcentaje de 90,67%, y superior frente a los otros municipios.

6.1.2. TARGET



Fuente: Pagina Web Audiense, (2022). <https://dashboard.audiense.com>

Según estadísticas del mercado sobre cultura, los países que más hablan del tema son México, Brasil, España, Italia y Colombia, por lo tanto, los idiomas en los que el proyecto debe estar dirigido son español, portugués, inglés, italiano y catalán; para la elección de genero se tuvo en cuenta ambos sexos con una mayor participación de hombres, el rango de edad que se estima para la clasificación de usuario es de 18 a 24 años. Como parte del estudio del consumidor se propone realizar la venta de insumos en ciudades como Medellín y Bogotá por su alta participación en el tema.

6.1.2.3. NECESIDADES DEL CONSUMIDOR

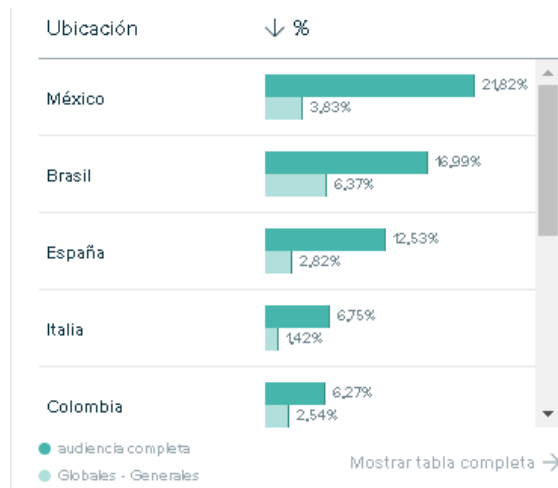


Fuente: Pagina Web Mochilas y Bolsos Colombianos Wayuu, (2022).

<https://wayuurs.com/>

Las comunidades de Uribia ubicada en la zona norte de la guajira, actualmente son personas humildes, dedicadas al trabajo duro como lo es el campo, sus ingresos son bajos por lo tanto la calidad de vida que se pueden permitir no es considerable. En general las familias están compuestas por cabezas de familia y 2 o 3 niños entre los que predomina la masculinidad. Dentro de sus comodidades a nivel municipal se pueden observar tiendas, parques comunitarios entre otros sitios limitados con los que pueden contar, la mayor fluencia de ingresos se presenta en el turismo por la llegada de visitantes en ciertas épocas del año lo que es aprovechada por algunas familias que ya vienen desarrollando el turismo. También se debe tener en cuenta un panorama más abierto en donde las rancherías o llamados resguardos indígenas son asentamientos a los alrededores de este municipio y que sus necesidades suelen ser mayormente preocupante debido a la falta de atención por parte del gobierno y a la poca importancia que nosotros como comunidad le hemos dado en todos estos años.

En general las necesidades que invaden estas comunidades no solo tienen que ver con la falta de ingresos económicos o la atención que todo un país le pueda prestar viéndolo desde un panorama superficial, por consiguiente las necesidades más básicas que solemos tener las personas como; tener un casa digna, comer de manera saludable, sentirse cómodo con su estilo de vida, tener accesos a buenos medicamentos, contar con medios de comunicación o hasta hacer de sus necesidad físicas son problemas que día a día el municipio de Uribia y sus comunidades alrededores padecen.



Fuente: Pagina Web Audiense, (2022). <https://dashboard.audiense.com>

Es pertinente mencionar la pérdida de valores pluricultural que estas comunidades indígenas están olvidando, por ello, el propagar esta información por medios interactivos, de fácil acceso y con mayor capacidad de envío, fortalece los lazos para aquellos que se sientan representados con las necesidades que estas comunidades Wayuu han venido padeciendo durante muchos años. Según la estadística arrojada, Colombia está en el puesto número 5 con un 6,27% de participación sobre temas culturales, lo que indica una falta de conocimiento y empatía por nuestras comunidades indígenas.

6.2. FASE 2: (DEFINIR) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las comunidades indígenas siempre se han caracterizado por su apropiación cultural y su identidad como seres autónomos e independientes de una sociedad vulnerable que cada día mediante esfuerzos de autorreconocimiento y preservación de creencias religiosas, formación educativa, comportamientos sociales, vestimenta o preservación de su lengua, han logrado la inclusión dentro de una sociedad moderna. La identidad cultural wayuu no solo se incorpora a los derechos culturales, también interactúa con otros derechos humanos como; la libertad de religión y pensamiento o el derecho a la propiedad privada y el uso que le dan estas comunidades, por ello, la interacción con otras culturas ha generado comportamientos que atrofia el aprendizaje propio, asimilando costumbres ajenas al entorno o forma de vida Wayuu. (2021). (Alejandro Alberto Quintana Mendoza, 2021)

La preservación de la lengua wayuu hace parte de algunos antiguos reconocimientos y nuevos derechos como; propiedad intelectual y medicina tradicional. El wayunaiki es la lengua oficial del wayuu y es importante ya que nos permite preservar sus tradiciones y valores culturales. Para los indígenas la lengua no solo es un símbolo de identidad, sino también un medio de valor ético, que constituyen los sistemas de conocimiento mediante los cuales, formas un todo con la tierra y son cruciales para su supervivencia. (Sala-Gómezgil, 1983)

- Poca participación del gobierno o entidades que puedan contribuir a las necesidades de estas poblaciones.
- Baja participación en el mercado para la generación de ingresos económicos.
- Falta de valores éticos y empatía hacia estas comunidades Wayuu.
- Pérdida de valores pluriculturales de las mismas comunidades.

6.3. FASE 3: (IDEAR) STORYTELLING

NARRATIVA: La historia se basa en los personajes según la recolección de datos arrojados, mediante historias, mitos e información que se pudo haber recolectada en las bases de datos, los personajes estarán ligados a los dioses, a personajes representativos de la cultura Wayuu y demás personajes que puedan estar involucradas en la narrativa.

REVISTA - COMIC: la idea de desarrollar este concepto surge de la capacidad que tiene una revista para transmitir el mensaje dándole prioridad al producto con mensajes de valor de una manera más publicitaria, mientras que el comic nos ayuda en la parte gráfica y de cómo esa historia es contada a través de personajes y sucesos en la narrativa.



Fuente: Pagina Web Inmanga, (2022). Shingeki no Kyojin Manga Online - InManga (intomanga.com).

RELATO: se trata de un pueblo olvidado, a quienes le ha tocado pasar grandes necesidades y afrontar grandes retos para subsistir en un mundo que simplemente los olvido y que no reconoce como un pueblo lleno de valores culturales y capaces de ser reconocido y aceptados por todo el mundo.

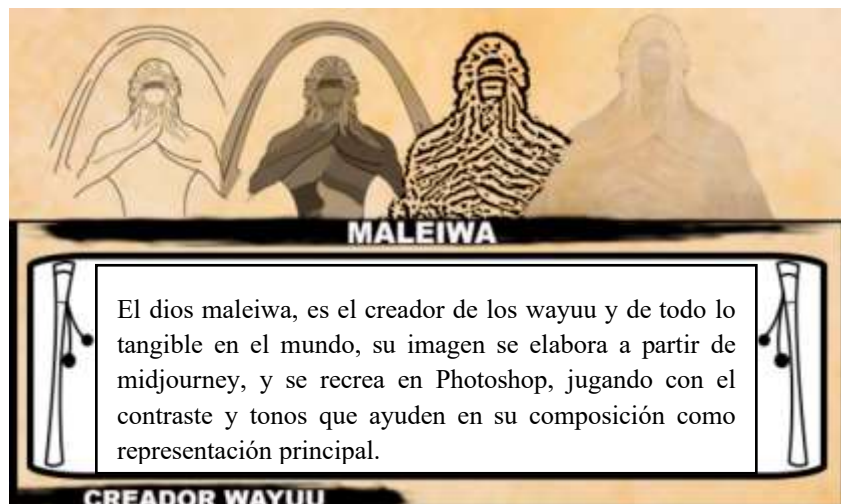
6.3.1. PALETA DE COLORES



Fuente: Pagina Web Wainyuu Paleta de Colores, (2022). Revista-comic Interactivo.
<https://sites.google.com/view/wainyuu/galer%C3%ADa?authuser=0>

6.3.2. DESARROLLO DE PERSONAJES

INFOGRAFIA DIOSES



JUYA




ESPOSO DE PULOWI




Los personajes son presentaciones abstractas del dios maleiwa, su diferencia está en el tipo de don obsequiado.




PULOWI




ESPOSA DE JUYA




Los personajes son presentaciones abstractas del dios maleiwa, su diferencia está en el tipo de don obsequiado.




PALANAKAI



DIOS DEL MAR



Los personajes son presentaciones abstractas del dios maleiwa, su diferencia está en el tipo de don obsequiado.



WANULU



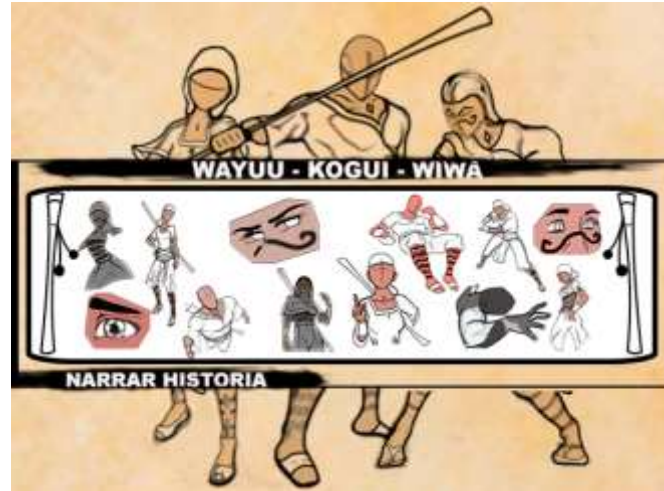
DIOS DE LA ENFERMEDAD



Los personajes son presentaciones abstractas del dios maleiwa, su diferencia está en el tipo de don obsequiado.



INFOGRAFIA PERSONAJES

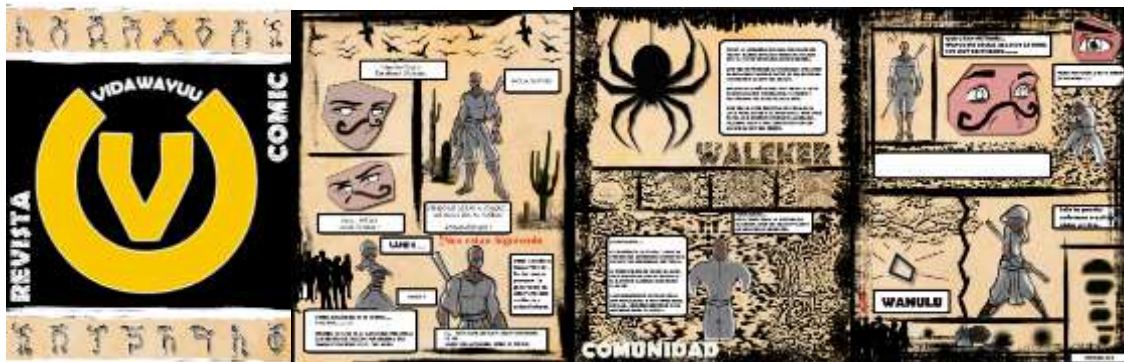


Fuente: Pagina Web Wainyuu Desarrollo de Personajes, (2022). Revista-comic Interactivo.

Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/galer%C3%ADa?authuser=0>

DESARROLLO DE REVISTA - COMIC

6.4. FASE 4 (PROTOTIPADO) REVISTA – COMIC INTERACTIVO



Fuente: Pagina Web Wainyuu Prototipado de Revista-Comic, (2022). Revista-comic Interactivo.

Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/tienda/revista-comicc?authuser=0>

La revista – comic está basada en creencias y costumbres de las comunidades indígenas wayuu, está compuesta por portada, anteportada, contenido visual e interacción con la interfaz desarrollada como método de gamificación y monetización. También cabe resaltar el ámbito publicitario ya que, se están exhibiendo los productos.

6.4.1. CARTAS DIGITALES



Para el proyecto de gamificación se tiene en cuenta, la participación de cartas digitales como coleccionables, su participación dentro de la lectura incluye preguntas con el fin de que el lector pueda aprender sobre las comunidades wayuu, una vez responda correctamente puede ingresar el código verificado a través de OneDrive para el descargue de su carta digital.

6.4.2. CARTAS DE MUESTRA DIGITAL PARA SUBIR AL DRIVE





Fuente: Pagina Web Wainyuu Cartas Digitales, (2022). Revista-comic Interactivo.

Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/tienda/cartas-coleccionables?authuser=0>

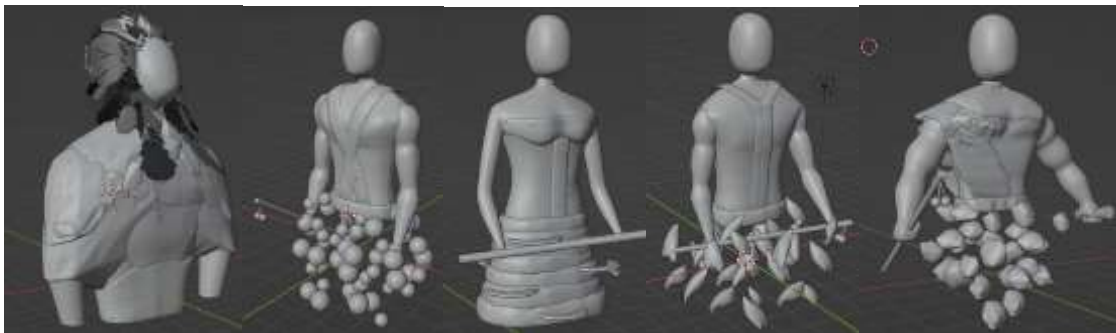
6.4.3. CARTAS DE COLECCIÒ



Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/tienda/cartas-coleccionables?authuser=0>

Como propuesta de estrategia de monetización se tiene en cuenta la participación de cartas de colección de manera física, donde el visitante puede ingresar a los medios para ver los productos que se están exhibiendo y como puede contactarnos para la realización de venta en línea.

6.4.4. MODELADO 3D COMO HIPOTESIS DE MONETIZACIÓN



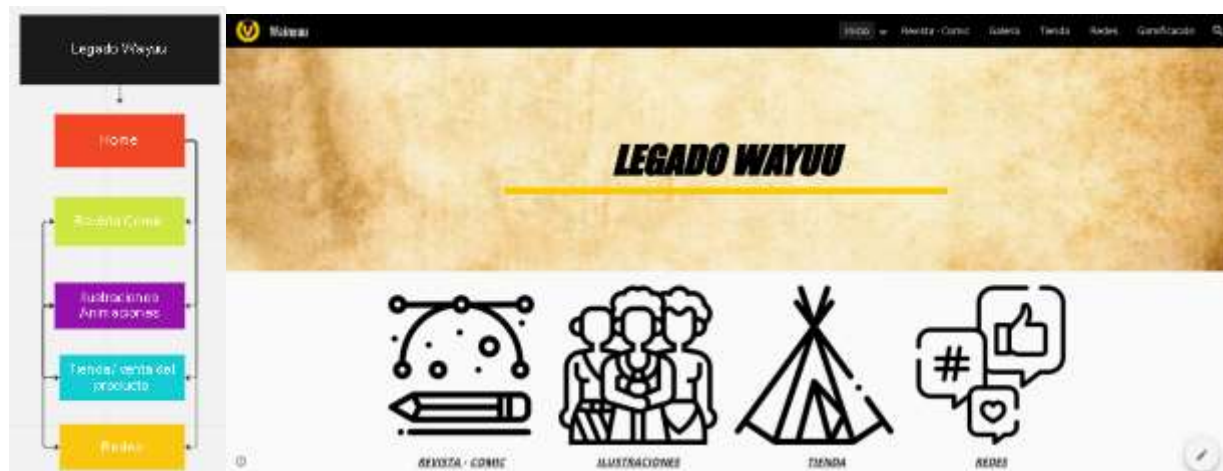
Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/tienda/modelados-3d?authuser=0>

HIPOTESIS DE MONETIZACIÓN

Los modelados 3D se pueden considerar dentro de la estrategia de monetización, considerando el cobro directo por la venta de cada producto. Los canales de venta y comunicación seguirán siendo los mismos, pero el cobro se realizará en criptomonedas por medio de plataformas como OpenSea. El intercambio pasará a moneda peso colombiano para su obtención por cobro inmediato.

7. FASE 5: (RESULTADOS)




7.1. MUESTRA DE PAGINA WEB



Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/inicio>

Como propuesta de venta, publicidad y valor del producto, se decidió incorporar una página web que me informe sobre las comunidades indígenas, que muestra parte de la revista comic como insumo de aprendizaje, y venta. También se pretende incorporar una galería de ilustraciones y un segmento de redes donde pueden ver los diferentes contenidos digitales.

7.1.2. ESTRATEGIA DE GAMIFICACIÓN

Página de lectura	Página de Pregunta	Página Drive
 <p>Tener interés por leer la revista – comic para ir aprendiendo de las comunidades wayuu.</p>	 <p>Una vez estes inmerso en la revista – comic, hay páginas que recaen en una serie de preguntas con el fin de obtener la carta digital.</p>	 <p>Si la respuesta que has elegido es correcta, tendrás la opción de ingresar un código en drive que te ayudara a descargarla.</p>

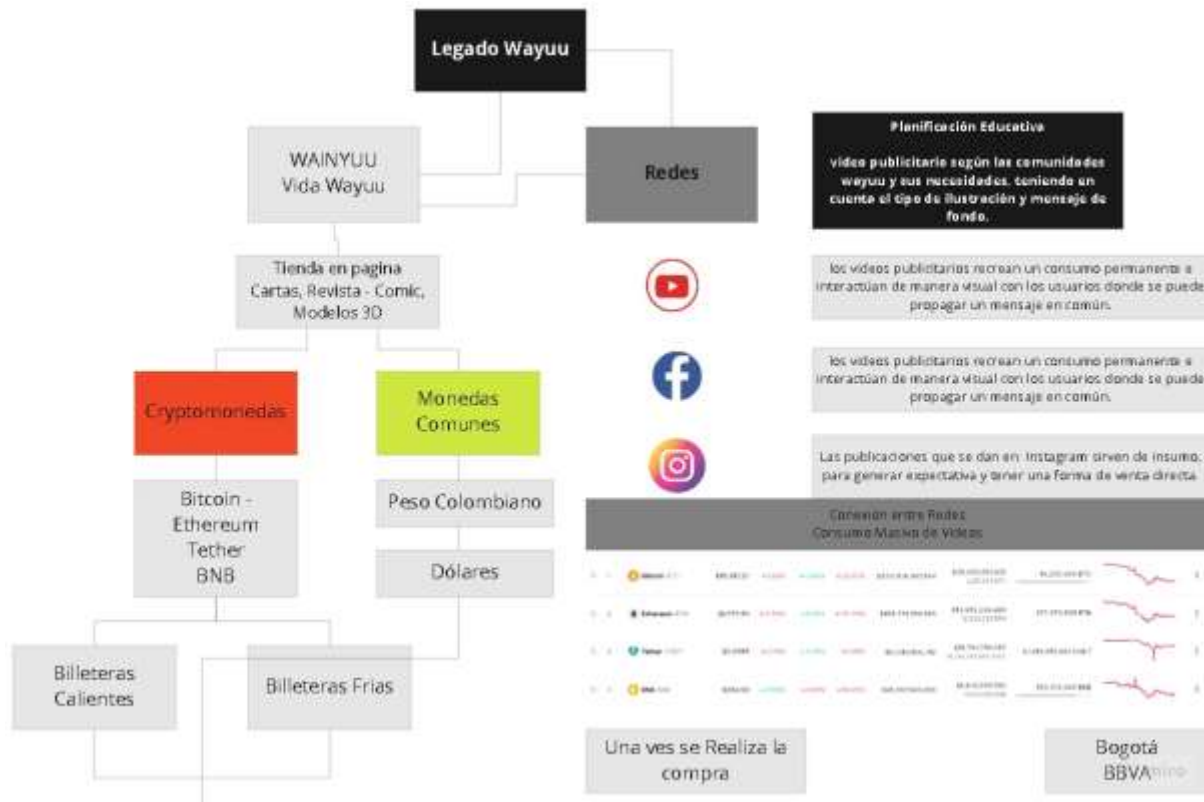
Fuente: Pagina Web Wainyuu Estrategia de Gamificación, (2022). Revista-comic Interactivo.

Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/tienda/cartas-coleccionables?authuser=0>

BENEFICIOS

- Promueve el interés por las comunidades wayuu
- Genera ingresos por medio de cartas que recrean un ambiente educativo
- Enseña sobre las costumbres y creencias de las comunidades wayuu.
- Establece empatía por las comunidades y sus tradiciones.
- Entabla una conexión emocional con cada visitante.

7.1.3. ESTRATEGIA DE MONETIZACION



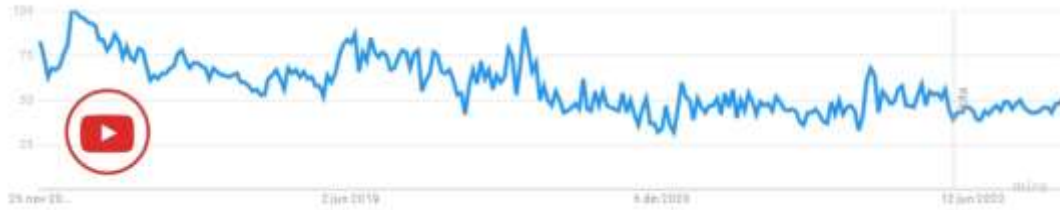
BENEFICIOS

- Promueve el valor de compra mediante criptomonedas
- Agiliza, intercambia y almacena los ingresos de forma segura
- Establece formas seguras de utilizar las criptomonedas

7.1.4. ESTRATEGIA DE REDES

La interfaz de redes como Facebook, YouTube e Instagram ayudan en la publicidad de las historias narradas a través de videos publicitarios que son emergente durante la reproducción de cualquier video, por ello, se piensa el propagar de manera publicitaria por la visita de muchos usuarios que consumen videos diariamente. También se tiene en cuenta plataformas como Instagram donde la venta y muestra de productos se puede hacer de manera más directa.

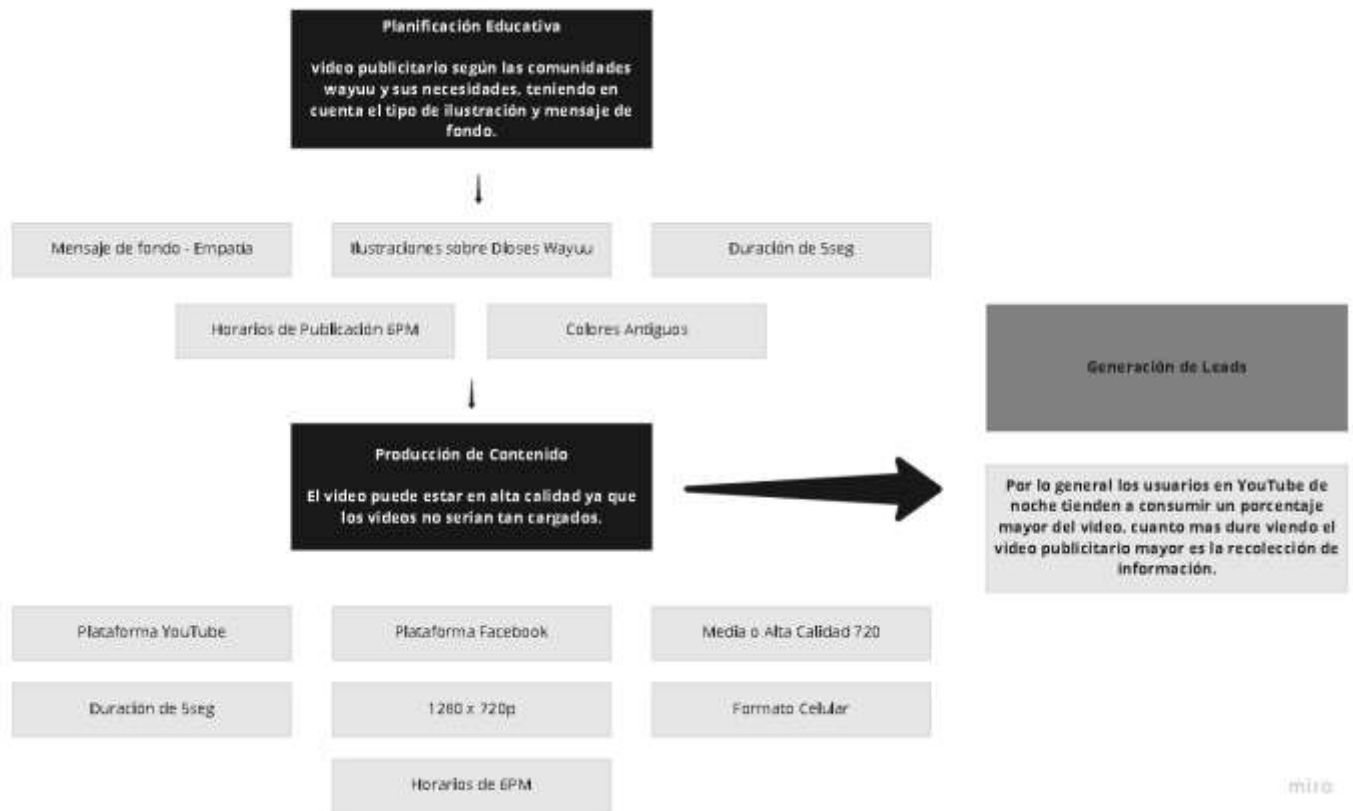
PLANIFICACION Y MUESTRA DE REDES



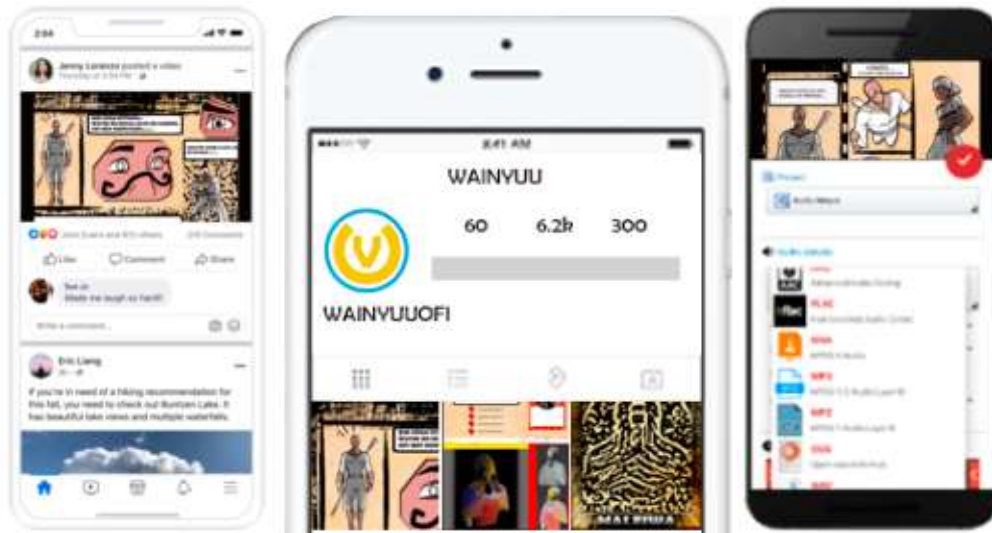
Fluencia de la temática en redes como YouTube de 2017 a 2022

Fuente: Pagina Web Google Trends, (2022).

<https://trends.google.com/trends/explore?date=today%205-y&geo=CO&gprop=images&q=cultura>



MUESTRA DE REDES



Link: <https://sites.google.com/view/wainyuu/redes?authuser=0>

BENEFICIOS

- Mejora la experiencia de usuario
- Promueve el interés mediante medios audiovisuales
- Ayuda en la gestión de ventas

8. CONCLUSIONES

- El cumplimiento de los objetivos se da a partir de creación de la revista comic, la cual me ayuda a visibilizar parte de las costumbres y creencias de las comunidades wayuu, también se cumple gracias al esquema de gamificación que me ayuda en la generación de interés por estos temas e incentiva y promueve los valores culturales; por otro lado,
- cabe resaltar la importancia de este proyecto en el diseño ya que nos ayuda en el desarrollo de nuevos productos digitales a partir de programas y estrategias que impulsen nuevos mercados, cabe resaltar la importancia de los proyectos a futuro no solo comprometiendo con una parte de estas comunidades sino además llevar este tipo de proyectos por todas comunidades indígenas.

9. BIBLIOGRAFIA

Hostein, N. (2010). El pueblo wayuu de la Guajira colombo-venezolana: un panorama de su cultura. *Cuadernos de Antropología*, 20.

Quiguanas, V. A., Giraldo Cadavid, D., Gómez Zúñiga, R., Gonzales Mina, J., Grillo, O., Henao Velarde, A., Uñas Camelo, V. (2011). Tierra y Silicio: Como la Palabra y la Acción Política de Pueblos Indígenas Cultivan Entornos Digitales. Programa Editorial UNIVALLE.

Quintana, A. A. (2021). Sembrando Semillas. Universidad de pamplona. Recuperado de: <file:///D:/Downloads/TG%20ALEJANDRO%20QUINTANA.pdf>

Ministerio de Educación de Colombia (2008). Anna Akua ipa Proyecto Etnoeducativo de la Nación Wayuu. Recuperado de: http://aprende.colombiaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/6_guajirita_0.pdf

Ministerio de Cultural (2011). Estudios Wayuunaiki; Recuperado de: [https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Estudios Wayuunaiki.pdf](https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Estudios%20Wayuunaiki.pdf)

Roys Romero, N. R. Diseño de un AVA para el Fortalecimiento de Competencias Docentes de los Estudiantes de la Etnia Wayuu del Programa de Licenciatura en Etnoeducación de Uniguajira.

Gustavo ulcue

Andrew Loomis, Figure Drawing for All Its Worth 1943, Recuperado de: [file:///D:/Downloads/GARCIA%20%20CONCEPT%20ART%20Y%20DISEÑO%20DE%20PERSONAJES%20PARA%20EL%20VIDEOJUEGO%20THE%20RISE%20OF%20THYRA%20Investigación%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/GARCIA%20%20CONCEPT%20ART%20Y%20DISEÑO%20DE%20PERSONAJES%20PARA%20EL%20VIDEOJUEGO%20THE%20RISE%20OF%20THYRA%20Investigación%20(1).pdf)

Ariel Oliveth, Luciano Saracino: ICH; Naturaleza Salvaje, 2016, Recuperado de: [file:///D:/Downloads/Olmos%20%20Color%20y%20diseño%20de%20personajes%20para%20un%20comic%20proyecto%20Luca%20y%20Leo%20III%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/Olmos%20%20Color%20y%20diseño%20de%20personajes%20para%20un%20comic%20proyecto%20Luca%20y%20Leo%20III%20(1).pdf)

Diego Agrimbau, Pietro: Cieloalto, 2022, Recuperado de: [file:///D:/Downloads/Olmos%20%20Color%20y%20diseño%20de%20personajes%20para%20un%20comic%20proyecto%20Luca%20y%20Leo%20III%20\(1\).pdf](file:///D:/Downloads/Olmos%20%20Color%20y%20diseño%20de%20personajes%20para%20un%20comic%20proyecto%20Luca%20y%20Leo%20III%20(1).pdf)

Dane Poblacion Indigena de Colombia (2018), Resultados del Censo Nacional de Poblacion y Vivienda. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/grupos-etnicos/presentacion-grupos-etnicos-2022.pdf>

Perspectivas y Participación Únicas del Consumidor, Para Ayudarlo a Crecer. (15 de noviembre de 2022). Nuevos datos sobre los Movimientos que se hacen a nivel global sobre cultura. Recuperado de: <https://dashboard.audiense.com/>

Página Web Mochilas y Bolsos Colombianos Wayuu, (2022). <https://wayuurs.com/>

Pagina Web Inmanga, (2022). Shingeki no Kyojin Manga Online - InManga (intomanga.com).

Luisa Rodriguez Sala-Gomezgil, 1983, El Lenguaje como Elemento Cultura de Identidad Social en la Zona Fronteriza del Norte de México, Recuperado de: file:///D:/Downloads/Dialnet-EILenguajeComoElementoCulturalDeIdentidadSocialEnL-5196221.pdf

Forero Villamizar, M. P., Gonzalez del Mar, J. C. Saka Buma: Colombia Mistica! Propuesta de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) Intercultural para la Enseñanza del Español como Segunda Lengua (E2L) En la Comunidad Embera-Chami.

Olarte Edith, G., Leila Maritza, V. C., Oyola Nelsy, V. (2015). Implementación de las Tic en la Difusión de unos y Costumbres de la Identidad Indigena Pijao en los Estudiantes del Grado Quinto del Resguardo Yaco-Molana de la Institución Educativa Técnica Anchique sede Divino niño del Municipio de Natagaima Tolima.

Leguizamo Martinez, J. D., Licon Contreras, M. C. (2012). Los Blogs como Herramienta de Circulación de Productos Culturales e Cartagena.

AQUAE FUNDACIÒN. (16 de 01 de 2021). Recuperado el 16 de 11 de 2022, de METODOLOGIA DE DESING THINKING: <https://fundacionaquae.org/wiki/que-es-el-desing-thinking/>