

**“Cúcuta es historia” Estrategia multimedia para documentar y narrar el
desarrollo histórico de San José de Cúcuta**

Presentado por:

Ingrid Paola Fernández Rico

Cod: 1093794584

Marco Antonio Syrcke Leyva

Cod:1068929351

Jhoan Salvador Ortiz Mantilla

Cod: 1010113541

Director trabajo de grado PhD Orlando González Gómez

Universidad de Pamplona

Facultad de Artes y Humanidades

Programa de Comunicación Social Ampliación Cúcuta

2021

Título de la propuesta

“Cúcuta es historia” Estrategia multimedia para documentar y narrar el desarrollo histórico de San José de Cúcuta

Resumen

El objetivo de esta investigación es difundir saberes culturales históricos de la ciudad de San José de Cúcuta a través de una estrategia multimedia. La historia de la capital norte santandereana representa el patrimonio de los sujetos que lo habitan. Reconocer el pasado construye un saber cultural que aporta al individuo para entender el contexto de su territorio.

Cúcuta es historia compila en una página web tres herramientas comunicativas audiovisual con una web serie, sonora a partir del podcast, documental con la galería fotográfica y textual desde los perfiles de quienes narrarán la historia. La comunicación digital permite el acceso libre a la información en el que se establecen alternativas comunicativas para la gestión de la cultura y la historia.

Palabras clave: Historia, cultura, comunicación digital, multimedia,

Abstract

The objective of this research is to disseminate historical cultural knowledge of the city of San José de Cúcuta through a multimedia strategy. The history of the city of San José de Cúcuta represents the heritage of the subjects that inhabit it. Recognizing the past builds a cultural knowledge that contributes to the individual to understand the context of their territory.

Cúcuta is history compiles in a web page three audiovisual communication tools with a web series, sound from the podcast, documentary with the photographic gallery and textual from the profiles of those who will narrate the story. Digital communication allows free access to information in which communication alternatives are established for the management of culture and history.

Keywords: History, culture, digital communication, multimedia,

Tabla de contenido

“Cúcuta es historia” Estrategia multimedia para documentar y narrar el desarrollo histórico de San José de Cúcuta.....	1
Presentado por:.....	1
Título de la propuesta	2
Resumen	3
Abstract.....	4
Tabla de contenido	5
Lista de tablas	9
Lista de figuras y/o gráficas.....	9
Capítulo I Problema.....	10
1.1. Contextualización.....	10
1.2. Descripción del problema comunicativo	11
Capítulo II Marco de Teórico.....	13
2.1. Antecedentes	13
2.1.1 Internacionales.....	13
2.1.2 Nacionales	18

2.1.3 Regionales	19
2.2. Bases Teóricas	23
2.2.1 Historia	23
2.2.2 Cultura y comunicación	24
2.2.3 Multimedia	28
2.2.4 Comunicación digital	29
2.2.5 Teoría del territorio	30
Capítulo III Propuesta de Producción.....	32
3.1. Presentación de la propuesta comunicativa	32
3.2. Objetivo	32
3.3. Público objetivo.....	33
3.4. Cronograma de producción	33
3.5. Etapa de preproducción	34
3.5.1. Selección de temas y fuentes a consultar según el desarrollo multimedia seleccionado	34
3.5.1.2 Fuentes.....	34
3.5.2. Investigación requerida para el desarrollo multimedia seleccionado	35

3.5.3. Diseño del esquema del desarrollo multimedia.....	38
Figura 1 esquema del desarrollo multimedia.....	39
3.6. Etapa de producción	40
Fotografía, equipos utilizado y formatos	40
Planimetría	40
Colorimetría.....	40
Iluminación.....	41
Sonido.....	41
Musicalización.....	41
Desarrollo web	41
3.6.1. Recolección del material necesario para la construcción de los contenidos multimedia.....	42
3.6.2. Selección y análisis del material.....	42
3.7. Etapa de postproducción	43
3.7.1. Edición de los contenidos multimedia.....	43
3.7.1.1 Serie Web	44
3.7.1.2 Podcast.....	56

3.7.1.3 Galería Fotográfica.....	82
3.7.2. Ficha técnica: Nombre del desarrollo multimedia, Tipo de desarrollo multimedia, Tema central, Plataformas seleccionadas para el desarrollo multimedia, Equipo de producción, Sinopsis	82
“Cúcuta es historia” Estrategia multimedia para documentar y narrar el desarrollo histórico de San José de Cúcuta.....	82
3.7.3. Evidencias semanales de cada publicación y mecanismos de evaluación del consumo de los contenidos multimedia, según sea el caso.	83
3.7.3.1. Carta del sitio web que publicó la página web o aplicación desarrollada en papel membreteado firmado por el representante legal.....	85
3.7.3.2. Resultados de los mecanismos de evaluación del consumo de los contenidos multimedia.....	87
Capítulo IV.....	90
Conclusiones	90
Recomendaciones.....	91
Bibliografía.....	91
Anexos Diseños del desarrollo multimedia.....	94
Instaladores de los aplicativos digitales que se encuentren en la web; Error! Marcador no definido.	

Soportes de interactividad de los prosumer.....	94
Anexos	94

Lista de tablas

Tabla 1.....	33
Tabla 2.....	34
Tabla 3.....	82
Tabla 4.....	83
Tabla 5.....	91

Lista de figuras y/o gráficas

Figura 1 esquema del desarrollo multimedia	39
Gráfica 1.....	88
Gráfica 2.....	88

Capítulo I Problema

1.1. Contextualización

La historia es un proceso que requiere el ordenamiento selectivo de hechos verificados que se refieran al pasado, partiendo de lo anterior se establece un diálogo en cuestiones como hechos, recuerdos, situaciones y acciones que pertenecen a perspectivas individuales o colectivas de una comunidad, resultando de este proceso sucesos que han determinado su desarrollo y se convierten en la historia.

La ubicación geográfica de Norte de Santander permitió que en los siglos XIX y XX se diera la entrada de mercancías provenientes de Europa, lo que centralizó en esta región un proceso de desarrollo económico y cultural. Actualmente se conservan fotografías, documentos y narraciones, donde los historiadores explican y analizan los hechos que conforman la historia, ejemplos particulares pueden ser: el ferrocarril de norte de Santander, la arquitectura, la sociedad, la política entre otras.

En la actualidad, Cúcuta es un territorio marcado por el fenómeno social migratorio que ha determinado el desarrollo histórico de la ciudad, sucesos políticos, naturales, culturales, económicos y lo que establece la importancia colectiva que conforma la historia de la ciudad, el gestor histórico es la academia de historia de Norte de Santander, en este

lugar se ha fomentado la investigación histórica, y la colección documental como resultado de este trabajo. En la academia reposan datos tan importantes para la historia como el archivo completo de funcionamiento del ferrocarril, actas de construcción de los edificios más importantes arquitectónica y culturalmente hablando, además, el factor más importante que es la narración de los historiadores, un aporte literario de quiénes han llevado a cabo las investigaciones particulares en las que se encuentra la documentación y se establece el proceso de análisis que conforma el sentido histórico de la ciudad y el departamento.

Basado en lo anterior, se realizará la aplicación de una herramienta multimedia, con el fin de aportar a la difusión histórica desde la comunicación digital, narrado desde lo audiovisual, la fotografía y la escritura los hechos verificados que refieren al pasado de Cúcuta. Todo el contenido se almacenará y publicará un portal web denominado “Cúcuta es historia”.

1.2. Descripción del problema comunicativo

La falta de difusión de la historia es un fenómeno que aumenta, aunque no es algo nuevo, las adaptaciones que se le hacen a la historia para ser narrada y difundida en ocasiones varían en el sentido histórico por las limitantes que pueda interponer el hecho y el medio en que se narra. Uno de los problemas más puntuales es el modo de producción del análisis histórico. (Ferro, 1999) afirma que “la principal dificultad en la elaboración de un análisis histórico, plenamente conocida e irrefutable, sin duda, es la multiplicación de los centros del conocimiento histórico” (p.141). Es por ello que en este proceso se tiene en cuenta

a la academia de Norte de Santander, como centro de construcción histórica en el departamento.

La multiplicación de la historia recae a la difusión que se da desde la historia institucional, que por lo general son tiradas de gacetas y eventos en los que se conmemora o festeja un acontecimiento o el cumplimiento de una fecha más, pero que no trascienden en el proceso de difusión comunicativa, en la que las masas sean analfabetas o letradas en la que puedan comprender y analizar su pasado.

Existe un lugar físico desde la institucionalidad, la academia de historia de Norte de Santander, espacio de gestión y difusión de la historia en el que se pueden encontrar algunas de las bases anexadas de los sucesos más importantes y fuente activa de la historia en el departamento. La principal falencia en el proceso de difusión del saber histórico es que no es conocida por muchas personas, y aunque se recopilan publicaciones literarias no se difunde ni se comparte en formatos comunicativos que puedan llegar a más personas.

Por este motivo, el uso de estrategias multimedia establece nuevas técnicas y formas de narrar y documentar la historia, el factor principal de la inclusión del ecosistema digital es el alcance y la difusión que se le puede dar, aunque no hay que quitar valor a la obra literaria que es la forma más cotidiana de compilar la investigación histórica, pero si tener en cuenta que dentro de la multimedia, el video, el audio, la fotografía y la misma producción literaria adaptada a un entorno web recrean con igual, el objetivo de divulgar la historia (Ferro, 1999) afirma que:

hecho que interviene para desestabilizar a la historia tradicional, y que nadie ha planteado realmente hasta este momento, es que se supone que lo histórico debe

expresarse por la vía escrita, sobre el papel, más que a través de la imagen o de cualquier otro medio de apoyo. (p.141).

Como se puede apreciar, a la hora de narrar la historia los sentidos participan para poder recrear imaginariamente lo que sucedió, interpretado desde la individualidad de los sujetos lo que se concebiría como el pasado, al incluir varios formatos comunicativos (serie web, pódcast, galerías fotográficas) con el objetivo de construir un registro histórico que aporte a la difusión, que en ocasiones se encierra de forma erudita en los centros en donde se produce la historia. Es por ello que en este proyecto nos hacemos el siguiente cuestionamiento.

¿Cómo propiciar un escenario de conocimiento e interacción en donde la población cucuteña pueda comprender y transformar la historia de su territorio mediante la estrategia Cúcuta es historia?

Capítulo II Marco de Teórico

2.1. Antecedentes

2.1.1 Internacionales

En el panorama actual nos encontramos una y otra vez con la exigencia de volver a la historia, en la tesis de “El patrimonio cultural como base para un modelo de desarrollo endógeno. La herencia cultural del período liberal en costa rica (1870-1940) como capital cultural. Un estudio de caso”, realizada por Kenia García Baltodano de la Universidad

Autónoma de Madrid (España) en 2016, tiene como objetivo principal estudiar el patrimonio cultural como recurso para aprovechar en términos económicos la consolidación de actividades productiva, tomando como ejemplo a Costa Rica por las grandes transformaciones económicas y sociales que surgieron a partir del patrimonio cultural y el fortalecimiento de identidad; se trata de la existencia de valores culturales plasmados en los recursos, que además de su valor económico intrínseco pueden dar paso a un desarrollo de bienes y servicios que suplan las necesidades de consumo cultural de la sociedad, con lo cual podrían generar también un nuevo valor económico añadido que produzca beneficios individuales y colectivos.

Esta tesis se basó en la investigación mixta con un enfoque cualitativo y cuantitativo por tener como principal enfoque el estudio de aspectos culturales (tangibles e intangibles), histórico, económico, territorial, recurriendo al análisis de elementos estadísticos y datos numéricos.

Esta tesis se relaciona con el proyecto mediante la investigación que se realizará de forma tangible e intangible, lo que se quiere visualizar desde un público objetivo como lo son los historiadores de la academia de la cultura, narrando las anécdotas y procesos de cambios por los que ha atravesado la ciudad, interviene en cómo se puede lograr monetizar y construir material en el que se pueda desarrollar y abrirse a otros campos la historia de Cúcuta.

Otro antecedente significativo es la “Narración oral de cuentos comunitaria y escénica crítica como herramienta de intervención social”, elaborada por Jhon Alberto Ardila Viviescas, Sevilla, España en el año 2012, tiene por objetivo el diseño de una propuesta

técnica y practica para materializar la teoría crítica en esa expresión, artística. En primera medida se aborda el estudio de las características y elementos críticos de la oralidad como fuente de la cual emana la narración oral de cuentos. En el que se logran ver los alcances y potencialidades de características como su vigencia, su carácter de mediadora, expresiva y comunicadora, su materialización en la colectividad, el contexto y los procesos de memoria, así como la eficacia de elementos con potencial crítico como el ritmo, el placer, la narración, el lenguaje y la creación.

El objeto de estudio; la oralidad y la narración oral, así como los fundamentos relacionados con el tema artístico desde la escuela de investigación e interpretación de la teoría crítica. Aquí se condensan las conclusiones de investigadores acerca del estudio del tema. Esto, con el objetivo de tener presentes cuáles son los alcances y posibilidades del concepto oralidad a la hora de utilizarse como herramienta de transformación social.

Este proyecto tiene un significado importante para enlazar con la estrategia que se tiene, nos ayuda como base en la forma de como abordamos al público objetivo desde las teorías de la oralidad de la mano a la investigación y la recolección de los elementos y datos potenciales para enriquecer la pieza audiovisual.

“El software educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina Historia de Cuba” es el nombre de un artículo diseñado por Vázquez Pérez, José Armando, García Ferrer, Guillermo, Rodríguez Gómez, Manuel y Marín García, Roberto, en el año 2013 para la revista Edumecentro de Cuba.

Tiene como objetivo elaborar un software multimedia educativo, titulado “Cubanahis”, que sirve como medio de enseñanza para la clase, el estudio independiente y

de soporte bibliográfico de la historia de Cuba. Además, propiciar la asequibilidad y comprensión en la asimilación de contenidos con cierto nivel de complejidad, garantizando un aprendizaje desarrollador.

El proceder metodológico de la ejecución de la propuesta tiene sus bases en el método dialéctico-materialista para el análisis e interpretación de los problemas sociales y como guía para la transformación de la realidad.

Después de desarrollado el proyecto y con la aplicación de estos métodos fue posible evaluar las necesidades y posibilidades que existen relacionadas con el proceso de enseñanza – aprendizaje en la disciplina Historia de Cuba, contribuyendo al desarrollo de habilidades intelectuales, la motivación de los estudiantes y la asimilación de contenidos alcanzables. Es un material didáctico metodológicamente estructurado que permite contactar con los últimos adelantos de la Tecnología de la Información y las Comunicaciones, al utilizar la computadora como herramienta y el software como medio de enseñanza.

Todo lo anterior sirve para tomar el ejemplo de cómo las narrativas multimedia y didácticas sirven para lograr captar la atención del espectador y cómo influencia en su manera de pensar. Es importante considerar este tipo de antecedentes, gracias al impacto en la ciudad mediante su reconstrucción histórica, siendo capaces de establecer un contenido muy didáctico y llamativo.

En el año 2011, Mihura-López, Barneche-Naya & Hernández-Ibáñez, crearon un artículo para la Revista de Comunicación Vivat Academia denominado “Los sistemas multimedia digitales interactivos en los museos” Que encaja perfectamente como antecedente de esta investigación puesto que tenía como objetivo estudiar cómo los museos

han digitalizado sus colecciones para una óptima catalogación, para compartir datos on-line y para ofrecer información y recursos que mejoren las visitas a través de sus plataformas web, empleando la tecnología como una nueva herramienta de comunicación consonante con el público del siglo 21.

La metodología implementada se basó en la modalidad analítica- argumentativa, poniendo en discusión la relación que tiene la tecnología con la educación y al igual en lo vital que es darle un canal más actual a la forma de mostrar los hechos u objetos históricos, adaptándose a nuevos públicos.

Después de analizadas las posturas en contexto, entrega resultados descifrados en ventajas sobre la implementación de los nuevos sistemas en los museos. En primer lugar, permiten abarcar la complejidad histórica social de un objeto y además el contenido mostrado no está limitado por el espacio físico del museo. Así mismo, proporcionan información en la cantidad y profundidad deseada por cada individuo y resultan enormemente atractivos para todas las edades, sobre todo para los más jóvenes.

Por tal motivo de este artículo se puede extraer algo muy vital para el proyecto en desarrollo y es entender la importancia de combinar un espacio atractivo a la historia de la ciudad con las plataformas digitales, motivando así a las nuevas generaciones a que conozcan de una manera entretenida y didáctica lo que hizo que se conformara la ciudad de Cúcuta.

“Los nuevos documentales multimedia interactivos: construcción discursiva de la realidad orientada al receptor activo” realizada por Isabel Rodríguez Fidalgo en la Universidad de Salamanca en el año 2013, y es interesante como aborda una serie de transformaciones y cambios que ya no escapan a casi ningún ámbito del panorama mediático.

En lo que a los contenidos se refiere, a las tecnologías las cuales posibilitan la creación de nuevos formatos los cuales poco a poco van introduciendo elementos innovadores abriendo nuevos caminos a la hora de construir el relato, se comienza a articular la historia teniendo en cuenta las características fundamentales del soporte de la Internet, esto es, la multimedialidad, la hipertextualidad y la interactividad.

El objeto de estudio de esta investigación tiene que ver en primer lugar con el género documental, en segundo lugar, con los formatos audiovisuales interactivos dentro de este género, esto es, los documentales audiovisuales interactivos, y en tercer lugar con la importancia de la interacción del usuario a la hora de concebir la estructura narrativa documental.

Este proyecto de investigación se relaciona por la forma en cómo podemos explorar los hipermedias para un mejor desempeño y formas nuevas de contar la historia de Cúcuta, atrapando al lector o consumidor en las plataformas que actualmente se inmiscuye.

2.1.2 Nacionales

El trabajo de grado ¡Churcha! Reminiscencia de un pueblo indígena, Reconstrucción de memoria histórica de la comunidad indígena Churcha „La Diosa Dulima“ a través de una serie web documental en el municipio de Soacha – Cundinamarca, realizado por Erika Alejandra Romero Ramírez, Maira Alejandra Romero Melo y Héctor Daniel Valenzuela Cárdenas de la Corporación Universitaria Minuto de Dios en el año 2020, el trabajo se enfatiza en la recuperación de la identidad cultural de la comunidad indígena Churcha “La Diosa Dulima”, a través de una serie web documental en donde se podrá contar la historia

de esta comunidad partiendo desde sus realidades, y desde la forma en la que ellos quieren ser vistos.

La investigación se llevó a cabo mediante la recolección de información por medio de la observación participante, diario de campo, Focus group, Cartografía Social e Historias de vida y entrevista a profundidad, a la comunidad indígena Churcha ubicada en el municipio de Soacha y conformado actualmente por un total de 96 familias, de las que se tomó una muestra base de 30 personas, comprendidas entre niños, jóvenes, adultos y adulto mayor.

Los resultados obtenidos dejaron ver la importancia que tiene para la comunidad el visibilizar su existencia, la de sus tradiciones y orígenes, partiendo de que a través de las herramientas digitales se pueden lograr productos comunicativos audiovisuales que funcionen como puente de comunicación entre pueblos indígenas.

El anterior trabajo de grado deja un panorama amplio para el presente proyecto ya que se usa la serie web documental como esa herramienta que posibilita el enaltecer la historia y la cultura a través de una plataforma, en la que las personas interesadas van a tener facilidad de acceso, como cucuteños podrán conocer sobre su historia.

2.1.3 Regionales

El siguiente trabajo de grado que nos aporta nuestra alma mater fomenta como desde nuestra región es importante resaltar y generar apropiación de nuestra cultura. Escrito por José Gregorio Hernández Osma y Julieth Estefanía Ortega Latorre en el 2019, “El Alfarero, tradición, arte y barro como medio de expresión de la cultura de Cúcota” busca

visibilizar por medio de la herramienta documental el rol del alfarero, expresado en su tradición y cotidianidad.

Esta investigación se contextualizó a través de la construcción de un marco conceptual y teórico desde la etnometodología bajo un método cualitativo con enfoque descriptivo, en torno a esto se pudo concluir que el documental como herramienta de visibilización cultural juega un papel muy importante para la comunidad de Cúcuta.

Así mismo este trabajo de grado nos encamina en el proyecto, evidenciando la efectividad e importancia que tiene el documental en torno a la visibilidad cultural e histórica de una región, Cúcuta es una ciudad llena de historia que falta conocer, y aunque existen diferentes registros, no se les ha dado la importancia y trascendencia merecida, por esta razón buscamos que la serie web documental sea la herramienta que por medio de las plataformas digitales narre esta historia.

Un antecedente que podemos identificar para semejarlo con el presente es “Relación entre didáctica, gerencia y el uso educativo de las TIC” hecho por María A. Cuberos de Quintero junto a Marisela Vivas García en el año 2017 y publicado por la revista de actualidades investigativas en educación de la universidad de Costa Rica.

El artículo tenía como objetivo determinar la relación existente entre didáctica, gerencia y el uso educativo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las instituciones de Educación Básica Secundaria del Municipio San José de Cúcuta- Norte de Santander, beneficiadas por el Programa Gubernamental Computadores para Educar en Colombia; esta fue realizada en el 2015.

El enfoque metodológico utilizado fue mixto, la información se recogió mediante las técnicas encuesta escrita y entrevista oral; como instrumentos: el cuestionario estructurado y el guion de entrevista aplicado a 168 profesores y 14 gerentes educativos, respectivamente.

Los resultados evidencian una relación sinérgica incipiente entre la didáctica, gerencia y el uso educativo de las TIC derivada de la escasa formación, tanto del profesorado, como de los gerentes en competencias técnico- didácticas y de gestión, lo cual pudo verse como una medición en pleno desarrollo del programa gubernamental Computadores para Educar, para la toma de decisiones pertinentes a los ajustes necesarios cónsonos con el propósito para el cual fue creado hacia la transformación institucional a favor de la calidad educativa.

La utilidad que se le puede encontrar al artículo en relación al trabajo en desarrollo se identifica partiendo de los resultados obtenidos en el texto de la Universidad de Costa Rica. En donde se especifica que los profesores de Cúcuta no emplean estrategias digitales para abordar los contenidos, dentro del entorno de la innovación educativa, mostrando la falencia del uso de plataformas para la educación en la ciudad. Ahí es donde juega un papel importante el trabajo en desarrollo serviría como opción para que los docentes de la ciudad enseñen sobre la historia de la misma mediante una narrativa web.

Para situarnos en los temas que se tratarán dentro del contenido del trabajo, uno de las etapas que más marcó a la ciudad fue el Ferrocarril y todo el contexto económico, político y social que se desenvuelve.

Yesyd Fernando Pabón Serrano en el 2013 desarrolló un artículo titulado “El ferrocarril de Cúcuta, La grandeza de una élite liberal” y lo publicó en la Revista Temas del Departamento de Humanidades de la Universidad Santo Tomás de Bucaramanga. Allí tenía como objetivo analizar el proceso económico y empresarial que concluyó con la ejecución del proyecto vial en el Departamento del Norte de Santander, partiendo de la construcción de los primeros caminos que comunicaban la frontera colombo venezolana en el trayecto que conduce de la ciudad de Cúcuta al Puerto de Maracaibo en Venezuela, desde mediados de la década de 1860. De igual forma abordar las condiciones que más adelante posibilitaron la construcción de un ferrocarril sobre esa misma ruta del camino carretero, como lo fueron el crecimiento del cultivo, el comercio del café y el aumento de la importación de mercaderías desde el exterior para su comercialización en la región.

El método de investigación utilizado fue analítico histórico, desmembrando por partes la conformación de la empresa del Ferrocarril de Cúcuta, su involucramiento en el desarrollo de la Guerra de los Mil Días, el proceso de desmonte de la compañía, así como otros factores que se vieron involucrados en la conformación del proyecto vial en la ciudad de la época.

Como resultado se evidencia de distintas formas, la gran importancia y lo mucho que significó el ferrocarril de Cúcuta en su época y así mismo cómo la historiografía del transporte, especialmente de este tipo, no muestra continuidad después de 1970; el deterioro y abandono gradual de la red férrea del país durante los últimos veinte años, el advenimiento del transporte aéreo y por carretera no ha generado el interés de los investigadores ni de los inversionistas. Así mismo deja para la incógnita de los lectores ¿Cómo sería Cúcuta si se hubiera aprovechado mejor esa potencia que éramos?

Partiendo de buena investigación que se documentó en ese análisis sirve como antecedente porque ayuda a identificar todas y cada una de esas etapas por las cuales pasó el ferrocarril de la ciudad para cuando llegue el momento de transmitirlo mediante el podcast o el archivo de video, se sea consciente de cómo todo comenzó y de cómo todo se perdió.

2.2. Bases Teóricas

La construcción conceptual y las variantes que intervienen en la estructura teórica de esta investigación están soportadas por autores y expertos en el tema. Como categorías de investigación se encuentran: la historia, cultura y comunicación, multimedia, la comunicación digital y el enfoque teórico del Territorio, este conjunto de elementos teóricos establece el análisis conceptual que se requiere para el desarrollo del presente proyecto.

2.2.1 Historia

Como elemento principal para entender el concepto de historia es necesario remitirse a las definiciones teóricas que se han planteado a lo largo del desarrollo tanto del concepto de historia como del concepto de estudio de la historia. El historiador francés Marc Bloch 1949 definía la historia como la ciencia de los hombres en el tiempo, planteada como contraposición a la definición que se tenía al referir que "la Historia es la ciencia del pasado".

Es decir, una característica específica de esta disciplina a diferencia de otras ciencias sociales es que el objeto y el sujeto del conocimiento histórico es el mismo, se le llama historia a lo que es pasado y se le llama historia lo que es la escritura de ese pasado, definiendo estrictamente la escritura como la forma de materialización y síntesis de la

investigación que realiza el historiador. Frente a la importancia los escritos, estos facilitan con más razón las transferencias de pensamiento entre generaciones muy alejadas, transferencias que constituyen propiamente la continuidad de una civilización. (Bloch, 1949, pág. 36)

Por otra parte, al definir el concepto de historia se tiene como referencia el materialismo histórico de Marx, (Harnecker, 1971) se refiere a regularidades, leyes, principios generales, de la historia desde un enfoque materialista y dialéctico. Es decir que para entender la evolución histórica el marxismo aplicado a la historia, por un lado el idealista por otro lado el mecanicismo, considera que la evolución de las sociedades en la historia se explica a través de las condiciones materiales de los sujetos sociales que a su vez cambian según el momento y el lugar de la historia, hay una frase muy conocida de (Marx, 1852) que sintetiza la idea que se plantea: “Los hombres hacen su propia historia, pero no la hacen a su libre arbitrio, bajo circunstancias elegidas por ellos mismos, sino bajo aquellas circunstancias con que se encuentran directamente, que existen y les han sido legadas por el pasado.”

De esta manera la historia pertenece al sujeto como elemento descriptivo del contexto que habita, los hechos del pasado forman las percepciones de las realidades y se adhieren a la cultura y al presente. El estudiar la historia es una guía que elabora el hombre para saber sobre su existencia y establecer diálogos filosóficos en los que desarrollara preguntas existenciales que forman una parte del proceso de investigación de la historia.

2.2.2 Cultura y comunicación

La comunicación no puede funcionar independientemente de la cultura, en conjunto se construye un universo de significaciones que nacen de la producción de sentidos

compartidos y propios, si bien al abordar la cultura desde una definición es complejo , como primer acercamiento Canclini plantea que la cultura es “el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas” (Canclini N. G., 1989). Siendo esta una definición que repiensa el concepto de cultura, se puede establecer que en los procesos culturales la comunicación puede: visibilizar, adaptar, transformar y resignificar la cultura. Por otra parte, la cultura como conjunto de sentidos es un elemento que define la forma en que se comporta una sociedad o un sujeto.

Ahora bien, dentro de la relación que se establece entre la cultura y la comunicación como dimensiones sociales que se complementan, el repensar las definiciones clásicas tanto de comunicación como elemento de transmisión de mensajes y de cultura como conjunto de características: lenguaje, música, creencia religiosa entre otras se puede decir que:

Los contextos han llevado a un postulado central, que confronta con cualquier perspectiva tecnicista de la circulación de sentido: la comunicación sucede en la cultura. Pero allí mismo, dentro de esa afirmación crucial, reaparecen las desestabilizaciones planteadas por la heterogeneidad. (Grimson, 2014) .

Lo anterior es producto de expresiones y sentidos que desde una visión clásica no eran tenidas en cuenta dentro de la definición como el género, el contexto y su variabilidad, el territorio y su historia, la subjetividad las diferencias de generacionales entre otras que nosotros tomaremos para esta investigación.

Desde una visión que replantea lo clásico y lo deconstruye también se expone la relación de la comunicación y la cultura desde lo popular en un enfoque contrahegemónico y que propone un nuevo paradigma:

Pero la relación comunicación-cultura desde lo popular sólo se abre camino estallando dualismos a derecha e izquierda. El dualismo que sobrevive tenazmente apoyado en el prejuicio «ilustrado» que opone lo culto a lo popular-inculto, esto es el que le mega a lo popular la posibilidad misma de ser espacio productor de cultura. Y éste no sobrevive sólo en la trasnochada aristocracia de derechas sino también en aquellas izquierdas que, tomando al pie de la letra la afirmación de Marx según la cual las ideas dominantes son las ideas de la clase dominante concluyen que las clases populares no tienen ideas, ¡no piensan! . (Martín Barbero, 1989)

De este modo se da una democratización cultural que cuestiona la elite y participa del diálogo desde las particularidades propias que construyen el sentido cultural que no se determina por la capacidad intelectual, económica política o de clase social, de la siguiente manera:

A partir de lo popular que implica automáticamente condenar lo masivo, o viceversa: para criticar lo masivo necesita idealizar lo popular convirtiéndolo en el lugar en sí de la horizontalidad y la reciprocidad, de la participación y el diálogo. (Martín Barbero, 1989).

En tal sentido lo popular hace parte de lo cultural y se establecen diálogos de participación y comunicación, asimismo los procesos comunicativos se expanden más allá de lo mediático y masivo, convirtiéndose en producción de sentido propio o compartido.

Para terminar, se plantea la cultura como un bien de consumo que si bien hace parte del mercado es necesario apartarlo de lo que común mente se denomina consumismo, frente a lo que sería un bien, las ciencias de la comunicación estudian a los bienes como transmisiones de información y significado. Es importante el cuantificar el consumo de los bienes culturales y así poder establecer desde la comunicación un panorama de análisis para conocer las necesidades y demandas de las poblaciones y evaluar los efectos que en ellos produce el consumo de los bienes culturales, cabe resaltar que estos bienes se presentan de manera heterogénea que se relaciona con hábitos, gustos e intereses distintos. El estudio del consumo cultural aparece (Canclini N. G., 2006) de la siguiente manera:

como un lugar estratégico para repensar el tipo de sociedad que deseamos, el lugar que tocará a cada sector, el papel del poder público como garante de que el interés, público no sea despreciado. Conocer lo que ocurre en el consumo es interrogarse sobre la eficacia de las políticas, sobre el destino de lo que producimos entre todos

Es así que la producción de bienes culturales depende tanto de la construcción social del sentido en la que participan consumidores y productores y de la propuesta desde las políticas públicas que permitan la producción cultural desde enfoques comunicativos, históricos, artísticos, turísticos y sociales en donde se construya una visión horizontal y democrática de cultura.

2.2.3 Multimedia

El desarrollo de productos comunicativos digitales se da como resultado de la transformación en la comunicación y sus formas tradicionales de producción, llegando a sectores de las audiencias que no tenían cubiertas sus necesidades informativas o lúdicas.

La comunicación ha evolucionado a un ritmo sin precedentes, donde la imagen analógica ha quedado relegada a un segundo plano por causa de los contenidos digitales, interactivos y multimedia. (Romero Rodríguez & Rivera Rogel, 2019) Por tanto, el desarrollo de la internet y el auge de las tecnologías de comunicación han cambiado las formas de consumo de información, al incluir diferentes medios de comunicación: auditivo, visual y escrito facilita el aprendizaje, adaptándose al interés de los sujetos, a las características y capacidades que individualmente tengan. En este proceso se pueden potenciar: comprensión oral, comprensión visual, memoria visual, memoria auditiva.

La multimedia captura en sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad. Su advenimiento equivale a poner fin a la separación, e incluso a la distinción, entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión. Toda expresión cultural, de la peor a la mejor, de la más elitista a la más popular se reúne en este universo digital, que conecta en un súper texto histórico y gigantesco las manifestaciones pasadas, presentes y futuras de la mente comunicativa. Al hacerlo, construye un nuevo entorno simbólico. Hace de la virtualidad nuestra realidad (Castells, 2005)

Este trabajo retoma los principios sobre multimedia planteados anteriormente con el fin de la difusión educativa y cultural de la historia desde la convergencia de los medios

audiovisuales impresos y populares. En el proceso de consumo de estrategias y productos multimedia la interacción del usuario o la audiencia se transforma pues es el quien controla, domina y maneja el contenido estableciendo un consumo no lineal de la información.

2.2.4 Comunicación digital

Con la evolución en cómo se producen y consumen los medios de comunicación, el desarrollo tecnológico ha generado el crecimiento de la comunicación digital en donde la tecnología aporta cada vez más herramientas que permiten comunicar y en donde los formatos tradicionales de producción de los medios masivos se han adaptado a las formas de producción y consumo que plantea el entorno digital

las TIC han aportado desde su generación una serie de posibilidades a la comunicación personal nunca vistas hasta el momento. En la era digital se ha conseguido ampliar los espacios comunicativos para el desarrollo de la sociabilidad humana, permitiendo nuevas vías de interacción y comunicación (Serrano-Puche, 2013)

La participación de las personas en la era digital ha venido en aumento al trasladar la conexión a internet de los ordenadores a los dispositivos móviles facilitando el acceso y aumentando el tiempo de interacción en la red, Castells utilizo en el 2002 el termino sociedad virtual para hacer una referencia a los lazos e interacciones que se creaban entre los usuarios de internet, es pertinente reflexionar sobre este término para determinar la del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo integral de la sociedad. Las TIC generan desde la comunicación una serie de posibilidades comunicativas

que se han ampliado, y se determina el uso que las personas hacen de estas, en este proceso se convierten también en tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) y en tecnologías para el empoderamiento y la participación (TEP). (Reig, 2012)

A partir de las posibilidades en la creación de espacios comunicativos en la era digital, el uso de la red y las diferentes herramientas para comunicar permite divulgar contenidos para informar, aprender y participar, que es lo que pretende este proyecto fomentando el reconocer la historia de la ciudad de San José de Cúcuta y de esta manera establecer a través de la comunicación digital un espacio on line activo.

2.2.5 Teoría del territorio

El territorio se ha convertido en algo más que un espacio geográfico y solamente cartográfico, si bien las significaciones que ha tomado este concepto al ser utilizado en diferentes ciencias sociales lo han llevado a convertirse en también en un espacio social y vivo, construido por múltiples conceptos como la cultura, política, economía historia entre otros. El estudio del territorio es interdisciplinar y es un factor indispensable en los estudios sociales porque gracias a este se determinan particularidades tanto del espacio y de los sujetos que lo habitan.

El habitar un territorio implica identificar en la interacción de los sujetos las características que se suman y generan la significación colectiva del territorio y por qué se dan las transformaciones del mismo, siendo este un componente en la relación de identidad sujeto territorio. Pero en esta dinámica hay un factor a resaltar en el que

Se ha pretendido que frecuentemente las personas no pertenecen a un solo territorio, que la movilidad actual determina que muchas veces se desterritorialicen, teniendo identidades múltiples, que en la época de la globalización los espacios locales y los territorios pierden significado. (Capel, 2017)

Y a esto se suma otro factor, en la globalización las masificaciones culturales en elementos como la música las artes y los consumos de entretenimiento también des territorializan y modifican las significaciones propias que son construidas desde la localidad del territorio y conforman el valor no solo cultural sino histórico.

Y es que para estudiar la historia se tiene que analizar el territorio debido al ser la historia una consecuencia de los territorios (Capel, 2017) plantea que,

En el territorio está inscrita la historia: en el medio físico la historia de la Tierra, en el medio humanizado la historia de la Humanidad. El territorio está construido por el tiempo, pero a escalas temporales diferentes: tiempos de la naturaleza, y tiempos de los hombres.

En las transformaciones territoriales la historia ejerce su acción al dar significado, cómo ejemplo el hecho que Cúcuta se encuentre en el cruce fronterizo geográficamente hablando más dinámico entre Colombia y Venezuela, y que los sucesos históricos de migración, interacción económica y cultural se modifique lo que significa y constituye el territorio para quienes lo habitan.

Capítulo III Propuesta de Producción

3.1. Presentación de la propuesta comunicativa

Es una propuesta comunicativa online que permite desarrollar un espacio para la multiplicación del conocimiento histórico producto de la academia de historia de Norte de Santander. La propuesta multimedia constará de una página web en la que se documentará y narrará una secuencia histórica que comienza previo al terremoto de Cúcuta de 1875 y termina en la actualidad, bajo cinco temas, cultura, economía, deporte, arquitectura y hechos que marcaron historia.

Como formato principal se establece una web serie documental, otra franja incluirá bajo los mismos cinco ejes temáticos un seriado podcast que alimentará la información que se expone desde la web serie. Se elaborará una galería fotográfica virtual en el que se mostrará el desarrollo histórico de Cúcuta a través de la fotografía. Como último componente se elaborarán los perfiles de los historiadores con el fin de resaltar el trabajo en la documentación histórica de Cúcuta y Norte de Santander.

3.2. Objetivo

Documentar y narrar algunos de los hechos históricos más relevantes de **Cúcuta** a partir la construcción del sentido cultural, que permita la visibilidad de una ciudad fronterera a través de una herramienta comunicativa multimedia.

3.3. Público objetivo

Esta estrategia está dirigida a todo público mayor de 15 años (+15) que estén interesados en la comprensión de la historia de Cúcuta. Particularmente, cualquier persona que navegue en la web y que indague sobre temas históricos y culturales.

3.4. Cronograma de producción

Tabla 1

Actividad	Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Investigación documental	■	■	■	■												
Preproducción		■	■													
Aplicación de entrevistas			■	■	■	■										
Post producción web serie y podcast					■	■	■									
Desarrollo de la web			■	■	■	■										
Revisión del material audiovisual, fotográfico y escrito.								■								
Campaña de expectativa en redes sociales.									■							
Entrega final del trabajo de grado										■						
Lanzamiento de la página web											■					
Ajustes y entrega de correcciones solicitadas por jurados													■			

3.5. Etapa de preproducción

“Cúcuta es historia” como estrategia multimedia constará de tres etapas principales: la preproducción de los contenidos audiovisuales, fotográficos y escritos, el diseño de la página web en donde se van a publicar los contenidos, la producción y recopilación de material documental, la edición y publicación en la web de las propuestas comunicativas planteadas dentro de la estrategia multimedia.

3.5.1. Selección de temas y fuentes a consultar según el desarrollo multimedia seleccionado

Temas:

Como temas a indagar, investigar y apropiar para el desarrollo de la propuesta dentro de un contexto histórico: cultura, economía, deporte, arquitectura, hechos que marcaron historia.

3.5.1.2 Fuentes

Tabla 2.

	Nombre	Cargo profesión	Datos de contacto
1	Academia de historia de Norte de Santander	Entidad	CALLE 8 3 47 EDIFICIO SANTANDER
2	Archivos fotográficos privados	Archivo	

3	Archivo y colección academia de historia de Norte de Santander	Repositorio de archivos	CALLE 8 3 47 EDIFICIO SANTANDER
4	Luis Fernando Niño	Arquitecto e historiador	3106976890
5	Leonardo Yotuhel Díaz	Arquitecto e historiador	3103716990
6	Jorge William Correa	Académico e historiador	3106290847
7	Germán González	Ex jugador de futbol	3157187624
8	Efraín Vásquez	Director de Cine	3153139786
9	Álvaro Ordoñez	Ingeniero	
10	Edgar Muñoz	Entrenador de Tenis	

3.5.2. Investigación requerida para el desarrollo multimedia seleccionado

Este proyecto de investigación para la creación multimedia, aborda una metodología mixta cualitativa y cuantitativa, lo que nos permite desarrollar el concepto, el análisis y diseño del material comunicativo sobre la historia de la ciudad de Cúcuta, importante para la frontera y el país.

Desde lo cualitativo se pretende conocer los momentos más importantes de la ciudad. Lo anterior a partir de la reseña hecha por historiadores, todo dentro de un proceso de indagación e interacción con los participantes y con los datos, para buscar respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social, cómo se crea y cómo da significado a la vida humana (Taylor & Bodgan, 1984) Desde este pensamiento se identifican y se resalta la memoria de una ciudad y sus gentes.

En cuanto al enfoque cuantitativo, este permite mejorar la calidad de las evaluaciones basadas en encuestas, ya que ayudan a generar hipótesis de evaluación, refuerza el diseño de cuestionarios y amplían las conclusiones (Bank, 2003). Lo que nos da un mejor análisis en la persecución de los objetivos para el diseño digital de la multimedia en este proyecto.

Por su parte (Orozco, 1997.) recomienda el estudio cuantitativo para la comunicación y la cultura por los datos estadísticos que se generan como herramienta de información. De ahí que los datos confiables que se obtiene sirven para aclarar hipótesis y diseñar mejor las herramientas de recolección de la información para un mejor desempeño y diseño en las piezas comunicativas para la multimedia.

Con respecto al carácter descriptivo de la investigación, este enfoque le facilita a los investigadores que indaguen sobre todos los eventos acontecidos de un lugar (Sandelowski, 2000), “La descripción puede ser más o menos profunda, pero en cualquier caso se basa en la medición de uno o más atributos del fenómeno descrito” (Hernández Sampieri, 2005) Un ejemplo descriptivo puede ser una fotografía de los acontecimientos registrados en la memoria histórica de la ciudad.

Ahora bien, los instrumentos para la recolección de datos se utilizarán las siguientes técnicas: Entrevista, revisión de documentos de archivos y de fuentes secundarias bibliotecas y hemerotecas.

Por la naturaleza de la población a consultar se hace necesaria una entrevista personal, la cual genera una conversación entre 2 personas, se puede auxiliar de una grabadora o cualquier otro medio para registrar los datos (Torres, Salazar, & Paz, 2019) De

esta forma, se utilizan la entrevista para recoger información y al a vez quedan registradas en video y fotografía como apoyo a la multimedia.

El carácter de la entrevista será semiestructurado, porque según (Díaz-Bravo, Torruco-García , Martínez-Hernández, & Varela-Ruiz, 2019)“presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas y pueden ajustarse a los entrevistados” p. 163. Así se puede interactuar mejor con el interlocutor, y obtener información precisa para el objeto d la investigación.

Las siguientes son recomendaciones para la entrevista semiestructurada de (Martínez, 1998):

1. Contar con una guía de entrevista, con preguntas agrupadas por temas o categorías, con base en los objetivos del estudio y la literatura del tema.
2. Elegir un lugar agradable que favorezca un diálogo profundo con el entrevistado y sin ruidos que entorpezcan la entrevista y la grabación.
3. Explicar al entrevistado los propósitos de la entrevista y solicitar autorización para grabarla o videograbarla.
4. Tomar los datos personales que se consideren apropiados para los fines de la investigación.
5. La actitud general del entrevistador debe ser receptiva y sensible, no mostrar desaprobación en los testimonios.

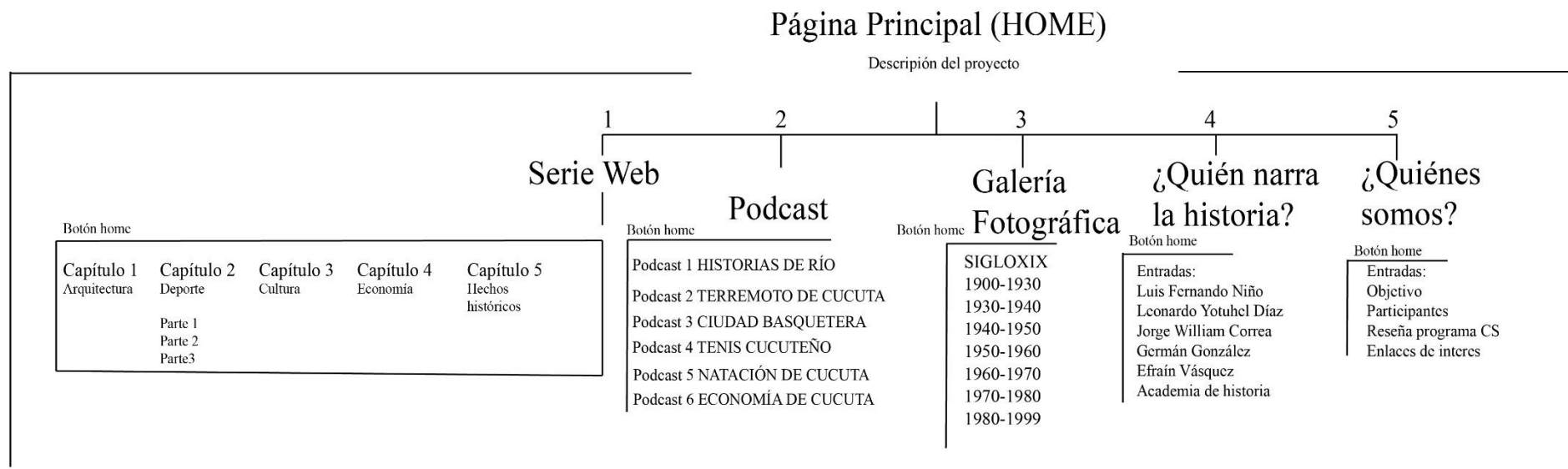
La anterior recomendación orienta la entrevista de manera adecuada por la utilización de medios de comunicación, lo que ayuda con el registro para apoyar la investigación y el producto audiovisual que se quedará en la página web.

Por otra parte, la revisión de documentos de archivos y de fuentes secundarias bibliotecas y hemerotecas, señala (Agudelo, 2016) que son “un instrumento de comunicación, que adopta la figura de fuente potencial de información y de nuevo conocimiento, por un elemento único y esencial: su contenido informativo” pág 7. Para el proyecto investigativo reunir material publicado en todos los medios sobre la memoria histórica de la ciudad de Cúcuta entrevista, observaron contexto cultural

3.5.3. Diseño del esquema del desarrollo multimedia

La estrategia multimedia consta página web en un formato de multimedia no lineal con cinco ventanas: serie web, podcast, galería fotografía, ¿Quién narra la historia? y ¿quiénes somos? Estas ventanas contienen archivos de video, audio fotografía y texto, la navegación permitirá el regreso a la página principal para continuar con la selección de las ventanas establecidas en las 5 categorías. Dentro de cada ventana y sub ventana se contará con un botón de regresar a la página principal de la categoría y un botón de atrás.

Figura 1 esquema del desarrollo multimedia



3.6. Etapa de producción

Fotografía, equipos utilizado y formatos

Para el desarrollo de la producción audiovisual se utilizaron dos cámaras, una como plano general y otra como primer plano con el objetivo de dinamizar las entrevistas. Como cámara principal se usó una Sony Alpha 7 con un objetivo 50 mm, la cámara secundaria utilizada fue una Canon t6i con un objetivo 70-200.

Los códecs de video fueron AVCHD y h264 con una profundidad de color de 8 bits en compresión 4.2.0 en formato full HD 1920-1080 a 30 fotogramas por segundo.

Planimetría

Como toma principal se utilizó un plano medio largo con el objetivo de contextualizar el lugar de la entrevista se justificaron los entrevistados en el tercio del plano según correspondiera el lugar a la izquierda o la derecha. Como plano de apoyo se tuvo en cuenta el primer plano con el fin de transmitir más intimidad a la relación entre el entrevistado y la audiencia. A la hora de las tomas de apoyo se utilizaron planos generales con el fin de contextualizar los lugares.

Colorimetría

La configuración de los equipos de grabación se estableció en un perfil de color neutral desaturado con el objetivo de poder generar un proceso de etalonaje corrección de

color para homogenizar las imágenes grabadas. En general la corrección de color conto con una idea estética de colores naturales y sin ninguna intención cromática narrativa.

Iluminación

Cómo apoyo de iluminación en exteriores se utilizó un rebotador de 110 cm para ayudar a rebotar la luz natural. En las grabaciones de interiores se utilizó una luz principal Godox SI w 60 con un panel honey para direccionar la luz al entrevistado logrando una correcta exposición de las imágenes.

Sonido

Para la grabación de sonido se utilizó un micrófono boja BY M1 lavalier que cuenta con una alimentación independiente conectado directamente a la cámara principal logrando capturar con calidad las voces de los entrevistados.

Musicalización

Para la musicalización se tuvo en cuenta piezas musicales eufóricas y de ambiente con el fin de no desviar la atención de la voz y poder complementar la narración

Desarrollo web

El desarrollo de la página web se elaboró en la plataforma WIX utilizando el editor que contiene la plataforma en dónde se construyó desde una plantilla en blanco el concepto web que se planteó con el equipo de trabajo según los conceptos estéticos de imagen e intención narrativa de la estrategia.

3.6.1. Recolección del material necesario para la construcción de los contenidos multimedia

En el proceso de recolección del material necesario como primer insumo importante para el desarrollo de los productos estratégicos se hizo un barrido en la web para recopilar artículos que hablaran sobre temas históricos con el fin de tener una referencia cronológica, se buscaron fotografías que pertenecieran a cualquier periodo histórico entre 1875 y el año 2000 con el fin de establecer una galería de imágenes para tener como desarrollar la sección de galería fotográfica dentro de la página web.

Se realizaron (9) entrevistas para poder construir la base la web serie que es la narración y síntesis de las investigaciones históricas, también en estas entrevistas se tuvo en cuenta los hechos particulares y subjetivos como elemento histórico que construye el contexto temporal. Dentro de la grabación de las entrevistas se tuvo en cuenta el documentar con la mejor calidad posible el audio para tener este elemento sonoro disponible y así poder realizar la sección de podcast.

Como tercer elemento de contenido se estableció una lista de tomas de apoyo que recrean y dan contexto tanto de lugar como de acciones y objetos en las que se realizaron (3) jornadas de grabación.

Como último elemento se revisaron documentos históricos de la academia de historia y portales en internet para poder construir la narración que entrelaza las entrevistas.

3.6.2. Selección y análisis del material

Dentro del desarrollo de la producción audiovisual hizo revisión de cada toma de video y audio para avalar la calidad tanto visual y sonora de las entrevistas realizadas y así poder continuar

con la debido montaje y edición de los archivos de audio y video. El material de apoyo se estableció por medio de una lista de tomas tanto de lugares objetos y contextos que son necesarias para ambientar la narración y las entrevistas.

Se realizó también la selección del material fotográfico ordenándolo según la fecha correspondiente y estableciendo cada galería fotográfica en un lapso de 10 años, se tuvo muy en cuenta la calidad de las imágenes y la posibilidad de digitalizarlas y restaurarlas para su uso digital.

3.7. Etapa de postproducción

En el desarrollo web utilizo la plataforma WIX donde se hizo análisis de algunas plantillas y se estableció un diseño propio, la creación, edición y montaje de la página web se ejecutó a través del editor de páginas premium de WIX utilizando las herramientas en la diagramación de la web que ofrece el mismo, algunas animaciones y banners fueron diseñados de manera externa y después incluidos a la página web,

Para el desarrollo de la etapa de postproducción de los contenidos audiovisuales se utilizaron programas de edición de audio y video de la suite de adobe específicamente adobe premier pro y adobe audition, esto referente al tema de montaje y edición de video audio. El tratamiento estético de la imagen y la corrección de color y efectos se efectuaron con la herramienta lumetri color de adobe premier y el programa de edición de video davinci resolve. Para la creación de animaciones, títulos, abridores, cabezotes y transiciones se utilizó adobe after effects.

3.7.1. Edición de los contenidos multimedia

En el proceso de edición del material audiovisual se creó la siguiente tabla para la construcción de cada producto en donde se identifica el archivo utilizado en el montaje de cada producto audio visual la categoría y el tiempo

3.7.1.1 Serie Web

Capítulo 1 – Arquitectura					
#	Video	Audio	Gráficos	Anotación	Duración
1	Transición	-Efecto carrete	-		00:03
2	Cabezote general	Epic intro Efecto carrete	Cúcuta es historia Estrategia multimedia para la difusión del pasado		00:11
3	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
4	Cabezote Capítulo	-Epic intro -Efecto carrete	Capítulo 1 Arquitectura		00:05
5	Transición	-Epic intro			00:04

		-Efecto carrete			
6	Transición a Negro	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
7	Reel apoyos	-Piano			00:33
8	Fragmento entrevista Leonardo Diaz	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Leonardo Diaz	-2 cambios de plano	00:42
9	Apoyo	-Ambient tech corporate			00:10
10	Fragmento entrevista Leonardo Diaz	-Voz -Ambient tech corporate		-4 cambios de plano -4 Foto animaciones de apoyo	1:37
11	Apoyo	-Ambient tech corporate			00:07
12	Fragmento entrevista Leonardo Diaz	-Voz -Ambient tech corporate		-9 cambios de plano -8 Foto animaciones de apoyo	4:09

13	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
14	Fragmento entrevista Leonardo Diaz	-Voz -Ambient tech corporate		-15 cambios de plano -2 video apoyo -16 Foto animaciones de apoyo	6:38
15	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
16	Créditos				

Capítulo 2- Deporte Parte 1 Fultbol					
#	Video	Audio	Gráficos	Anotación	Duración
1	Transición	-Efecto carrete	-		00:03
2	Cabezote general	Epic intro Efecto carrete	Cúcuta es historia Estrategia multimedia para la difusión del pasado		00:11
3	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
4	Cabezote Capítulo	-Epic intro -Efecto carrete	Capítulo 2 el deporte Primera parte el fútbol		00:05
5	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:04
6	Transición a Negro	-Epic intro -Efecto carrete			00:02

7	Reel apoyos	-Epic by cinematic triler			00:33
8	Fragmento entrevista Jorge Correa	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Jorge correa	-4 cambios de plano -3 Foto animaciones de apoyo	02:14
9	Apoyo	-Ambient tech corporate			00:14
10	Fragmento entrevista Germán González	-Voz -Ambient tech corporate	Benner Germán González	-10 cambios de plano -6 Foto animaciones de apoyo	04:31
11	Apoyo	-Ambient tech corporate			00:07
12	Fragmento entrevista Germán González	-Voz -Ambient tech corporate	Benner Germán González	- 4 cambios de plano - 5 Foto animaciones de apoyo -1 video apoyo	03:07
13	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02

14	Créditos				
----	----------	--	--	--	--

Capítulo 2- Deporte Parte 3 Tenis y natación					
#	Video	Audio	Gráficos	Anotación	Duración
1	Transición	-Efecto carrete	-		00:03
2	Cabezote general	Epic intro Efecto carrete	Cúcuta es historia Estrategia multimedia para la difusión del pasado		00:11
3	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
4	Cabezote Capítulo	-Epic intro -Efecto carrete	Capítulo 2 el deporte tercera		00:05

			parte natación y tenis		
5	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:04
6	Transición a Negro	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
7	Reel apoyos	-Epic by cinematic triler			00:33
8	Fragmento entrevista Jorge Correa	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Jorge correa	-9cambios de plano -11 Foto animaciones de apoyo	05:39
9	Reel transición	-Epic by cinematic triler - Efecto carrete-			00:15
10	Fragmento entrevista Edgar Muñoz	Voz -Ambient tech corporate	Banner Edgar Muñoz	-8 cambios de plano -7 Foto animaciones de apoyo	04:03
11	Transición	-Efecto carrete- Ambient			00:02

		tech corporate			
12	Créditos				

Capítulo 3- Cultura					
#	Video	Audio	Gráficos	Anotación	Duración
1	Transición	-Efecto carrete	-		00:03
2	Cabezote general	Epic intro Efecto carrete	Cúcuta es historia Estrategia multimedia para la difusión del pasado		00:11
3	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
4	Cabezote Capítulo	-Epic intro -Efecto carrete	Capítulo 3 la cultura		00:05

5	Transición a Negro	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
6	Reel apoyos	-Epic by cinematic triler			00:33
7	Fragmento entrevista Luis Fernando Niño	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Luis Fernando Niño	-4 cambios de plano -4 Foto animaciones de apoyo	01:44
8	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
9	Fragmento entrevista Efraín Vásquez	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Efraín Vásquez	-9 cambios de plano -6 Foto animaciones de apoyo	04:09
10	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
11	Fragmento entrevista Luis Fernando Niño	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Luis Fernando Niño	- 5 cambios de plano - 8 Foto animaciones de apoyo -1 video apoyo	02:59

12	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
13	Créditos				

Capítulo 4- Economía					
#	Video	Audio	Gráficos	Anotación	Duración
1	Transición	-Efecto carrete	-		00:03
2	Cabezote general	Epic intro Efecto carrete	Cúcuta es historia Estrategia multimedia para la difusión del pasado		00:11
3	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
4	Cabezote Capítulo	-Epic intro -Efecto carrete	Capítulo 4 La economía		00:05

5	Transición a Negro	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
6	Reel apoyos	-Epic by cinematic triler			00:33
7	Fragmento entrevista Luis Fernando Niño	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Luis Fernando Niño	-13 cambios de plano - 12 Foto animaciones de apoyo	05:53
8	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
9	Fragmento entrevista Efraín Vásquez	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Efraín Vásquez	-6 cambios de plano -9 Foto animaciones de apoyo	03:39
10	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
11	Fragmento entrevista Luis Fernando Niño	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Luis Fernando Niño	- 5 cambios de plano - 8 Foto animaciones de apoyo -1 video apoyo	02:59

12	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
13	Créditos				

Capítulo 5 Hechos históricos					
#	Video	Audio	Gráficos	Anotación	Duración
1	Transición	-Efecto carrete	-		00:03
2	Cabezote general	Epic intro Efecto carrete	Cúcuta es historia Estrategia multimedia para la difusión del pasado		00:11
3	Transición	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
4	Cabezote Capítulo	-Epic intro	Capítulo 4 La economía		00:05

		-Efecto carrete			
5	Transición a Negro	-Epic intro -Efecto carrete			00:02
6	Reel apoyos	-Epic by cinematic triler			00:33
7	Fragmento entrevista Luis Fernando Niño	-Voz -Ambient tech corporate	Banner Luis Fernando Niño	-10 cambios de plano - 10 Foto animaciones de apoyo	04:51
8	Apoyo	Ambient tech corporate			00:02
9	Transición	-Efecto carrete- Ambient tech corporate			00:02
10	Créditos				

3.7.1.2 Podcast

Podcast: tenis cucuteño				Duración total: 00:03:39	
Casilla	Tipo de archivo	Descripción	Efecto	Observación	Duración
1	Música de fondo	Comienza el podcast con una música de fondo que va de acuerdo al tema, en este caso, el tenis.		Comienza la música con el nivel del volumen normal y va descendiendo mientras entra la voz off. Luego se mantendrá durante todo el podcast.	00:03:39
2	Voz off: Locutor	- El deporte de nuestra ciudad puede sacar pecho de que ha llevado a grandes exponentes a nivel internacional. Como en el caso del tenis, en donde las mujeres se llevan el protagonismo. Fabiola Zuluaga Y María Camila Osorio, dos cucuteñas con corazón de pelota y raqueta. Eso lo sabe Edgar Muñoz, quien fue la persona que las descubrió a temprana edad -	- Efecto de sonido: Ambiente partido de tenis (00:00:05)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo de la voz off principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:21
3	Efecto de sonido	Sonido de bebe que complementa lo que habla la voz off.		El efecto de sonido hace la transición de voces.	00:00:02

4	Full: Edgar Muñoz	<p>- Fabiola inicia con unas raquetas recortadas de madera porque en ese tiempo no existían raquetas para niños, eran raquetas para adultos a las cuales me tocó adaptarlas, cortarle con una sierra a la mitad y dársela para que iniciara con ella. Empezó a llegar la tecnología, empezamos con raquetas más rápidas, otros materiales de mejor calidad que le daba más potencia a sus golpes, entonces así empezaron ella -</p> <p>- Camila, lógicamente empezó también en el minitenis, pero ya con raquetas fabricadas en ese momento especializadas para la iniciación de niños en ese deporte -</p>	<p>- Efecto de sonido: Tijeras cortando (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Sierra (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Tecnología (00:00:04)</p> <p>- Efecto de sonido: Fábrica (00:00:05)</p>	Los efectos de sonido aplicados van por debajo de la voz off principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:44
5	Voz off: Locutor	Las anécdotas del profe Muñoz son muchas, por Zuluaga, su situación con los tiros englobados.			00:00:05
6	Efecto de sonido	Sonido de caída libre que representa la situación de tiros englobados que cuenta la voz off.		El efecto de sonido hace la transición de voces.	00:00:03
		- Una anécdota con Fabiola fue en la ciudad de Armenia cuando quedó por primera vez campeona nacional. Nos tocó esperar todo el día, nos tocó muy	- Efecto de sonido: Ambiente de Noche. (00:00:04)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo	

7	Full: Edgar Muñoz	<p>tarde ya tipo nueve o diez de la noche el partido y la rival era de Antioquia. Ese día el entrenador envió a su rival a tirar bolas altas, globos y Fabiola descompuesta estando esperando todo el día el partido y sin saber que hacer en la noche pues ese partido lo perdió y desesperada -</p> <p>- Cuando llegamos de ese torneo, le coloque una maquina lanzas pelotas en el club tenis para tirar bolas altas como le estaban jugando en esa vez, se trabajó mucho en ese aspecto. Cuando llega a Bucaramanga al siguiente el torneo, vuelve y sale la niña con la misma táctica. Ya se había entrenado tanto que hasta un pelotazo le dio. Un bolazo le dio a la muchachita y nunca más volvió a tirarle globos -</p>	<p>- Efecto de sonido: Disparos de arma de fuego (00:00:04)</p> <p>- Efecto de sonido: Perdedor (00:00:04)</p> <p>- Efecto de sonido: Entrenamiento de Tenis (00:00:05)</p> <p>- Efecto de sonido: Golpe (00:00:01)</p>	son para fines narrativos.	00:01:08
8	Voz off: Locutor	- Por parte de Osorio los recuerdos tampoco faltan, sin duda alguna, desde muy pequeña ha demostrado su calidad en el deporte blanco -			00:00:07
		- Camila también muy pequeña la subí a trabajar con el grupo elite precisamente en esta cancha donde	- Efecto de sonido: Ambiente	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del	

9	Full: Edgar Muñoz	<p>estamos hablando. Había una jugadora muy buena a nivel nacional y que ya empezaba a destacarse, era campeona nacional y empezó a destacarse a nivel suramericano. Resulta que cuando entré a Camila a ese grupo donde esa jugadora estaba, los papás furiosos se llevaron a su hija para otro lado que porque esa niña no tenía que estar entrenando con ella. Ahora esta ya es profesional de las mejores 70 del mundo, la otra nunca llegó a ser profesional, si fue campeona suramericana como tres o cuatro veces</p> <p>-</p> <p>- Entonces son anécdotas que van quedando en la historia de estas jugadoras -</p>	<p>partido de tenis (00:00:15)</p> <p>- Efecto de sonido: Sorpresa (00:00:01)</p> <p>- Efecto de sonido: Abucheos (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Aplausos (00:00:02)</p>	full principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:45
10	Voz off: Locutor.	- Definitivamente estas cucuteñas, son motivo de orgullo para la perla del norte y para todo el país -	- Efecto de sonido: Himno de San José de Cúcuta. (00:00:05)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:06
		- Pues la verdad Camila y lo mismo que antes Fabiola son un gran ejemplo	- Efecto de sonido: Niños	El efecto de sonido aplicado va por	

11	Full: Edgar Muñoz	para toda la juventud cucuteña. Para que todos esos padres y todos los niños que miran este deporte se vinculen a él. Son un gran ejemplo, para la ciudad y para el departamento -	jugando (00:00:03)	debajo del full principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:17
12	Voz off: Locutor	- Osorio y Zuluaga, quedarán marcadas en el trascender deportivo de toda la ciudad, esto, para seguir demostrando que Cúcuta es Historia -			00:00:08
13	Música de fondo	Queda libre la música que ha estado acompañando todo el podcast.		Va bajando el nivel de la música para finalizar el podcast.	00:03:39

Podcast: ciudad basquetera				Duración total : 00:02:14	
Casilla	Tipo de archivo	Descripción	Efecto	Observación	Duración
1		El archivo comienza con un sonido ambiente de un juego de baloncesto sin público presente.	- Efecto de sonido: Cesta convertida (00:00:01)	Comienza el efecto de sonido con el nivel del volumen normal y va	00:00:05

	Efecto de sonido		- Efecto de sonido: Bocina de baloncesto (00:00:01)	descendiendo mientras entra la música de fondo.	
2	Música de fondo	Entra la música de fondo que va con relación al tema tratar, en este caso el baloncesto.		La música entra con un nivel de música ascendente y luego disminuirá para mantenerse durante todo el podcast por debajo de las voces.	00:02:09
3	Voz en off: Locutor	- El juego de la pelota naranja es uno de los deportes que por muchos años le ha llevado emociones a todos los cucuteños, tanto así que a nivel nacional se le conoce a nuestro territorio como ciudad basquetera de Colombia. Y con justa razón, pues la perla del norte ha sido eje fundamental para la formación de lo que hoy es el baloncesto colombiano. Desde su llegada en 1931 gracias a los hermanos de la Salle y su equipo, hasta su participación más reciente con Motilones del Norte. Hablamos con	- Efecto de sonido: Vuvuzela (00:00:01) - Efecto de sonido: Aplausos (00:00:02) - Efecto de sonido: Ambiente de Baloncesto sin	Los efectos de sonido aplicados van por debajo de la voz off principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:36

		Tito Ordoñez, quien fue uno de los jugadores y posteriormente director técnico que más se destacó a nivel nacional representando esos colores rojo y negro -	público. (00:00:01)		
4	Full: Tito Ordoñez	- Es que ustedes estaban muy jóvenes para esto, no habían nacido. En esa época la Toto Hernández era insuficiente, entonces la afición era desbordante, se quedaban mil personas por fuera. Entonces la gente que venía acá a Cúcuta, de fuera el país y de Colombia quedaban asombrados de la cantidad de gente que asistía al escenario, entonces lo empezaron a llamar así. También por todos los logros que se tuvo en Colombia con el equipo de la lotería de Cúcuta -	- Efecto de sonido: Barra alentando (00:00:10) - Efecto de sonido: Asombro (00:00:02)	El sonido de los balones que están driblando al fondo de la entrevista no es un efecto de sonido. Hace parte del sonido ambiente de la entrevista. Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos	00:00:35
5	Voz en off: Locutor	- Lo anterior debido a que Cúcuta fue también sede de grandes competencias internacionales en donde se recibían a exponentes ejemplares de este deporte-	- Efecto de sonido: Cámaras fotográficas (00:00:02)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:08

6	Full: Tito Ordoñez	<p>- Y también en esa época las divisiones inferiores en donde también participamos. Yo fui participe como entrenador de las selecciones Norte del año 78 y obtuvimos varios títulos a nivel nacional en varias categorías tanto femenino como masculino y todo eso en conjunto nos llevó a que el periodismo especializado en baloncesto nos llevara a eso. De que Cúcuta es la ciudad basquetera de Colombia-</p>	<p>- Efecto de sonido: Grito de campeones (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Cesta convertida (00:00:01)</p> <p>- Efecto de sonido: Bocina de baloncesto (00:00:01)</p>	<p>El sonido de los balones que están driblando al fondo de la entrevista no es un efecto de sonido. Hace parte del sonido ambiente de la entrevista.</p> <p>Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos</p>	00:00:29
7	Voz en off: Locutor	<p>- Hoy en día la cultura del baloncesto se mantiene, los distintos clubes siguen formando a grandes deportistas, quienes representan nuestra región y nuestro País. La ciudad basquetera de Colombia, otro de los motivos que demuestran que Cúcuta, es Historia-</p>		.	00:00:13

8	Música de fondo	- Queda libre la música que ha estado acompañando todo el podcast.		Va bajando el nivel de la música para finalizar el podcast.	00:02:14
---	-----------------	--	--	---	----------

Podcast: Terremoto de Cúcuta				Duración total: 00:03:15	
Casilla	Tipo de archivo	Descripción	Efecto	Observación	Duración
1	Efecto de sonido	Todo inicia con un efecto de sonido de pájaros catando para dar la ilusión de un despertar feliz.		Comienza el efecto de sonido con el nivel del volumen normal y va descendiendo mientras entra la música de fondo.	00:00:05
2	Música de fondo	Junto al efecto de sonido anterior se adjunta el inicio de la música de fondo que acompañará todo el podcast.		La música entra con un nivel de música ascendente y luego disminuirá para mantenerse durante todo el podcast por debajo de las voces.	00:03:15
		- Lo que parecía ser una mañana tranquila en la ciudad de Cúcuta,			

3	Voz en off: Locutor	terminó convirtiéndose en un día de nunca olvidar para los sobrevivientes de aquella catástrofe. El doctor en ciencias de la educación, Leonardo Diaz nos contextualiza el evento -			00:00:14
4	Full: Leonardo Diaz	- Ubiquémonos en 1793 cuando se le da vida jurídica a la ciudad otorgándosele una cedula real del rey Carlos IV, pero transcurre el tiempo y acontece un terremoto que para nadie se va a olvidar bien sea por que alguno de nuestros antepasados lo vivieron o bien sea porque nos llegan a nosotros esos relatos. El 18 de mayo de 1875.	- Efecto de sonido: Ambiente de ciudad antigua. (00:00:09) - Efecto de sonido: Reloj (00:00:02) -Efecto de sonido: Impacto (00:00:01)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos	00:00:26
5	Voz off: Locutor	- Anécdotas son muchas las que se cuentan, pero, algunas son más curiosas. Cómo la de un hombre al cual su olfato le sirvió como premonición -	- Efecto de sonido: Persona Olfateando. (00:00:03)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:09
6		- Antes de ese 1875, aparece un personaje que vivía en la población de Lobatera en 1849 y dos días antes aparece en la plaza diciendo que le olía	- Efecto de sonido: Murmullo (00:00:11)	El efecto de sonido aplicado va por debajo del full	00:00:31

	Full: Leonardo Diaz	a Lobatera y la gente le cuestionó que ¿Qué era el olor a Lobatera? Entonces el relató que en Lobatera había existido un terremoto y que le daba el mismo olor, entonces el procedió y se fue. Es uno de los que nos cuentan el relato del terremoto -		principal. Solo es para fines narrativos	
7	Voz off: Locutor	- Otra es la de una familia, la cual pasó de tenerlo todo a no tener nada -		.	00:00:05
8	Full: Leonardo Diaz	- La familia Neira Contreras a cuya hija se le dio una moneda de cobre para que fuera ese día al parque, alrededor de las tiendas a comprar dulces. Y la niña cuando regresaba de comprar sus dulces pues acontece el terremoto. Se pierde, lógicamente se desubica pues todo lo que estaba construido en el valle de Cúcuta se derrumbó. Lógico, eran construcciones de adobe, pisado, bahareque, tejas aborígenes, tejas de palma. Pues todo eso se cae, se va al piso. Entonces esta niña no encuentra ni calles ni avenidas como las	- Efecto de sonido: Moneda (00:00:03) - Efecto de sonido: Terremoto (00:00:05) - Efecto de sonido: Derrumbe (00:00:02)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:53

		<p>conocemos hoy, no encuentra los caminos.</p> <p>Su familia recoge y se da cuenta que todo lo que tiene de patrimonio ahora era esa moneda que le habían dado para comprar los dulces -</p>	<p>- Efecto de sonido: Monedas cayéndose (00:00:02)</p>		
9	Voz off: Locutor	<p>- Y aunque suene paradójico, cosas positivas se pueden resaltar de ese hecho -</p>			00:00:04
10	Full: Leonardo Diaz	<p>- Pero, tampoco todas las cosas fueron malas. Gracias a eso se abren las piedras, empiezan o surge lo que nosotros llamamos hoy los termales y por eso se construye en Ureña el hotel de Aguas Termales. También allá empieza a surgir el petróleo y al menos alrededor de esa época del terremoto empiezan a generar construcciones en torno a refinerías y por eso se crea en Venezuela la primera refinería de petróleos también -</p>	<p>- Efecto de sonido: Piedras cayendo (00:00:05)</p> <p>- Efecto de sonido: Chorro de agua (00:00:05)</p> <p>- Efecto de sonido: construcción (00:00:07)</p>	<p>Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos.</p>	00:00:32
11	Voz off: Locutor	<p>- El sismo solo duro de 40 a 50 segundos, pero dejó marca a la ciudad por el resto de su existencia. El</p>			00:00:13

		terremoto de 1875, la evidencia de que Cúcuta es Historia -			
12	Música de fondo	Solo se escucha la música dramática que ha estado acompañando el archivo durante toda su duración.		Va bajando el nivel de la música para finalizar el podcast.	00:03:15

Podcast: Natación en Cúcuta				Duración total: 00:03:28	
Casilla	Tipo de archivo	Descripción	Efecto	Observación	Duración
1	Música de fondo	Comienza el podcast con una música de fondo que va de acuerdo al tema, en este caso, la natación.		Comienza la música con el nivel del volumen normal y va descendiendo mientras entra la voz off. Luego se mantendrá durante todo el podcast.	00:03:28
		- Cuando se habla de deportes en norte de Santander siempre se piensa en baloncesto, futbol o de pronto de tenis, pero, muy pocos saben que los	- Efecto de sonido: Ambiente de baloncesto sin público (00:00:01)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo de la voz en off	

2	Voz off: Locutor	cucuteños son talentosos en la natación y sus variantes. El abogado Jorge Correa, hace memoria de aquellos rojinegros grandes en el agua -	<p>- Efecto de sonido: Canto de gol (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Ambiente de tenis. (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Persona nadando. (00:00:02)</p>	principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:25
3	Full: Jorge Correa	<p>- Tuvimos nuestro primer deportista mundialista. Es el hoy arquitecto Freddy Clavijo, quien fue el primer y único cucuteño que ha ido a un campeonato mundial de natación. Fue en el año 1975, estuvo en el campeonato mundial de natación en Cali y nos representó excelentemente bien.</p> <p>La familia Clavijo tuvo varios de sus hermanos en la selección Colombia; Chun Clavijo, el hermano de Freddy, estuvo también en la selección Colombia en campeonatos centroamericanos. Varios nadadores del Club Cazadores, varios nadadores de</p>	<p>- Efecto de sonido: Burbujas en el agua. (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Base de Salsa. (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Persona nadando. (00:00:04)</p>	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos.	00:01:23

		<p> finales de los años 70 que participaron en la selección Colombia. A lo largo de la historia de la natación en Cúcuta hemos tenido más de 15 nadadores de la selección Colombia. Hemos tenido a Luis Javier Blanco quien en la época de los 80 fue campeón suramericano de natación en Argentina. Estuvo en una concentración en los Estados Unidos con la selección Colombia y tuvo varios récords nacionales, fue campeón suramericano, subcampeón centroamericano y ha sido una de las grandes de nuestro deporte. Y a lo largo de la historia han pasado muchos deportistas que han engalanado y han representado muy bien estas tierras de Norte de Santander -</p>	<p>- Efecto de sonido: Viaje en el tiempo. (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Tango de Argentina. (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Viaje en el tiempo. (00:00:02)</p>		
4	Voz off: Locutor	<p>- Por otro lado, hay una realidad que si es fijo que no es de común conocimiento en la ciudad y es lo completo que es nuestro complejo acuático. Escúchenlo ustedes mismos...</p> <p>-</p>	<p>- Efecto de sonido: Chapuzón (00:00:02)</p>	<p>El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es para fines narrativos.</p>	00:00:09
		<p>- Hoy tenemos un complejo acuático que vale la pena resaltar en esta entrevista. Es un complejo acuático que</p>	<p>- Efecto de sonido: Moneda (00:00:01)</p>	<p>Los efectos de sonido aplicados van por debajo del</p>	

5	Full: Jorge Correa	<p>se consigue con aportes de la gobernación, de la alcaldía y del aquel entonces Coldeportes, hoy ministerio del deporte.</p> <p>Este escenario deportivo vale resaltarlo, porque es uno de los ocho escenarios deportivos de todo el continente americano avalados por la federación internacional de natación para poder hacer marcas para los juegos olímpicos. Cada vez que hay unos juegos olímpicos, por ejemplo, para Rio 2016 o Tokio 2020, nuestra piscina en Cúcuta fue habilitada para que personas de nuestro continente pudieran venir a la ciudad y hacer marcas oficiales para poder ir a esos juegos. Entonces esto es un gran logro que tenemos en el deporte nortesantandereano, porque nos queda un escenario deportivo con piscina de clavados, nos queda un escenario deportivo con piscina para nado sincronizado y wáter polo y dos piscinas olímpicas para competencia, una de ellas con todas las medidas reglamentarias, con las temperaturas de agua, con todo el aparataje electrónico</p>	<p>- Efecto de sonido: Paso de avión (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Persona nadando. (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Caída libre. (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Maya golpeada por un balón. (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Cronómetro (00:00:03)</p>	full principal. Solo son para fines narrativos	00:01:15
---	--------------------	---	--	--	----------

		para poder hacer aquí hacer un campeonato mundial si pudiéramos o si quisiéramos hacerlo-			
6	Voz off: Locutor	- Hoy en día, este lugar sigue recibiendo a los nortesantandereanos que buscan desarrollarse en la natación y a la vez entrega oportunidades a los colombianos. La natación de la ciudad y su complejo acuático, la certeza de que Cúcuta es Historia-	- Efecto de sonido: Chicharra (00:00:01)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:14
7	Música de fondo	Solo queda la música que ha estado acompañando el archivo durante toda su duración.		Va bajando el nivel de la música para finalizar el podcast.	00:03:28

Podcast: Historias de rio				Duración total: 00:03:10	
Casilla	Tipo de archivo	Descripción	Efecto	Observación	Duración
1	Efecto de sonido	Todo inicia con un efecto de sonido de un ambiente natural de rio, para dar una referencia del tema a tratar		Comienza el efecto de sonido con el nivel del volumen normal y va descendiendo	00:00:06

				mientras entra la música de fondo.	
2	Música de fondo	Junto al efecto de sonido anterior se adjunta el inicio de la música de fondo que acompañará todo el podcast.		La música entra con un nivel de música ascendente y luego disminuirá para mantenerse durante todo el podcast por debajo de las voces.	00:03:10
3	Voz en off: Locutor	- La geografía de la Perla del Norte siempre ha beneficiado a todos los locales, no solo por la condición de ser ciudad fronteriza, ni por tener variedad de terrenos dentro de sí; sino porque tiene la fortuna de ser bañada por varios ríos, los cuales son importantes fuentes hídricas. Junto a Leonardo Diaz, doctor en ciencias de la educación, traemos al presente algunas historias de rio -	- Efecto de sonido: Tierra deslizándose (00:00:02) - Efecto de sonido: Burbujas bajo el agua (00:00:05)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo de la voz en off principal. Solo son para fines narrativos.	00:00:21
4	Full: Leonardo Diaz	- ¿Sabían ustedes que el barrio La Playa se llama así porque hasta ahí era la playa del rio Pamplonita? El rio pamplonita, en una foto que reposa en la cámara de comercio, se logra observar que abarcaba lo que conocemos como el parque Colon y las	- Efecto de sonido: Sonido flash de cámara (00:00:01)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos	00:00:43

		lanchas o las canoítas para llevar el cacao o para traer la gente aparcaban o se estacionaban ahí como digamos en la avenida quinta. No sé qué sucedió en el tiempo, o el río huyó de nosotros o nosotros hicimos huir el río y hoy lo estamos convirtiendo en una cloaca, necesitamos rescatarlo como tal -	- Efecto de sonido: Lancha a motor (00:00:02) - Efecto de sonido: Agua en movimiento (00:00:03)		
5	Voz en off: Locutor	- Justo esas condiciones geográficas en las cuales se estableció Cúcuta, son las que obligaron a los locales a construir caminos elevados, para conectar la movilidad de la ciudad -	- Efecto de sonido: Construcción (00:00:03)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:09
6		- Para la época o los años de 1980 o 1990 el río pamplonita no era como hoy lo vemos, sino que era un verdadero río. Y antes del año 90 por allá en los 30, era un río totalmente navegable. Bueno, ha perdido su causa, su fuerza; pero, quien de ustedes creyera que en esa época de los 80, varias veces este río pamplonita se llevó o arrastró las estructuras del puente que hoy conocemos como el puente de San Luis,	- Efecto de sonido: Viaje en el tiempo (00:00:02) - Efecto de sonido: Chorro de Agua (00:00:08) - Efecto de sonido: Creciente del río (00:00:03)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full principal. Solo son para fines narrativos.	00:01:31

	Full: Leonardo Díaz	<p>ese que queda justo al frente de La Silla Coja.</p> <p>Pues muchas veces muchos de nosotros los estudiantes que íbamos al nuevo y viejo escobar, sonde está ubicado el colegio Padre Luis Variara; hoy es casi increíble llegar a siquiera pensar que la cruz roja, los bomberos, la policía detenía los vehículos a pitos y a señales, advirtiéndonos que no pasáramos hacía San Luis por ese puente porque simplemente la creciente del rio se lo había llevado. O sea, ya no existía el puente. Por esas circunstancias fue que se construyó este nuevo puente que tiene cuatro vías.</p> <p>Antes pasábamos por el puente de al lado, ese puente metálico donde transitaba la línea del ferrocarril de Cúcuta -</p>	<p>- Efecto de sonido: Bicicleta (00:00:04)</p> <p>- Efecto de sonido: Pito de policía (00:00:01) (Se repite 3 veces seguidas)</p> <p>- Efecto de sonido: Impacto (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Carro transitando por puente metálico (00:00:02)</p> <p>- Efecto de sonido: Ferrocarril (00:00:02)</p>		
7		- La modernidad y sus máquinas permitieron que poco a poco se conformaran mejores puentes y que	- Efecto de sonido: Tecnología (00:00:02)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off	00:00:15

	Voz en off: Locutor	hoy, pudiéramos ya sobrepasar los afluentes, sin inconvenientes. Los ríos que bañan nuestra ciudad, la seguridad de que Cúcuta es Historia -		principal. Solo es para fines narrativos.	
8	Música de fondo	Solo queda la música que ha estado acompañando el archivo durante toda su duración.		Va bajando el nivel de la música para finalizar el podcast.	00:03:10

Podcast: economía de Cúcuta				Duración total: 00:03:20	
Casilla	Tipo de archivo	Descripción	Efecto	Observación	Duración
1	Música de fondo	Comienza el podcast con una música de fondo que va de acuerdo al tema.		Comienza la música con el nivel del volumen normal y va descendiendo mientras entra la voz off. Luego se mantendrá durante todo el podcast.	00:03:20
2	Voz en off: Locutor	- Se dice que la mejor sociedad es aquella que a pesar de haber tocado bajo, toma la valentía para resurgir y marcar historia. Esa fue Cúcuta, luego	- Efecto de sonido: Paso de Avión (00:00:02)-	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz off principal. Solo es	00:00:17

		de que el terremoto de 1875 la destruyera. Las anécdotas de esa resiliencia, nos la cuenta Luis Fernando Niño. Todo, después de la catástrofe-		para fines narrativos	
3	Efecto de sonido	Para llamar la atención del oyente se recurre a un efecto de sonido de impacto.		El efecto se usa para hacer la relación y separar el cambió de voces.	00:00:01
4	Full: Luis Fernando Niño	- Algo elemental para rescatar en este punto es que no nos sentamos a llorar los muertos. Una vez el presidente da la orden de mandar las fuerzas militares para que no saquearan las cajas fuertes de quienes habían muerto en este terremoto, pues entonces comienza la reconstrucción de la ciudad que tiene tres connotaciones o anécdotas que quiero compartir con ustedes-	- Efecto de sonido: Llanto de mujer (00:00:02) - Efecto de sonido: Terremoto (00:00:02)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo de la voz off principal. Solo son para fines narrativos	00:00:21
5	Voz en off: Locutor	- En un mundo donde la comunicación tardaba días o hasta semanas y meses, a todo el globo terráqueo le llegó la información de lo que pasaba en Cúcuta -			00:00:08
		- Una es que el mundo entero se entera de la destrucción de Cúcuta, por una sencilla razón. Dicen los libros de historia, aquellos que sobrevivieron al	- Efecto de sonido: Murmullo (00:00:05)	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del	

6	Full: Luis Fernando Niño	<p>terremoto y en el libro de Luis Febres Cordero que la reina de Inglaterra descubre la destrucción de Cúcuta porque no llegó el cacao con el que le servían su chocolate todas las mañanas. La reina de Inglaterra que no era otra sino la Reina Victoria de la época Victoriana envía las primeras ayudas humanitarias que tiene historia en la ciudad para que la reconstruyan. Con estas se reconstruyen lo que se conoció después como el Hospital San Juan de Dios y allí comienza el progreso de Cúcuta -</p>	<p>- Efecto de sonido: Sirviendo liquido en pocillo (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Inglaterra (00:00:04)</p>	full. Solo son para fines narrativos	00:00:40
7	Voz en off: Locutor	<p>- En ese tiempo, personas que, si pensaban en la proyección y en entregarle un mejor futuro a los cucuteños, trajeron a nuestra tierra una empresa de transportes que fue potencia nacional -</p>			00:00:09
8		<p>- Una segunda anécdota es importantísima y es que quienes sobreviven se vuelven socios y dueños de la primera empresa de ferrocarriles autónoma y privada, creando la empresa de ferrocarriles de Cúcuta.</p>	<p>- Efecto de sonido: Ferrocarril (00:00:05)</p>	Los efectos de sonido aplicados van por debajo del full. Solo son para fines narrativos	00:00:47

	Full: Luis Fernando Niño	<p>Compran el ferrocarril y tranvía, este tenía vía hasta el diamante con la línea sur, por el lado de puerto Santander con la línea frontera y por supuesto la línea Cúcuta que llevaba al tranvía en el centro de la ciudad, siendo Cúcuta entonces una de las más importantes ciudades en desarrollo, por encima incluso que puerto Colombia en barranquilla.</p> <p>Porque este era el primer ferrocarril internacional que nos conectaba hasta Encontrados y allí montábamos la mercancía en mula hasta Maracaibo y ahí salíamos en buques hasta Europa-</p>	<p>- Efecto de sonido: Mula o burro (00:00:03)</p> <p>- Efecto de sonido: Buque o barco grande (00:00:02)</p>		
9	Voz en off: Locutor	- Así mismo, se presentó la oportunidad para que se reconstruyera y se organizara las calles y avenidas, al mejor estilo europeo -			00:00:06
10	Full: Luis Fernando Niño	- La tercera anécdota importantísima es la contratación de Francisco de Paula Andrade Troconis. Es un arquitecto e ingeniero venezolano que reconstruye la ciudad en plano cartesiano en un estilo francés, neocolonial y por supuesto es una ciudad que crea varias de sus avenidas totalmente y	- Efecto de sonido: Construcción (00:00:04)	El efecto de sonido aplicado va por debajo del full principal. Solo es para fines narrativos.	00:00:26

		diametralmente cuadradas como era en sus épocas españolas, pero por supuesto con una ciudad mucho más moderna -			
11	Voz en off: Locutor	- Hoy, la economía y el comercio de la ciudad no es nada comparado a esos tiempos en donde todos veían a la perla del norte como ese lugar de oportunidades. El comercio de nuestra ciudad, otra prueba de que Cúcuta, es historia -	- Efecto de sonido: Canto de ángeles (00:00:03)	El efecto de sonido aplicado va por debajo de la voz en off. Solo es para fines narrativos.	00:00:13
12	Música de fondo	Solo queda la música que ha estado acompañando el archivo durante toda su duración.		Va bajando el nivel de la música para finalizar el podcast.	00:03:20

3.7.1.3 Galería Fotográfica

Para la elaboración de la ventana galería fotográfica se creó una animación que es la que referencia el contenido a encontrar dentro de cada colección de fotos. Se hizo selección del material fotográfico y retoque digital para restaurar algunas imágenes.

3.7.2. Ficha técnica: Nombre del desarrollo multimedia, Tipo de desarrollo multimedia, Tema central, Plataformas seleccionadas para el desarrollo multimedia, Equipo de producción, Sinopsis

Tabla 3.

Ficha técnica	
Nombre del desarrollo multimedia	“Cúcuta es historia” Estrategia multimedia para documentar y narrar el desarrollo histórico de San José de Cúcuta
Tipo de desarrollo multimedia	Desarrollo web texto, audio, video e imagen.
Tema central	historia de la Ciudad de San José de Cúcuta
Plataformas seleccionadas para el desarrollo multimedia	Página web
Equipo de producción	Ingrid Paola Fernández Rico Jhoan Salvador Ortiz Mantilla Marco Antonio Syrcke Leyva

Publicación entradas de texto ¿quién narra la historia? Y ¿quiénes somos?										
Lanzamiento de la página web										
Campaña de difusión redes										
Difusión en instituciones educativas										

Mecanismos

Cómo mecanismos de evaluación de consumo se establecieron la interacción de la audiencia y la página web resultado arrojado por la estadística generada por el tráfico en la web con el que se podrá concluir que contenidos fueron más consumidos y con cuales se interactuó más. También un cuadro de comentarios en la página para que orgánicamente el usuario que desee plasme su opinión.

3.7.3.1. Carta del sitio web que publicó la página web o aplicación desarrollada en papel con membrete firmado por el representante legal



Wix.com LTD
40 Namal Tel Aviv, 6350671
Israel

Emitido a:
marco syrcke
calle10a #4e-15 San Jose de Cucuta
Norte de Santander Colombia

Factura #956133733 | 13 sept 2021 | Pagado

Descripción	Sitio	Período de facturación	Cantidad	Monto
Dominio cucutaeshistoria.com	-	Anual 13 sept 2021 - 13 sept 2022	1	US\$14.95

Método de pago: Visa **** 1732

Subtotal US\$14.95

Total US\$14.95



Wix.com LTD
40 Namal Tel Aviv, 6350671
Israel

Emitido a:
marco syrcke
calle10a #4e-15 San Jose de Cucuta
Norte de Santander Colombia

Factura #956135581 | 13 sept 2021 | Pagado

Descripción	Sitio	Período de facturación	Cantidad	Monto
Plan premium Combo	Misitio 1	Mensual 13 sept 2021 - 13 oct 2021	1	US\$6.50

Método de pago: Visa **** 1732

Subtotal

US\$6.50

Total

US\$6.50

Contáctanos:  wix.com/support |  1-415-639-9034 |  wix.com/contact

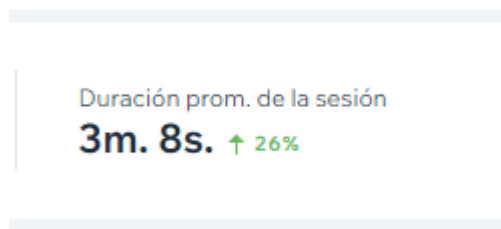
3.7.3.2. Resultados de los mecanismos de evaluación del consumo de los contenidos multimedia

Cómo resultado de la difusión de la plataforma se obtuvo un tráfico orgánico de 1238 visitas a la página web

Selecciona un periodo de tiempo: Last 30 Days | Seleccionar columnas: is 02.Categoría de la fuente de tráfico or 0... | Modelo de atribución: Último clic no directo | justo ahora

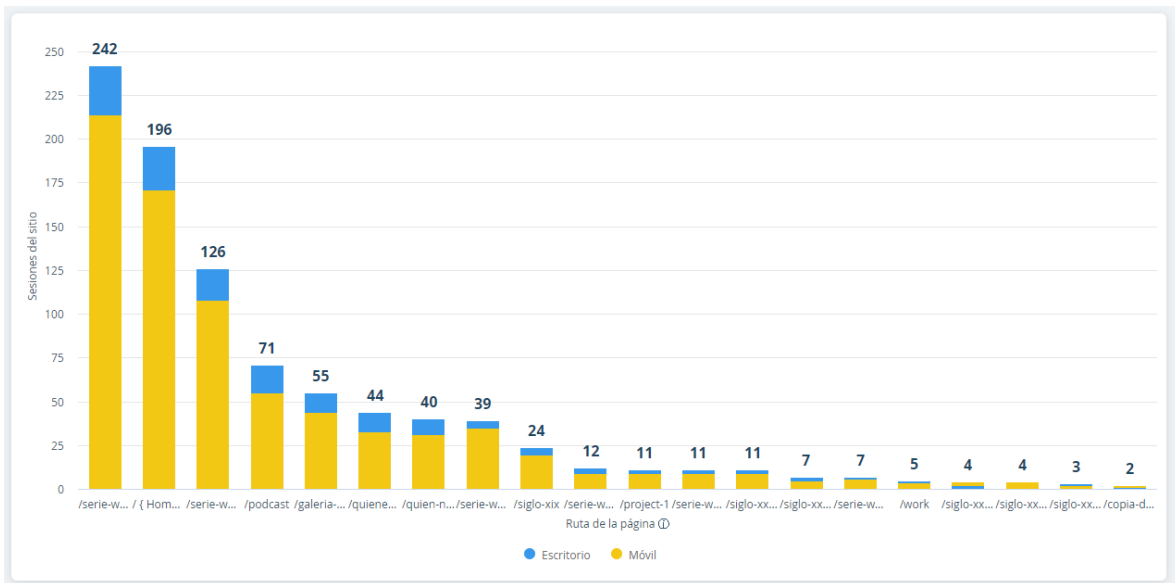
Categoría de la fuente de tráfico...	Fuente de tráfico	Sesiones del sitio	Vistas de la página	Visitantes únicos
Directas	Directas	411	1,238	251
Redes sociales	facebook.com	28	127	26
Búsqueda orgánica	google.com	6	100	4
Redes sociales	t.co	8	49	8
Búsqueda orgánica	bing.com	4	27	3
Redes sociales	Desconocido	1	6	1
Búsqueda orgánica	Desconocido	1	5	1
Desconocido	Desconocido	2	3	2
Búsqueda orgánica	classroom.google.com	2	2	2

En promedio de cada sesión de los usuarios fue de 3 minutos 8 segundos



Las pestañas que generaron mas tráfico fueron el apartado serie web la página principal y por ultimo la ventana podcast

Gráfica 1



Del total de la sesiones iniciadas por los usuarios es mas común el uso de dispositivos moviles que de escritorio

Gráfica 2



Desde el apartado de comentarios se obtuvo 19 interacciones cuya calificación en todos los comentarios fue 5 puntos.

Danos tu opinión

¡Clasifícanos!

Nombre

Apellido

Email

Teléfono

Escribe tus comentarios aquí

Enviar

Bandeja de entrada Ascend Business Tools Haz upgrade Opciones Redactar

Todas las conversaciones AM **Alix Mantilla** Asignar a colaborador Archivar

Nov 25, 9:02 PM

Comentarios 4 3

NOMBRE
Alix

APELLIDO
Mantilla

EMAIL
alixmantilla.66@yahoo.com

CUÉNTANOS MÁS
Excelente trabajo !!

Form Submission

Mensaje vía: Email | alixmantilla.66@yahoo.com

Asunto: Cúcuta es Historia te envió un nuevo mensaje

Escribe tu mensaje...

AM Alix Mantilla Comentarios 4 3 Thu

EM Edgar eduardo Díaz ... Comentarios 4 3 Tue

MM Myriam Mantilla Comentarios 4 3 Sun

LM Luz Janeth Mantilla Comentarios 4 4 Sun

DU Diego Uscategui Comentarios 4 4 Sun

PM Pastor Ortiz Millan Comentarios 4 4 Sun

AM Angie Paola Mondra... Comentarios 4 3 Set

Como conclusión de los resultados obtenidos en los mecanismos de evaluación se puede establecer que la difusión de contenidos multimedia en paginas web genera un tráfico mas reducido que el consumo de estos mediante redes sociales, por otra parte, las fuentes de consumo mas comunes son los dispositivos móviles los cuales limitan la capacidad de interacción con la plataforma multimedia por condiciones de optimización web, pero dada la facilidad de uso de los dispositivos permite llegar a más usuarios.

Capítulo IV

Conclusiones

De la estrategia multimedia Cúcuta es historia se puede concluir que: la creación de espacios online permite gestionar un alcance de la información más amplio que la producción en medios tradicional, siendo una oportunidad para que las audiencias jóvenes participen de estos espacios on line. Por otra parte, las propuestas comunicativas multimediales diversifican el contenido aportando a la experiencia de consumo de la información, esto complementito con la aplicación de las TIC como herramientas para la educación y el entretenimiento.

La gestión cultural desde aplicación de estrategias de comunicación a espacios como la academia de historia de Norte de Santander, aporta a la democratización de los saberes culturales y apoya la divulgación de contenido académico. También el trabajo interdisciplinar con entidades públicas y privadas que realicen procesos comunitarios, culturales y de comunicación popular deben contar con un componente comunicativo, que bien puede gestarse de convenios con el programa de comunicación social de la universidad de Pamplona, o desde los semilleros de investigación.

La producción de contenidos multimedia con fines culturales requiere un presupuesto significativo que en este caso se asumió desde los realizadores como proceso investigativo y académico. Para un resultado estratégico con mayor impacto se requiere el apoyo gubernamental y académico con el fin de establecer procesos de gestión cultural que con el tiempo sean apropiados y constituyan el patrimonio histórico del territorio.

Recomendaciones

Producir contenidos históricos y culturales en la región y de esta manera fomentar la memoria audiovisual y fotográfica del territorio. El principal obstáculo que se encontró al producir la estrategia fue la falta de material fílmico y fotográfico de archivo, una de las razones principales es la falta de un archivo formal que contenga estas piezas históricas que contienen un gran valor para la preservación de recursos que den soporte a la memoria y que conforman el patrimonio material.

Como reto para la academia y los profesionales de la comunicación en la región se debe fomentar el conocimiento académico cultural como elemento principal de quienes habitan este territorio de frontera, con el fin de preservar la historia, la memoria y la cultura.

Bibliografía

Agudelo, S. A. (2016). *Caracterización del archivo de investigación*. . Obtenido de

https://memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7368/pr.7368.pdf

- Bank, W. (2003). *Empowerment and poverty reduction: evaluation team*. Obtenido de The World Bank. Washington: <http://www.worldbank.org/>.
- Bloch, M. (1949). *Introducción a la historia*. Buenos Aires, Argentina: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA MEXICO-MADRID-BUENOS AIRES.
- Canclini, N. G. (1989). Introducción. Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano. En N. G. Canclini, *Políticas culturales en América Latina* (págs. 13 - 15). México: Grijalbo.
- Canclini, N. G. (2006). *designblog.uniandes.edu.co*. Obtenido de designblog.uniandes.edu.co: <http://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise2307/files/2014/10/EL-CONSUMO-CULTURAL-PAG.26-49-Canclini.pdf>
- Castells, M. (2005). *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura*. México: Siglo XXI.
- Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., & Varela-Ruiz, M. (2019). *La entrevista, recurso flexible y dinámico. Investigación en educación médica*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Dosse, F. (2003). *La historia: conceptos y escrituras*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Ferro, M. (1999). fuentes de la conciencia histórica. ¿Crisis de la historia o de la disciplina? *Signos Históricos*, 1(2), 139 - 152.
- Grimson, A. (2014). “Comunicación y configuraciones culturales”. *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, núm. 34, 116-125.
- Harnecker, M. (1971). *Los conceptos elementales del materialismo histórico*. México: Siglo Veintiuno Editores.

- Hernández Sampieri, R. (2005). *Fundamentos de metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- karl, M. (1852). *El 18 de brumario de Luis Bonaparte*. Nueva York.: Die Revolution.
- Marta, H. (2007). *Los Conceptos Elementales del Materialismo Histórico*. Mexico: Siglo XXI.
- Martín Barbero, J. (1989). Comunicación y cultura. *Los cuadernos de la comunicación*, 39-43.
- Martínez, M. (1998). *La investigación cualitativa etnográfica en educación*. México: Trillas.
- Marx, K. (1852). *El 18 de brumario de Luis Bonaparte*. Nueva York.: Die Revolution.
- Orozco, G. G. (1997.). La Investigación en comunicación desde la perspectiva Cualitativa. México: Instituto Mexicano para el Desarrollo Comunitario.
- Reig, D. (2012). Disonancia cognitiva y apropiación de las TIC. *Telos*, 9-10.
- Romero Rodríguez , L. M., & Rivera Rogel, D. E. (2019). *La comunicación en el escenario digital*. Naucalpan de Juárez, México: Pearson Educación.
- Sandelowski, M. (2000). *Whatever happened to qualitative description?* Obtenido de [https://doi.org/10.1002/1098-240X\(200008\)23:4%3C334::AID-NUR9%3E3.0.CO;2-G](https://doi.org/10.1002/1098-240X(200008)23:4%3C334::AID-NUR9%3E3.0.CO;2-G)
- Serrano-Puche, J. (2013). *Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad*.18, 353-364. . Obtenido de [dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013).
- Taylor, S. y. (1984). *La observación participante en el campo*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Taylor, S., & Bodgan, R. (1984). *La observación participante en el campo*. Barcelona: Paidós Ibérica.

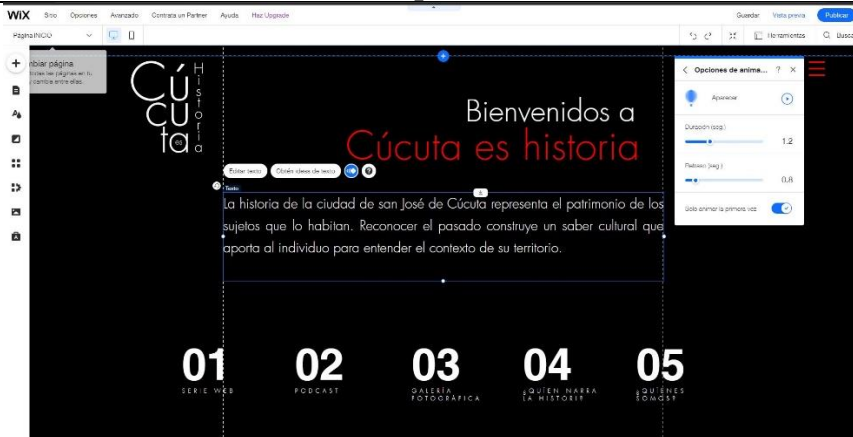
Torres, M., Salazar, F., & Paz, K. (2019). *Métodos de recolección de datos para una investigación*.

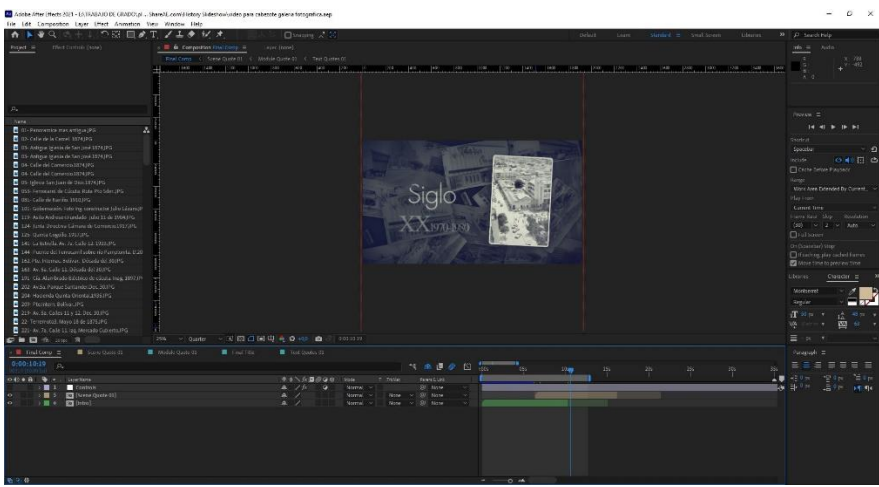
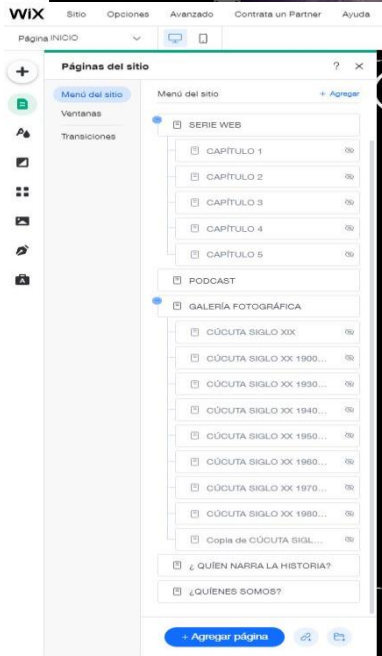
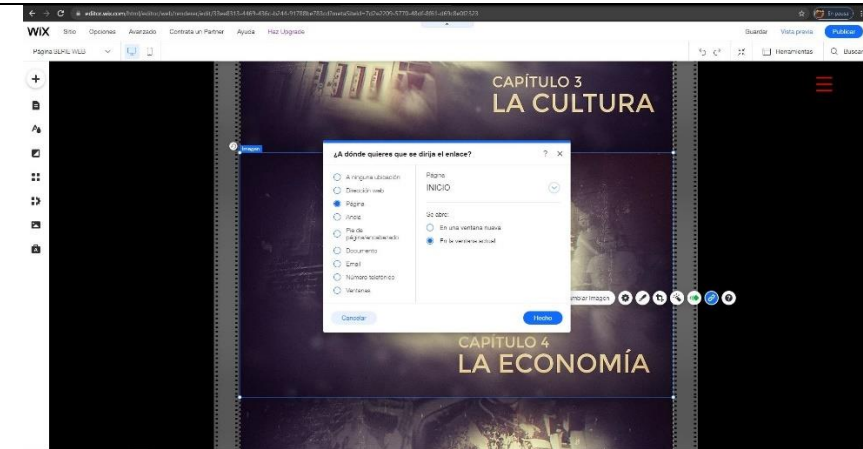
Obtenido de https://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf

Soportes de interactividad de los prosumer.

Anexos

Tabla 5

Descripción	Soporte
Anexos Diseños del desarrollo multimedia	 <p>The screenshot displays the Wix website editor interface. The main content area shows a dark-themed page layout for 'Cúcuta es historia'. The header features the 'Cúcuta' logo and the text 'Bienvenidos a Cúcuta es historia'. Below this is a paragraph: 'La historia de la ciudad de san José de Cúcuta representa el patrimonio de los sujetos que lo habitan. Reconocer el pasado construye un saber cultural que aporta al individuo para entender el contexto de su territorio.' At the bottom, there are five numbered categories: 01 SERIE WEB, 02 PODCAST, 03 GALERÍA FOTOGRAFICA, 04 ¿QUÉ HAY EN LA HISTORIA?, and 05 MUJERES PODCAST. A 'Opciones de animación' (Animation Options) panel is open on the right, showing settings for 'Aparición' (Appear) with a duration of 1.2s and a delay of 0.0s. The Wix editor toolbar is visible at the top, and a sidebar with various editing tools is on the left.</p>



Producción de contenidos



**Identidad
gráfica: logo**

Cúcuta
Historia
es