

CONSTRUYAMOS SOACHA

CAMILO ANDRÉS ARROYAVE MESA

**UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
Mayo 2019**

CONSTRUYAMOS SOACHA

CAMILO ANDRÉS ARROYAVE MESA

JORGE DAVID RODRIGUEZ SASTRE
asesor

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
Mayo 2019

1 DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi mama que se ha convertido en padre y madre a la vez, que me ha apoyado en cada meta propuesta en mi vida, para lograr sacar adelante mis estudios, a mi familia por ser ese motor indispensable, a mis profesores que día a día exponían lo mejor de sus conocimientos para adquirirlos de la mejor forma, al profesor Jorge Rodríguez quien también en el transcurso de la carrera no solo fue un profesor sino un gran amigo, a Dios y a mi padre les dedico este proyecto encaminado siempre a salir adelante.

Tabla de contenido

1	DEDICATORIA.....	3
2	DELIMITACIÓN.....	5
2.1	CONTEXTO.....	7
3	MARCO REFERENCIAL.....	10
4	PLANTEAMIENTO Y/O OPORTUNIDAD.....	13
5	OBJETIVOS.....	15
5.1	Objetivo General.....	15
5.2	Objetivos Específicos.....	15
6	PROPUESTA METODOLÓGICA.....	16
7	PROPUESTA DE DISEÑO.....	20
8	CONCLUSIONES.....	22
9	BIBLIOGRAFÍA.....	24

2 DELIMITACIÓN

En la actualidad es desarrollado el diseño gráfico como una herramienta para poder transmitir información de una forma clara a un grupo objetivo, adicional a esto el uso de nuevas tecnologías que nos permiten una mejor comunicación y expresión.

En este proyecto se mencionara muchas veces la palabra Soacha la cual está bien vista cuando se escriba con la letra u (suacha) o con la más común que es la o (soacha) esto no afectara la intensión del proyecto que se esta trabajando. Esto debido a que no se sabe con certeza si estas tierras eran llamadas Suacha o Guecha antes de la llegada de los españoles, y que tuvo un cambio trascendental cuando se realizó el levantamiento del plano de la población por parte del ingeniero Alejandro Caicedo cambiándolo de nombre a Soacha en el año de 1875, de igual forma el gentilicio que se usa en el municipio es con la letra u. El proyecto es desarrollado durante 6 a 7 meses, dando inicio en el mes de diciembre, el espacio a intervenir, es el municipio de Soacha el cual cuenta con una población de 557.160 habitantes siendo uno de los municipios más poblados del departamento de Cundinamarca. La palabra Suacha es un topónimo del muisca kubun, que se divide en dos pablaras, Sua que significa Sol y Cha que significa Varón, su historia como centro urbano empezó el 31 de diciembre de 1600 con la construcción de la iglesia de San Bernardino en la plaza principal. El municipio cuenta con una bandera de color blanco y rojo.

Soacha es un municipio que cuenta con una tradición indígena ya que se convirtió en un resguardo de este grupo étnico en 1600, el municipio está ubicado en territorio ancestral del pueblo indígena muisca, esta población indígena es procedentes de Centroamérica. Soacha cuenta con 6 comunas, la comuna 1 (Compartir), comuna 2 (Soacha Centro), comuna 3 (Dispensa), comuna 4 (Cazuca), comuna 5 (San mateo) y comuna 6 (San Humberto), esta población soachuna está clasificada en 4 tipos: Los

procedentes de Bogotá quienes viven en este y laboran en el municipio; Los procedentes de otras regiones; Los desplazados, quienes ocupan la mayor parte de población, y los nacidos en el municipio conocidos como los Neo-soachunos quienes residen en la comuna #2 siendo esta la población a trabajar, la cual son descendientes de los primeros habitantes del municipio, ya que las comunas aledañas se fueron formando debido al desplazamiento.

En el municipio están establecidos varios grupos o colectivos con finalidades tanto como ambientales, publicas, ecológicas entre otras, entre estos colectivos esta Constuyamos.

Soacha el cual es el grupo con el que se va a desarrollar el proyecto.

Este colectivo dio inicio el 7 de agosto del 2018 como un proyecto encaminado a rescatar lo mejor del patrimonio del municipio, el grupo está conformado por jóvenes oriundos del municipio y que muchos cuentan con unas ramas pedagógicas tanto como arquitectos, ambientalistas, ingenieros industriales, ecologistas y diseñadores, este colectivo realiza una serie de actividades que fortalecen esa finalidad de rescatar el patrimonio las cuales son: Salidas a campamentos, que son desarrolladas en las veredas aledañas al municipio en donde se desarrollan actividades como fogatas, actividades lúdicas, cuenteria, entre otras. Caminatas, estas son desarrolladas en las montañas del municipio con la finalidad de poder observar el municipio desde sitios poco recurrentes y ver las pinturas rupestres que se encuentran, además poder hacer el acompañamiento a estas rocosidades ya que están siendo dañadas por gente inescrupulosa donde realizan grafitis sobre este arte.

Conferencias y Talleres, estas actividades se realizan en las viviendas de los integrantes del colectivo donde se exponen temas de patrimonio y de cómo conservarlo.

El colectivo cuenta con un medio de divulgación de sus actividades y eventos como lo son las redes sociales (Facebook, Instagram y twitter).

2.1 CONTEXTO

Cuando se menciona la palabra patrimonio hacemos referencia a lo que a un grupo humano le importa y es preservado para futuras generaciones, además provoca emociones y sentido de pertenencia. Cuenca (2013) define:

A manera de facilitar la comprensión del término en su acepción más amplia podemos definir al patrimonio cultural, como:

Todas aquellas manifestaciones tangibles e intangibles heredadas, que se han ido generando a lo largo de la historia de una sociedad, formando parte de una nación, región o localidad que poseen valor ya sean (históricos, sociales, arquitectónicos, artísticos, científicos, etnológicos, antropológicos, ambientales), que deben ser conservados tanto para la comunidad actual como para la futura, porque forman o pueden formar parte de su identidad, entendida como conciencia y memoria colectiva de dicha sociedad.

En otras palabras es una red que une el pasado con el presente nutriendo nuestra identidad y memoria cultural, el pasado con la huella de los testimonios físicos y el cumulo de experiencias culturales transmitidas de generación en generación y el presente con la relectura dinámica que hacemos de la diversidad de los bienes heredados, manifiesta en la apropiación social. (p.6)

El patrimonio esta clasificado en 2 tipos:

Patrimonio Cultural: según su percepción sea intangible o tangible, el intangible es de ámbito espiritual expresado en tradiciones, costumbres, lenguajes, creencias, mitos, formas y expresiones creativas, vivencias comunitarias. La tangible se basa en lo materia y está clasificado en bienes culturales como los inmuebles que son monumentos, sitios, lugares y obras, generalmente inamovibles, significativos con el tiempo, ligados al lugar y valor artístico.

Patrimonio Natural: puede ser inorgánico como marítimo, terrestre y atmosférico orgánico como lo botánico, zoológico y paleontológico, estos son clasificados en monumentos naturales, formaciones geológicas y lugares naturales.

El municipio actualmente ya cuenta con 3 patrimonios abalados, los cuales son la garulla, alimento típico del municipio el cual tienen su punto de venta en el parque central de Soacha, este alimento es hecho a base de queso, cuajada, leche, harina y un ingrediente secreto, su textura es de galleta que se desborona.

El Salto del Tequendama, está ubicado a las afueras del municipio en la vía que comunica Soacha con mesitas del colegio, es una cascada la cual cuenta con más de 130 metros de altura y es más conocida por los acontecimientos ocurridos en este sitio, los cuales son la gran cantidad de persona que se han arrojado.

El Arte Rupestre se caracteriza por tener pictogramas, trazos, marcas y en general todos aquellos rastros de actividad de los grupos humanos del pasado que dejaron plasmado sobre superficies rocosas en entornos naturales, siendo este el patrimonio seleccionado para realizar el proyecto.

El municipio se caracteriza por tener en su territorio una gran cantidad de rocas con arte rupestre, en las cuales predomina el uso de la pintura con base en pigmento rojo ocre, que se relaciona con una tradición, el arte rupestre cuenta con unas características como lo son las pinturas rupestres las cuales son grafismos realizados sobre las rocas mediante la aplicación de pigmentos. También conocidos como pictogramas, esta modalidad de arte rupestre se caracteriza por utilizar en su preparación sustancias minerales, dióxidos de hierro, magnesio, carbón, arcillas, animales (sangre, huevos y grasas). Los pictogramas son signos ilustrados, estos no representan formas reales, representan objetos o significados figurativos, el pictograma debe ser comprensible con solo mirarlo. Este arte rupestre es visto en san mateo (comuna 5) y canoas en donde se evidencian las rocas con cierto arte rupestre con los pictogramas.

Los grabados rupestres son expresiones gráficas elaboradas al sustraer material de una superficie rocosa con instrumentos de una dureza superior. Para realizar esta técnica, el ejecutor pudo utilizar punteros y percutores de piedra, mediante diversas técnicas (rayado), para ir poco a poco esculpiendo múltiples formas que a pesar del tiempo y la interperie aún podemos observar sobre las rocas.

Los Trazos rupestres, en algunos murales rupestres fue posible identificar superposiciones de pinturas, lo que permite entender que fueron realizadas en un

momento único. En algunas ocasiones se volvía a pintar sobre trazos anteriores respetando la figura original.

El “varón del sol” es un símbolo de identidad, pintura rupestre ubicada en un cerro de la vereda Panamá. De este motivo se han realizado numerosas transcripciones que difieren entre si y del motivo original. Ha sido interpretada como la supuesta representación de la etimología del vocablo chibcha Suacha, convirtiéndose el dios varón en una identidad para los habitantes del municipio.

3 MARCO REFERENCIAL

A comienzos de los años 90 empezó a crecer el interés por producir material didáctico en formato digital, el uso de la tecnología incremento, la narración de cosas más complejas y más elaboradas con un fácil acceso, la comunicación visual realiza un aporte significativo en el diseño de la imagen, como lo es el estilo visual, animación, fotografía, video y que para ellas se usan estrategias y técnicas de narrativa visual, alfabetividad visual, composición de retículas, story boards entre otros.

Los recursos visuales nos permiten cautivar, atraer, retener el interés sobre alguna cosa,

como es manejado en el proyecto **“LA IMAGEN NARRATIVA EN EL DISEÑO – Elaboración de Software educativo multimedia sobre las proteínas”** el cual pretende contribuir a la sistematización del lenguaje narrativo en multimedia, establecer ciertos parámetros q ayudan a la comunicación de diseñadores que articulan mensajes narrativos en mensajes de multimedia.

Este proyecto se realizó en México y maneja una estructura a partir de unas técnicas de diseño gráfico que a su vez cuentan con sub temas que identifican los procesos con los cuales se desarrollan dichas técnicas y especificando cuales son las habilidades que son enfocadas en cada rama o técnica expuesta.



Figura 1. Técnicas gráficas “LA IMAGEN NARRATIVA EN EL DISEÑO – Elaboración de Software educativo multimedia sobre las proteínas”

De esta estructuración de proyecto podemos analizar el concepto y las herramientas que facilitan un desarrollo, como aporte al colectivo, se determina viable el concepto de Ilustración con las herramientas de ilustración científica, diseño de comic, caricatura e ilustración digital, al desarrollar estas herramientas se obtienen procesos de iconos, signos y logos siendo esta una de las herramientas de mayor peso que puedo desarrollar en el proyecto de Construyamos Soacha.

El desarrollo de la comunicación visual como es mencionado por. FRASCARA (2000)

Toda pieza de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico; en otras palabras, se crea porque alguien quiere comunicar algo a alguien. Esta es una de las razones por las que no es posible juzgar a una pieza de diseño gráfico solo sobre la base de su sofisticación visual. Las funciones secundarias de ciertas piezas de diseño gráfico que con el tiempo se transforman en elementos ornamentales, como es el caso de muchos afiches comerciales, no deben distorsionar la percepción de la razón de ser del diseño gráfico. Sin embargo, a pesar de que algunos diseños gráficos se transformen en ornamentos o en material histórico y se reproduzcan en libros y revistas como objeto de apreciación estética o de documento social, sin que esto fuera previsto por sus autores, es interesante notar hasta qué punto algunos diseñadores tienen la historia en mente y diseñan considerando el gusto de los editores y organizadores de exposiciones donde planean enviar sus diseños.

Esto, en algunos casos, ha ayudado a elevar la calidad estética del diseño gráfico; en ningún caso ha promovido su función comunicacional, y en otros casos ha distraído a los diseñadores de la finalidad fundamental de su trabajo. (p.26)

De este referente podemos destacar y aportar al proyecto el baluarte de saber el por qué y para quien se va a comunicar y cómo lograr dar una identidad para dicha pieza la cual genere el impacto deseado.

Es relevante tener un conocimiento completo del público objetivo de que y cuáles son los elementos visuales para lograr la finalidad de un mensaje claro de las actividades que lleva acabo el colectivo, particularmente un cambio de comportamiento en este caso una mayor acogida de las actividades por la población.

En el momento de interactuar con elementos de diseño es necesario realizar un análisis de la complejidad o simplicidad que será desarrollada siempre enfocándolo a una finalidad gráfica. Expuesto así por. FRASCARA (2000)

La idea de simplicidad como característica de buen diseño continuó presente por muchos años, no solo en el diseño de alfabetos sino también en otras áreas. La tendencia a simplificar influyo todos los medios en la vanguardia del diseño de los años 50, incluyendo el material educacional. Esta tendencia no necesariamente beneficio a este material. Smith y Wartkins, en su proyecto de investigación desarrollado en la universidad de Reading en Inglaterra (1972) demostraron que no hay relación constante entre simplicidad de diseño y eficacia en la transmisión de información. Por su parte, la ilustración para libros infantiles de los años 50 adopto un estilo simple y plano que en realidad no responde a las preferencias infantiles, mientras que la publicidad de productos de consumo redujo sus textos para permitir al diseñador el desarrollo de avisos más simples que resultaron menos efectivos por la falta de información. Cuando en los años 50 comenzó a hablarse de legibilidad con más frecuencia, se desarrolló el consenso de que no sólo simple era equivalente de bueno, sino que también era equivalente de más legible. Una de las áreas más afectadas fue el diseño de símbolos, en la que los diseñadores, en lugar de plantearse el problema de incrementar el poder informativo de los símbolos, se plantearon el problema de hasta qué punto se les podía simplificar sin destruir su función informativa. (p.42)

Los símbolos de identificación son realizados a partir de un análisis de el por qué y para quien son desarrollados, cumplen con la finalidad de conservar un estado minimalista que pueda ser entendido y asociado al público objetivo.

El poder determinar un concepto es muy favorable para la legibilidad de una identidad, recordando siempre que el mensaje debe ser fácil de interpretar, relacionar y suministrar para el público.

4 PLANTEAMIENTO Y/O OPORTUNIDAD

En el proceso de investigación se evidenciaron las actividades y los medios por los cuales el colectivo promovía dicha información, adicional a esto a través de unos trabajos de campo en estas actividades fue posible evidenciar la poca participación ciudadana a las actividades propuestas, siendo este una oportunidad para intervenir, de tal forma que mediante una investigación se pudiera establecer si los motivos de esta poca participación eran ligados a una deficiente comunicación gráfica. Además lograr establecer un sentido de pertenencia con el colectivo por medio de un identificador visual adicional a esto surge una pregunta complementaria para analizar si las redes sociales en verdad son el medio apropiado para la divulgación de este.

Para contextualizar el medio o las redes sociales podemos analizar que es la interacción que se puede establecer con la comunidad, concretando que hoy en día estamos en una era global al uso de redes sociales, en donde queremos publicar, comentar, compartir, difundir todo lo que realizamos, siendo un buen medio de información, vale resaltar que hoy en día el acceso a dispositivos electrónicos con internet están al alcance de la población, dentro de este planteamiento se realizó un análisis observacional en el que hasta los adultos mayores del municipio cuentan con dispositivos móviles con acceso a redes sociales.

Vale aclarar que el colectivo ya cuenta con una identidad constituida por un logo que fue realizado con piezas ornamentales de pictogramas y que fueron desarrolladas a raíz de un análisis de los antepasados soachunos.

La importancia de las redes sociales en la actualidad es más que necesaria, cada día el mensaje en las redes es más específico como se ve reflejado en la publicación de imágenes de personas de empresas, y que mejor medio que el Instagram, para compartir desde imágenes, videos noticias grupos la más usada es Facebook, en la actualidad todo está relacionado con la necesidad de compartir todo, por ende la importancia de las redes,

teniendo tanta información y tanta población que si no son usadas las redes, nadie lo vería.

Al analizar esta oportunidad surge una pregunta investigativa la cual es:

¿Cómo a través de un medio visual se puede comunicar a la comunidad neo-soachuna acerca de las actividades que realiza Construyamos Soacha?

Determinar el medio apropiado y necesario para que el público objetivo sienta un sentido de pertenencia y apropiación para poder asistir a las actividades del colectivo.

De igual forma podemos determinar el concepto transversal que será usado en el proyecto el cual es, el Reconocimiento del Patrimonio que es concebido a partir de los actores involucrados, el grupo social y la cultura indígena, determinando así que busquen una misma finalidad de que dicho patrimonio tenga ese reconocimiento, con un aporte de identidad.

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Comunicar de una forma clara y concreta a los neo-suachunos las actividades de Construyamos Soacha.

5.2 Objetivos Específicos

1. Identificar cuáles son los elementos de la comunicación necesarios para que el grupo objetivo se vincule de una manera más activa a las actividades.
2. Crear un sentido de pertenencia de Construyamos Soacha a través de un identificador visual.
3. Desarrollar medios visuales que permitan a la comunidad multiplicar el concepto del colectivo.

6 PROPUESTA METODOLÓGICA

Para el inicio del proyecto se delimito la comuna a trabajar, la cual es la comuna #2 Soacha centro, al comenzar la propuesta metodológica se evidencio que la población podría manejar 2 hipótesis del por qué no asistían a las actividades, una de ellas fue que el mensaje no fuera claro por parte de construyamos y la segunda hipótesis se refiere a la falta de tiempo que es vista como no poder asistir por estar realizando actividades con la familia, lo cual generaría un cambio radical al proyecto ya que la intensión grafica no cumpliría una labor en esta problemática.

Se realizó una herramienta de investigación con 3 grupos de preguntas, en las cuales podemos determinar si el público cuenta con redes sociales, dispositivos con accesos a las redes y si revisaban estas redes con frecuencia.

¿Cuenta con dispositivos con accesos a internet? Sí ___ No___

¿Cuenta usted con redes sociales? Sí ___ No___

¿Revisa las redes con frecuencia? Sí ___ No___

Una segunda propuesta de preguntas que nos ayudan a determinar si conocen y han visto imágenes alusivas al colectivo construyamos Soacha.

¿Reconoce el colectivo Construyamos Soacha?

¿En las redes ve imágenes asociadas con el colectivo?

Y una tercera mucho más importante que nos ayuda a establecer las razones y motivos de por qué la población no asiste a las actividades.

¿El mensaje de Construyamos Soacha es claro? ¿Si___ no ___ por qué?

¿Por qué no participa en las actividades? ¿Si___ no ___ por qué?

En el momento de analizar estas preguntas que fueron realizadas a 80 personas de la comuna 2 del municipio se evidencio y se logró determinar que:

El 100% de la población cuenta con dispositivos con accesos a internet y que tienen redes sociales, mientras que un 90% revisa las redes con frecuencia, logrando identificar que el medio por el cual se está mostrando el mensaje es el más viable y efectivo.

Un 90% reconoce al colectivo y un 100% si ha visto el mensaje que ellos publican en donde empezamos a determinar que se pueden estar produciendo falencias en dichas publicaciones.

Y una tercera línea de preguntas en las cuales determinamos de una forma más puntual si el mensaje del colectivo es claro y del por qué no participa, a lo que obtuvimos como resultado que las piezas gráficas por parte de construyamos no están generando ningún impacto con la población y sus motivos de no asistir son por que no conciben un mensaje claro.

De esta forma pudimos determinar que la problemática que presenta el colectivo construyamos Soacha con el público objetivo es la deficiente comunicación gráfica que se establece, además podemos establecer que si están usando el medio de divulgación apropiado para que el mensaje le llegue a la población.

Se realizó un análisis de las piezas que el colectivo mostraba en sus redes sociales, determinando la baja calidad y pocos fundamentos en las fuentes tipográficas, la retícula, el uso de color y la ilegibilidad en el mensaje, además de esto se evidencia que el logo identificador de construyamos Soacha es puesto como si fuera un parche.

En este análisis también se determinaron los tipos de comunicación que existen y pueden ser desarrollados para el proyecto, estos son:

Comunicación Oral: a través de los signos orales y palabras, lenguaje, sonidos, parte expresiva

Comunicación Escrita: exposición de ideas, ortografía, ideas principales, objetivos e imágenes captadas por los sentidos.

Comunicación no Verbal: esta se lleva a cabo a través de diversos signos.

Comunicación Intrapersonal: se lleva a cabo en el pensamiento y nos lleva a la reflexión.

Comunicación Interpersonal: es generada entre 2 personas que comparten cierta cercanía.

Comunicación Grupal: cumple un objetivo de tipo social y cumple un objetivo común.

Comunicación Pública: se lleva a cabo ante un grupo numeroso de personas.

En este caso las comunicaciones que se desarrollarían en el proyecto serían las grupales y no verbales.

Dentro del análisis se desarrolló una matriz feedback la cual nos ayuda a recolectar cierta información para la elaboración de una idea, en este la idea es la creación de un personaje, a partir de una investigación de cómo se puede generar ese vínculo de apropiación por parte de los neo-soachunos teniendo en cuenta que según esta investigación los antepasados indígenas fueron quienes habitaron el municipio y gran parte de su vida fue desarrollada en este municipio, de igual forma la investigación nos ayudó a generar un vínculo del personaje con un objeto que ya estuviera concebido por los habitantes, como lo es el dios varón, un elemento identificador.

Dentro de la matriz aparecen los siguientes cuestionamientos, cuáles son las cosas que más le agradan al usuario, críticas constructivas que aporten el resultado, preguntas que surgen durante el proceso y nuevas ideas que surgieron de la original, al ser la creación de un personaje la idea principal los resultados del cuestionamiento son el

aporte que se le realiza al logo, que tenga y conserve una tradición al municipio, que la palabra suacha tenga relevancia y que genere un medio identificador.

A este proceso se le desarrollo una conceptualización con la finalidad de poder establecer el medio visual apropiado para la invitación de las actividades, de desarrollo un método de identidad minimalista fácil de identificar para cada una de las actividades propuestas por el grupo y que el personaje ejecute un papel de ser el trasmisión y exponente de estas actividades.



7 PROPUESTA DE DISEÑO

Para empezar a realizar la conceptualización de todos los elementos analizados e investigados iniciaremos por la construcción del personaje de tal forma que podamos realizar esa identidad con la finalidad de poder conectar cada característica con las piezas que se desarrollaran, en la historia de Soacha se menciona la tradición indígena y el culto indígena que habito en el municipio, por ende los atributos del personaje son de tipo indígena, este personaje cuenta con una ornamentación muy tradicional de los indígenas como lo son los tótem hechos en oro, pulseras, pinturas en sus rostros a base de sangre de animal tal cual como se realizaba en las rocas con el arte rupestre, en su vestuario lleva una bandera alusiva a la bandera de Soacha con un borde que hace pertinencia al logo de construyamos Soacha, con finalidad de seguir estableciendo un orden de donde salieron dichas figuras.

Se integra un báculo en el cual esta una imagen alusiva al dios varón con el objetivo de poder resaltar el patrimonio, recordando que ese dios varón está bien integrado con la población ya que al observarlo sienten una identificación inmediata, el personaje tiene una postura de jerarquía y está parado sobre rocas las cuales representa los artes rupestres también contiene unos tatuajes alusivos a pictogramas que están desarrollados en el logo de construyamos.

Se desarrollara una libreta de bocetos que tendrá uso en los campamentos también se usara en las charlas o talleres, se realizara de tal forma que en la portada encontremos el personaje con el logo hecho de una forma que de la intención de ser un grabado rupestre, en su interior tendrá unas hojas de información sobre el arte rupestre, las pinturas rupestres, grabados rupestres y trazos rupestres, para conectar a la población con el patrimonio, y sus hojas llevaran un estilo con aporte de los pictogramas sacados del logo original del colectivo, las libretas para los talleres será con hojas rayadas, para las actividades de caminatas se desarrollaran piezas que ayuden al funcionamiento de la actividad como lo son tulas para poder cargar alimentos o hidratación, estas piezas son

desarrolladas a partir de símbolos de identidad ya detectados que ayudan a que la población tenga un mejor dominio visual de las piezas que representan la actividad.



8 CONCLUSIONES

Se logró hacer un análisis del por qué fue escogido el público objetivo, dentro de este análisis e investigación pudimos diferir e identificar los patrimonios del municipio de Soacha.

Se puede analizar la clasificación de patrimonio cultural y patrimonio natural categorizando lo ambiental, natural con lo arquitectónico, rural.

Poder realizar a partir de símbolos de identidad una línea que pueda ser interpretada y aceptada por parte del público neo-soachuno.

Identificar el medio de comunicación apropiado como lo es el desarrollo de un personaje para que la gente sienta una mayor apropiación por el colectivo, y lograr una mayor participación en las actividades.

El desarrollo de unas identidades minimalistas que ayuden al público a tener una detención temprana e instantánea de las actividades.

Conservar características de la historia de Soacha para que puedan ser reutilizados en el proyecto con la finalidad de que generen una apropiación.

Este proyecto ayudo a determinar los actores que están ubicados en el municipio de Soacha, a resaltar el patrimonio que enriquece el municipio, desde tener un alimento típico, pasando por lugares con una gran historia y llegando a un reconocimiento ancestral y de cultura rupestre, como a partir de esta información podemos generar símbolos, pictogramas que ayuden a que la población sienta ese sentido de pertenencia y que a su vez ayuden a esa motivación para asistir a las actividades.

La gran apropiación que se le puede dar una población jerarquizando y resaltando unos segmentos de su propia identidad que ayudan a la construcción de nuevos medios visuales que aportan al desarrollo de Soacha.

Como a través del diseño grafica podemos abarcar un gran porcentaje de investigación, conceptualización, prototipo dirigido a un fin, que es sintetizar toda esta información en una pieza gráfica.

9 BIBLIOGRAFÍA

1. Acosta, V., & Yetzali, R. (2006). DESARROLLO DE UN MULTIMEDIA SOBRE LA NOMENCLATURA DE LOS ALCANOS PARA LA CÁTEDRA DE QUÍMICA ORGÁNICA DEL INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA PASCAL, CAGUA–ESTADO ARAGUA. *Revista Cubana de Química*, 18(2).
2. Bergmann, L. (2009). El arte rupestre paleolítico del extremo sur de la Península Ibérica y la problemática de su conservación. *Almoraima*, 39, 45-65.
3. Castilla, G. A. R., Galván, F. M., & Murray, W. B. ARTE RUPESTRE DE MÉXICO PARA EL MUNDO.
4. Cuenca, L. (2013). Patrimonio cultural, el ABC. Unidad de patrimonio Cultural
5. Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Ediciones infinito.
6. Frascara, J. (1988). *Diseño gráfico y comunicación*.
7. Jiménez, J. G. (1993). *Narrativa audiovisual* (Vol. 33). Anaya-Spain.
8. Ractinsky, N. (2016). The Encyclopedia of Human-Computer Interaction.
9. Patrimonio Cultural El ABC

Documentos recuperados de :

PAGINAS WEB

<https://www.periodismopublico.com/Soacha-o-Suacha-hacia-la-busqueda>
[http://www.institutodeestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/coleccion_digital/Crecimiento Urbano Soacha/Diagnostico Soacha-Alcaldia Municipal.pdf](http://www.institutodeestudiosurbanos.info/dmdocuments/cendocieu/coleccion_digital/Crecimiento_Urbano_Soacha/Diagnostico_Soacha-Alcaldia_Municipal.pdf) <http://preservacionpatrimoniosocha.blogspot.com/>
<https://periodismopublico.org/La-riqueza-de-Soacha-representada-en-el-patrimonio>
https://www.youtube.com/watch?v=vzM_xAs6h_0
<https://www.radionacional.co/noticia/declaran-patrimonio-departamental-las-almojabanas-y-garullas-desoacha>
<http://soachailustrada.com/2016/07/5a-charla-sobre-patrimonio-cultural-de-soacha/>