

DIPLOMADO DESIGN THINKING  
**PROYECTO DE GRADO: CUENTA LA NOCHE**

FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DISEÑO GRAFICO  
PROGRAMA DISEÑO INDUSTRIAL  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
2016

DIPLOMADO DESIGN THINKING  
**PROYECTO DE GRADO: CUENTA LA NOCHE**

ANGIE JERALDINE ROMAN NARVAEZ  
MARIA FERNANDA LOPEZ FUERTES  
YURI JADIYE PAZ CORAL  
SANTIAGO RENE PASTAS DELGADO  
DIEGO FERNANDO ORDOÑEZ ORDOÑEZ

FACULTAD DE ARTES  
PROGRAMA DISEÑO GRAFICO  
PROGRAMA DISEÑO INDUSTRIAL  
UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
2016

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanado de honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

San Juan de Pasto, Noviembre de 2016

## **RESUMEN**

CUENTA LA NOCHE, permite dar a conocer a los habitantes de cada barrio de la ciudad de San Juan de Pasto la historia que se encierra en ellos y los recuerdos de los mismos habitantes, resaltando características y datos especiales para otorgar identidad y sentido de pertenencia por la comunidad y sus instalaciones al conocerlos.

Es una alternativa que conjuga el bagaje cultural de todas las tradiciones, hechos y experiencias, con la emotividad de recordar y contar historias para la unión comunitaria de familias, amigos y vecinos en las noches de Pasto.

Dentro de CUENTA LA NOCHE se abarcan tres (3) espacios, la degustación e intercambio de recetas gastronómicas de la región denominado LA PROBADITA; la proyección de fotografías previamente recolectadas en la comunidad denominado REORDERIS; y por ultimo PINTA LA NOCHE deja una huella plasmada en el barrio.

## **ABSTRACT**

ACCOUNTS THE NIGHT, allows to know to the inhabitants of each neighborhood of the city of San Juan de Pasto the history that is enclosed in them and the memories of the same inhabitants, highlighting characteristics and special data to grant identity and sense of belonging by The community and its facilities to meet them. It is an alternative that combines the cultural baggage of all traditions, facts and experiences, with the emotionality of remembering and telling stories for the community union of families, friends and neighbors in the nights of Pasto. Within NIGHT COUNT are three (3) spaces, the tasting and exchange of gastronomic recipes of the region called LA PROBADITA; The projection of previously collected photographs in the community called RECORDERIS; And lastly, PINTA LA NOCHE leaves a mark on the neighborhood.

## CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
INTRODUCCIÓN .....	8
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	10
2. OBJETIVOS .....	12
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	12
2.2 OBJETIVO ESPECIFICOS.....	12
3. METODOLOGIA.....	13
4. FASES.....	14
4.1 FASE DE DESCUBRIMIENTO.....	14
4.2 FASE DE DEFINICIÓN .....	19
4.3 FASE DE IDEACIÓN.....	21
4.4 FASE DE EVALUACIÓN.....	31
5. PROPUESTA CREATIVA .....	32
6. RESULTADOS OBTENIDOS .....	35
CONCLUSIONES.....	36
ANEXOS .....	37
NETGRAFÍA.....	44

## LISTA DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1. Ubicación geográfica de San Juan de Pasto. ....	10
Figura 2. Stakeholders. ....	15
Figura 3. Card sorting. ....	16
Figura 4. Muro de los sueños.....	18
Figura 5. Mapa de empatía. ....	19
Figura 6. Story telling. ....	20
Figura 7. Búsqueda de vínculos.....	21
Figura 8. Profundizar.....	22
Figura 9. Obtener aportes.....	23
Figura 10. Análisis. ....	24
Figura 11. Lluvia De Ideas.....	25
Figura 12. Propuesta Skatech.....	26
Figura 13. Matriz. ....	28
Figura 14. Matriz at one. ....	29
Figura 15. Analogías.....	30
Figura 16. Workflow. ....	31
Figura 17. Logo cuenta la noche.....	32
Figura 18. Logo recorderis.....	33
Figura 19. Logo de la probadita. ....	33
Figura 20. Logo pinta la noche.....	34



## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto va encaminado hacia el desarrollo de nuevas actividades nocturnas en la ciudad de San Juan de Pasto; donde cada vez se acrecienta el número de grupos sociales, los modelos de vida están en constante cambio y con ello sus exigencias y focos de interés, dejando al descubierto que la oferta actual es limitada, los medios de difusión no alcanzan a llegar a todos los grupos sociales y la mayoría de actividades involucran bebidas alcohólicas que inciden socialmente sobre la población.

Tras indagar con los mismos ciudadanos acerca de este tema, se descubrieron varios grupos de interés donde se tomó como el más relevante para el proyecto “Los barrios” de la ciudad, ya que es ahí donde se genera mayor interacción a la hora de salir, llegar y pasar el tiempo libre con la familia y vecinos de la comunidad. Profundizar la indagación sobre este grupo permitió identificar como la falta de sentido de pertenencia e identidad se ha ido traduciendo en el desconocimiento de la memoria gráfica e histórica que contiene cada barrio en las anécdotas, experiencias, leyendas y memorias de sus habitantes.

El desarrollo del proyecto implica el diseño y creación de actividades de carácter social como el recopilar fotografías y dichas historias para ser narradas de una forma interactiva, de tal forma que puedan ser escuchadas por toda la comunidad. La agrupación de varios elementos a la actividad van a arrojar un beneficio a los habitantes del barrio bajo tres conceptos claves; evocar recuerdos, conocer datos históricos e integrar generaciones.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El tema central del proyecto se fundamenta en las noches de la ciudad de Pasto, en lo que ofrece la ciudad en relación a la expresión de la cultura urbana, las formas de diversión y el uso del tiempo libre de los pastusos, Así mismo la ciudad juega con algunos factores en contra como la poca oferta de actividad nocturna positiva, la inseguridad, la falta de espacios que convoquen y se enfoca únicamente a actividades donde el alcohol es el principal protagonista limitando la participación de los diferentes grupos sociales desarrollados en la ciudad.

**Figura 1. Ubicación geográfica de San Juan de Pasto.**



**Fuente:** Esta Investigación

Un grupo de interés que llamo la atención dentro de la investigación son los barrios y sus habitantes, ya que han hecho parte del crecimiento y desarrollo histórico, arquitectónico y social de la ciudad de Pasto, así mismo son el lugar donde se aprende y se vivencia la mayor parte de acontecimientos, donde se genera la mas grata interacción entre familias, amigos, vecinos y conocidos en los lugares públicos con los que cuenta la mayor parte de ellos, la cancha, la iglesia, las calles entre otros; pero dicha interacción se ha visto perjudicada puesto que los espacios de esparcimiento y compartir son cada vez mas escasos dando paso a la desunión comunitaria y el abandono de los barrios como lugar de encuentro para todas las generaciones.

Uno de los principales focos del problema es el desconocimiento del valor histórico y fraternal que contienen los barrios, dado que la mayoría de las actividades nocturnas que ofrece la ciudad se ubican en los sectores comerciales, son de carácter festivo e involucran la presencia de bebidas alcohólicas. El poco interés en el intercambio de experiencias, historias y anécdotas guardadas en la memoria de las personas mas antiguas a desencadenado desinterés, falta de sentido de pertenencia y falta de identidad en grupos de amigos, vecinos y mucho mas en las generaciones actuales, dejando en un segundo plano el conocimiento de la historia del lugar donde se evidencia un sin numero de recuerdos propios y comunes.

Como primer protagonista se eligió el barrio Anganoy ubicado entre las carreras 33 y 39 con calles quinta y decima oeste, para realizar la actividad CUENTA LA NOCHE. Donde actualmente las actividades que se desarrollan son de carácter deportivo y apoyadas por entidades como Pasto deporte, actividades sociales y comunitarias acompañadas de bebidas alcohólicas, sorteos y celebración de fechas especiales eventualmente organizadas por la junta de acción comunal; quienes a medida de sus posibilidades buscan realizarlas en pro de la comunidad y los espacios públicos.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL**

Crear una alternativa nocturna para exaltar el sentido de pertenecía en los habitantes mediante el reconocimiento de la historia que encierran los barrios en las noches de la ciudad de Pasto.

### **2.2 OBJETIVO ESPECIFICOS**

Recopilar datos históricos, experiencias, anécdotas y fotografías con los habitantes del barrio para la puesta en escena del cuentero.

Exaltar el sentido de pertenecía en los habitantes mediante el reconocimiento de la historia que encierran los barrios.

Gestionar los permisos necesarios para los espacios requeridos e implementación de la actividad “Cuenta la noche”.

Promover mediante redes sociales, publicidad y voz a voz la actividad “CUENTA LA NOCHE” a las personas que desconocen del tema para generar integración con quienes comparten las historias y obtener una amplia asistencia.

Evocar recuerdos en las personas mediante la proyección de memoria fotográfica y narrativa de la historia transcurrida dentro del barrio, con el fin de generar apropiación por la carga histórica y emotiva reflejada en sus espacios.

Lograr un acercamiento en la comunidad con el fin de incentivar la participación y elaboración de pasa bocas tradicionales para compartir en la actividad y facilitar la financiación de este.

### 3. METODOLOGIA

- **EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS** es una aproximación a la creación de experiencias exitosas para las personas en cualquier medio. Esta aproximación incluye el diseño en las tres dimensiones espaciales, sobre una línea de tiempo, teniendo en cuenta los 5 sentidos y la interactividad; de igual manera el valor del cliente, el significado personal y el contexto emocional. El diseño de experiencias no es solo el diseño de páginas web, de otros medios interactivos o de contenidos digitales en pantalla. El diseño de experiencias puede estar en cualquier medio: medios espaciales, instalaciones ambientales, productos impresos, productos tangibles, servicios, imágenes, sonidos, presentaciones en vivo, eventos y medios digitales y en línea. Nathan Shedroff's World, 2012

- **El diseño es la parte fundamental en el momento de llamar la atención de una persona, transmitiendo el mensaje de manera clara sutil y practica.**

**EMOTIONAL DESIGN** escrito por Donald Norman aplicado al diseño industrial o de productos, es aquel diseño enfocado en la relación objeto o servicio con el objeto ya que tienden a provocar una respuesta emotiva en las personas a través de la interacción sensorial generando una experiencia mas placentera e intima que va mas allá de la simple utilidad de los productos.

- **DESIGN THINKING**, es una metodología para generar ideas innovadoras que centra su eficacia en entender y dar solución a las necesidades reales de los usuarios. Proviene de la forma en la que trabajan los diseñadores de producto "la forma en la que piensan los diseñadores".

Así mismo la metodología de DESIGN THINKING nos ofrece herramientas cuya función es facilitar el acercamiento con las personas y sumergirse dentro del contexto del problema, descubriendo hacia que grupos de interés podríamos encaminar el desarrollo del proyecto y formar un vinculo de carácter emocional basado en la observación, entrevista, lluvia de ideas entre otras técnicas para tener un análisis mas claro del problema.

## 4. FASES

Fase De Descubrimiento.  
Fase De Definición.  
Fase De Ideación.  
Fase De Experimentación.  
Fase De Evaluación.

### 4.1 FASE DE DESCUBRIMIENTO

DESAFIO: ¿ *Cómo podemos aprovechar la noche para generar una oferta alternativa a la calidad de vida de los habitantes de San Juan de Pasto ?*

- ENTENDER EL DESAFÍO: Como primera instancia esta investigación comienza con la realización de un mapa mental, para dar conocer que tipo de actividades nocturnas son las que rodean la ciudad, con que frecuencia se realiza cada una de ellas, los lugares de mayor afluencia, las condiciones físicas, los grupos sociales que se han conformado, entre otros.

Esto con el fin de plasmar de manera grafica la organización y jerarquización de la información recolectada tras la observación en el proceso de investigación.

Figura 2. Mapa mental



Fuente: Esta Investigación

- **PREPARAR LA INVESTIGACIÓN:** a partir del problema identificado en el mapa mental, se procede a la selección de los grupos de interés según su nivel de cercanía e impacto con el problema determinado, así mismo determinar que se quiere aprender de ellos mediante métodos como la observación, interacción e inmersión dentro del contexto como parte del plan de trabajo.

En el siguiente cuadro se identifican varios grupos de interés y su nivel de cercanía al problema determinado, de los cuales se pueden obtener posibles alternativas para generar mayor oferta de actividades en las noches pastusas.

**Figura 2. Stakeholders.**



**Fuente:** Esta Investigación

Principales grupos de interés:

- Habitantes de la calle
- Músicos
- Celador
- Jóvenes que salen en las noches
- Usuarios del casino
- El barrio
- Skaters
- Hogar
- Especialista en Neuromarketing

A continuación vemos la profundización en el trabajo de indagación dentro del problema central, con el fin de crear un perfil de los grupos de interés.

Figura 3. Card sorting.



Fuente: Esta Investigación



- Habitantes de la calle
  - ¿ Cómo observan el movimiento de la ciudad en horas de noche ?
  - ¿ Que horarios y lugares son mas concurridos en la noche ?
  
- Músicos
  - ¿ Cuál es el motivo de mayor relevancia por el que las personas solicitan una serenata en las noches ?
  - ¿ Que tipo de actividades realizar antes y después de cada serenata o concierto ?
  
- Celador
  - ¿ Cuales son los días y horarios mas inseguros en las noches?
  - A la hora de presentarse inconvenientes entre los transeúntes en horas de la noche ¿ Cuales son sus pasos a seguir?
  
- Jóvenes que prefieren salir en las noches
  - ¿ Como usted interactúa con las actividades que se ofrece actualmente en horas de la noche en la ciudad de Pasto?
  - ¿ Que actividades alternativas le gustaría implementar en las noches de la ciudad de Pasto ?
  
- Usuarios del casino
  - ¿ cuales son las actividades que usted realiza después de haber ganado, y después de haber perdido en el casino ?
  - ¿ Cómo es el comportamiento de las personas que están jugando en el casino ?
  
- El Barrio
  - ¿cuáles son las actividades de mayor afluencia en horas de la noche en el barrio?
  - ¿ Cual es el perfil de las personas que hacen parte de las actividades nocturnas realizadas en el barrio ?
  
- Skaters
  - ¿ Por que prefiere las horas de la noche para entrenar su deporte ?
  - ¿ Que eventos de inseguridad se han presentado mientras entrena y a la hora de retornar a su hogar ?
  
- Hogar
  - ¿ Cuales son las actividades y en que momento se reúne con su familia en horas de la noche ?
  - ¿ Que actividades pendientes en el día cree usted que podría realizar en la noche ?

- Especialista en neuromarketing

→ ¿ Como actúa la mente del consumidor en horas de la noche?

→ ¿ Cuales son las emociones y motivaciones mas frecuentes en las personas durante la noche?

- TRABAJO DE CAMPO: posterior a la identificación del problema y determinación del plan de trabajo se procede a recolectar la información con los grupos de interés de igual forma conocer su opinión y sugerencias acerca de los espacios que se podrían desarrollar; por medio del método de la empatía, base de un proceso de diseño centrado en el ser humano.

En la siguiente figura se evidencia la socialización de historias, temas y aprendizajes para generar una retroalimentación de las mejores historias y capturar lo aprendido de los grupos de interés.

**Figura 4. Muro de los sueños.**



**Fuente:** Esta Investigación

## 4.2 FASE DE DEFINICIÓN

Enseguida de la fase de descubrimiento, se lleva a cabo la interpretación e interacción de los aprendizajes, temas y descubrimientos encontrados en el trabajo de campo de tal forma que se definan y concreten las ideas mas importantes para ser profundizadas y llegar a una propuesta.

Dichas historias son transformadas en puntos de vista , pistas sobresalientes dentro de la investigación que ayudan a dar sentido y definir una visión del problema.

Dentro de esta etapa se desarrolla el mapa de empatía de los barrios, grupo de interés arrojado tras el mapa de relaciones donde se evidencio que ellos contienen el mayor numero de relaciones con los demás stake holders.

**MAPA DE RELACIONES.** A continuación vemos las relaciones entre los stakeholders, para identificar cual de ellos interactúa de forma directa y en mayor cantidad con los demás grupos de interés, en este caso “El Barrio” es el grupo de interés que arroja una mayor interacción ya que es ahí donde se anida la mayor cantidad de momentos de acompañamiento fraternal y comunitario.

Figura 5. Mapa de empatía.



Fuente: Esta Investigación

En la siguiente figura se destacan las características mas importantes y potencializarlas según lo que dicen, lo que piensan, lo que hacen y lo que sienten acerca del entorno, las instalaciones, relaciones sociales y comunitarias en pro de soluciones para el planteamiento de alternativas.

**Figura 6. Story telling.**



**Fuente:** Esta Investigación

**STORY TELLING.** Es una herramienta utilizada en el método de empatía con el fin de crear lazos con el publico, ubicarlos dentro de la problemática de forma concisa y puntualizar la posible solución.

El Story telling realizado empieza con la contextualización del problema desde la ciudad de Pasto hasta llegar a los barrios a través de la identificación de las fortalezas y debilidades encontradas dentro de ellos, la percepción de la comunidad de los espacios ofrecidos actualmente y la forma en la que se pueden potencializar las habilidades de cada vecino para crear soluciones interactivas.

Abarca también la indagación acerca de que tipo de actividades se podrían desarrollar en busca de soluciones y como podrían ser aprovechadas por los mismos habitantes e impulsadas por las juntas de acción comunal.

### 4.3 FASE DE IDEACIÓN

Contribuye a concretar las ideas centrales del problema planteado, a través de herramientas que fomentan la creatividad e innovación colectiva aplicada a la solución de problemas con el fin de dar sentido en la búsqueda de vínculos, profundizar y obtener aportes; definir la visión en lo que sorprende, conectar cada aprendizaje, elaborar ideas e identificar la perspectiva externa a través de la pregunta clave **¿CÓMO PODRIAMOS?**.

Herramientas utilizadas:

- **MATRICES MULTIDIMENSIONALES.** Mediante esta herramienta se consigue la comprensión de los aprendizajes a partir de lo que la investigación significa realmente de tal forma que organizarlos y analizarlos con una mirada mas cercana ayuden a crear un fuerte punto de vista.

Figura 7. Búsqueda de vínculos



Fuente: Esta Investigación

Crear interacción entre las personas que son intolerantes con el fin de compartir sus conocimientos y generar convivencia dentro en la comunidad.

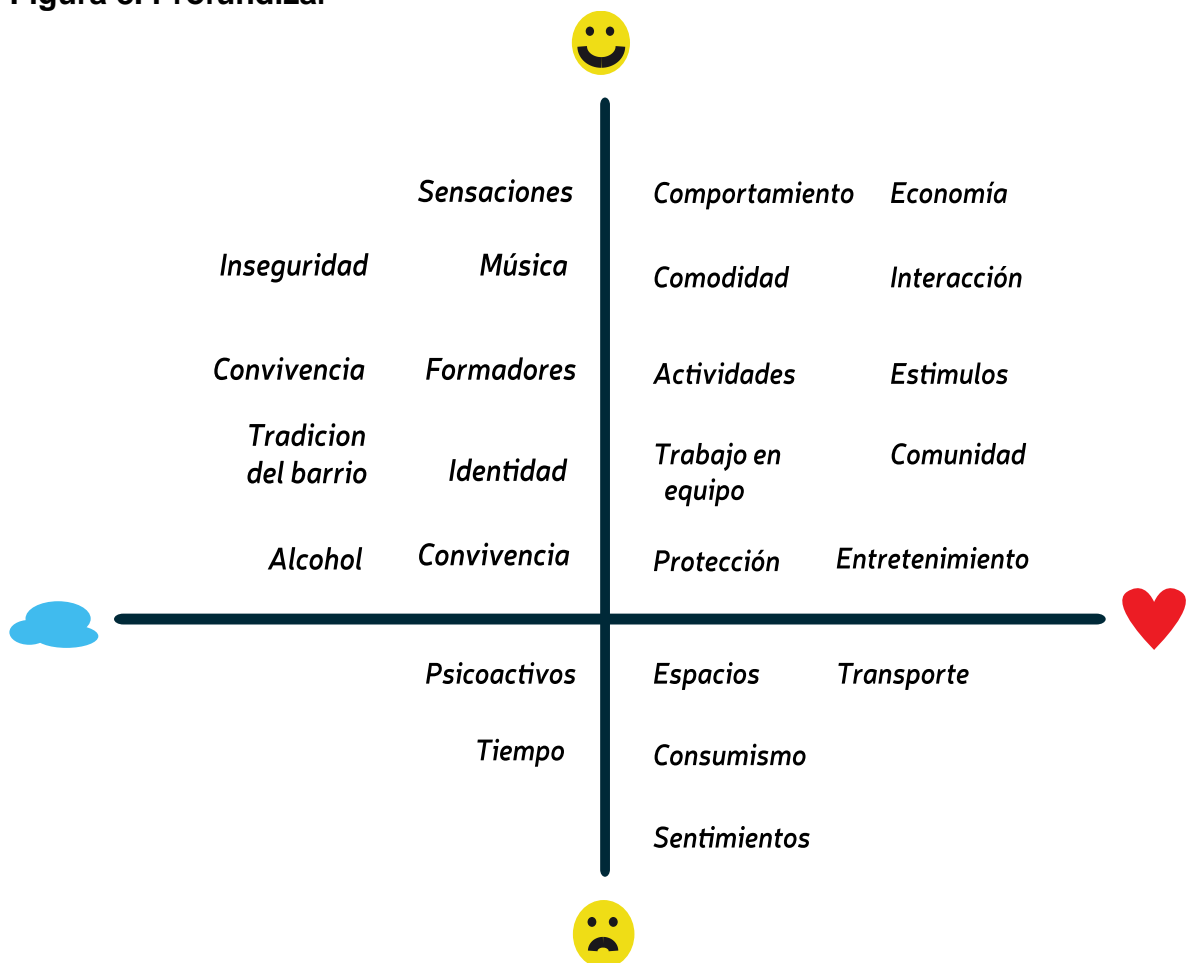
Incentivar en la comunidad la actitud de protección para aquellas personas que salen en bicicleta a altas horas de la noche.

Aprovechar el tiempo perdido dentro los casinos para reparar objetos dañados y mejorar la economía familiar.

Formar galerías de arte en las casas para mejorar el comportamiento de los jóvenes que consumen bebidas alcohólicas.

Simular dentro de los barrio el día en la noche para contrarrestar la inseguridad y poder interactuar con los habitantes de los demás barrios.

**Figura 8. Profundizar**



**Fuente:** Esta Investigación

¿Qué temas generan diferentes opiniones? Convivencia, tradición del barrio, identidad, comunidad.

¿Qué temas generan mayor excitación? Trabajo en equipo, protección, interacción, estímulos, comportamiento.

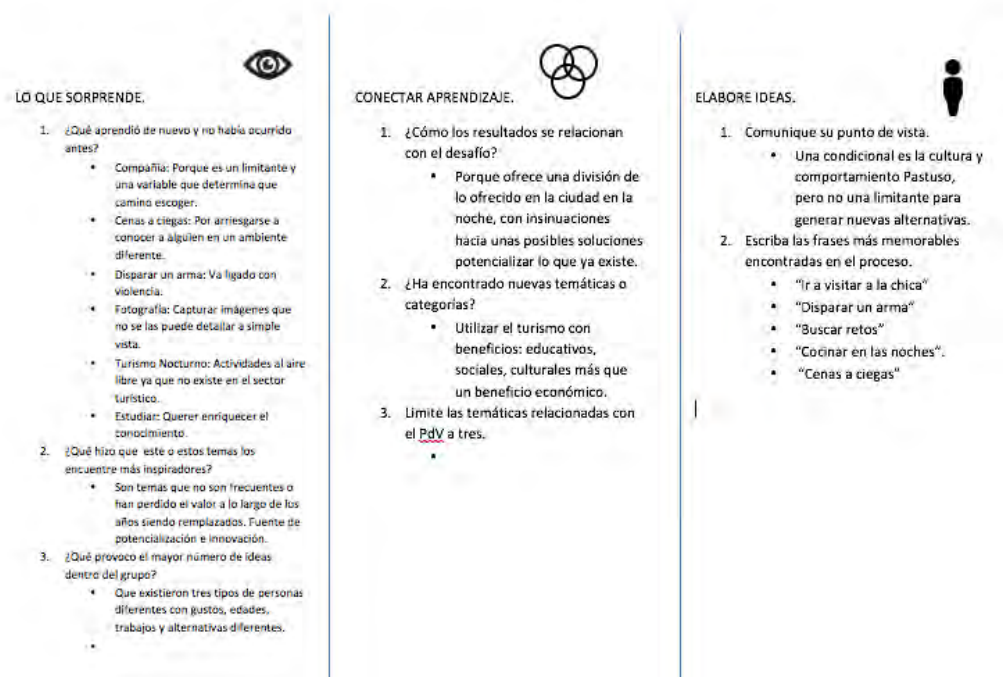
**Figura 9. Obtener aportes**



**Fuente:** Esta Investigación

- Disparar un arma
- Cenas a ciegas
- Adrenalina
- Fotografía
- Turismo nocturno
- Estudiar
- Aprovechar la vitalidad de los jóvenes
- Comidas rápidas
- Pasear al perro
- Cursos de cocina
- Visitar a la novia

**Figura 10. Análisis.**



**Fuente:** Esta Investigación



- **GENERACIÓN DE INSIGHT PRINCIPAL.** A través de preguntas HMW o ¿Cómo podríamos? Se genera el insight principal de donde se generan las ideas para la posible solución del problema.

Los habitantes de los barrios necesitan disfrutar de actividades nocturnas, pero la falta de interacción entre vecinos, familias y amigos ha desencadenado la pérdida del sentido de pertenencia y apropiación de él.

¿Cómo podríamos crear actividades nocturnas que generen interacción dentro de la comunidad para recuperar el sentido de pertenencia por el barrio?

- **LLUVIA DE IDEAS.** En seguida se proyectan ideas que respondan a la pregunta ¿Cómo podríamos?, con el fin de encontrar posibles soluciones categorizadas en la medida de agrado y acogida.

- **SKATECHGROUP.** Herramienta utilizada para plasmar con claridad la organización principal de la idea, quienes son los actores principales y su participación en la distribución de espacios dentro del proyecto.

Figura 11. Lluvia De Ideas



Fuente: Esta Investigación

Figura 12. Propuesta Skatech



Fuente: Esta Investigación

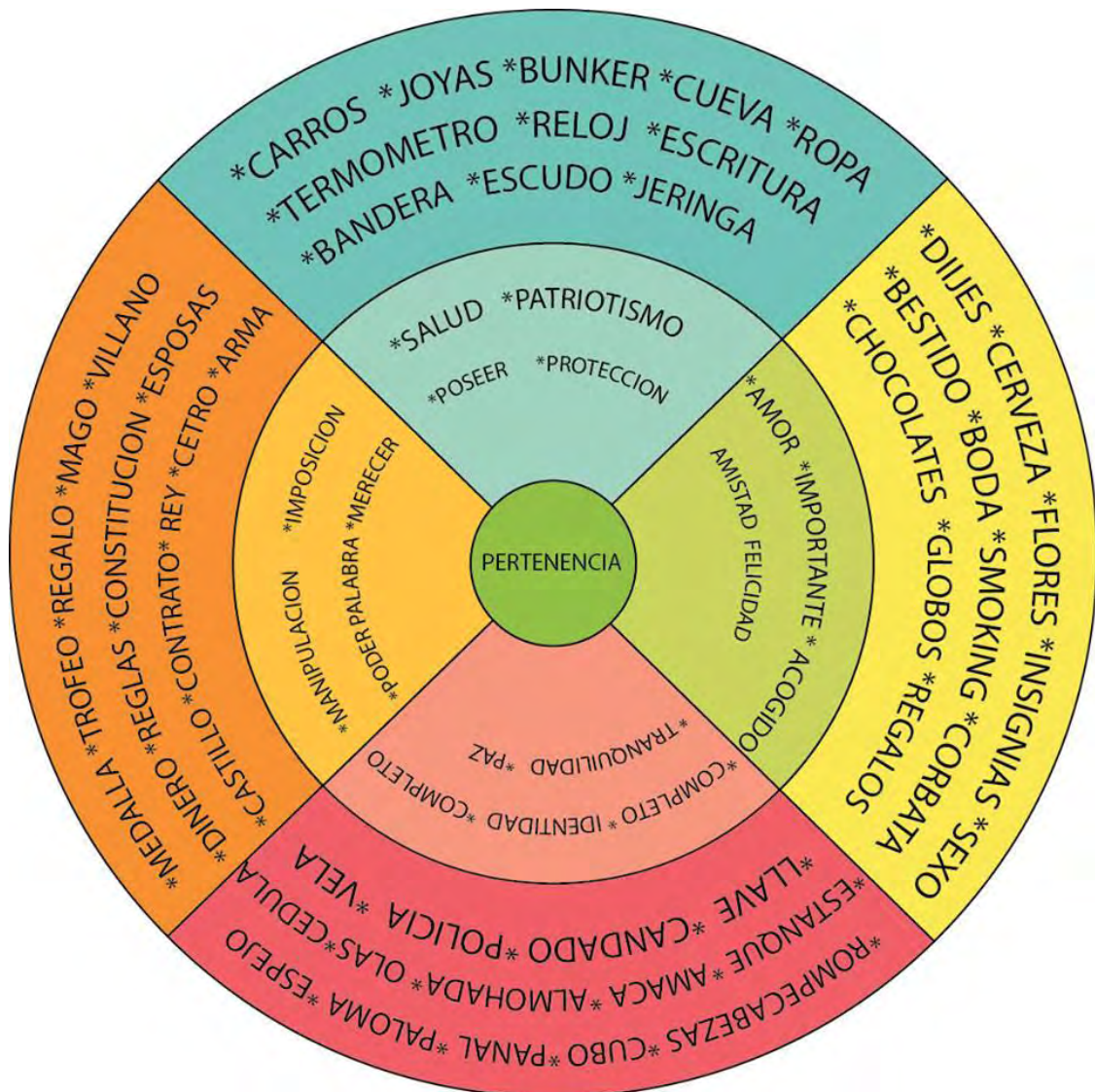


Fuente: Esta Investigación



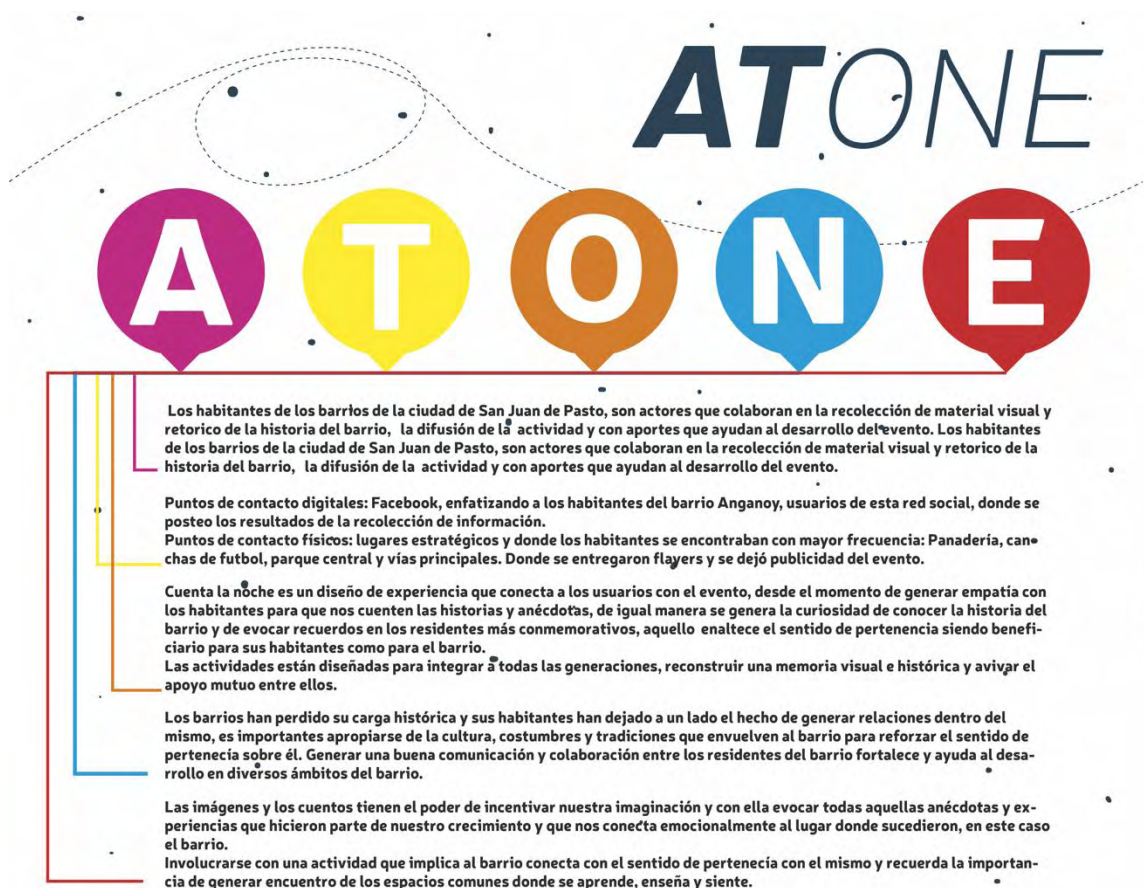
La siguiente matriz parte de un concepto clave bajo cuatro parámetros, físico, mental, emocional y espiritual con el fin de aprovechar los obstáculos como ventajas y oportunidades.

**Figura 13. Matriz.**



**Fuente:** Esta Investigación

Figura 14. Matriz at one.



Fuente: Esta Investigación

- **REDISEÑO POR ANALOGÍAS.** A continuación observamos que las analogías son comparaciones entre contextos, de donde se puede abstraer conceptos para ser implementados en la posible solución.

Para el desarrollo de la idea se a planteado la analogía de un concierto, ya que dentro de la organización cuenta con parámetros que se pueden adaptar a la realización de vive tu barrio.

**Figura 15. Analogías.**



**Fuente:** Esta Investigación

## 4.4 FASE DE EVALUACIÓN

Luego de la consolidación de la actividad CUENTA LA NOCHE sometida a varios cambios descubiertos y realizados en las anteriores fases, comienza el proceso de diseño y elaboración de artefactos y piezas graficas donde se juega con la identidad visual pensada en los elemento que confluyen en la noche y la identidad nariñense encerrada en forma de viñeta ya que expresa un cuadro de dialogo donde transmite y denota comunicación.

El objetivo de CUENTA LA NOCHE es crear un canal emotivo de interacción que reúna varias generaciones a la hora de contar las diferentes historias, anécdotas y experiencias anteriormente recolectadas con los habitantes de cada barrio, para esto se dispone de una organización bajo un cronograma para las actividades, elaboración de artefactos y espacios aprovechables dentro del barrio Anganoy.

Figura 16. Workflow.



Fuente: Esta Investigación

## 5. PROPUESTA CREATIVA

La memoria fotográfica e histórica de los barrios de la ciudad de Pasto son un símbolo emblemático de recuerdos, experiencias y emociones para quienes disfrutan de compartirlos con quienes desconocen, iniciativa que fue descubierta tras la implementación y análisis de varias herramientas desarrolladas dentro del diplomado de **DESIGN THINKING** de la **Universidad de Nariño**, para incentivar la tradición oral y narrativa entre generaciones.

*¿Conoce usted la historia o anécdotas que rodean el barrio en el que reside?*

**Figura 17. Logo cuenta la noche**



**Fuente:** Esta Investigación

**“CUENTA LA NOCHE”** Es una actividad que promueve la recopilación de historias, experiencias y anécdotas de los habitantes del barrio para generar una puesta en escena con un cuentero como foco interactivo de la actividad, quien mediante sus capacidades y formación artística narra los sucesos que le otorgan la identidad al barrio. Igualmente esta actividad busca abarcar la mayor cantidad de barrios de la ciudad, rescatando los recuerdos olvidados de cada uno de ellos y potencializándolos como un atrayente turístico en conocimiento e historia; dentro del desarrollo de la actividad están contempladas capsulas como:



**Figura 18. Logo recorderis**



**Fuente:** Esta Investigación

“**RECORDERIS**”, consiste en crear un canal afectivo y emotivo mediante la proyección de fotografías de momentos vividos en épocas pasadas por los vecinos dentro del barrio, con el fin de integrar ha quienes se interesan en contar dichas historias y aquellos que desconocen de ellas y fomentar el acercamiento entre vecinos y apropiación por la carga histórica y emotiva reflejada en sus espacios.

**Figura 19. Logo de la probadita.**



**Fuente:** Esta Investigación

“**LA PROBADITA**”, es donde se elabora y comparte tanto recetas como pasa bocas tradicionales de la identidad del barrio representando un valor histórico.

**Figura 20. Logo pinta la noche**



**Fuente:** Esta Investigación

“**Pinta la noche**” es la fase en donde se interactúa directamente con la comunidad para pintar dentro de un espacio lo aprendido en cuenta la noche como huella de su participación.

## 6. RESULTADOS OBTENIDOS

Actividades previas: En cuanto a los permisos correspondientes se recibió la cordial atención de la junta de acción comunal del Barrio Anganoy a la solicitud del préstamo de accesorios y la cancha ubicada al frente del salón comunal, de igual forma se logro una grata colaboración y acercamiento con los habitantes del barrio a la hora de recolectar información acerca de la historia, el préstamo de fotografías, monografías y videos recopilados para la realización del proyecto CUENTA LA NOCHE.

CUENTA LA NOCHE tuvo lugar en el barrio Anganoy el día 11 de noviembre del 2016, comenzando a las 7:30 pm con la proyección de fotografías antiguas evidenciando el interés de los habitantes en recordar e interactuar con familiares y amigos al acercarse e indagar acerca de las fotografías. En el momento que se observo el aumento de espectadores el cuentero comenzó a interactuar mediante la narración de las historias previamente recolectadas evocando recuerdos en ellos traducidos en sonrisas, intercambio de anécdotas, sorpresas y lo principal un juego de retroalimentación entre generaciones de abuelos padres e hijos.

Dentro de las capsulas que tuvieron lugar en CUENTA LA NOCHE se recibió ayuda de la comunidad; la elaboración de los pasa bocas fue patrocinada por la panadería ANGANOY y los accesorios como sonido y parlantes por la junta de acción comunal. Se desarrollo también la puesta en escena de varios talentos del barrio que observaron la forma de impulsarse dentro del espacio de CUENTA LA NOCHE para poder ser recordados y formar parte de la historia del barrio ANGANOY.

## **CONCLUSIONES**

La actividad Cuenta la Noche es un espacio para dar a conocer las historias y las anécdotas del barrio evocando sentimientos de fraternidad en los habitantes obteniendo como resultado una respuesta positiva al objetivo general.

Cuenta la Noche fue una plataforma para que las personas que practican actividades culturales, pueda compartirlas con las personas que asistieron al evento realizado en el barrio ANGANROY de la ciudad de Pasto.

La unión y la buena voluntad de las personas del barrio nos demostró que realizar la actividad Cuenta la Noche es posible desarrollarse.

Contar con la presencia de niños es dar continuidad con la expresión oral de la historia del barrio y la comunidad.

interactuar con las personas que fueron los pioneros de la creación del barrio es ser un camino para transmitir las memorias y dejar huella en las generaciones más jóvenes de la comunidad.

# ANEXOS

**1. ¿El proyecto atiende problemáticas de un colectivo y no de un individuo?**

El proyecto tiene como eje central los barrios y sus habitantes, por ende atienden problemáticas de un colectivo que se desarrollan bajo una convivencia y un progreso de diferentes ámbitos. Se abarca los efectos que atañen al todo y las soluciones que como conjunto se generan.

**2. ¿Qué dimensiones y logros aborda la iniciativa?** Vamos a empezar generando acogida de la actividad en los barrios más populares y representativos, para después hacer una réplica de la misma en todos los barrios de la ciudad de San Juan de Pasto, de igual manera cabe resaltar que la actividad maneja una prolongación ya que parcela la continuación de sus actividades. Los logros se suscitan en evocar el sentido de pertenecía en los habitantes, generar una interacción con el material visual y audiovisual recolectado de forma emotiva y educativa, expandir la actividades a todos los barrios e impulsar con las sub-actividades la integración de los habitantes del barrio.

**3. ¿Cuánto tiempo tardara el proyecto en ser implementado?** La fase de recolección durara una semana, donde se obtendrá a través de la tradición oral, fotografías y material audio visual de la historia y cultura que alberga el barrio, al mismo tiempo se trabaja en la elaboración del Stan, elementos de identidad y ambientación, que dictaminan la personalidad de la actividad, la respuesta de los permisos solicitados tardan dos a tres días en ser recibidos. La publicidad y campaña de expectativa se maneja dos semanas antes de la actividad.

**4. ¿Cuántas personas se espera beneficiar?** La mayor cantidad de habitantes por barrio, la idea es manejar una publicidad que abarque medios masivos como las redes sociales y el voz a voz dentro del barrio y entre barrios, para que un mayor porcentaje de la comunidad sepa de la actividad y difunda su promoción y sus resultados.

**5. ¿Cuáles serán las características de los principales beneficiarios del proyecto?** Las características son personas que quieran recordar y conocer la historia del barrio, que sientan que se ha perdido el sentido de pertenecía y que es importante implementar actividades que resalten la importancia de contar con un barrio que brinden un espacio y un ambiente agradable para sus habitantes.

**6. ¿Cuál es el impacto esperado que el proyecto tendrá en los beneficiarios del proyecto?** La idea es conectar a las generaciones existentes en los barrios, los principales beneficiarios será las personas que recuerden las historias y anécdotas que vivieron en él y los habitantes que se empapen con las historias

contadas. El barrio será otro de los beneficiados ya que sus habitantes sentirán mayor conexión con él y contribuirán con su desarrollo.

**7. ¿La implementación del proyecto presentara resultados medibles en el mejoramiento de la calidad de vida de las personas?.** Los resultados medibles se efectúan de forma cuantitativa y cualitativa, cuantitativa al aumentarse las relaciones entre los habitantes del barrio y la mayor participación de los mismos en actividades que se han beneficiarias para el barrio y cualitativa al evocar y exaltar emociones y sentimientos de pertenecía, generar recuerdos del barrio y conocimientos acerca del mismo conlleva a apropiarse más de los espacios, su evolución y representación histórica.

**8. ¿El proyecto vinculara a la comunidad como un actor activo?.** El proyecto funciona con la comunidad de forma activa ya que ellos son los encargados de brindan las pautas para la realización de las actividades, gracias a un trabajo coordinado de los impulsores de la actividad que en este caso somos los estudiantes del diplomado DESIGN THINKING, la asamblea de acción comunal del barrio y sus habitantes, se genera la realización e implementación de las actividades en el barrio, desde su integración en la recolección de información y materiales, disposición y mano de obra.

**9. ¿Cómo el proyecto empoderara a la comunidad respecto a la problemática que está abordando?.** La unión que genera el proyecto remite a que los habitantes del barrio comiencen a interactuar, brindar un espacio que en este caso es la actividad la que encamina a convocar a las personas en un mismo punto donde a través de los materiales visuales y audiovisuales se preste para la comunicación generada por la evocación de recuerdos, la de anécdotas vividas y demás sucesos emocionales que se generen. El resultado de esto será un barrio con habitantes que conocen su historia, tengan sentido de pertenencia por el mismo y en el cual exista una conexión fraterna tanto en los que residentes en el barrio y los que no.

**10. ¿El proyecto brindara alternativas de solución con costos bajos?.** El proyecto implementa la integración de los habitantes de los barrios desde la recolección de información, hasta la recolección de materiales útiles a la hora de fabricar los elementos requeridos, la mano de obra y la publicidad voz a voz son otros ítems que demanda la actividad y que gracias a la participación y colaboración se manejan con bajos costos.

**11. ¿La iniciativa se pondrá aplicar en otras regiones?** Por supuesto, es una actividad que tiene una carga histórica, interactiva y educativa, que se puede replicar fácilmente en otras regiones ya que el desconocimiento y la falta de pertenencia en los barrios existe en la mayoría de regiones, además que su financiación y ejecución se realiza con los mismos habitantes de los barrios.

**12. Finalizada la implementación ¿Cómo asegurara que los beneficiarios y la comunidad serán capaces de continuidad dando uso a la solución?** La actividad implementa un sistema de continuidad ya que se contará la historia en forma de novela, al lograr el objetivo de exaltar el sentido de pertenencia serán los mismos habitantes quienes promuevan otras actividades que integren a la comunidad.

**13. ¿Qué tipo de impacto generara la iniciativa? (ambiental, social, económico, cultural).** La actividad genera impactos sociales y culturales ya que enseña a las nuevas generaciones la importancia de saber la historia de su barrio, las fortalezas que tiene un barrio al estar unido y todas aquellas actividades que se pueden implementar. Estar al tanto de la historia del barrio genera un conocimiento colectivo, hace regiones más cultas y conocedoras de su pasado para la mejora de un futuro, de igual manera reforzar los lazos entre los vecinos crea barrios interesados en brindar una ayuda mutua y un desarrollo que beneficie en diversos aspectos al mismo.



**Fuente:** Esta Investigación





Fuente: Esta Investigación



Fuente: Esta Investigación



Fuente: Esta Investigación



Fuente: Esta Investigación



Fuente: Esta Investigación

## NETGRAFÍA

<http://www.designthinking.es/home/index.php>

[http://es.slideshare.net/josue\\_mol/diseo-emocional-46117336](http://es.slideshare.net/josue_mol/diseo-emocional-46117336)

[http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos\\_de\\_apoyo/Diseo de Experiencias.pdf](http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos_de_apoyo/Diseo_de_Experiencias.pdf)

<http://vilmanunez.com/2014/02/26/que-es-storytelling/>

<https://prezi.com/4heithb9cp1c/modelo-de-experiencias-nathan-shedroff/>