



Legado nocturno

Contribución desde el DDM al proceso de apropiación del patrimonio cultural inmaterial dejado por José Asunción Silva

Proyecto de Grado

Diego Fernando Bautista Triana
Sergio Santiago Villamil González
Nicolás Urbano Guana

Bogotá D. C., 2019

Legado nocturno

Contribución desde el DDM al proceso de apropiación del patrimonio cultural inmaterial dejado por José Asunción Silva

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director:

Darío González González

Línea(s) de énfasis:

Productos audiovisuales / Tecnologías para producción multimedia.

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Facultad de Ingeniería y Arquitectura
Programa de Diseño Digital y Multimedia
Bogotá D. C., 2019

Legado nocturno

Aval del Proyecto

Firma del Director de proyecto de grado

Firmas de los jurados

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto a la memoria de José Asunción Silva, a los artistas y a todos los que dedican su esfuerzo por preservar nuestro patrimonio cultural y la poesía.

Agradecimientos

Agradecemos a nuestros familiares Jaime Eduardo Bautista Villalobos y Luz Mireya Triana Olaya; Victoria del Pilar González Montalvo, Jorge Enrique Villamil Bonilla y Andrés Giovanny Villamil González; Flor Ángela Guana, Oscar Javier Guana y Gonzalo Urbano; gracias a su apoyo, acompañamiento y motivación fue posible la realización de este trabajo.

Al Colegio Distrital La Candelaria IED por abrirnos las puertas de su institución. A su Rector Carlos Alberto Castellanos Rubio, a los profesores que nos colaboraron y a sus estudiantes.
A la Casa de Poesía Silva, por su asesoramiento y ayuda.

Al compañero Daniel Alberto Fiesco Marín por el apoyo en el desarrollo del proyecto; también a nuestros profesores, en especial a la profesora Sandra Uribe Pérez por su interés, ideas, aportes y motivación.

Legado nocturno

*“¿Qué nos importa que el público nos aplauda o nos silbe si
logramos hacer vivir así en nosotros mismos dos individualidades, la
una que lucha con las realidades triviales y la otra que se complace
en el arte?”*

José Asunción Silva

Resumen

El poeta colombiano José Asunción Silva es uno de los precursores del modernismo literario en Latinoamérica y su obra constituye un patrimonio cultural inmaterial para nuestro país. No obstante, su obra no ha sido suficientemente valorada y divulgada entre los estudiantes de educación media (grado décimo y undécimo), pese a que su estudio se considera obligatorio en el currículo de los colegios colombianos. Esta situación no solo incide en el desconocimiento de la obra de este autor considerado como el poeta nacional, sino que repercute en las competencias de lectura crítica e interpretativa y en los resultados de las pruebas de estado.

Partiendo de esto, el proyecto *Legado nocturno* se propone como objetivo contribuir al proceso de apropiación del patrimonio cultural inmaterial que se le atribuye a la literatura de José Asunción Silva, por medio de una herramienta digital que facilite la difusión de su obra en estudiantes de educación media de Bogotá, en el Colegio Integral la Candelaria IED.

Para ello, se implementa una experiencia web, diseñada a partir de la metodología *Diseño de experiencia*, en donde se dan a conocer audiovisuales de tres obras del poeta, además de su biografía. Con esto, los estudiantes realizan actividades para expresar una opinión crítica.

Entre los resultados más significativo se puede mencionar que los estudiantes comprendieron e interpretaron las obras y la

biografía del poeta; de manera que, se fomentó un pensamiento crítico.

Para concluir, se contribuyó a la preservación y apropiación del patrimonio cultural inmaterial, ya que, se generó un aprendizaje significativo a partir de una nueva experiencia de enseñanza, pues los estudiantes analizaron las obras y dieron sus propios significados de las mismas.

Palabras clave:

Patrimonio cultural inmaterial, Lectura crítica, Poesía.

Línea(s) de profundización:

Productos audiovisuales / Tecnologías para producción multimedia.

Abstract

Colombian poet José Asunción Silva is one of the precursors of literary modernism in Latin America and his work constitutes an intangible cultural heritage for our country. However, his work has not been sufficiently valued and disseminated among middle school students (tenth and eleventh grade), although, his study is considered mandatory in the curriculum of Colombian schools. This situation not only affects the lack of knowledge of the work of this author, considered as the national poet, but also affects the skills of critical and interpretative reading and the results of the state tests.

Based on this, the Night Legacy project aims to contribute to the process of appropriation of the intangible cultural heritage attributed to the literature of José Asunción Silva, through a digital tool that facilitates the dissemination of his work in middle education students from Bogotá, at the Candelaria IED Integral College.

Therefore, a web experience is implemented, designed based on the Design of experience methodology, where audiovisuals of three works of the poet are made known, in addition to his biography. With this, students perform activities to express a critical opinion.

Among the most significant results it can be mentioned that the students understood and interpreted the works and biography of the poet; so, critical thinking was encouraged.

To conclude, it contributed to the preservation and appropriation of the intangible cultural heritage, since significant learning was generated from a new teaching experience, as the students analyzed the works and gave their own meanings to them.

Keywords:

Intangible cultural heritage, Critical reading, Poetry.

Research lines:

Audiovisual products / Technologies for multimedia production.

Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	4
Dedicatoria.....	7
Agradecimientos.....	8
Resumen.....	11
<i>Abstract</i>	13
Tabla de contenido.....	15
Listado de figuras.....	20
Listado de tablas.....	23
Listado de anexos.....	24
Capítulo 1. Formulación del proyecto.....	26
1.1 Introducción.....	27
1.2 Justificación.....	29
1.3 Definición del problema.....	32
1.4 Hipótesis de la investigación.....	33
1.4.1 <i>Hipótesis explicativa 1</i>	33
1.4.2 <i>Hipótesis explicativa 2</i>	33
1.4.3 <i>Hipótesis propositiva</i>	33
1.5 Objetivos.....	34
1.5.1 <i>Objetivo general</i>	34
1.5.2 <i>Objetivos específicos</i>	34
1.6 Planteamiento metodológico.....	35

1.7 Alcances y limitaciones	39
Capítulo 2. Base teórica del proyecto.....	40
2.1 Marco referencial	41
2.1.1 Marco teórico contextual	41
2.1.1.1 El patrimonio cultural y su preservación.....	41
2.1.1.2 Educación y difusión.....	43
2.1.1.3 Poesía.....	45
2.1.1.4 Incógnita: José Asunción Silva.....	47
2.1.1.5 Modernismo latinoamericano	50
2.1.2 Marco teórico disciplinar.....	51
2.1.2.1 Art nouveau	51
2.1.2.2 Paratexto	53
2.1.3 Marco conceptual	54
2.1.4 Marco institucional.....	57
2.1.4.1 Casa de Poesía Silva	58
2.1.4.2 Colegio Integrado La Candelaria IED.....	60
2.1.5 Marco legal	60
2.2 Estado del arte.....	62
2.2.1 Billete 5000	62
2.2.2 José Asunción Silva/ Documental por Francisco Norden	64
2.2.3 Postales-ilustración nocturnos / Domingo Moreno Otero.....	64
2.2.4 José Asunción Silva en el colegio	65
2.2.5 Escultura ubicada en la Calle Séptima.....	66
2.2.6 Tesis	67
2.2.7 Monumento “José Asunción Silva”	68
2.2.8 Conclusiones sobre el estado del arte	69
2.3 Línea del tiempo	69

2.4 Caracterización de usuario	70
Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	75
3.1 Criterios de diseño.....	76
3.1.1 <i>Árbol de objetivos de diseño</i>	76
3.1.2 <i>Requerimientos y determinantes de diseño</i>	78
3.2 Hipótesis de producto	81
3.3 Desarrollo y análisis Etapa 1	82
3.3.1 <i>Marco referencial</i>	82
3.3.2 <i>Estado del arte</i>	82
3.3.3 <i>Entrevistas</i>	83
3.3.3.1 <i>Pedro Álvarez</i>	83
3.3.3.2 <i>Daniel Ángel</i>	84
3.3.3.3 <i>Oscar Javier Bohórquez</i>	85
3.3.4 <i>Observación directa</i>	86
3.3.5 <i>Journey Map</i>	88
3.3.6 <i>Tarjeta persona</i>	90
3.4 Desarrollo y análisis Etapa 2	91
3.4.1 <i>Taller semiestructurado 1</i>	91
3.4.2 <i>Taller semiestructurado 2</i>	92
3.5 Desarrollo y análisis Etapa 3	92
3.5.1 <i>Wireframe de baja fidelidad</i>	93
3.5.2 <i>Guion</i>	94
3.5.3 <i>Moodboard</i>	94
3.5.4 <i>Piezas gráficas</i>	95
3.5.5 <i>Videos animados</i>	98
3.6 Desarrollo y análisis Etapa 4	99
3.6.1 <i>Prototipo en bruto 1</i>	99

3.6.1.1 Test con usuarios	100
3.6.1.2 Evaluación heurística	100
3.6.2 Prototipo en bruto 2	101
3.6.2.1 Test con usuarios	102
3.6.2.2 Evaluación Heurística	102
3.7 Resultados de los testeos	102
3.7.1 Primer testeo	103
3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)	103
3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario)	108
3.7.2 Segundo testeo.....	111
3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)	111
3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario)	114
3.7.3 Tercer testeo.....	116
3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)	117
3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario)	118
3.7.4 Cuarto testeo	120
3.7.4.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)	120
3.7.4.2 Evidencias (Percepción del usuario)	127
3.8 Prestaciones del producto	129
3.8.1 Aspectos morfológicos	129
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales	137
3.8.3 Aspectos de usabilidad.....	138
Capítulo 4. Conclusiones.....	142
4.1 Conclusiones	143
4.2 Estrategia de mercado	145
4.2.1 Segmentos de cliente	145
4.2.2 Propuesta de valor	145

4.2.3 Canales.....	146
4.2.4 Relaciones con los clientes	146
4.2.5 Fuentes de ingresos	146
4.2.6 Actividades clave.....	146
4.2.7 Recursos clave	147
4.2.8 Socios clave.....	147
4.2.9 Estructura de costes.....	148
4.3 Consideraciones	148
Referencias bibliográficas	150
Anexos	156

Listado de figuras

Figura 1. Metodología- etapa 1 y 2.....	37
Figura 2. Metodología- etapa 3 y 4.....	38
Figura 3. Representación del Art Nouveau.	52
Figura 4. Concepto 3D del Art Nouveau.....	52
Figura 5. Ubicación de la Casa de Poesía Silva.	59
Figura 6. Billeto 5000 pesos 1995.	62
Figura 7. Billeto 5000 pesos de 2016.	63
Figura 8. Nocturno II, de José Asunción Silva.	64
Figura 9. Fotografía José Asunción Silva en el colegio.	65
Figura 10. Escultura de José Asunción Silva.	66
Figura 11. Fotografía de Tratamiento de la luz en De sobremesa.	
Fuente: Elaboración propia	67
Figura 12. Monumento "José Asunción Silva".	68
Figura 13. Árbol de objetivos.	77
Figura 14. Etapa1- Investigación.....	82
Figura 15. Foto observación directa.	88
Figura 16. Journey map.....	89
Ilustración 17. Tarjeta persona.	90
Figura 18. Etapa 2 - Organización.....	91
Figura 19. Etapa 3 - Diseño.....	92
Figura 20. Wireframe baja fidelidad.....	93
Figura 21. Moodboard 1.	94
Figura 22. Moodboard 2.	95
Figura 23. Pieza 1 - Lázaro.	95
Figura 24. Pieza 2 - Lázaro.	96
Figura 25. Pieza 3 - Lázaro.	96
Figura 26. Pieza 4 - Lázaro.	97
Figura 27. Pieza 5 - Humo.....	97
Figura 28. Validación - etapa 4.....	99
Figura 29. Modelo de Evaluación Heurística.....	101
Figura 30. Modelo de Evaluación Heurística - producto final.....	102
Figura 31. Escáner de encuesta - nombre y edad.	103
Figura 32. Escáner de encuesta - pregunta 1.	104
Figura 33. Escáner de encuesta - pregunta 2.	104
Figura 34. Escáner de encuesta - pregunta 3.	105
Figura 35. Escáner de encuesta - pregunta 4.	105
Figura 36. Escáner de encuesta - pregunta 5.	105

Figura 37. Escáner de encuesta - pregunta 6.	106
Figura 38. Escáner de encuesta - pregunta 7.	106
Figura 39. Escáner de encuesta - pregunta 8.	107
Figura 40. Fotografía del ejercicio de palabras evocadoras.	107
Figura 41. Ejercicio escaneado.	108
Figura 42. Escáner de encuesta incompleta.	109
Figura 43. Escáner de encuesta completa.	110
Figura 44. Escáner del cuestionario - testeo 2.	112
Figura 45. Gráfico de producto.	113
Figura 46. Gráfico de lectura.	113
Figura 47. Testeo 2 - estudiante 1.	114
Figura 48. Testeo 2 - estudiante 2.	115
Figura 49. Testeo 2 - estudiante 3.	115
Figura 50. Testeo 2 - estudiante 4.	116
Figura 51. Humo - experiencia 360.	117
Figura 52. Lázaros - animación.	118
Figura 53. Testeo 3 - estudiante 1.	118
Figura 54. Testeo 3 - estudiante 2.	119
Figura 55. Testeo 3 - estudiante 3.	119
Figura 56. Cuarto testeo - 1.	120
Figura 57. Cuarto testeo - 2.	121
Figura 58. Cuarto testeo - 3.	121
Figura 59. Cuarto testeo - 4.	122
Figura 60. Cuarto testeo - 5.	122
Figura 61. Cuarto testeo - 6.	123
Figura 62. Cuarto testeo - 7.	123
Figura 63. Cuarto testeo - 8.	124
Figura 64. Cuarto testeo - 9.	124
Figura 65. Cuarto testeo - 10.	125
Figura 66. Cuarto testeo - 11.	125
Figura 67. Cuarto testeo - 12.	126
Figura 68. Cuarto testeo - 13.	126
Figura 69. Cuarto testeo - percepción del usuario 1.	127
Figura 70. Cuarto testeo - percepción del usuario 2.	128
Figura 71. Cuarto testeo - percepción del usuario 3.	128
Figura 72. Cuarto testeo - percepción del usuario 4.	128
Figura 73. Producto final - Home.	130
Figura 74. Producto final - Biografía.	130
Figura 75. Producto final - Biografía 1.	131

Figura 76. Producto final – Biografía 2.....	131
Figura 77. Producto final – Biografía 3.....	132
Figura 78. Producto final – Biografía 4.....	132
Figura 79. Producto final – Nocturno III 1.....	133
Figura 80. Producto final – Nocturno III 2.....	133
Figura 81. Producto final – Nocturno III 3.....	134
Figura 82. Producto final – Nocturno III 3.....	134
Figura 83. Producto final – Humo.....	135
Figura 84. Producto final – Humo1.....	135
Figura 85. Producto final – Lázaró.....	136
Figura 86. Producto final – Lázaró1.....	136
Figura 87. Proyecto final - Isotipo.....	137
Figura 88. Producto final - ventana emergente.....	138
Figura 89. Producto final - íconos.....	139
Figura 90. Producto final - glosario.....	139
Figura 91. Producto final - actividad.....	140
Figura 92. Producto final - glosario 2.....	140
Figura 93. Producto final - menú.....	141

Listado de tablas

Tabla 1. Marco conceptual	55
Tabla 2. Encuesta cualitativa.....	71
Tabla 3. Testeo 1.....	72
Tabla 4. Determinantes y Requerimientos de usuario	78
Tabla 5. Determinantes y Requerimientos de contexto	79
Tabla 6. Determinantes y Requerimientos de función	80
Tabla 7. Observación directa al usuario.....	86
Tabla 8. Género y edad.....	104
Tabla 9. Fuentes de ingresos	146
Tabla 10. Estructura de costes.....	148

Listado de anexos

Anexo 1. Currículo Nicolás Urbano Guana	156
Anexo 2. Currículo Sergio Santiago Villamil González	157
Anexo 3. Currículo Diego Fernando Bautista Triana.....	158
Anexo 4. Links de Portafolios	159
Anexo 5. Línea del tiempo	159
Anexo 6. Permisos.....	159
Anexo 7. Empatizar	159
Anexo 8. Entrevistas.....	159
Anexo 9. Testeos de producto.....	159
Anexo 10. Evaluación heurística	159
Anexo 11. Producto	159
Anexo 12. Canvas	160

Legado nocturno

Capítulo 1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

José Asunción Silva es un símbolo y manifestación de la cultura bogotana, por lo que su obra se considera patrimonio cultural inmaterial de nuestro país; sin embargo, no se comprende la totalidad de su trabajo en la educación media colombiana, debido a que apenas “se menciona levemente cuando se aborda el modernismo latinoamericano”, tal como lo señala Luis Carlos Pacheco, promotor de lectura del Ministerio de Educación Nacional (Pacheco, 2019). Teniendo en cuenta lo anterior, es pertinente preguntarse si el diseño digital y multimedia aportaría a la apropiación de la obra por medio de su difusión.

En este sentido, el objetivo general de la investigación proyectual “Legado nocturno” es difundir la obra de Silva para generar apropiación con respecto a la misma, teniendo en cuenta que la Ley General de la Cultura (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 1997) enuncia que divulgar y cuidar nuestro patrimonio es deber de todos los colombianos.

Para justificar la importancia y pertinencia del proyecto, se deben tener en cuenta aspectos como la educación en Colombia, la trascendencia de la obra de Silva y la oportunidad de diseño que se tiene.

En cuanto al aspecto educativo, cabe recordar que en los Derechos básicos del aprendizaje (Derechos Básicos de Aprendizaje, s.f.), se enuncia que en grado octavo se debe, tanto entender como apreciar el legado de autores colombianos y latinoamericanos; mientras que para décimo grado, a través de la poesía, se debería

desarrollar una buena lectura crítica.

Por otra parte, parafraseando a Enrique Santos Molano, autor de *El corazón del poeta* (un libro en torno a Silva), a partir de un podcast de la Universidad Nacional de Colombia, se puede decir que la poesía de Silva es sumamente crítica y “hace pensar”, por lo que se considera como una excelente lectura, debido a que aporta, tanto al desarrollo del pensamiento crítico como a resaltar los valores patrimoniales (S. Molano, 2014).

Y en cuanto a la oportunidad de diseño que se visualiza, es necesario hablar de Gabriel García Márquez (Casa de Poesía Silva, 1996), dado que él afirma que la obra de Silva maneja un lenguaje cinematográfico, debido a la narración descriptiva.

En esta medida la metodología con la que se pretende abordar la problemática, hasta cumplir con el objetivo general, es *User Experience* (UX), ya que permite abordar elementos de navegabilidad en beneficio de la oportunidad de diseño que se tiene con la obra.

Con respecto a los posibles resultados, es necesario tener presente el papel que cumplen las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) y su valor en la enseñanza. Además, es importante resaltar que los usuarios hacen parte de la generación “Z” (la cual es nativa digital), y que han tenido influencia por parte de internet, los videojuegos y las demás tecnologías, por lo que se espera que el resultado sea efectivo.

Por otra parte, la cobertura del proyecto está propuesta en el Colegio Integrado La Candelaria de la localidad de La Candelaria, en la cual se tomarán como estudio de caso los cursos de educación

media (grados décimo y undécimo). Las obras escogidas tendrán relación con el valor patrimonial que poseen y su empatía con el usuario.

1.2 Justificación

El motivo inicial que llevó a emprender el proyecto de investigación fue la avidez por conocer en profundidad a José Asunción Silva y su obra literaria, ya que, a partir de las conjeturas que había sobre el poeta, este se percibía como un personaje enigmático.

Ahora bien, para comprender la problemática de la investigación y demostrar la necesidad de abordarla, se debe tener en cuenta varios aspectos: la importancia del patrimonio cultural y del legado de José Asunción Silva, la relación existente entre Silva y la educación, los intentos por difundir su obra y la oportunidad de diseño.

En primer lugar, hay que decir que el patrimonio cultural es “un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio” (UNESCO, s.f., p. 2). De ahí su relevancia, ya que el patrimonio se involucra en diferentes ámbitos sociales y representa “uno de los pilares que promueven la paz y el desarrollo sostenible de la sociedad”. Por otra parte, cabe mencionar que la ley colombiana no ignora la importancia del dicho patrimonio, dado que la “Ley General de la Cultura” declara que “es obligación del Estado y de las personas valorar, proteger y

difundir el patrimonio cultural de la Nación” (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 1997).

En segundo lugar, la obra de José Asunción Silva es considerada patrimonio cultural de Colombia, puesto que se categoriza como una manifestación inmaterial de la identidad nacional.

Por otra parte, la musicalidad y estructura de sus versos fueron de gran aporte al movimiento modernista y su obra ha influenciado a grandes escritores. Esto trae consigo que la obra sea un activo cultural, es decir, que tiene repercusión en la cultura en términos de innovación; por ejemplo, en el libro *Siquiera tenemos palabras*, de Alejandro Gaviria, director del Centro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible para América Latina (CODS), se afirma que “vale la pena retomar la obra de Silva como una mirada crítica a nuestra realidad” (Gaviria, 2019).

En tercer lugar, es necesario aclarar que los estudiantes deberían abordar la obra de Silva puesto que, en Colombia, los Derechos Básicos del Aprendizaje (DBA) declaran el estudio obligatorio de la literatura de Silva (Derechos Básicos de Aprendizaje, s.f.). De modo similar, el Ministerio de Educación Nacional propone unos lineamientos curriculares para el área de lenguaje; al finalizar grado noveno el estudiante debe ser capaz de encontrar características estéticas, históricas y sociológicas en las obras literarias latinoamericanas (Ministerio de Educación Nacional, s.f.).

En cuanto a la difusión de la obra en Bogotá, la Casa de Poesía Silva ha sido la institución encargada de proteger la obra. Su

año más importante fue 1996 debido a la conmemoración de los cien años de la muerte del poeta; por ello, recibió el apoyo del Consejo de Bogotá para publicar 12 mil ejemplares de un libro titulado José Asunción Silva en el colegio – Antología.

En la actualidad, la Casa de Poesía Silva difunde la obra en los colegios por medio de talleres; no obstante, René Barraza (Librero de la Casa de Poesía Silva) menciona que “estos talleres solo duran dos horas”, por lo que “el tiempo es insuficiente y el estudiante termina olvidando lo que se le enseñó” (R. Barraza, comunicación personal, 26 de mayo de 2019).

Cabe señalar que esta institución pública ha prestado el servicio de recorridos dentro de la casa, en donde se cuenta la historia de José Asunción Silva. Esta actividad es realizada, en su mayoría, para los colegios, sin embargo, Maryluz Piraquive, coordinadora de divulgación, afirma que en lo que lleva del año solo han tomado el recorrido 30 colegios (M. Piraquive, comunicación personal, 18 de septiembre 2019), lo que equivale al 0,75% de los colegios en Bogotá. Se entrevistó la difícil situación que tiene la Casa de Poesía Silva, ante la cual MaryLuz Piraquive culpa a la falta de financiación por parte del gobierno (M. Piraquive, comunicación personal, 18 de septiembre 2019).

Por último, queda mencionar a las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), ya que estas pueden aportar una solución a la problemática, dada su capacidad de “complementar, enriquecer y transformar la educación” (UNESCO, s.f.).

1.3 Definición del problema

La problemática que se abordará es la falta de apropiación de la obra literaria de José Asunción Silva en estudiantes de educación media, debido a la insuficiente difusión por parte de los colegios. El caso de estudio será el Colegio Integrado la Candelaria IED en la localidad de La Candelaria.

Dentro de este planteamiento se pueden identificar problemas como el desconocimiento de la importancia de José Asunción Silva en la literatura colombiana y universal, la influencia que tuvo en grandes autores y el papel que jugó en otras obras, tales como *Cien años de soledad* de Gabriel García Márquez.

Otro problema que se manifiesta de manera indirecta es el desconocimiento de la poesía como género de vital importancia e influencia en el contexto literario colombiano, por lo que libros como *José Asunción Silva en el colegio* fueron olvidados en el contexto académico.

En este orden de ideas, al identificar el vacío comunicativo que afecta a los estudiantes, es pertinente preguntarse: ¿De qué forma se puede difundir la obra de José Asunción Silva, enfocada en estudiantes bogotanos, por medio del Diseño Digital y Multimedia, para aportar a la preservación de este patrimonio cultural?

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 *Hipótesis explicativa 1*

La obra de Silva utiliza versos difíciles de comprender, por consiguiente, los estudiantes bogotanos pierden el interés y esto incide en que no exista apropiación sobre el patrimonio cultural representado en su obra.

1.4.2 *Hipótesis explicativa 2*

La poesía se abarca de forma superficial en los colegios; por lo tanto, los estudiantes desconocen quién fue José Asunción Silva y cuál es la importancia de su obra.

1.4.3 *Hipótesis propositiva*

Por medio del desarrollo de una herramienta de diseño, gráfica y entretenida, los estudiantes pueden conocer quién fue José Asunción Silva y comprender sus poemas, a la par que se aporta al proceso de apropiación cultural con respecto a su obra.

1.5 Objetivos

Este apartado abarca los objetivos planteados para el proyecto.

1.5.1 Objetivo general

Contribuir al proceso de apropiación del patrimonio cultural inmaterial que se le atribuye a la literatura de José Asunción Silva, por medio de una herramienta digital que facilite la difusión de su obra en estudiantes de educación media de Bogotá, en la localidad de la Candelaria (Caso de estudio Colegio Integral La Candelaria IED).

1.5.2 Objetivos específicos

- Empatizar con el usuario, para establecer una relación entre sus intereses y la obra de José Asunción Silva.
- Determinar el contenido relevante que contemple el valor patrimonial y la empatía con el usuario.
- Implementar un producto de diseño que ayude a los estudiantes a comprender la obra de José Asunción Silva.

1.6 Planteamiento metodológico

La metodología trabajada en esta investigación proyectual se enfoca en la experiencia de usuario (UX) y se divide en cuatro fases: investigación, organización, diseño y validación. Fue definida a partir del modelo de Jaime Moncho.

En la fase de investigación se obtiene toda la posible información del proyecto, los usuarios y el producto a diseñar. Además, se debe entender el problema para definir los objetivos. Lo más importante de esta fase es la planificación, la definición de usuarios, los escenarios y las visitas de campo.

Para la recolección de información, se usan herramientas de búsqueda como: las bases de datos, bibliotecas, internet; así mismo entidades como: la Casa de Poesía Silva, Ministerio de Educación Nacional, Instituto Distrital de las Artes (Idartes), entre otros aportan gran parte de la información. También se realizan entrevistas a expertos que tengan que ver con la problemática, como lo son promotores de lectura, profesores, escritores y especialistas en la obra y vida de Silva.

Con respecto a la definición del usuario, se usan herramientas, como el mapa de actores, la tarjeta persona, usuarios extremos y observación encubierta que permiten entender mejor y empatizar con él. Esto es fundamental para establecer la relación entre los intereses de los usuarios y la poesía de Silva. Ahora bien, para entender sus intereses se realizan talleres semiestructurados a partir de una herramienta de imágenes evocadoras, las cuales

comprenden las distintas temáticas que usa Silva en su poesía, sin mencionar el contenido de la misma y la manera en que el autor las aborda.

La segunda fase es la de organización, en la cual se define todo el contenido del producto. Cabe destacar que algunos poemas son incluidos debido a su valor patrimonial.

Para que la segunda fase sea óptima, se utilizan herramientas como el mapa de conceptos y el mapa de contenidos. Luego, para categorizar el contenido se usa el *Card Sorting*, por medio del cual el usuario relaciona las temáticas con distintos conceptos dados, y así, se puede generar una arquitectura de la información óptima; a partir de esto, se organizan los flujos de navegación.

En la fase de diseño se optará por herramientas tales como *Wireframes* (baja/media/alta), guion, *Moodboard*, *Color Key*, *Concept Art* y *App* de papel.

La última fase de este proceso es la de validación, en la que se llevan a cabo los testeos del producto por medio de las pruebas de usabilidad; se evalúa lo aprendido por el estudiante, la experiencia que tuvo, las recomendaciones y correcciones por medio de herramientas como evaluación heurística, prototipo en bruto, apuntes de testeo, *Focus Group* y prueba de usabilidad.



Figura 1. Metodología- etapa 1 y 2.

Fuente: Elaboración propia



Figura 2. Metodología- etapa 3 y 4.

Fuente: Elaboración propia

1.7 Alcances y limitaciones

El proyecto se centrará en grado décimo y undécimo en el Colegio Integrado la Candelaria IED, ya que está ubicado en el centro histórico de Bogotá (Localidad La Candelaria), y tiene bajo desempeño en lectura crítica en las pruebas Saber ICFES 2018.

En cuanto las limitaciones están: los pocos recursos del colegio con respecto a las TIC, el tiempo que nos brinde el colegio para realizar los testeos, la predisposición que tengan los estudiantes con la poesía.

Por último, una limitación es el cronograma del colegio, ya que no está ajustado al cronograma académico de la Universidad; debido a esto, el producto debe estar listo dos semanas antes de lo estipulado por el componente de Proyecto de grado.

Capítulo 2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

Dentro de este apartado están las bases teóricas para la comprensión de la problemática que se está abordando. Se divide en cinco partes: Marco teórico contextual, Marco teórico disciplinar, Marco conceptual, Marco institucional y Marco legal.

2.1.1 Marco teórico contextual

2.1.1.1 El patrimonio cultural y su preservación

Para la Unesco, buscar un patrimonio cultural¹ sostenible es un deber de la sociedad, puesto que dicho patrimonio propicia la búsqueda de la identidad cultural; además, “favorece la cohesión de las comunidades que no asimilan bien los cambios rápidos o que sufren el impacto de la crisis económica” (UNESCO, s.f.).

Por otro lado, para la Organización de las Naciones Unidas (ONU), la preservación es proteger esa relación intrínseca que hay entre el patrimonio cultural y los derechos humanos, ya que según Karima Bennoune (s.f.) (citada por la ONU, 2016), “el patrimonio cultural es necesario para la dignidad humana y para el correcto

¹ Para profundizar en las definiciones de patrimonio y patrimonio cultural, ver el apartado 2.1.3 (Marco conceptual).

desarrollo de una serie de derechos humanos, como la libertad de expresión, de pensamiento, de culto y religión”.

A partir de lo anterior, es pertinente conocer las políticas de preservación que propone la Unesco: la primera acción a tomar es el registro de lo que se considera patrimonio cultural, a partir de sus características. Luego, las autoridades públicas deben implementar capacitaciones a las personas más interesadas, o involucradas con el patrimonio. De manera que estas personas, puedan transmitir los conocimientos que adquirieron (UNESCO, s.f., p. 3).

Bien, pareciera por todo lo anterior que todos los países se rigen a lo estipulado por la UNESCO o por la ONU, pero a decir verdad, no es así, puesto que cada nación es independiente; sin embargo, la UNESCO (UNESCO, s.f, p.4) aclara que su terminología es una guía y que ninguna nación está obligada a adoptar dicha terminología.

Por ejemplo, el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural (IDPC) es el encargado de generar estrategias y acciones en pro de la sostenibilidad del patrimonio cultural en Bogotá. Esta organización tiene términos muy parecidos de los que establece la UNESCO; sin embargo, la diferencia está en lo que considera pertinente para el registro.

Por último, y para los fines de la investigación, es necesario aclarar que la obra de José Asunción Silva es considerada patrimonio cultural inmaterial, gracias a su valor literario, y está protegida por la Casa de Poesía Silva (monumento nacional y patrimonio cultural material), aunque no esté registrada en el IDPC.

2.1.1.2 Educación y difusión

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) contienen un plan de estudio para cada grado académico de los colegios colombianos; su razón de ser, es proporcionar una guía de aprendizaje para el estudiante. Así, por ejemplo, en grado octavo, en el área de Lenguaje los estudiantes deben adquirir la capacidad de valorar el legado literario tanto de autores nacionales como latinoamericanos; posteriormente, al terminar la educación media (Undécimo grado), los estudiantes deberían desarrollar la capacidad de análisis crítico literario, para lo cual la poesía de José Asunción Silva es una herramienta propuesta por los DBA para fomentar esta habilidad (Derechos Básicos de Aprendizaje, s.f.).

Sin embargo, según Luis Carlos Pacheco, promotor de lectura del Ministerio de Educación Nacional y exprofesor del Distrito, “en los colegios, Silva no se estudia en profundidad, solo se menciona vagamente en clase cuando se estudia el modernismo” (L.C.Pacheco, comunicación personal, 3 de mayo 2019). Según él se están vulnerando los derechos de los estudiantes, ya que en un aula de clase no es posible que enseñen a Silva con profundidad. Esto mismo argumenta René Barraza, librero de la Casa de Poesía Silva, quien ha tenido experiencia en la difusión de Silva en los colegios. De este modo, ha detectado problemas con el poco tiempo de enseñanza, ya que el aprendizaje se vuelve efímero (R. Barraza, comunicación personal, 2018).

Otra causa, a la cual Barraza atribuye el desconocimiento

sobre Silva, es que los docentes no se detienen en los hitos que marcaron la literatura colombiana, por ejemplo, la obra *De sobremesa* (R. Barraza, comunicación personal, 2018).

A diferencia de estos dos entrevistados, Ricardo Silva Romero, autor de *El libro de la envidia*, afirma que sí se ha difundido a José Asunción Silva y sus obras, pero de manera errónea. Paraphraseando a Ricardo Silva (2014; citado por Libreros, 2014), el imaginario del poeta que los profesores de literatura han hecho creer que es falso. José Asunción Silva fue asesinado por una conspiración, a causa de la envidia, además, fue un poeta “que tenía humor y realismo. Silva siempre estaba haciendo investigaciones mientras hacía lo que tenía que hacer para ganarse la vida”.

Ricardo Silva concluye que la actitud ante la vida que plasmaba en sus obras, no era de ese poeta que idealizaba el amor, como se pensaba, sino que sus obras eran ficción Ricardo Silva (2014; citado por Libreros, 2014).

Los comentarios de estos tres autores parecen ser verosímiles, aunque una opinión personal no puede dar por sentado algo, por eso es necesario un contraste cuantitativo.

De manera cuantitativa se puede evidenciar que se están vulnerando los DBA; esto se muestra en estudios estadísticos realizados por la Universidad de la Sabana, en los que participaron trece universidades colombianas. “Se constató que la mayoría de “primíparos” tienen falencias en comprensión de lectura, no saben escribir ensayos ni textos críticos y tienen mala ortografía” (Semana, 2016).

Por otra parte, es claro el inconformismo con la forma de enseñar; no obstante, no se tienen en cuenta los problemas que puedan tener los estudiantes, no solo de aprendizaje, sino todo su contexto; sus hábitos, su falta de interés y problemas convivenciales, entre otras circunstancias. Todos estos problemas pueden ser factores que afectan el aprendizaje de los estudiantes.

Por último, aunque se ha intentado difundir la obra, hay que decir que esto se hizo en 1996, y que de esa fecha hasta ahora no han existido estrategias nuevas de difusión, porque siempre se maneja con el uso de talleres y clases presenciales que parecen no enseñar o lo hacen de manera muy superficial. El tiempo es un gran desafío a la hora de transmitir estos conocimientos.

2.1.1.3 Poesía

A pesar de que la obra de José Asunción Silva abarca la novela, el cuento y la poesía, el presente proyecto se centra en esta última.

La Real Academia Española define a la poesía como “manifestación de la belleza o del sentimiento estético por medio de la palabra, en verso o en prosa”, y también como “idealidad, lirismo, cualidad que suscita un sentimiento hondo de belleza, manifiesta o no por medio del lenguaje” (Real Academia Española, s.f.).

Cabe señalar que la importancia de la poesía radica en que “es uno de los pilares de las humanidades. Al emprender los senderos de la emoción, de la sensibilidad y la imaginación, transmite

conocimientos y valores humanos. Aún más: la poesía forma en cuerpo y alma al ser humano” (Boni, s.f.).

Por otra parte, en un ámbito histórico-cultural, cabe enfatizar en que “Una nación, una cultura puede reconstruir su pasado, presente y futuro en la medida en que la poesía las retrata con sus palabras. La antigüedad se puede visualizar porque Homero la retrató” (Miranda, 2003).

Lo anterior permite resaltar que la poesía es una manifestación que ayuda a definir la identidad de una comunidad. Del mismo modo, Pedro Vergara Meersohn (2015), venera a la poesía y enuncia que

Obliga a una reflexión sistemática, no solamente lingüística en términos formales, sino también interpretativa, que nos hace conscientes de lo que significa el uso del lenguaje, ya que cada interpretación tendría que ser acompañada al menos de dos preguntas: ¿cuáles son los elementos que la sustentan y cómo puedo verificar que mi interpretación sea válida?

En cuanto a términos prácticos, según Xavier Roca (Roca, 2018) director de *Es Poesía*, la poesía asiste al desarrollo de la creatividad, el criterio, la expresión corporal, la memoria y la escritura, lo que aporta al crecimiento personal e integral de quien la lee.

En relación con la poesía de Silva es necesario citar a Pablo Neruda (1940 -1950; citado por Briones, 2004).

Un «Nocturno» de José Asunción Silva es tal avance activo del pensamiento poético, tal conmoción en la ciudad lírica del

español, como lo puede ser en el inglés de Norteamérica «El cuervo» de Poe, o en el inglés de Inglaterra «The Rhyme of the Ancient Mariner», de Coleridge.

Lo dicho hace evidente la influencia y el avance que tuvo Silva en la poesía hispana, debido a su carácter modernista en un entorno netamente costumbrista, la Bogotá del siglo XIX. Sin embargo, Enrique Santos Molano (2014) enuncia que la poesía de este autor no se enmarca únicamente en el modernismo, ya que sus versos no solo se caracterizan por la correspondiente musicalidad de este movimiento poético, sino que tienen una crítica a la burguesía y tratan temáticas polémicas para la época que no encajan con los ideales del modernismo.

2.1.1.4 Incógnita: José Asunción Silva

En este apartado se pretende abordar las diferentes perspectivas sobre quién fue José Asunción Silva, debido a que "un autor es un individuo al que se le asigna la función de unificar una colección de textos, una vida de cuyas anécdotas nos servimos para interpretar su obra" (Jaramillo Zuluaga, 2006); es decir, para el correcto entendimiento de la obra se necesita conocer al autor.

Por otra parte, relacionar la obra de Silva con su vida es una tarea compleja, ya que su figura está condicionada por una serie de especulaciones, posiciones contrapuestas y leyendas urbanas.

Conviene, sin embargo, conocer que José Asunción Silva nació el 27 de noviembre de 1865. Es considerado uno de los poetas

colombianos más importantes de la historia y también uno de los más desafortunados, ya que se le ha considerado un poeta maldito, tal y como aquellos autores que descubrió en su viaje a Francia en 1884. Como lo expone Johanna Espinosa (Espinosa, s.f.).

El poeta se sabía incapaz de adaptarse a su tiempo, a sus nacionales y a su propio país, desde pequeño cultivó su amor por la literatura extranjera y en su propio estilo es difícil encontrar el Costumbrismo, que para la época era tan importante para Colombia; el cosmopolitismo era tan evidente en Silva que trascendió la literatura y se manifestó en su vida, su apodo José “Presunción” Silva no era más que la muestra de un evidente rechazo a su comportamiento, el comportamiento de dandi que lo haría sentirse marginado con razón, una marginación propia para los poetas malditos.

Que Silva se haya apropiado de todos estos aspectos hace que Espinosa se refiera a un posible afrancesamiento por parte del poeta. Sin embargo, Francisca Nogueroles afirma que esto ha sido una mala interpretación, ya que lo que aquejaba a Silva era un cuestionamiento sobre la identidad, “tradicionalmente acusado de afrancesado y ajeno a sus raíces, pero ejemplo preclaro de las angustiosas preguntas sobre la identidad” (Nogueroles, 2010).

Todo lo anterior, desemboca en el más grande interrogante en la vida de Silva: su muerte a propia mano, la noche del 23 de mayo de 1896 a la edad de 30 años, a la cual se le atribuyen causas como la depresión, debido a la bancarrota, la muerte prematura de su hermana Elvira y la sociedad colombiana de la época. Sin embargo,

también existen versiones que sugieren que lo asesinaron, tales como el ya mencionado *Libro de la envidia*. Para remitirse a más información sobre la vida de José Asunción Silva diríjase al apartado 2.3 (Línea del tiempo).

Por otro lado, la UNESCO tiene publicada una edición de la obra completa de Silva donde se refieren a él como

más que cualquier otro poeta de su generación, es el prototipo del escritor modernista y de hecho representa al artista finisecular en conflicto con la sociedad burguesa, que desprecia como intelectual, y que lo obliga a transgredir la norma de la mayoría, pero en la cual irónicamente se ve obligado a vivir como un ciudadano burgués. El resultado es de esperar y después de su último fracaso comercial al poeta no le queda otro escape que quitarse la vida con su propia mano (2017; citado por UNESCO, 2017).

Otro escritor, el chileno Pablo Neruda, describe a la figura de Silva como sombría

Satanes, ángeles oscuros, sacerdotes martirizados de lo más fantasmal y perdido, comedores de estrellas, pescadores de la noche sombría. Sus siluetas de espectro fúnebremente vestidas se destacan en la blanquecina luz del vapor boreal, y así comencé a ver a José Asunción Silva, elegantemente tétrico, con su lira purpúrea y sus suavísimos guantes de caballero enlutado (Neruda, 2010).

A decir verdad, esto es solo una pequeña faceta de lo que fue Silva, exactamente como se le promocionó, ya que su obra está

compuesta por temáticas eróticas y sarcásticas, las cuales resaltan valores más positivos, tal y como lo señala José Eduardo Jaramillo Zuluaga, quien les atribuye a los amigos de Silva la publicación de sus obras más trágicas luego de su muerte (Zuluaga, 2006, p. 86).

Finalmente, este autor resalta que a Silva se le considera poeta, debido a que se le vendió como tal, ya que su poesía fue la primera publicada y la que se popularizó.

2.1.1.5 Modernismo latinoamericano

El modernismo fue un movimiento literario de carácter poético, desarrollado entre 1880 y 1917, el cual nació con la finalidad de “la renovación estética del arte y la literatura mediante la búsqueda de la belleza...como rebelión de las convenciones de la sociedad burguesa” (Junta de Galicia, s.f.). El mayor representante fue Rubén Darío.

Ahora bien, “El modernismo va más allá de las letras, y da cuenta de un estado de ánimo general de asfixia cultural y de necesidad de cambio social como reacción contra el realismo” (Uriarte, 2019).

Así pues, Uriarte (2019) expone que la oposición a la vulgaridad, el notorio interés por lo exótico, el sentido cosmopolita, el verso libre, el cambio en la manera de escribir, la constante nutrición de otras corrientes literarias y un desarraigo patriótico son las principales características del Modernismo.

2.1.2 Marco teórico disciplinar

2.1.2.1 Art nouveau

El *art nouveau* es la manifestación del modernismo en términos de artes plásticas y arquitectura. Al igual que en el modernismo poético, el *art nouveau* estaba en una constante búsqueda por la renovación artística, con la intención de romper con los estilos que predominaban en la época, por lo que presenta “elementos de la naturaleza enfatizando sus líneas rebeldes como una analogía a la libertad frente a la industrialización” (Significados, 2018).

Ante todo, es un movimiento altamente decorativo, cuyas formas orgánicas dan un toque de sensualidad y libertad, que se materializa en un estilo que rompe con el realismo, donde las mujeres son protagonistas.

Es importante recalcar este concepto, ya que mantiene la misma ideología modernista de la obra de Silva, además de coincidir en elementos que enfatizan la representación de un entorno natural, orgánico y erótico, por esta razón es un referente visual para el desarrollo del proyecto y la definición de la línea gráfica.



Figura 3. Representación del Art Nouveau.

Fuente: Elaboración propia



Figura 4. Concepto 3D del Art Nouveau.

Fuente: Elaboración propia

2.1.2.2 Paratexto

El paratexto se entiende como un elemento complementario al texto, el cual ayuda al lector a la comprensión de la lectura y puede ser un título o subtítulo; sin embargo, si se piensa en cómo se podrían utilizar los paratextos en este proyecto de investigación, la forma que mejor se adapta es ilustrativa, de manera que preste la función de complementar la información del lector. En obras de poesía que tienen figuras retóricas puede haber dificultades, debido a la poca comprensión de la obra. Cabe señalar que “en muchos casos se invierte la relación, y es la imagen la que ancla el texto, dando volumen o jerarquizando ciertos pasajes. Cuando la imagen se vincula de este modo con el texto, se transforma en ilustración” (Alvarado, s.f.).

Por otra parte, hay que mencionar que “la ilustración de libros literarios tuvo su período de gloria con las novelas de aventuras, durante el siglo XIX y parte del XX, cuando no sólo se anclaba el texto representando escenarios y personajes, sino que contribuía a la constitución de un imaginario social del mundo conocido: “La selva africana, para un lector del siglo XIX, no era otra cosa que un grabado en blanco y negro” (1984; citado por Alvarado, s.f.).

2.1.3 Marco conceptual

A partir de lo mencionado en el Marco contextual, conviene distinguir las diferentes concepciones que se tiene acerca del Patrimonio cultural.

Para la Real Academia Española (RAE) hay diversas definiciones de Patrimonio; sin embargo, éstas tienen dos características en común, la primera es su procedencia (del latín. “*patrimonium*”) y la segunda es que define patrimonio como un “recurso”, entendiéndolo como un conjunto de bienes que pueden heredarse o simplemente poseerse (Real Academia Española, 2018). Por otra parte, para la RAE, la cultura es un conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico (Real Academia Española, 2018).

La UNESCO profundiza en la anterior definición del patrimonio y señala que este corresponde a recursos que se heredan y se crean en el presente, estos recursos o bienes deben transmitirse para el beneficio de la sociedad (UNESCO, s.f, p.2). Por otra parte, el IDPC alude patrimonio cultural a lo histórico y representativo para nuestra sociedad (IDPC, s.f.).

En este orden de ideas es adecuado mencionar que el Patrimonio cultural se divide en categorías, tanto para la UNESCO como para el IDPC. La diferencia está en que el IDPC solo lo divide en patrimonio cultural inmaterial y patrimonio cultural material (IDPC, s.f.), en cambio, la UNESCO, además de definir estas dos categorías, menciona tres categorías más, patrimonio natural, patrimonio natural

subacuático y bien cultural (UNESCO, s.f., p. 4).

Finalmente, estas diferencias marcadas entre el IDPC y la UNESCO generan distintas maneras de registrar el patrimonio cultural.

Para “Legado nocturno”, son más pertinentes las definiciones que propone la UNESCO, puesto que además de verlo de una manera global, tienen una mayor importancia, debido a la experiencia y trayectoria que tiene la organización.

Luego de aclarar el concepto de patrimonio, a continuación, se dan a conocer otros conceptos de gran relevancia para la investigación.

Tabla 1. Marco conceptual

<p>Patrimonio cultural inmaterial (UNESCO, s.f, p.4)</p>	<p>“Por patrimonio cultural inmaterial se entienden aquellos usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas – junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes – que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural”.</p>
--	--

<p>Paratexto</p> <p>(Moner, 2009)</p>	<p>“...Se puede considerar como paratexto cualquier objeto, textual o gráfico, que mantenga una relación tácita o explícita con el texto que le corresponde, sea para caracterizarlo, — identificarlo—, o legitimarlo, sea para influir, — prospectiva o retrospectivamente—, en la lectura o interpretación del mismo”.</p>
<p>Cultura</p> <p>(UNESCO, s.f.)</p>	<p>“...La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo”.</p>
<p>Lectura crítica</p> <p>(Magisterio TV, 2017)</p>	<p>“Alude a una reflexión en torno al contenido de los textos”, este proceso requiere tres ejercicios: “en primer lugar, tiene que evidenciar la validez del contenido del texto, y su veracidad. En segundo lugar, tiene que reconocer estrategias discursivas, para descubrir la intención comunicativa. En tercer lugar, debe desarrollar procesos de juicio crítico entorno a la lectura”.</p>

<p>UX</p> <p>(Domestika, 2019)</p>	<p>“Es el acrónimo de la expresión inglesa User Experience, que significa "experiencia de usuario".</p> <p>Para definir UX se separa en tres conceptos:</p> <p>Primero “es la manera en que el usuario percibe, siente o interactúa con un sistema o un servicio”. Segundo “es un grupo de disciplinas”. “Engloba distintos oficios”. Tercero “es un proceso de desarrollo que involucra una serie de fases para garantizar la calidad de un producto”.</p>
---	---

Fuente: Elaboración propia con base en Domestika, 2019; Magisterio TV, 2017; Moner, 2009; UNESCO, s.f.; UNESCO, s.f., p. 4; Veirie, 2007, p. 3.

2.1.4 Marco institucional

Este apartado cubre las instituciones relacionadas con este proyecto. Para empezar, es pertinente definir que la UNESCO es la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Una de sus funciones es buscar salvaguardar el patrimonio cultural.

A lo largo de los años la UNESCO ha establecido un proceso para la sostenibilidad del patrimonio cultural, a partir de los Indicadores de la cultura para el desarrollo, estos indicadores se dieron a partir de políticas como instrumentos legales:

la Convención para la Protección del Patrimonio Mundial Cultural y Natural (1972); la *Convención para la Salvaguardia*

del Patrimonio Cultural Inmaterial (2003); la *Convención sobre la Protección del Patrimonio Cultural Subacuático* (2000), y la *Convención sobre las Medidas que deben Adoptarse para Prohibir e Impedir la Importación, la Exportación y la Transferencia de Propiedad Ilícitas de Bienes Culturales* (1970) (UNESCO, s.f., p. 4).

Por otro lado, en el IDPC (entidad pública) se “ejecutan políticas, planes y proyectos para el ejercicio efectivo de los derechos patrimoniales y culturales de los habitantes de Bogotá y además; protege, interviene, investiga, promociona y divulga el patrimonio cultural material e inmaterial de la ciudad” (IDPC, s.f.). Las políticas, frente a las propuestas por la UNESCO, no cambian en su estructura más general, algunos de sus objetivos específicos es la de promover la inversión pública y privada como una estrategia para la sostenibilidad. También, busca “fortalecer la gestión y administración institucional” (IDPC, s.f.).

Ya mencionadas las dos instituciones más generales, a continuación, se abordarán las instituciones más cercanas al proyecto de investigación, debido a la relación que tienen con la problemática.

2.1.4.1 Casa de Poesía Silva

La Casa de Poesía Silva es una fundación enfocada en la poesía; si bien su trabajo no se centra únicamente en la obra de José Asunción Silva, sí ha sido de gran importancia para su difusión. Tiene como objetivo “estimular, promover y desarrollar actividades que

fomenten el estudio y la divulgación de la poesía tanto colombiana como extranjera” (Casa de poesía Silva, s.f.).

La casa cuenta con una biblioteca, una fonoteca, un auditorio y una librería. La casa también realiza visitas guiadas, talleres de redacción y creación poética (Casa de poesía Silva, s.f.).

Fue declarada como monumento nacional en 1995 (Casa de poesía Silva, s.f.) y está ubicada en la localidad de La Candelaria: Calle 12C # 3-41.

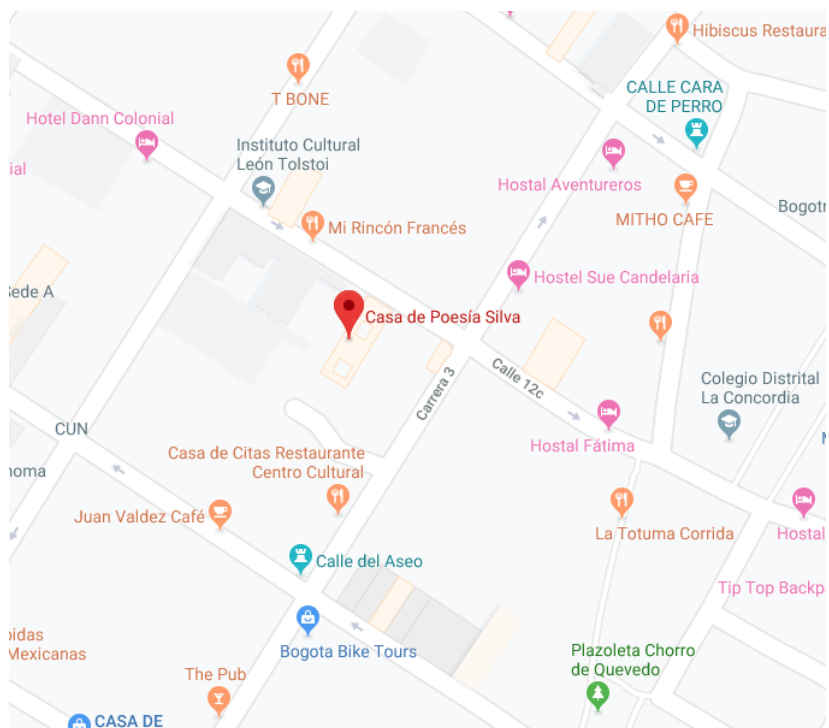


Figura 5. Ubicación de la Casa de Poesía Silva.

Fuente: Google maps

2.1.4.2 Colegio Integrado La Candelaria IED

Antiguamente llamado Colegio La Concordia, el Colegio Integrado La Candelaria IED es un centro educativo ubicado en la localidad de La Candelaria, en el centro histórico de la ciudad.

Dentro de su Proyecto Educativo Institucional (PEI) se encuentra la misión y visión. Dentro de la misión se mencionan aspectos como la comunidad educativa diversa e incluyente, y su énfasis en “patrimonio, enriquecido por el entorno y la oferta interinstitucional, y fortaleciendo la comunicación bilingüe (español-francés)” (Colegio Integrado La Candelaria IED, s.f.).

Así mismo, dentro de la visión se menciona metas como el reconocimiento “por su liderazgo en procesos humanos y pedagógicos pertinentes e innovadores” (Colegio Integrado La Candelaria IED, s.f.); por otra parte, “tener una infraestructura y recursos humanos, físicos y tecnológicos de alta calidad”.

2.1.5 Marco legal

Para empezar, es pertinente conocer la Ley General de Cultura. Según esta, “es obligación del Estado y de las personas valorar, proteger y difundir el patrimonio cultural de la Nación” (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 1997). Esta ley estableció el Sistema Nacional de Patrimonio Cultural de la Nación y fijó un Régimen Especial de Protección y estímulo para los bienes

materiales que hubieran sido o sean declarados como Bienes de Interés Cultural, así como un régimen Especial de Salvaguardia y estímulo para las manifestaciones inmateriales de dicho Patrimonio, que, por sus especiales condiciones, representatividad o riesgo, hayan sido o sean incluidas en una Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial.

Por otra parte, según la Constitución Política de 1991, artículo 72, el patrimonio

está bajo la protección del Estado. El patrimonio arqueológico y otros bienes culturales que conforman la identidad nacional, pertenecen a la Nación y son inalienables, inembargables e imprescriptibles. La ley establecerá los mecanismos para adquirirlos cuando se encuentren en manos de particulares y reglamentará los derechos especiales que pudieran tener los grupos étnicos asentados en territorios de riqueza arqueológica (Corte constitucional, Consejo Superior de la Judicatura, Sala Administrativa, Centro de Documentación Judicial (CENDOJ), 1991).

Estas leyes parecen ser un argumento sólido para explicar la importancia de la obra de José Asunción Silva, pese a no estar registrada como patrimonio cultural inmaterial en las instituciones a cargo de la cultura.

2.2 Estado del arte

2.2.1 Billete 5000



Figura 6. Billete 5000 pesos 1995.

Fuente: <https://sites.google.com/site/llccvirtual/tarea>

Este billete está en circulación desde el 22 de septiembre de 1995, se enfoca en resaltar a “la figura central de la poesía colombiana, el fundador de las vertientes poéticas que han llegado hasta hoy y el autor de poemas que, como el “Nocturno”, ya forman parte de nuestra sensibilidad y nuestra herencia cultural” (Banco de la República, s.f.).

El billete fue diseñado por Juan Cárdenas, artista colombiano, quien resalta que fue el primer billete en la historia de Colombia que en donde se representaba la imagen de un ícono cultural, ya que antes solo se mostraban imágenes de políticos. En su anverso

Legado nocturno

presenta a José Asunción Silva y a la Sabana de Bogotá junto con algunos de los elementos más representativos de su biodiversidad. Mientras que en su reverso está la hermana de Silva, Elvira, ubicada en un paisaje con la luna de fondo, y cerca de ella hay una lápida en la cual está escrito el poema más distintivo de Silva: el “Nocturno III”.



Figura 7. Billete 5000 pesos de 2016.

Fuente: <https://i0.wp.com/www.numismatica-visual.es/wp-content/uploads/2016/11/5a.jpg>

El 9 de noviembre del 2016 empezó la circulación del renovado billete de cinco mil, integrante de una nueva familia de billetes, de la cual es importante resaltar que la imagen de Silva es la única que se mantuvo.

2.2.2 José Asunción Silva/ Documental por Francisco Norden

Dirigido por Francisco Norden y con una narrativa escrita por William Ospina, este documental resalta la vida y obra del poeta y su importancia en la literatura colombiana. Se evidencia que “a lo largo de la proyección, inserta de manera oportuna varias de las composiciones principales de Silva, que se incrustan en el espíritu del espectador y lo conmueven con tal fuerza que estos poemas parecen recién escritos” (Amarillo, 1996).

2.2.3 Postales-ilustración nocturnos / Domingo Moreno Otero



Figura 8. Nocturno II, de José Asunción Silva.

Fuente:

http://www.cervantesvirtual.com/portales/asuncion_silva/imagen_homenajes/imagen/imagen_homenajes_nocturno_ii_silva_ariza/

Legado nocturno

Domingo Moreno (1882-1948) fue un artista santandereano que, en 1910, ilustró dos postales inspirándose en los nocturnos de José Asunción Silva (Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 1996).

2.2.4 José Asunción Silva en el colegio



Figura 9. Fotografía José Asunción Silva en el colegio.

Fuente: Elaboración propia

Es una edición especial para los planteles docentes de Bogotá que se lanzó como parte de la conmemoración de los 100 años del poeta en 1996. Se imprimieron 12 mil ejemplares gracias a la unión de la Casa de Poesía Silva y al Concejo de Bogotá. El objetivo de este libro era difundir la obra del poeta en estudiantes de los colegios distritales (Casa de Poesía Silva, 1996). Actualmente se vende en la Casa de Poesía Silva.

2.2.5 Escultura ubicada en la Calle Séptima



Figura 10. Escultura de José Asunción Silva.

Fuente: <https://momentitochevere.wordpress.com/2016/06/08/tour-rapido-bogota/>

José Asunción Silva con un hueco en el corazón es una escultura ubicada en Calle séptima entre la Carrera décima y la Avenida Circunvalar, la cual, gracias al Concejo de Bogotá, difunde el nombre del poeta desde 1996 (Casa de Poesía Silva).

2.2.6 Tesis

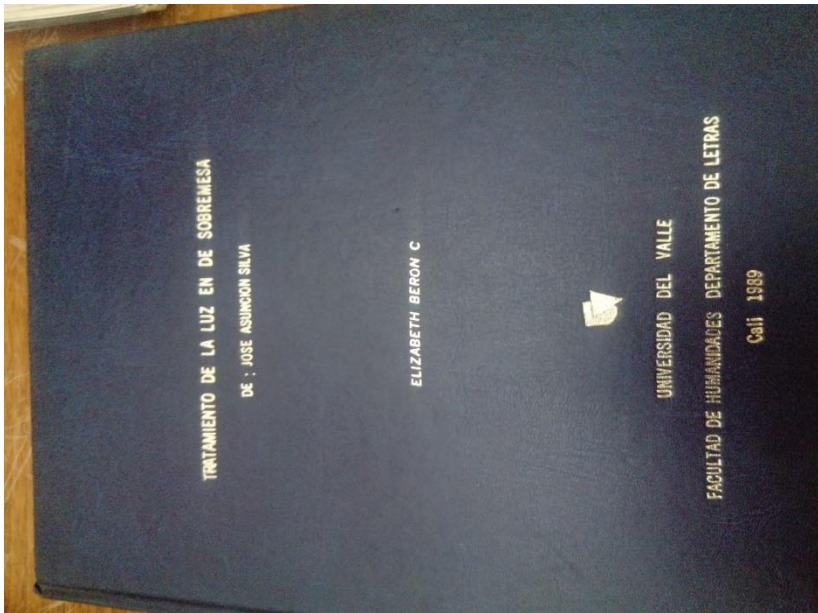


Figura 11. Fotografía de *Tratamiento de la luz en De sobremesa*.
Fuente: *Elaboración propia*

Tratamiento de la luz en De sobremesa de Elizabeth Beron

es un profundo análisis sobre la función de la luz en la obra del poeta, ya que en *De sobremesa*, según García Márquez, José Asunción se centra mucho en describir de forma específica la escena en la que se desarrollan las acciones de los distintos actores involucrados donde la luz tiene un papel importante tal y como si se tratase de una producción cinematográfica (García Márquez, 1996).

2.2.7 Monumento “José Asunción Silva”



Figura 12. Monumento "José Asunción Silva".

Fuente:

<https://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/12.138/4135>

Inaugurado en 1930 en el parque Santander, fue esculpido por Ramón Barba como homenaje a la obra del autor. A mediados del siglo pasado se trasladó a la calle 26, cerca de la glorieta de san Diego. Hacia los años sesenta se retiró de los espacios públicos y actualmente hace parte de la colección del instituto Caro y Cuervo (Barepcultural, s.f.).

2.2.8 Conclusiones sobre el estado del arte

El estado del arte de la difusión de la obra de José Asunción Silva, como patrimonio cultural, se ha hecho de manera análoga, lo cual ha funcionado en anteriores generaciones. No obstante, tratándose de los tiempos actuales, mucho del tráfico de información se ha trabajado de forma digital, además de que se tienen varias ventajas, ya que han evolucionado las formas de aprendizaje y enseñanza. Sin embargo, si se habla de una obra de la literatura, es lógico que nunca hay que descartar este contenido análogo, ya que puede combinarse con lo digital para una mayor difusión.

2.3 Línea del tiempo

En este apartado se presentan los hechos más significativos relacionados con la vida y obra de Silva, así como los acontecimientos posteriores que se conectan con esta. Entre estos se cuentan el

nacimiento de José Asunción Silva, el 27 de noviembre 1865; su viaje a Europa en 1884; Los Nocturnos, de 1888 a 1894; el naufragio que sufre el autor, el 28 de enero de 1895; su muerte, en 1896; la fundación de la Casa de Poesía Silva, en 1986; la aparición de Silva en el primer billete, en 1995; el “año de Silva” en 1996; y la nueva familia de Billetes, en 2006 (Casa de Poesía Silva, s.f.).

Toda la información de los hechos históricos mencionados se muestra en una pieza grafica que hace parte del anexo 5.

2.4 Caracterización de usuario

La primera etapa del proyecto fue de indagación. En esta se recolecto la información y se definieron los usuarios a partir de: una entrevista realizada a Luis Carlos Pacheco, promotor de lectura del Ministerio de Educación Nacional, en la Feria Internacional del Libro de Bogotá (FILBo) 2018.

De igual forma, se contactó con la Casa de Poesía Silva. Allí se realizaron entrevistas semiestructuradas a René Barraza, librero, y a la coordinadora de divulgación y prensa, Maryluz Piraquive. También se efectuó una observación encubierta de los visitantes.

A partir de estas actividades se definió que la problemática no se podía atacar desde la Casa de Poesía Silva, ya que los problemas referentes a la difusión eran de carácter económico. Sin embargo, los datos proporcionados por Maryluz Piraquive daban un vistazo de la poca difusión de su obra en los colegios bogotanos.

Tomando en cuenta lo anterior, se hizo una búsqueda de los

colegios en los cuales se podría abordar la problemática. El colegio más pertinente fue el Colegio Integrado la Candelaria IED, debido a que era parte del centro histórico de la ciudad y muy cercano a la Casa de Poesía Silva.

Luego de una observación encubierta enfocada en los estudiantes se realizó una entrevista cualitativa (Herramienta del *Design Thinking*), la cual tenía como objetivo empatizar con el usuario, entender sus motivaciones y emociones, así como su forma de pensar” (Dinngo, s.f.).

Se entrevistó a cuatro personas de grado once. Los resultados se pueden visualizar en la siguiente tabla:

Tabla 2. Encuesta cualitativa.

Género	Género musical	Géneros Narrativos	Tiempos libres
Masculino 75% Femenino 25%	Urbano	Drama, acción, suspenso y romance	Practicar deporte, cantar rap, jugar videojuegos

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al estudio, los entrevistados manifestaron su descontento, pues les disgustaba que los obligaran a leer y el estudio en el colegio no les parecía pertinente para sus vidas.

Debido a esta postura, se decidió hacer una entrevista

semiestructurada a Pedro Álvarez, profesor de la cátedra de Patrimonio y turismo en el colegio objeto de estudio, en la cual aclaró que los estudiantes sí se interesan por el patrimonio y que algunos lo ven como una fuente de empleo (P. Álvarez, comunicación personal 2019).

Pedro Álvarez dio a conocer los días que tenía clase con los de décimo, con el fin de que se pudieran implementar los testeos con los estudiantes de ese grado. Así mismo se contactó el profesor de sociales (Oscar Bohórquez), para tener más disponibilidad de tiempo para testear.

Al realizar un testeo (por medio de una encuesta) en 18 estudiantes de décimo, se percibió que ellos eran más receptivos. Tal como Pedro Álvarez describió, sucedía que los estudiantes estaban interesados en el patrimonio cultural, lo creían importante. Para ver la encuesta realizada dirigirse al anexo 8.

Además del dato anterior, la encuesta definió lo siguiente:

Tabla 3. Testeo 1.

Edad	Género	Hábito lector	Géneros narrativos favoritos
15 – 19 años	Masculino 61% Femenino 38%	Sí 50% No 50%	Terror 28% Comedia 22%

Lee poesía	Conoce a José Asunción Silva	Dispositivos que usa	Uso del dispositivo
Sí 16% No 84%	Sí 16% No 84%	Celular 55% Pc 22% Respuestas Anuladas 23%	Entretenimiento 66%

Fuente: Elaboración propia

Las respuestas que más se repitieron, dentro del uso que le daban al celular, eran jugar, ver videos y entretenimiento, por lo que se englobó estos tres usos en una sola variable.

Finalmente, el usuario son estudiantes de décimo grado entre los 15 y 19 años, del Colegio Integrado la Candelaria IED.

Legado nocturno

Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

3.1 Criterios de diseño

De acuerdo con la caracterización de usuario y los conceptos investigados, el producto de diseño debe responder con lo siguiente: con un proceso de lectura crítica de la obra de Silva que inicie con la prelectura, en el cual se definen conceptos; luego, con la lectura apoyada por un paratexto; y, por último, con la pos-lectura, que conduce a una opinión crítica frente a lo aprendido.

Dicho lo anterior, el criterio clave para genera interés en los estudiantes es que sus gustos narrativos se vean reflejados en el producto, además de que este se encuentre estar optimizado para ser *online* y usarse en celulares. Sin embargo, debe tener un respaldo *offline*, en el que se aplique el marketing sensorial por medio de elementos análogos.

Por otra parte, la estética del *art nouveau* debe plasmarse, puesto que es el arte del modernismo; también es importante que existan representaciones crudas, propias de la poesía de Silva.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

A continuación, se esquematiza el árbol de objetivos, el cual organiza y define conceptos y actividades que ayudan a que se cumplan los criterios de diseño.



Figura 13. Árbol de objetivos.

Fuente: Elaboración propia

No estaría por demás recapitular el esquema anterior; como se indicó, el eje central del producto es difundir la obra de José Asunción Silva en estudiantes de décimo grado entre 15 y 19 años; para ello, se necesitan tres conceptos pilares: el paratexto, que en otras palabras va a ser el contenido audiovisual; la lectura crítica, en donde se centra la experiencia del producto, puesto que consta de una interactividad que busca un aprendizaje significativo; por último, la optimización, la cual debe tener estabilidad para el uso en celulares y plataformas *online*.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Tras el árbol de objetivos, surge este apartado que busca identificar los determinantes y requerimientos del producto de diseño desde el punto de vista del usuario, el contexto y la función.

Tabla 4. Determinantes y Requerimientos de usuario

USUARIO

Determinantes	Requerimientos
Estudiantes que cursan décimo grado en el Colegio Integral La Candelaria IED, entre 15 y 19 años	Tratar temas como la identidad cultural y la lectura crítica
Tienen interés hacia el patrimonio cultural	La estética debe resaltar el simbolismo de Silva
No tienen un hábito lector	Hacer uso de un lenguaje audiovisual
Son nativos digitales, usan el celular para su entretenimiento	Optimizado, diversas actividades de entretenimiento, juegos
Sin discapacidades	Colocar los poemas tal y como son
Están en grupos de trabajo o amigos	Comunidad colaborativa, equipos
Con gustos de géneros	Escoger poemas que contengan

narrativos como el terror y la comedia	estas dos temáticas
Viven en La Candelaria, el promedio de estrato socioeconómico es 2	Bajo costo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. Determinantes y Requerimientos de contexto

CONTEXTO

Determinantes	Requerimientos
Poco entendimiento de figuras retóricas y analogías	Lector de textos, imágenes y definiciones de las palabras
Poco tiempo para enseñar	Optimización de tiempo, reanudar cuando se requiera
Ningún producto de digital	Uso de un formato y plataforma digital
Talleres presenciales de difusión poco efectivos	Tenencia y disponibilidad permanente
Falta de apropiación de las obras de Silva	Mostrar la historia Silva y la riqueza del lenguaje que plasmaba en sus obras
Necesidad de adquirir la habilidad de la lectura crítica	Opinión o discurso personal frente a la lectura
Falta de interés de la poesía	Generar un ambiente de empatía a partir de los gustos

	narrativos
Dentro del aula no se permite el uso del celular	Debe respaldarse de manera offline
El colegio tiene énfasis en el patrimonio cultural y turismo	Aplicarlo en la cátedra de Patrimonio y turismo
Televisores en los salones y uso del <i>classroom</i> como herramienta de aprendizaje	Optimización para televisor y uso de una herramienta evaluativa
Wi-Fi dentro del colegio	<i>Online</i>

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Determinantes y Requerimientos de función

FUNCIÓN

Determinantes	Requerimientos
Funcional	Uso de material audiovisual, optimización de imágenes, video y audio
Atractivo	Uso de las temáticas escogidas por el usuario
Valor patrimonial	Estética <i>art nouveau</i>
Interactivo	Apartado para la opinión, para comentarios, seleccionar poemas, la temática y jugar con la realidad virtual.

Fuente: Elaboración propia

3.2 Hipótesis de producto

A partir de los objetivos se plantean cuatro hipótesis que son:

1. Al desarrollar un producto que vincule los gustos narrativos de los usuarios y fomente la lectura crítica con estrategias interactivas, se generará un aprendizaje significativo.

2. Que pueda usarse tanto en plataformas digitales como en medios análogos, será mucho más accesible e íntegro.

3. Con el paratexto, el usuario podrá comprender mejor las figuras retóricas y analogías, con lo cual mantendrá la atención.

4. Al tener en cuenta los intereses frente a las actividades habituales del usuario, el producto será lúdico.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa 1

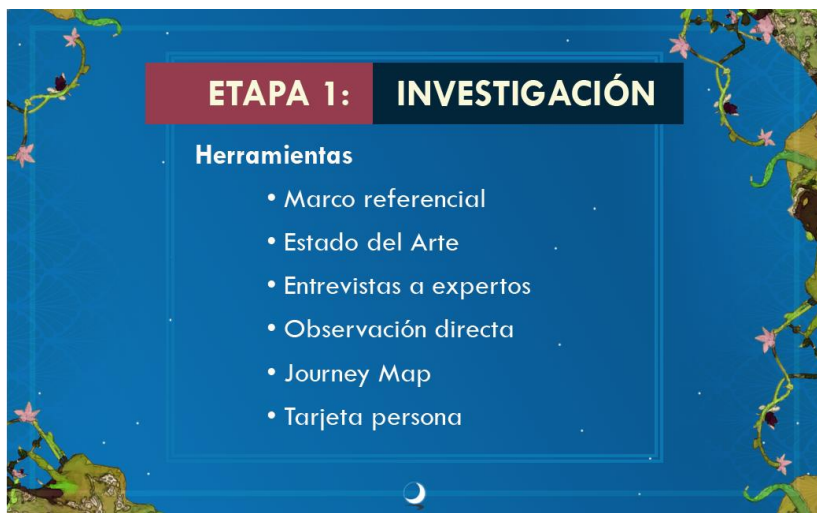


Figura 14. Etapa1- Investigación.

Fuente: Elaboración propia

3.3.1 *Marco referencial*

Para plasmar toda la base teórica del proyecto se necesitaron fuentes primarias y secundarias; antes bien, el apartado tenía como objetivo: comprender la problemática, el posible usuario, los elementos conceptuales y la oportunidad disciplinar.

3.3.2 *Estado del arte*

Dicho, en otros términos, el estado del arte son los productos

existentes; así, pues, el objetivo para su desarrollo fue buscar y definir todos los aspectos morfológicos y funcionales de cada uno.

En este apartado se evidenció la ausencia de productos digitales, la demanda por la difusión que hubo en 1996 y, por último, las tesis y productos análogos que existen.

3.3.3 Entrevistas

3.3.3.1 Pedro Álvarez

El 2 de octubre del 2019 se entrevistó a Pedro Álvarez, docente de Patrimonio y turismo del colegio objeto del estudio. Durante la entrevista él manifestó que “los estudiantes son receptivos en cuanto a este tema, ya que la mayoría viven en La Candelaria y el propósito de la clase es que ellos se apropien de su territorio” (P. Álvarez, comunicación personal, 2 de octubre 2019).

Así mismo, el 17 de octubre del 2019 respondió a ciertas preguntas de la cátedra. Entre los aspectos que manifestó se pueden mencionar los siguientes:

Las TIC son una buena herramienta tecnológica, nos ayudan a optimizar y evaluar los temas vistos. En la clase se ve tanto el patrimonio cultural como el inmaterial; sin embargo, no se ve a José Asunción Silva. Para las calificaciones se realiza una prueba bimestral que compila todo lo visto (P. Álvarez, comunicación personal, 17 de octubre 2019).

Por último, queda concluir que esta entrevista fue de gran ayuda para la caracterización de usuario.

3.3.3.2 Daniel Ángel

Daniel Ángel es el autor del libro *Silva*, que narra el último día de vida del poeta; además, trabaja en el Instituto Distrital de las Artes (Idartes).

Se realizó una entrevista estructurada a Daniel Ángel el 9 de octubre del presente año, en el Centro Comercial Los Ángeles, con el objetivo de: despejar dudas sobre la biografía del autor; consultar cómo abordarlo en nuestro proyecto y con los estudiantes y qué iniciativas se han tenido en Idartes.

De esta entrevista se concluyó que Silva representa una imagen sacralizada, agobiada por los rumores y la envidia; por tanto, la vida de José Asunción Silva es un mito que solo se puede construir a través de sus versos y de los hechos que están comprobados. Sus sensaciones, sentimientos y enigmas deben ser el centro narrativo de su historia (D. Angel, comunicación personal, 9 de octubre 2019).

Posteriormente, Daniel determinó que, para poder abordar la obra del autor en estudiantes, “La exploración del erotismo puede ayudar a empatizar con los jóvenes, además los sentimientos como el amor la tristeza” (D. Angel, comunicación personal, 9 de octubre 2019).

Por otro lado, mencionó que Silva fue un sujeto que no se sentía cómodo en su época; fue incomprendido, rebelde e iba en

contra de lo establecido. De manera que es posible establecer una cercanía con figuras de la cultura pop, tal como lo es el Joker. Esto ayudaría a formar una empatía con el autor. Por último, propone que se estudie a Silva solo por convicción, no por obligación (D. Angel, comunicación personal, 9 de octubre 2019).

3.3.3.3 Oscar Javier Bohórquez

Para entender mejor el entorno donde se desarrolla el proyecto se entrevistó a Oscar, profesor del colegio desde hace 5 años. El día 11 de octubre comentó que el colegio tiene un énfasis en patrimonio y francés, siendo el único colegio distrital que tiene estas características; por lo que, recibe apoyo de distintas entidades como lo son: La Embajada de Francia, la cual ha entregado proyectos y becas en este país (dato que sirve para generar un aprendizaje significativo con la vida de Silva, ya que su viaje a Francia fue lo que definió su escritura); sin embargo, la Secretaría Distrital de Educación no reconoce que este énfasis sea válido (O. J. Bohórquez, comunicación personal, 3 de noviembre 2019).

Por otro lado, el colegio tiene como Proyecto Educativo Institucional: la inclusión, es decir que recibe estudiantes sin importar su raza, sexo, condición, estrato, lugar de procedencia o afines. Así mismo, dijo que el colegio es participativo en las iniciativas del estado tales como convenios o concursos (O. J. Bohórquez, comunicación personal, 3 de noviembre 2019).

También, afirmó que los estudiantes, la mayoría, son de La

Candelaria o de barrios aledaños tales como: Las Cruces o Egipto; de manera que, algunos son de poblaciones vulnerables, vienen en condición de desplazados, con problemas intrafamiliares como consumo de sustancias psicoactivas; siendo este, el problema más grave. Otra problemática que señaló es la existencia de “pandillismo”, ya que algunos estudiantes venían de centros de reclusión y rehabilitación por estos problemas (O. J. Bohórquez, comunicación personal, 3 de noviembre 2019).

Por último, Oscar aclara que todos los recursos de estudio, tales como los libros, son dados por la Secretaría Distrital de Educación y otros son donados por entidades financieras o educativas; esto es algo que se debe tener en cuenta al desarrollar el producto (O. J. Bohórquez, comunicación personal, 3 de noviembre 2019).

3.3.4 Observación directa

Al llegar a este punto, para la observación directa, era necesario aplicar una técnica llamada “¿Qué? ¿Cómo? y ¿Por qué?”. En ese orden de ideas las preguntas fueron: ¿Qué está haciendo la persona? ¿Cómo lo está haciendo? y ¿Por qué lo hace? (Hasso Plather, s.f.).

Tabla 7. Observación directa al usuario

USUARIO

¿Qué está haciendo la persona?	¿Cómo lo está haciendo? ¿Qué emociones expresa?	¿Por qué lo hace?
Usa el celular con frecuencia	Aburrimiento	Porque quiere escuchar música, tomar fotos, chatear, ver videos.
Mirar el televisor	Con atención y dispersión	Porque quiere ver contenido de la clase, notas y actividades pendientes
Hablar	Atención y entusiasmo	Porque quiere comentar sus anécdotas, las notas de la clase y burlarse de algo o alguien.
Dibujar	Atención y tranquilidad	Porque quiere relajarse.

Fuente: Elaboración propia



Figura 15. Foto observación directa.

Fuente: Elaboración propia (octubre 16 de 2019)

3.3.5 Journey Map

Esta herramienta se utilizó con el fin de responder a los siguientes objetivos:

1. Difundir la obra de Silva
2. Mejorar la experiencia del usuario frente a la poesía
3. Optimizar el tiempo de enseñanza
4. Descubrir medios para la distribución del producto

Por todo esto, era necesario definir un contexto, el cual fue el Colegio Integral La Candelaria, en el salón de la cátedra de Patrimonio y turismo.

De ello, resultaron tres momentos: el primero, antes de empezar la clase; el segundo, durante la clase, en el que podía estar como temática La Candelaria; y el tercero, que es la finalización de la clase.



Figura 16. Journey map.

Fuente: Elaboración propia

Ahora bien, se identificaron tres momentos durante la clase; la cátedra, el recorrido y la evaluación. Dentro de la cátedra, los estudiantes están en el aula; en el recorrido los estudiantes realizan una ruta por La Candelaria (fuera del aula); en la evaluación, los estudiantes deben comprobar que sí aprendieron.

Se concluye que la obra se puede difundir en estos tres momentos; es así como debe existir material *offline* que pueda interactuar con los estudiantes mientras hacen la ruta; sin embargo, se debe tener en cuenta el tiempo, debido a que se enseña gran parte de la Candelaria, y José Asunción Silva y su obra, solo correspondería a un fragmento.

3.3.6 Tarjeta persona

En síntesis, la tarjeta persona define un supuesto de usuario final, las características de este usuario se determinaron a partir de entrevistas y testeos.



Ilustración 17. Tarjeta persona.

Fuente: Elaboración propia

3.4 Desarrollo y análisis Etapa 2

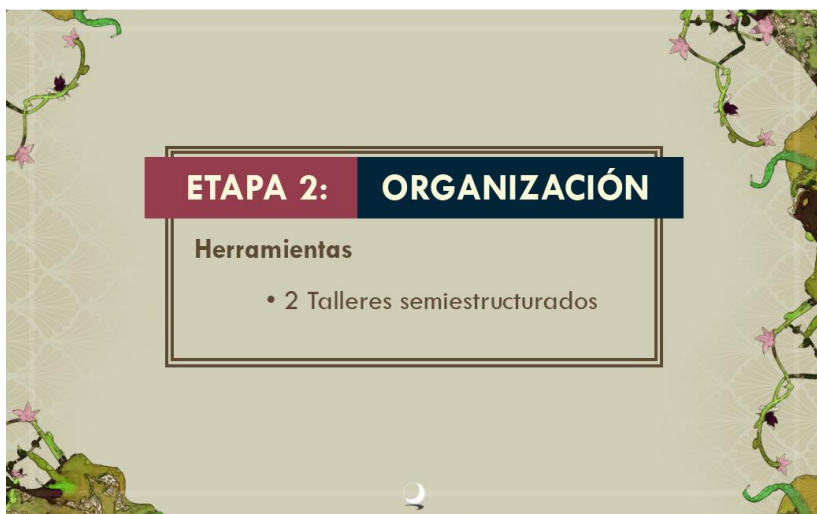


Figura 18. Etapa 2 - Organización.

Fuente: Elaboración propia

3.4.1 Taller semiestructurado 1

El taller se realizó el 16 de octubre del 2019 a las 8 a.m., cuando los estudiantes estaban en la segunda clase del día, y se dividió en dos partes: una encuesta y un ejercicio de palabras evocadoras. Tenía como objetivo definir algunas características del usuario y sus gustos narrativos, para, de esta forma, determinar parte de los criterios de diseño.

Cabe señalar que el taller fue el primer testeo de producto;

por lo tanto, se profundiza en el apartado de 3.7.1.

3.4.2 Taller semiestructurado 2

este taller se realizó el 23 de octubre del 2019 a la misma hora que el anterior y se dividió en dos partes: una selección de narrativas y la lectura de un audiolibro. Tenía como objetivo definir la interfaz que le facilitaría al usuario comprender un contenido narrativo; además, determinar si la lectura podría venir acompañada de audio.

Cabe señalar que el taller fue el segundo testeo de producto; por lo tanto, se profundiza en el apartado 3.7.2.

3.5 Desarrollo y análisis Etapa 3

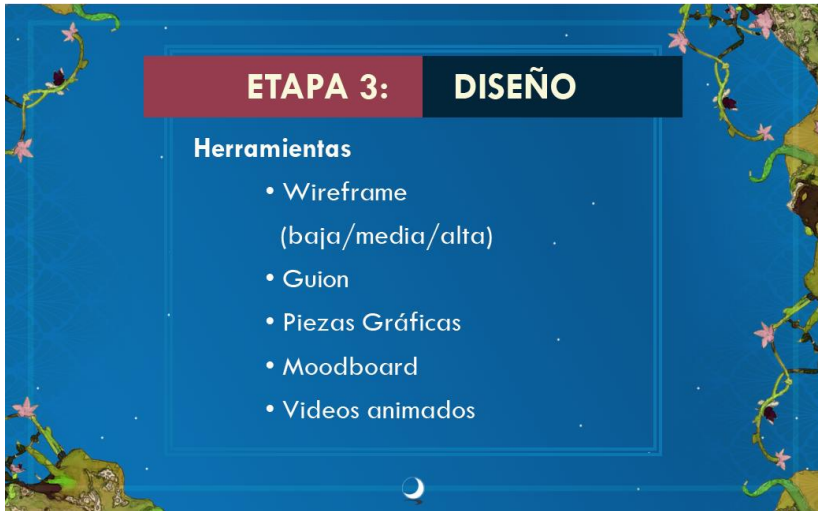


Figura 19. Etapa 3 - Diseño.

Fuente: Elaboración propia

3.5.1 Wireframe de baja fidelidad

A partir de la información que se tenía hasta el momento, se realizó un *wireframe* de baja fidelidad de lo que podría ser una aplicación móvil. Este *wireframe* reúne algunos criterios como: Biografía de José Asunción Silva, en el *home*; dentro del menú, los diferentes enlaces hacia los poemas e información sobre el proyecto; dentro de los poemas, contenido audiovisual y glosario.

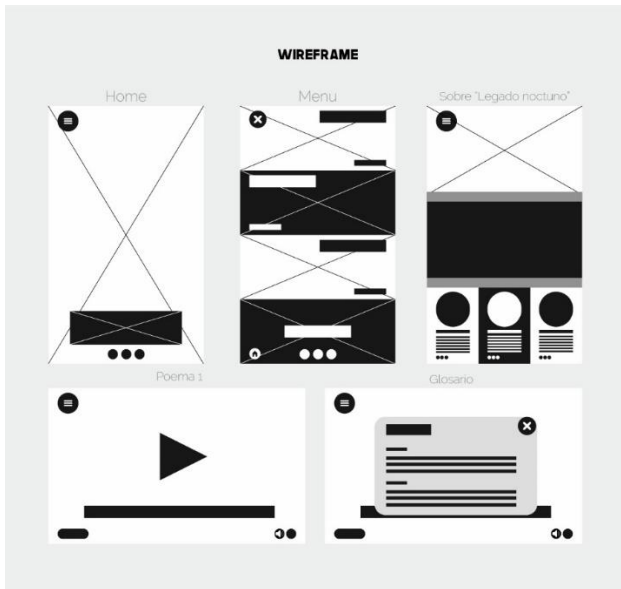


Figura 20. Wireframe baja fidelidad.

Fuente: Elaboración propia

3.5.2 Guion

Teniendo en cuenta los talleres semiestructurados de la etapa 2, se definieron las temáticas a tratar, las cuales fueron: Terror y Comedia.

Con base en lo anterior, se concretaron dos poemas de Silva que trataban estas temáticas: “Humo” y “Lázaro”.

3.5.3 Moodboard

Para entender cómo se definió el *moodboard*, se debe redirigir al marco referencial, en donde expone todo lo relacionado al *art nouveau*.

Dicho lo anterior, se crearon dos *moodboards*, con el fin de buscar referentes que dieran una pauta gráfica y establecieran una relación entre el contenido de los poemas, el *art nouveau* y la cultura popular.



Figura 21. Moodboard 1.

Fuente: Elaboración propia



Figura 22. Moodboard 2.

Fuente: Elaboración propia

3.5.4 Piezas gráficas

Consecuente con el *moodboard* se representaron los dos poemas. Estas representaciones definían: paleta de colores, ambientación y arte conceptual.



Figura 23. Pieza 1 - Lázaro.

Fuente: Elaboración propia



Figura 24. Pieza 2 - Lázaro.

Fuente: Elaboración propia



Figura 25. Pieza 3 - Lázaro.

Fuente: Elaboración propia



Figura 26. Pieza 4 - Lázaro.

Fuente: Elaboración propia



Figura 27. Pieza 5 - Humo.

Fuente: Elaboración propia

3.5.5 Videos animados

De las piezas anteriores se desprende el tercer testeo. Se realizaron tres videos animados, uno de ellos, "Humo", se presentó en una experiencia de realidad virtual. Estos videos tenían como objetivo comprobar si el prototipo iba por buen camino; es decir, si cumplía con la expectativa del usuario, si la interfaz era adecuada, si el usuario entendía el poema, si generaba interés por conocer más acerca de José Asunción Silva; y, por último, que el usuario fuera capaz de contar con sus palabras el poema, además, de dar una opinión crítica.

Tal y como se mencionó, estos videos fueron el tercer testeo de producto; por lo tanto, se profundiza en el apartado 3.7.3.

3.6 Desarrollo y análisis Etapa 4

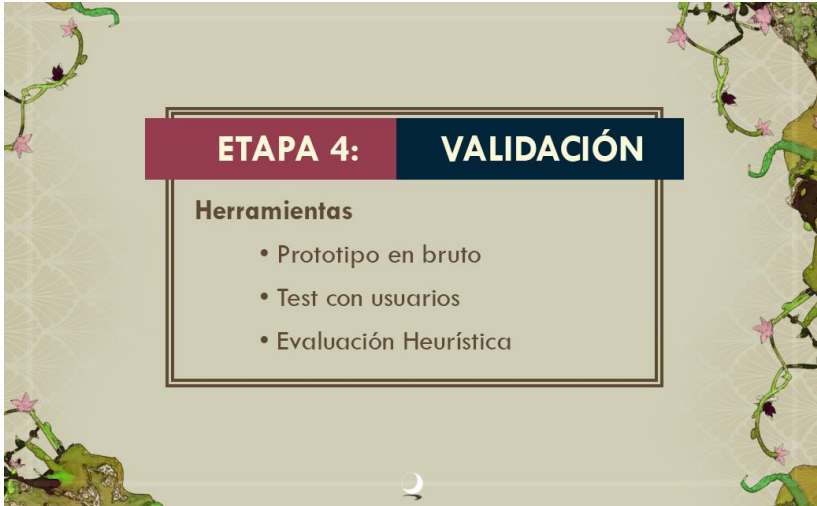


Figura 28. Validación - etapa 4.

Fuente: Elaboración propia

3.6.1 Prototipo en bruto 1

El primer prototipo en bruto surgió a partir de descartar la experiencia de Realidad Virtual (VR). Si bien, la Realidad Virtual prometía ser el producto que más empatizaba con el usuario, no fue así, debido a dos motivos: el primero, porque los estudiantes no comprendían los poemas; y el segundo, porque el colegio no cuenta con los recursos (Gafas de VR).

De esta manera y a partir de la observación directa y de una entrevista con el profesor Oscar Javier Bohórquez, se definió que el producto tendría que proyectarse en el televisor del aula de clase.

Es así como se definió que sería una página web en donde el usuario pudiera interactuar con el proceso de prelectura, lectura y pos-lectura de la biografía de Silva, el “Nocturno III”, “Humo” y “Lázaro”.

Esta página web fue el cuarto testeo, por lo que se abordará en profundidad en el apartado 3.7.4.

3.6.1.1 Test con usuarios

En síntesis, la página web permitió a los usuarios comprender los poemas; sin embargo, el proceso de prelectura y pos-lectura no fue el mejor. Además, el contenido audiovisual no mantenía toda la atención del usuario.

Por otra parte, todo este apartado se profundiza en los Resultados de los Testeos.

3.6.1.2 Evaluación heurística

Es necesario aclarar que la evaluación heurística es una herramienta que busca “medir la calidad de la interfaz de cualquier aplicativo en relación a su facilidad para ser aprendido y usado por primera vez” (Modroño, 2017); se comprueba entonces que tan usable es el aplicativo. Esta herramienta permitió identificar aquellos elementos que debían ser depurados de la página web.

De manera que, para realizar la evaluación heurística del primer prototipo en bruto se tomaron en cuenta las siguientes

variables: Visibilidad del estado del sistema, Relación entre el sistema y el mundo real, Consistencia y estándares, Reconocer antes que recordar, Diseño estético y minimalista, Ayuda y documentación.

Acto seguido se generaron unos porcentajes que dieron el resultado final de la usabilidad.

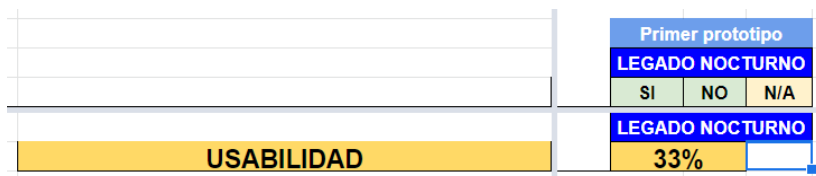


Figura 29. Modelo de Evaluación Heurística.

Fuente: Profesor John León²

La tabla completa del modelo de evaluación heurística se podrá ver en el anexo 5.

3.6.2 Prototipo en bruto 2

El segundo prototipo en bruto surgió a partir de los errores del primero, es decir, es una experiencia web mejor lograda, teniendo en cuenta los tres procesos ya mencionados (prelectura, lectura y pos-lectura). Además, con un orden narrativo para el entendimiento de los poemas.

Este fue el prototipo final, entonces se abordará en

² Para la evaluación heurística el profesor de “Desarrollo de productos multimedia”, John León, nos facilitó una plantilla en *Excel* con sus respectivas variables y operaciones.

profundidad en el apartado 3.8.

3.6.2.1 Test con usuarios

Esta experiencia web fue mejor recibida por los usuarios, se completó el proceso de lectura y se fomentó un aprendizaje significativo. Reconocieron botones, el texto y la jerarquía de la página.

3.6.2.2 Evaluación Heurística

Para evaluar la usabilidad de la página se tomaron las mismas variables del anterior prototipo.

		Prototipo final		
		LEGADO NOCTURNO		
		SI	NO	N/A
USABILIDAD		76%		

Figura 30. Modelo de Evaluación Heurística - producto final.

Fuente: Profesor John León

La tabla completa del modelo de Evaluación Heurística se podrá ver en el anexo 10.

3.7 Resultados de los testeos

Como ya se ha mencionado, se realizaron tres testeos: el primero fue el Taller semiestructurado 1, el segundo fue el Taller semiestructurado 2 y el tercero corresponde a los videos animados.

3.7.1 Primer testeo

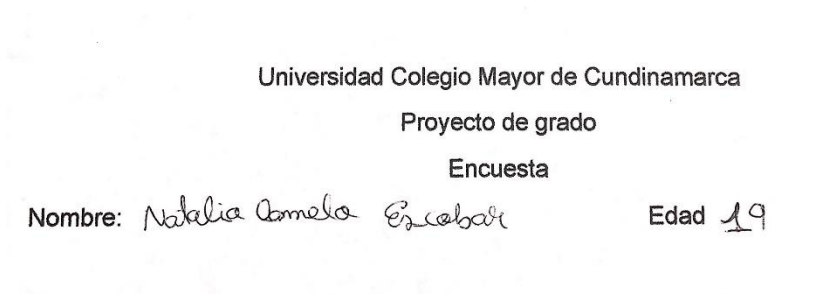
Este primer testeo se hizo a 18 personas; en la encuesta se definieron 8 preguntas; en el ejercicio de las palabras evocadoras se definieron 6 palabras, correspondientes a las 6 temáticas abordadas en las distintas obras de Silva.

Como ya es sabido, durante este testeo los estudiantes estaban en clase; mientras que el profesor explicaba algunas temáticas de la asignatura, los estudiantes resolvían la encuesta; muchos otros estaban dispersos.

Al finalizar la encuesta y el ejercicio, los estudiantes fueron de a poco entregando la hoja sin ningún inconveniente.

3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)

A continuación, se expondrán las preguntas de la encuesta con sus respectivos resultados.



Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Proyecto de grado
Encuesta
Nombre: *Natalia Amelía Escobar* Edad *19*

Figura 31. Escáner de encuesta - nombre y edad.

Fuente: Elaboración propia

El nombre y la edad permitieron definir los siguientes porcentajes:

Tabla 8. Género y edad

Género	Edad
Masculino: 61%	Entre 15 y 17 años: 83%
Femenino: 38%	Entre 18 y 19 años: 16%

Fuente: Elaboración propia

1. ¿Qué opina sobre el patrimonio cultural?

Es una forma de actividad recreativa para el país
distribuyendo, que es una manera de crear para ella
vez a darla, un ritmo de doble filo.

Figura 32. Escáner de encuesta - pregunta 1.

Fuente: Elaboración propia

La opinión que dieron frente al patrimonio cultural fue de carácter positivo, aparentemente el 100% de los encuestados afirman que el patrimonio juega un papel importante para la sociedad.

2. Tiene algún pasatiempo ¿Cuál?

CS Fotografía, Danza, Manualidades, Música (Piano- Guitarra)
CamScanner

Figura 33. Escáner de encuesta - pregunta 2.

Fuente: Elaboración propia

Dentro de los pasatiempos más comunes estuvieron: hacer deporte, dibujar y tocar instrumentos.

3. ¿Posee un hábito lector?

 Scanned with CamScanner a. Sí b. No

Figura 34. Escáner de encuesta - pregunta 3.

Fuente: Elaboración propia

En cuanto hábito lector, la mitad de los entrevistados no lo tiene.

4. ¿Qué géneros narrativos le gustan?


 Scanned with CamScanner Suspense, Drama, Romántico, Policiaco.

Figura 35. Escáner de encuesta - pregunta 4.

Fuente: Elaboración propia

El terror es el género narrativo que más se repitió, 6 veces; en segundo lugar, quedo suspenso, con 5 repeticiones.

5. ¿Lee poesía?

 Scanned with CamScanner a. Sí No Perdon mi ignorancia

Figura 36. Escáner de encuesta - pregunta 5.

Fuente: Elaboración propia

Gracias a esta pregunta se definió que los estudiantes no leían poesía, puesto que el 84% negó leer este género literario.

6. ¿Conoce a José Asunción Silva? -De ser así, ¿quién fue? - ¿Conoce alguna obra? nómbrela

Um poeta ch... ?



Scanned with
CamScanner

Figura 37. Escáner de encuesta - pregunta 6.

Fuente: Elaboración propia

La respuesta a esta pregunta confirmó la problemática abordada a lo largo de la investigación, debido a que, solo el 16% conoce una obra y tiene una mínima idea de quién fue José Asunción Silva.

7. Marque con una x el elemento que utiliza con más frecuencia

a. Celular

b. Computador

c. Consola de Videojuegos

d. Otro



Scanned with
CamScanner

Figura 38. Escáner de encuesta - pregunta 7.

Fuente: Elaboración propia

Con el 55% de votos, el celular es el dispositivo más usado por los estudiantes.

8. ¿Para que utiliza el elemento anteriormente seleccionado?

Encuestas, ocio, lectura, ~~de~~ educación.



Scanned with
CamScanner

Figura 39. Escáner de encuesta - pregunta 8.

Fuente: Elaboración propia

De entre todas las funciones, la que más se repitió fue entretenimiento, con un 66%.

En la segunda parte del testeo se escribieron en el tablero 6 palabras: drama, comedia, tragedia, suspenso, erotismo y terror. Los estudiantes deberían ordenarlas de mayor a menor importancia, según su criterio.



Figura 40. Fotografía del ejercicio de palabras evocadoras.

Fuente: Elaboración propia

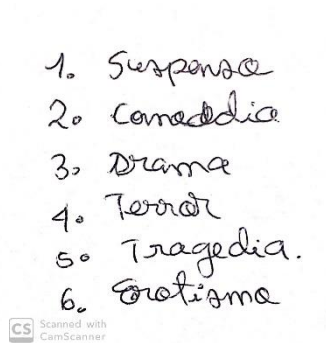


Figura 41. Ejercicio escaneado.

Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, se ratificó Terror, con un 28%, seguido de comedia con un 22%.

3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario)

Tres encuestas quedaron incompletas; algunos respondieron muy rápido. Muchos de los estudiantes estaban dispersos y daba la impresión de que estaban indispuestos para el testeó. Sin embargo, hubo respuestas muy completas, con lo que puede decirse que algunos tuvieron compromiso, interés y honestidad a la hora de realizar las dos actividades.

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Proyecto de grado
Encuesta

Nombre: Kano I. Palacios Díaz Edad 15

1. ¿Qué opina sobre el patrimonio cultural?
Que es muy bonito y así que cuidarlo y respetarlo y
no se debe perder así que mantenerlo

2. Tiene algún pasatiempo ¿Cuál?
NO

3. ¿Posee un hábito lector?
a. Si b. No

4. ¿Qué géneros narrativos le gustan?

5. ¿Lee poesía?
a. Si no

6. ¿Conoce a José Asunción Silva? -De ser así, ¿quién fue? - ¿Conoce alguna obra? nómbrela

7. Marque con una x el elemento que utiliza con más frecuencia
a. Celular b. Computador c. Consola de Videojuegos
d. Otro _____

8. ¿Para que utiliza el elemento anteriormente seleccionado?
Para investigar, llamar, chatear, jugar entre otros

CS Scanned with CamScanner

Figura 42. Escáner de encuesta incompleta.

Fuente: Elaboración propia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

Proyecto de grado

Encuesta

Nombre: ELIAS JOSE JANA LAGUNA Edad 16

1. ¿Qué opina sobre el patrimonio cultural?
Puedo disfrutarlo directamente el algo de suma importancia
Tiene porque esto puede servir como recurso
el algo que nos representa como nación
2. Tiene algún pasatiempo ¿Cuál?
Música, Taekwondo, cine, MOTO, GOLF, Fútbol, amigos.
Sociología ;
3. ¿Posee un hábito lector?
 - a. Si
 - No
4. ¿Qué géneros narrativos le gustan?
Misterio leer drama * Terror * suspenso
5. ¿Lee poesía?
 - a. Si
 - No
6. ¿Conoce a José Asunción Silva? -De ser así, ¿quién fue? - ¿Conoce alguna obra? nómbrala
No tengo la menor idea, un poeta peruano
7. Marque con una x el elemento que utiliza con más frecuencia

<input checked="" type="checkbox"/> Celular	b. Computador	c. Consola de Videojuegos
d. Otro _____		
8. ¿Para que utiliza el elemento anteriormente seleccionado?
comunicación, música, entretenimiento,
comunicación, sociología, red social
(según)

Figura 43. Escáner de encuesta completa.

Fuente: Elaboración propia

3.7.2 Segundo testeo

Este segundo testeo se hizo a 10 personas; en la selección de narrativas se definieron 3 productos; y en la lectura de definió un audiolibro de terror.

Para realizar los testeos, los estudiantes tuvieron que salir del aula uno por uno, debido a que no se quería interferir en la clase.

3.7.2.1 Evidencias (*Prototipo, testeo y proceso de iteración*)

Los 3 productos eran: un cómic, llamado *Espectaculares Héroes colombianos* (Silva, 2018); una experiencia VR, llamada *Saturnz Barz (Spirit House) 360* (Gorillaz, 2017); un fragmento de la Película *Un monstruo viene a verme* (Blizzly Home Entertainment, 2019).

Luego de mostrar estos tres productos, se realizaba la segunda parte del testeo que fue la lectura del siguiente audiolibro: *Basta S.A* (King, 2017).

A partir de las dos actividades, al final del testeo, los estudiantes resolvían un cuestionario.

1 Nombre: Kano J. Palacios, Diaz

2 Edad: 15

3 ¿De lo que vio, qué le gustó más?

- a. Imagen 360 ✓
- b. Animación
- c. Libro ilustrado
- d. Realidad aumentada

4 ¿Por qué le gusto?

Me gusta como se veia todo y cuando giraba el

telefono se movia todo

5 ¿Que lo gusto más?

- a. Solo leer
- b. Leer y escucharx
- c. Solo escuchar

Gracias

Figura 44. Escáner del cuestionario - testeo 2.

Fuente: Elaboración propia

El resultado cuantitativo del cuestionario fue:

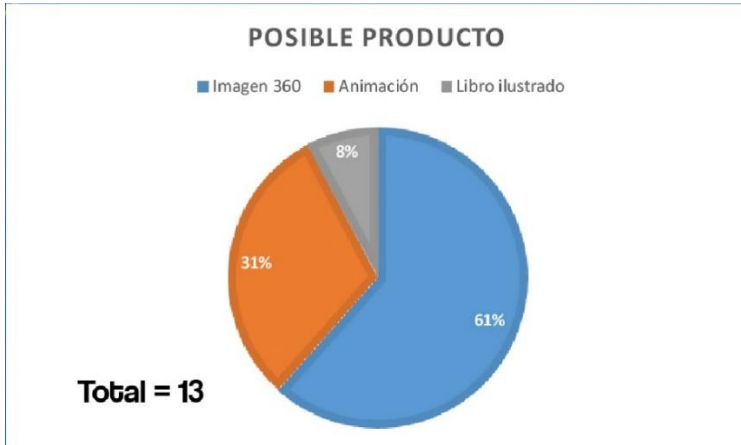


Figura 45. Gráfico de producto.

Fuente: Elaboración propia

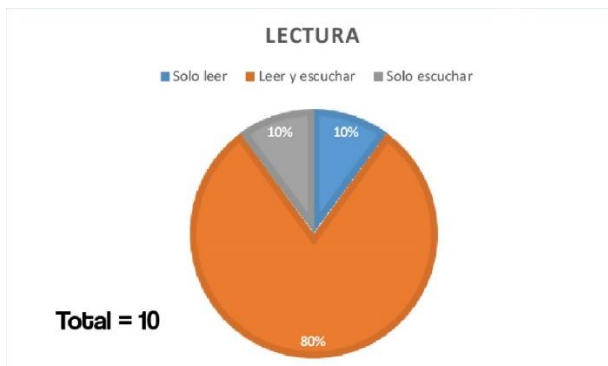


Figura 46. Gráfico de lectura.

Fuente: Elaboración propia

Fue oportuno determinar dos criterios importantes para el desarrollo del tercer testeo. Los dos criterios fueron: el uso de realidad virtual y animación. Por otra parte, se definió que la lectura tenía que estar apoyada con un audio.

3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario)

Para algunos estudiantes no fue sencillo manipular el video 360. Se percibió más interés que en el testeo anterior, algunos se sorprendieron.

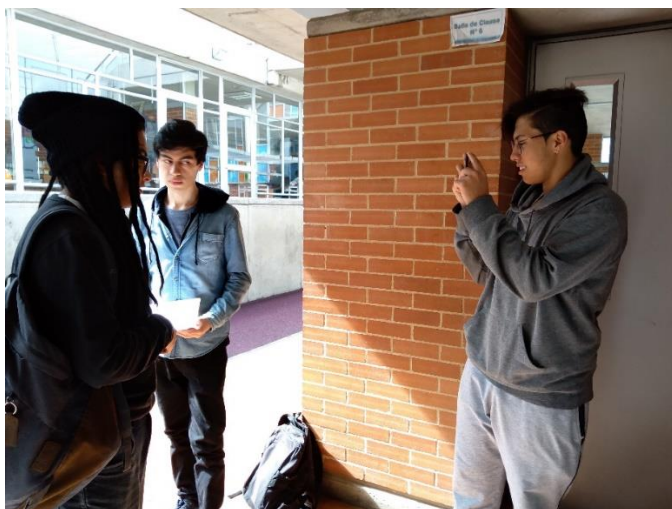


Figura 47. Testeo 2 - estudiante 1.

Fuente: Elaboración propia



Figura 48. Testeo 2 - estudiante 2.

Fuente: Elaboración propia



Figura 49. Testeo 2 - estudiante 3.

Fuente: Elaboración propia



Figura 50. Testeo 2 - estudiante 4.

Fuente: Elaboración propia

3.7.3 Tercer testeo

Como se indicó, los videos animados constituyeron el tercer testeo. Se testearon tres videos: Biográfica de José Asunción Silva, Lázaro y Humo; este último se mostró en tres presentaciones, una de ellas era realidad virtual, con uso de las gafas; la otra fue un video 360 en YouTube, desde el celular, y la tercera fue pantalla plana, también desde el celular.

Se realizó el primero de noviembre del 2019, participaron tres personas debido a inconvenientes con el tiempo; sin embargo, nos dieron su opinión frente al prototipo.

Los videos, excepto la biografía de José Asunción Silva, tenía letra apoyada por un audio.

3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)

En síntesis, el video *Lázaro* se destacó por tener buen ritmo y buenos gráficos. Los estudiantes entendieron la historia del muerto viviente; sin embargo, faltó una mayor contextualización, debido a que no relacionaron el poema con la historia de la *Biblia*, tampoco identificaron el lugar donde estaba. Por otro lado, desconocían algunas palabras, por lo que se dificultó la comprensión.

En cuanto a los resultados del producto 360, arrojaron que: no es una herramienta pertinente en el entorno educativo ni como método narrativo, ya que el estudiante no sabe a qué prestarle atención; el texto no se lee claramente, y tiende a marearse y distraerse.

En otros términos, tenía un ritmo lento, no se entendía muy bien, no sabían distinguir los elementos tales como el fantasma; sin embargo, mencionaron que gráficamente estaba bien y era de su agrado.

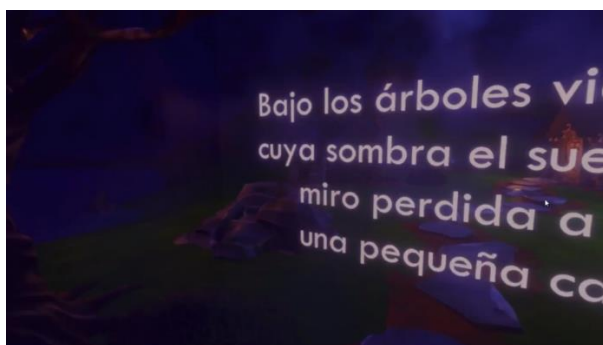


Figura 51. Humo - experiencia 360.

Fuente: Elaboración propia



Figura 52. Lázaro – animación.

Fuente: Elaboración propia

3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario)

Los estudiantes estaban estresados, debido a que estaban cerrando el año escolar; sin embargo, sus opiniones fueron de gran valor.



Figura 53. Testeo 3 - estudiante 1.

Fuente: Elaboración propia



Figura 54. Testeo 3 - estudiante 2.

Fuente: Elaboración propia

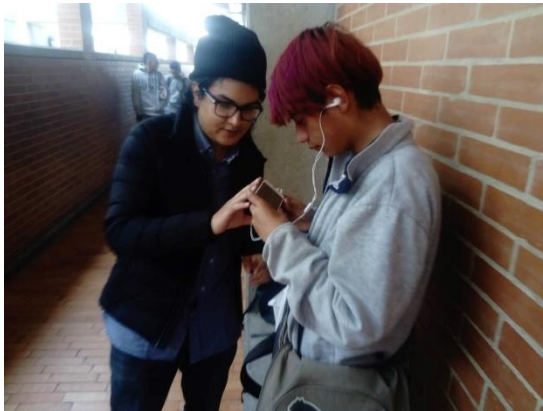


Figura 55. Testeo 3 - estudiante 3.

Fuente: Elaboración propia

3.7.4 Cuarto testeo

Este cuarto testeo se hizo a 8 personas el 6 de noviembre del 2019; el prototipo se definió como una experiencia web con narrativas audiovisuales.

3.7.4.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)

Para empezar, se definió el mencionado proceso de lectura, en donde la prelectura era un glosario de las palabras que podría desconocer el usuario; luego estaba la lectura acompañada de un audiovisual como herramienta de paratexto; y finalmente, la poslectura, que consistía en actividades que fomentaban el pensamiento crítico a partir de ver los audiovisuales.

Al iniciar la página, aparecía una pregunta con el fin de llamar la atención del usuario.

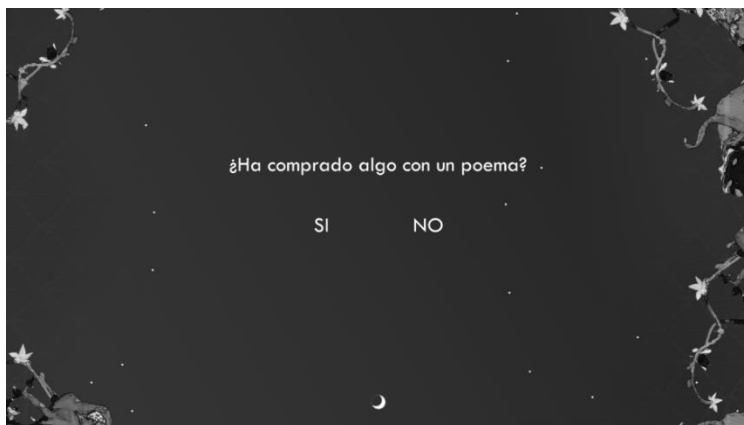


Figura 56. Cuarto testeo – 1.

Fuente: Elaboración propia

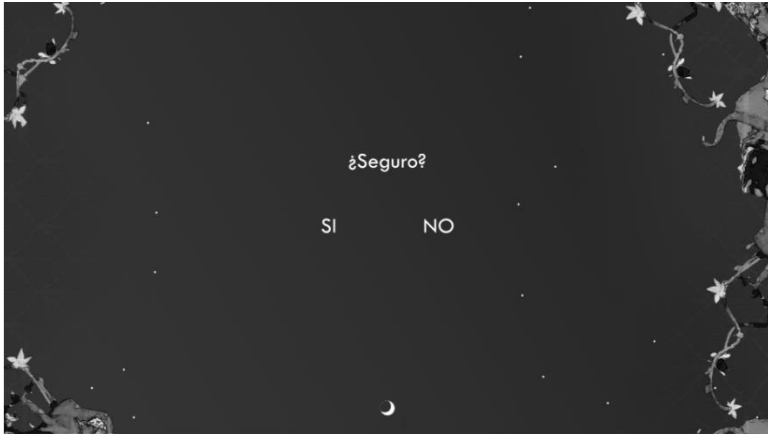


Figura 57. Cuarto testeo – 2.

Fuente: Elaboración propia

Luego de ello se visualizaba el video que mostraba la biografía de José Asunción Silva, con el fin de contextualizar al usuario.

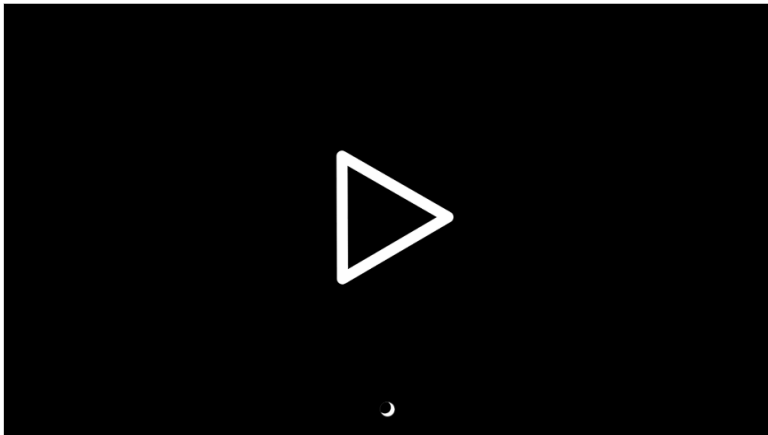


Figura 58. Cuarto testeo – 3.

Fuente: Elaboración propia

Al finalizar el video el usuario ingresaba al home de la página.



Figura 59. Cuarto testeo – 4.

Fuente: Elaboración propia

Acto seguido entraba a la categoría de suspenso y después debía elegir un poema.

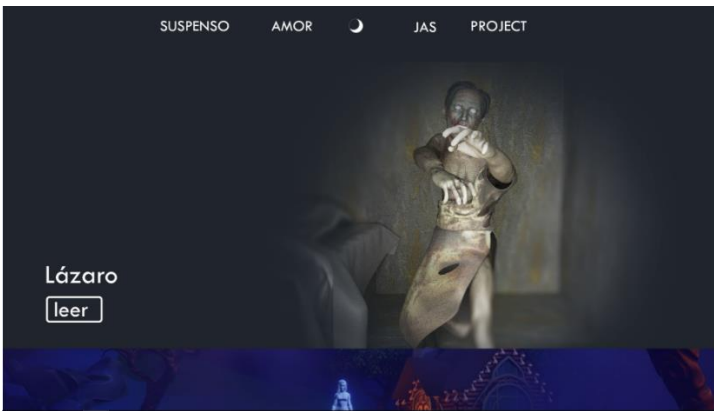


Figura 60. Cuarto testeo – 5.

Fuente: Elaboración propia

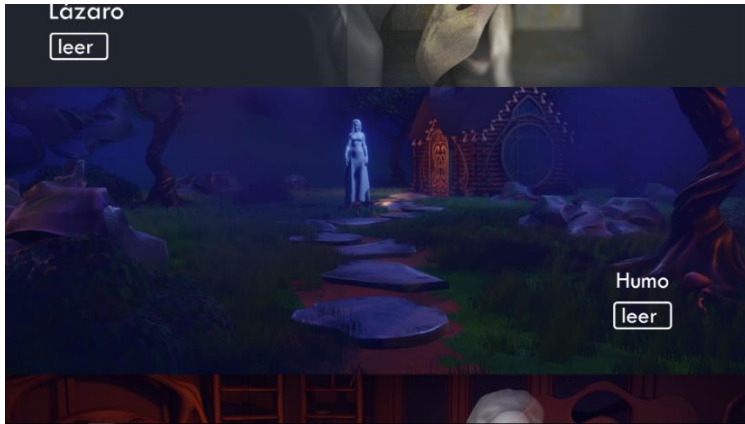


Figura 61. Cuarto testeo - 6.

Fuente: Elaboración propia

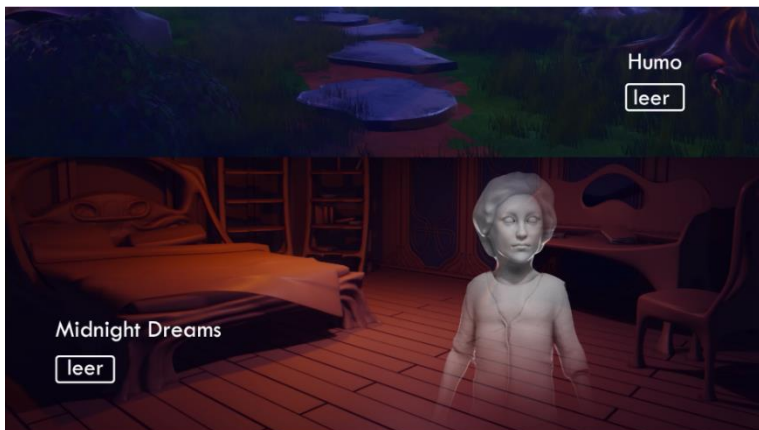


Figura 62. Cuarto testeo - 7.

Fuente: Elaboración propia

Al elegir el poema se mostraban cuatro espacios importantes: el

video, el poema, el glosario y las actividades.



Figura 63. Cuarto testeo - 8.

Fuente: Elaboración propia



Figura 64. Cuarto testeo - 9.

Fuente: Elaboración propia



Figura 65. Cuarto testeo - 10.

Fuente: Elaboración propia

SUSPENSO AMOR JAS

Humo

José Asunción Silva

Bajo los árboles viejos
cuya sombra el suelo baña
miro perdida a lo lejos
una pequeña cabaña.
Todo en quietud allí vese,
la ventana no está abierta
y el musgo grisoso crece
sobre el umbral de la puerta.
Cual tibio aliento aromado
que el frío condensa en nube
humo tenue y azulado
en espiral de ella sube.
Del alma que allí reposa
noticias a Dios le lleva
el humo que de la choza
en espirales se eleva.

Glosario

Umbral: Parte inferior de la puerta

Figura 66. Cuarto testeo - 11.

Fuente: Elaboración propia

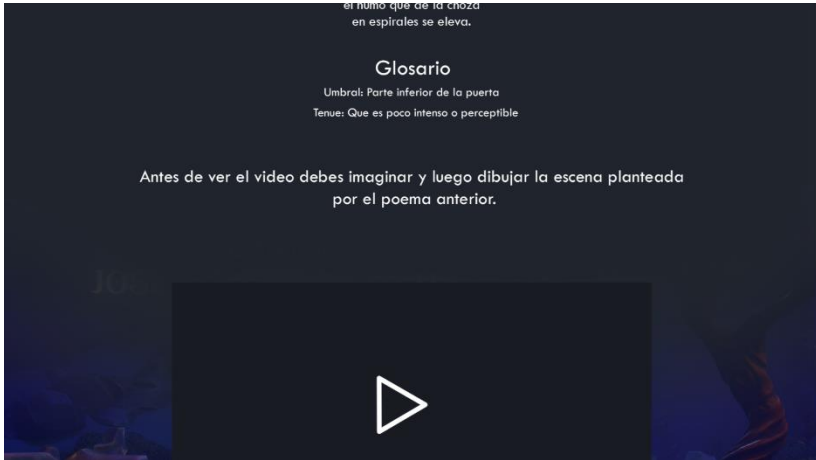


Figura 67. Cuarto testeo - 12.

Fuente: Elaboración propia

Otro enlace al cual el usuario podría ingresar era Proyecto, donde podía descargar la documentación del proyecto.



Figura 68. Cuarto testeo - 13.

Fuente: Elaboración propia

En conclusión, al carecer de jerarquía la página, además de tener vínculos con el contenido vacío, el usuario se perdía.

3.7.4.2 Evidencias (Percepción del usuario)



Figura 69. Cuarto testeo - percepción del usuario 1.

Fuente: Elaboración propia

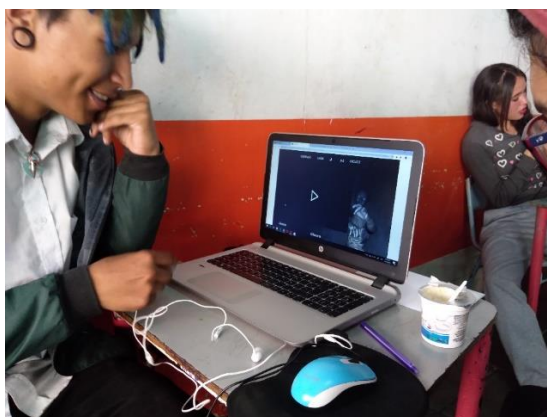


Figura 70. Cuarto testeo - percepción del usuario 2.

Fuente: Elaboración propia



Figura 71. Cuarto testeo - percepción del usuario 3.

Fuente: Elaboración propia



Figura 72. Cuarto testeo - percepción del usuario 4.

Fuente: Elaboración propia

3.8 Prestaciones del producto

3.8.1 Aspectos morfológicos

La página lleva un orden narrativo, comienza por la Biografía del poeta, luego sigue el “Nocturno III” (su obra más importante), “Humo” y, finalmente, Lázaro.

Este orden surgió a partir de los testeos, pues al colocar los audiovisuales de esta manera los usuarios asociaban las historias y eso mantenía su atención y hacía más fácil la comprensión lectora.

Ahora bien, el color negro domina gran parte de la página debido a su significado, primero que se asocie con la noche y segundo que le dé una apariencia elegante. Por otro lado, el color azul tiene dos funciones, una es llamar la atención del usuario, la otra es reflejar melancolía, ya que está acompañado del negro.

El *art nouveau* está presente en los marcos y la tipografía de los títulos.

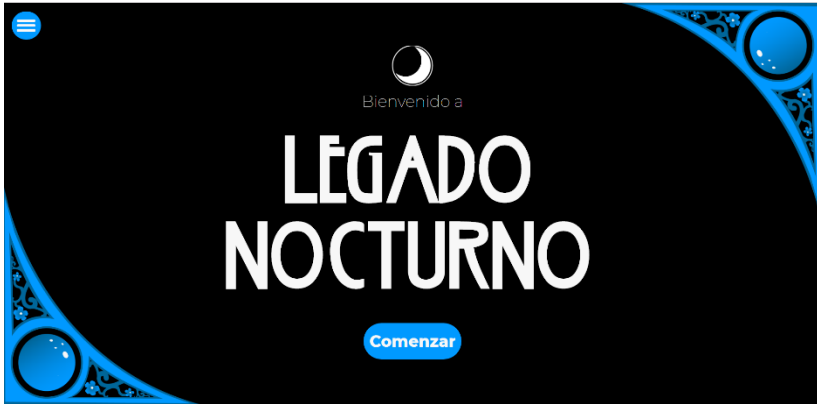


Figura 73. Producto final - Home.

Fuente: Elaboración propia



Figura 74. Producto final - Biografía.

Fuente: Elaboración propia

La línea gráfica de la biografía está caracterizada por siluetas que representan aquella identidad desconocida de Silva, además de incluir distintas metáforas visuales, las cuales el usuario tendrá que interpretar según su aprendizaje y criterio. Por otro lado, se decidió

representar cada una de las estampas más significativas de la vida de Silva a través de colores que evoquen un sentimiento y que permitan una mejor comunicación del mismo.



Figura 75. Producto final – Biografía 1.

Fuente: Elaboración propia



Figura 76. Producto final – Biografía 2.

Fuente: Elaboración propia



Figura 77. Producto final – Biografía 3.

Fuente: Elaboración propia



Figura 78. Producto final – Biografía 4.

Fuente: Elaboración propia

Legado nocturno

En cuanto al “Nocturno”, las escenas fueron conceptualizadas a partir de las emociones del personaje, de ahí que cambia de un ambiente cálido a un ambiente frío con tonos azules. Por otra parte, hay elementos orgánicos, que corresponden al estilo gráfico de *art nouveau*, con mucha presencia de naturaleza y curvas.

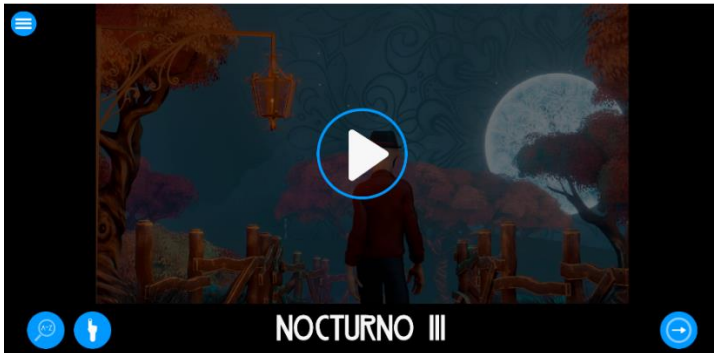


Figura 79. Producto final – Nocturno III 1.

Fuente: Elaboración propia



Figura 80. Producto final – Nocturno III 2.

Fuente: Elaboración propia



Figura 81. Producto final – Nocturno III 3.

Fuente: Elaboración propia



Figura 82. Producto final – Nocturno III 3.

Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, en “Humo” se tuvo en cuenta que el poema giraba alrededor de un fantasma; al relacionar el usuario con el género narrativo que eligió, se representa una ambientación oscura con un aspecto abandonado. El estilo *art nouveau* está presente en el diseño de la casa.

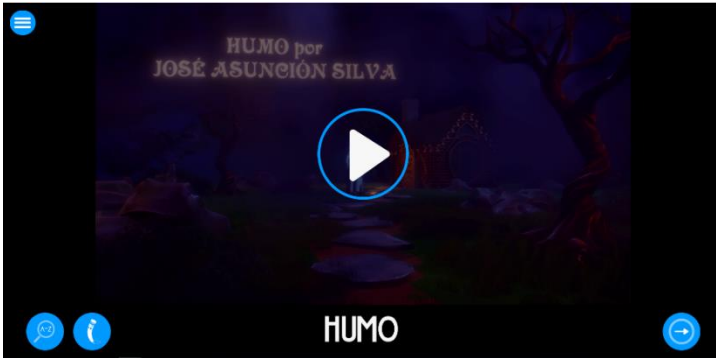


Figura 83. Producto final – Humo.

Fuente: Elaboración propia

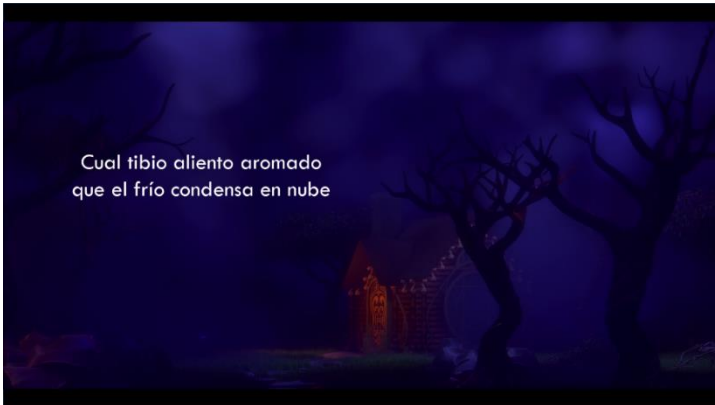


Figura 84. Producto final – Humo1.

Fuente: Elaboración propia

Legado nocturno

De modo similar en “Lázaro” se quiso representar un ambiente sombrío, se relacionó el contenido del poema con la estética popular de un muerto viviente (*zombie*), todo ello con el fin de empatizar con los gustos de los usuarios.

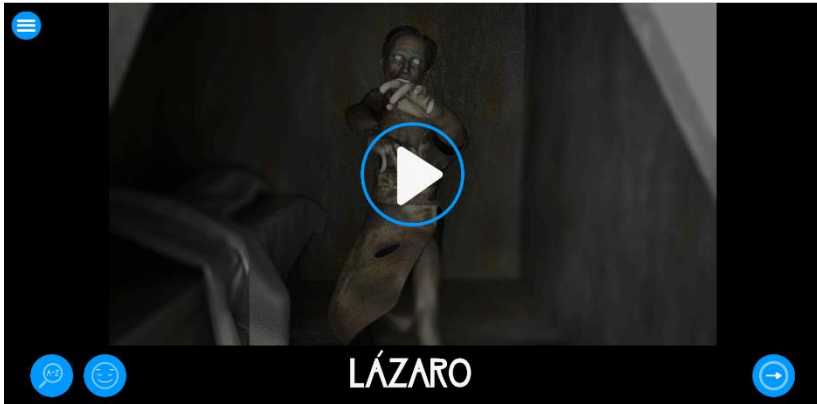


Figura 85. Producto final – Lázaro.

Fuente: Elaboración propia



Figura 86. Producto final – Lázaro1.

Fuente: Elaboración propia

Para el Isotipo se tuvo en cuenta la importancia que tiene la luna para la obra más importante de José Asunción Silva; es así como se construyó un logo fácil de distinguir.

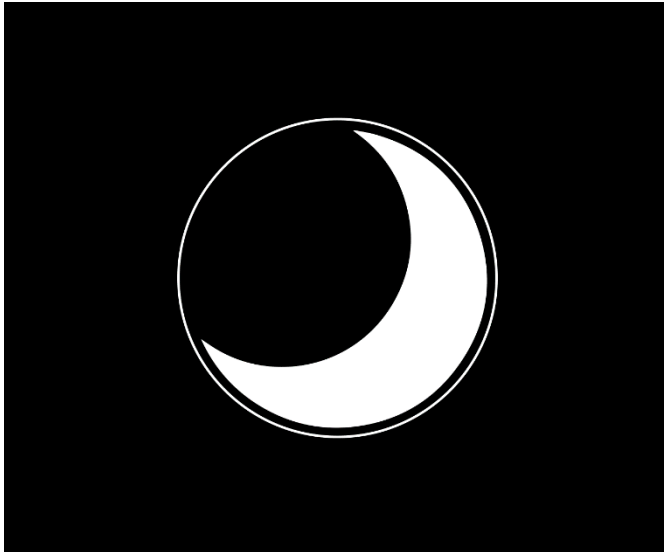


Figura 87. Proyecto final - Isotipo.

Fuente: Elaboración propia

3.8.2 Aspectos técnico-funcionales

Como ya se ha mencionado el producto está optimizado para el ancho de pantalla de un televisor. Se complementa con el cuaderno de apuntes en donde se resolverán las actividades, debido a la dinámica de la clase.

El producto es un complemento de aprendizaje de la clase de

Patrimonio y turismo del Colegio La Candelaria.

Por otra parte, algunas funciones de la página web fueron hechas gracias a tutoriales, así como códigos con lenguaje *javascript* con licencia libre. De modo similar, para los cortos audiovisuales se usó una herramienta llamada *mixamo* (software online con licencia libre) como modelo para algunas animaciones.

3.8.3 Aspectos de usabilidad

El primer aspecto de usabilidad es la ventana emergente al abrir cualquier sección con audiovisual. Esta ventana le indica al usuario el significado de los botones que no son estandarizados.

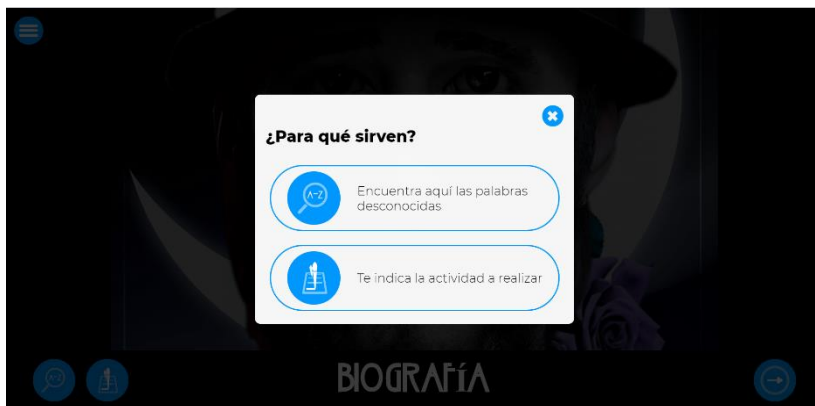


Figura 88. Producto final - ventana emergente.

Fuente: Elaboración propia

Los iconos abren otras ventanas emergentes que indican el glosario y las actividades, cada ícono representa la temática que contiene. Los

botones son círculos para optimizar el espacio, y que el producto mantenga un concepto de limpieza para que no termine agobiando al usuario.

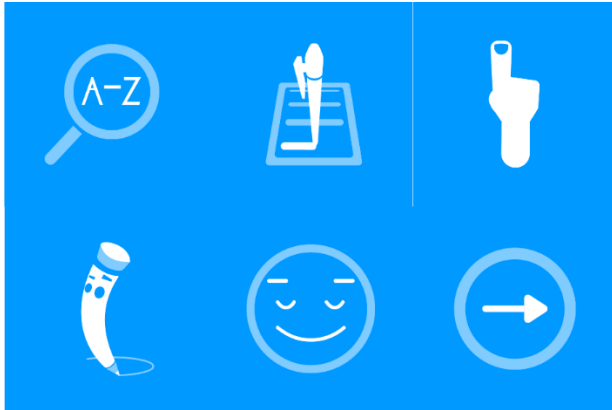


Figura 89. Producto final - íconos.

Fuente: Elaboración propia



Figura 90. Producto final - glosario.

Fuente: Elaboración propia



Figura 91. Producto final - actividad.

Fuente: Elaboración propia

Cuando el glosario contiene muchas palabras, existe el *slider*, una herramienta que hace las transiciones de palabra a palabra, esto con el fin de conservar los textos pequeños.

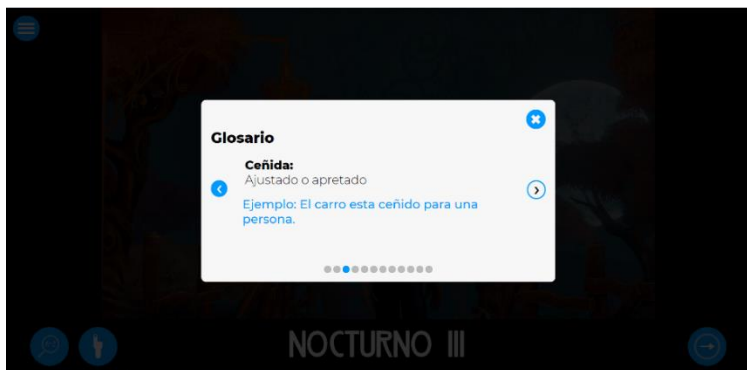


Figura 92. Producto final - glosario 2.

Fuente: Elaboración propia

Finalmente está el menú principal, acompaña a cada sección para que el usuario decida que ver a pesar de que haya una continuidad narrativa. Además de poder regresar al inicio y ver más información del proyecto.

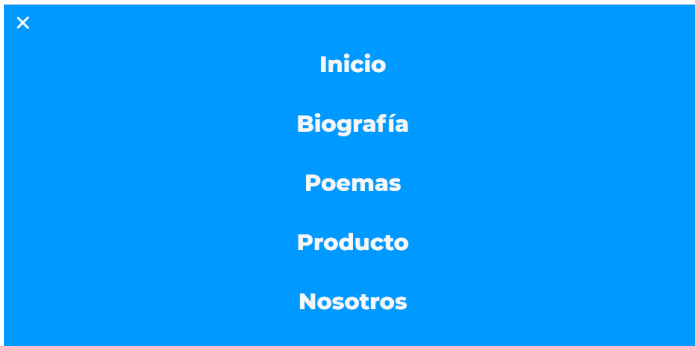


Figura 93. Producto final - menú.

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

El valor patrimonial del legado dejado por José Asunción Silva, puede radicar tanto en su sensibilidad como en la importancia a nivel literario e histórico. Su obra cuenta una historia donde plasma sentimientos, pensamientos y situaciones; de manera que, cuando ocurre el suicidio del poeta, se puede comprender las posibles razones que tuvo para llegar a esa trágica acción.

Teniendo en cuenta lo anterior, es fundamental no hablar de José Asunción Silva de manera tan académica sino más emotiva y conmovedora, ya que es así como el usuario puede empatizar con el ser humano que había detrás de los versos.

Al identificar lo anterior dicho, se pudo definir una estructura narrativa en el producto, con el que se logró cumplir con el objetivo planteado en el presente proyecto.

Ahora bien, fue un reto contribuir con el proceso de apropiación de la obra de Silva en un usuario que no posee ni gusto ni hábito lector; sin embargo, el usuario, en sus ratos libres veía videos o se entretenía con videojuegos y música, de esta forma se determinó que debía tenerse en cuenta tanto los gustos narrativos del usuario como las actividades que realizaban a menudo.

Después de testear y de conocer al usuario, se identificó que el arte del billete de cinco mil podría empatizar con el usuario debido a que lo distinguen, pues lo han usado.

Al ver la interacción que tenían los estudiantes con la narrativa en el billete de cinco mil, se pudo corroborar que efectivamente empatizaban mucho más con la historia de Silva, ya

que comprendían su importancia.

Esto condujo a que el producto debía fundamentarse en una estructura para fomentar la lectura crítica y con ello lograr un aprendizaje significativo, por lo que se definió el método de lectura en donde hay prelectura, lectura y pos-lectura.

La prelectura definió términos desconocidos por los usuarios, la lectura difundía la obra de Silva apoyada en un paratexto para su comprensión; finalmente, la pos-lectura fueron las actividades que permitían que el usuario analizara la lectura, al cumplir con el método de lectura se contribuyó al proceso de apropiación del patrimonio cultural dejado por José Asunción Silva, puesto que a partir del análisis los usuarios definieron un significado propio de cada una de las obras.

Por otra parte, era importante conocer donde iba a interactuar el usuario con el producto, así que se decidió que la herramienta diseñada fuera un complemento para la clase de Patrimonio y turismo; ya que, la guía del profesor sería de ayuda para aclarar dudas.

En cuanto a la primera hipótesis explicativa del proyecto se identificó una validación, puesto que durante los testeos se evidenció que varias palabras desconocidas eran obstáculos para que algunos usuarios entendieran el poema.

En cuanto a la segunda hipótesis explicativa se confirmó que el colegio, a pesar de tener un énfasis en patrimonio y turismo, no enseña quién fue José Asunción Silva ni sus obras.

En cuanto a la hipótesis propositiva se validó, se identificó que existía un desconocimiento entorno a Silva, estos datos

recogidos establecieron que el producto debía contar quién fue Silva.

En conclusión, las ventajas y fortalezas de Legado Nocturno radican en la experiencia única de entender a un poeta, la empatía con el usuario reflejada en el producto, familiarización con elementos ya conocidos, la relación existente entre poemas y la biografía; todo esto se complementa para crear una experiencia única para entender el legado del poeta José Asunción Silva.

4.2 Estrategia de mercado

Dentro de este apartado se define cada sección del canvas; por otra parte, dentro del anexo 12 se encuentra el diagrama del canvas.

4.2.1 Segmentos de cliente

Nuestros clientes serán tanto los profesores como los estudiantes, o personas ajenas a las aulas educativas pero que aun así deseen experimentar el producto.

4.2.2 Propuesta de valor

Experiencia web con narrativas audiovisuales que fomenta el pensamiento crítico y con un proceso de prelectura, lectura, y pos-lectura con el que interactúa el usuario; en otras palabras, una nueva manera de enseñar la obra de José Asunción Silva.

4.2.3 Canales

Los canales por los cuales se conocerá/comunicará con el proyecto son internet, por medio de redes sociales; Convenciones educativas y tecnológicas, entre otras; así como centros oficiales del Distrito.

4.2.4 Relaciones con los clientes

Se ayudará a los estudiantes o docentes que requieran ayuda para el correcto funcionamiento del producto durante las primeras sesiones de uso.

4.2.5 Fuentes de ingresos

Tabla 9. Fuentes de ingresos

Servicio	Valor
Representación del poema (Puede variar dependiendo de lo extenso que sea)	Entre \$6'000.000 a \$12'000.000 COP
Biografía del poeta	\$8'000.000 COP

Fuente: Elaboración propia

4.2.6 Actividades clave

Durante las actividades, se realizará la selección de los poemas según interés de los estudiantes o a pedido de un docente.

Posteriormente se analizará el poema y se definirán elementos principales que puedan ser representados, durante esta etapa se podrá acudir a un experto temático para una mejor comprensión del poema.

Luego, se procederá a graficar el poema, con artistas visuales, y un locutor de voz.

4.2.7 Recursos clave

Para el funcionamiento del producto, será necesario el uso de una base datos donde se encuentre toda la información del mismo.

Dispositivos digitales para la realización del producto, para los cuales es vital contar con acceso a internet, y licencias de *software*.

Por otra parte, los recursos humanos necesarios son, modeladores, animadores, locutores, director de arte, entre otros.

4.2.8 Socios clave

Los socios que son parte de “Legado nocturno” son: el colegio integrado la Candelaria, por ser el caso de estudio de este proyecto y por su pertinencia debido a su localización.

Compositor musical, debido a su importancia a la hora de ambientar los escenarios de los poemas.

Locutor, parte fundamental de la lectura en voz alta de los poemas.

Casa de Poesía Silva, por ser un eje importante de información alrededor de la vida y obra de Silva.

Idartes, ya que es un gestor de prácticas artísticas que busca garantizar los derechos culturales de los bogotanos. Esta institución pública podría financiar un proyecto como “Legado nocturno”.

Expertos temáticos, a los cuales se remitirá para ayuda en poemas particularmente complejos, y críticas para mejorar los ya existentes.

4.2.9 Estructura de costes

Tabla 10. Estructura de costes

Servicio	Valor
Servicios públicos	\$350.000/mes
Licencia de software	\$150.000/mes
Base de datos	\$60.000/mes
Modelador, animador	\$1'200.000 c/u al mes
Internet	\$100.000/mes
Total	\$ 3'060.000/mes

Fuente: Elaboración propia

4.3 Consideraciones

A corto plazo se busca abarcar más obras de Silva para que los estudiantes tengan más opciones de ver el contenido según sus intereses en géneros narrativos.

A mediano plazo se busca abarcar otros autores, ya que Silva no es el único que ha dejado un legado cultural para Colombia. Es

muy probable que la obra de otros autores tampoco se difunda lo suficiente o de la manera correcta, especialmente en instituciones educativas

A largo plazo se busca una posible alianza con Idartes o el Ministerio de Educación para abarcar más instituciones educativas del país, para que puedan ser beneficiadas; como se dijo anteriormente, no solo con la obra de Silva, sino con más autores.

Referencias bibliográficas

- Alvarado, M. (s.f.). *Paratexto*. Obtenido de <https://tallerproduccionoralysescrita.files.wordpress.com/2011/03/paratexto-maite-alvarado.pdf>
- Amarillo, J. (24 de mayo de 1996). *QUÉ POETA!* Obtenido de El Tiempo: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-302271>
- Banco de la República. (s.f.). *Billete de 5.000 pesos - Edición conmemorativa de 1995*. Obtenido de <http://www.banrep.gov.co/en/node/7809>
- Barepcultural. (s.f.). *Biblioteca Virtual Banco de la Republica*. Obtenido de <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll19/id/964>
- Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes . (Abril de 1996). *Imágenes: Homenajes*. Obtenido de http://www.cervantesvirtual.com/portales/asuncion_silva/imagen_homenajes/imagen/imagen_homenajes_nocturno_i_silva_ariza/
- Blizzly Home Entertainment. (25 de mayo de 2019). *Un Monstruo Viene A Verme (2016) | Primera Historia (2/6)*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=OF8HSMtyDFU>
- Boni, T. (s.f.). *El poeta en el centro de la sociedad*. Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/courier/2017-julio-septiembre/poeta-centro-sociedad>
- Briones, E. O. (2004). Pablo Neruda: los caminos de América. En P. Neruda, *Una malograda conferencia y un exitoso banquete* (pág. p.472). Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- Casa de Poesía Silva. (1996). *José Asunción Silva en el colegio*. Bogotá: Ediciones Casa Silva Consejo de Bogotá, D.C.
- Casa de Poesía Silva. (s.f.). *Casa de Poesía Silva*. Obtenido de <https://www.casadepoesiasilva.com/jose-asuncion-silva/>
- Casa de poesía Silva. (s.f.). *Inicio*. Obtenido de <https://www.casadepoesiasilva.com/>
- Casa de poesía Silva. (s.f.). *Quiénes Somos*. Obtenido de <https://www.casadepoesiasilva.com/quienes-somos/>
- Casa de poesía Silva. (s.f.). *Servicios*. Obtenido de <https://www.casadepoesiasilva.com/visitas-guiadas/>

- Colegio Integrado La Candelaria IED. (s.f.). *PEI - Proyecto Educativo Institucional*. Obtenido de redacademica:
<https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-integrada-la-candelaria-ied>
- Corte constitucional, Consejo Superior de la Judicatura, Sala Administrativa, Centro de Documentación Judicial (CENDOJ). (1991). Artículo 72. En C. P. 1991.
- Derechos Básicos de Aprendizaje*. (s.f.). Obtenido de http://oer2go.org/mods/es-biblioteca/300%20-%20Ciencias%20sociales/370%20-%20Educacion/derechos%20basicos%20de%20aprendizaje%20colombia.pdf?fbclid=IwAR14phjDZJdw3hMmb-WcC7pZCMKwivIA0a1hv9eP2vPlkw1H_vJ8rbfELJs
- Dinngo. (s.f.). *Encuestas Cualitativas*. Obtenido de <https://designthinking.es/inicio/herramienta.php?id=33&fase=empatiza>
- Domestika. (11 de agosto de 2019). *¿Qué es UX?* Obtenido de <https://www.domestika.org/es/blog/2125-que-es-ux>
- ÉFE news Service Retreved. (2016). *Destrucción del patrimonio cultural es una violación de derechos humanos*. Obtenido de <https://ezproxy.unicolmayor.edu.co/docview/1771243474?accountid=50438>
- Espinosa, J. (s.f.). *Academia*. Obtenido de Un poeta maldito en la Bogotá del siglo XIX:
https://www.academia.edu/35659910/Un_poeta_maldito_en_la_Bogot%C3%A1_del_siglo_XIX_Jos%C3%A9_Asunci%C3%B3n_Silva
- Gaviria, A. (22 de abril de 2019). Siquiera tenemos las palabras: entrevista a Alejandro Gaviria. (L. Morales, Entrevistador)
- Gorillaz. (23 de marzo de 2017). *Saturnz Barz (Spirit House) 360*. Obtenido de Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=IvABvyzuypw>
- Guerrero, J. E. (s.f.). *Un poeta maldito en la Bogotá del siglo XIX*. Obtenido de academia:
https://www.academia.edu/35659910/Un_poeta_maldito_en_la_Bogotá_del_siglo_XIX_José_Asunción_Silva
- Hasso Plather. (s.f.). *Guía Práctica Empatía*. Obtenido de <https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/31fbd>

- /attachments/e7304/Empat%C3%ADa%20-%20Guia%20de%20Campo%20V2.pdf?sessionID=573efa71aea50503341224491c862e32f5edc0a9
- IDPC. (s.f.). *¿Qué es el IDPC?* Obtenido de <https://idpc.gov.co/ques-es-el-idpc/>
- IDPC. (s.f.). *Nuestro Patrimonio Cultural*. Obtenido de <https://idpc.gov.co/nuestro-patrimonio/>
- Jaramillo Zuluaga, J. E. (2006). *José Asunción Silva entre el lector intuitivo*. Medellín, Colombia: Estudios de Literatura Colombiana. Obtenido de <http://www.redalyc.org/pdf/4983/498357116006.pdf>
- Junta de Galicia. (s.f.). *Siglo XIX: Romanticismo y Modernismo*. Obtenido de https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1432210229/contido/siglo_xix_romanticismo_y_modernismo.html
- King, S. (8 de agosto de 2017). *Stephen King: "Basta S.A"* (Audiolibro). Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=OgA8veEjAWE>
- Libreros, L. L. (1 de Junio de 2014). *El país*. Obtenido de *¿Murió José Asunción Silva por culpa de la envidia?*: <https://www.elpais.com.co/entretenimiento/cultura/murio-jose-asuncion-silva-por-culpa-de-la-envidia.html>
- Magisterio TV. (31 de julio de 2017). *¿Qué es la lectura crítica?* Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=g6EEUrAu2yM>
- Márquez, G. G. (1996). Un misterio del cine antes del cine. En C. d. Silva, *José Asunción Silva en el colegio - Antología* (págs. 15-18). Bogotá: Ediciones Casa Silva.
- Meersohn, P. V. (3 de diciembre de 2015). *¿Por qué la poesía es importante?* Obtenido de Cultura: <https://wsimag.com/es/cultura/13800-por-que-la-poesia-es-importante>
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-116042_archivo_pdf1.pdf
- Miranda, A. (11 de Noviembre de 2003). *Para qué sirve la poesía*. Obtenido de Semana:

Anexo 4. Links de Portafolios

Es un blog de notas llamado portafolios y se encuentra en el CD.

Anexo 5. Línea del tiempo

Es una carpeta llamada línea del tiempo y se encuentra en el CD.

Anexo 6. Permisos

Es una carpeta llamada permisos y se encuentra en el CD.

Anexo 7. Empatizar

Es una carpeta llamada empatizar y se encuentra en el CD.

Anexo 8. Entrevistas

Es una carpeta llamada entrevistas y se encuentra en el CD.

Anexo 9. Testeos de producto

Es una carpeta llamada testeo producto y se encuentra en el CD.

Anexo 10. Evaluación heurística

Es una carpeta llamada evaluación heurística y se encuentra en el CD.

Anexo 11. Producto

Es una carpeta llamada producto y se encuentra en el CD.

Anexo 12. Canvas

Es una carpeta llamada canvas y se encuentra en el CD.