



POR SOLEÁ

**Interfaz lúdica para enseñar sobre la etnia Gitana a los Payos, con el fin de
ayudar a conservar la identidad Gitana Rrom.**

Juan Pablo Gracia Ávila

Asesores:

Nataly Opazo Estrada

Alberto Romero Moscoso

Alfredo Gutiérrez Borrero

Diego A Romero C

Curso de Proyecto de Grado

Área académica de Diseño de Producto

Facultad de Artes de Diseño

Bogotá

2022

Contenido

Resumen	4
Palabras clave	4
Introducción	4
Justificación	5
Pregunta	7
Objetivos	7
Objetivo General	7
Objetivos Específicos	7
Delimitación del problema	9
Marco de referencia	11
Marco Contextual	11
-EL PEDIMIENTO GITANO.....	11
-3 DIAS DE BODA	13
Día tercero.....	14
-LA PRUEBA DEL PAÑUELO (AJUNTAMIENTO)	14
Final de la boda.....	15
Marco Teorico Y Conceptual	17
Hibridacion Cultural	18
Marco Legal	20
DOCUMENTO DE PROYECTO	26
Metodología De Diseño	28

Oportunidad De Diseño:	29
Esquema De Funcionamiento De La Interfaz	31
Determinantes y requerimientos de la interfaz y modulo	33
Determinantes:	33
Requerimientos:	33
Desarrollo De La Interfaz	34
Interfaz	41
Música:	41
Celebración:	42
Historia:	43
Comprobación con el usuario:	47
Conclusión:	49

RESUMEN

El proyecto piensa en llegar a conectar de forma lúdica al público con la etnia gitana Rrom mediante un prototipo que les permita tener la experiencia de pasar por su cultura, su música, sus tradiciones y su historia, esto con el fin de disminuir los temas de discriminación causadas por el desconocimiento y facilitar la hibridación cultural de los dos sin afectar a la identidad Rrom.

PALABRAS CLAVE

Etnoeducación, Hibridación Cultural, Etnometodología, Racismo y exclusión, Cultura del juego, Música, Flamenco, Gitanos Rrom.

INTRODUCCIÓN

La etnia gitana reconocida por ser nómada, ha ido integrándose a la sociedad poco a poco, adentrándose a sus metodologías de estudio y trabajo y en ese proceso los imaginarios culturales que conocen los Payos (No Gitanos) sobre la etnia, los cuales son falsos, han afectado y perseguido a la etnia desde su llegada a Europa en el siglo XV, hasta la actualidad generando un anti gitanismo, racismo y xenofobia.

Esto ha llevado a que los Gitanos en este proceso de hibridación cultural no puedan portar con orgullo su identidad y poco a poco ha ido desapareciendo generación tras generación.

Esta propuesta está hecha en primera instancia para el uso de los payos de Bogotá en el barrio la fragua, donde se acentúa la mayoría de la etnia gitana en Bogotá, esto con el fin de informar sobre la etnia, generar un interés sobre ella y facilitar la participación de los payos generando un vínculo con la etnia en sus celebraciones al ojo público.

Dentro del documento se encontrará todo lo involucrado con la fundamentación directa y documentada que respalden el proyecto y denotan la problemática y la ruta que se toma para el desarrollo de la misma.

El desarrollo paso a paso y cronogramado de las decisiones y el proceso que ha llevado al camino de toma de decisión que se toma.

La propuesta, la variedad de propuestas y evolución propositiva hasta el resultado final.

JUSTIFICACIÓN

En Colombia existen aproximadamente 116 etnias, pero esta investigación se llevó a cabo únicamente con la etnia Rrom Gitana, se decidió trabajar en esta población por interés, cercanía del autor con la etnia y la necesidad observada. Este sector se ha visto completamente desamparado en las investigaciones y programas del gobierno puesto a que los únicos proyectos que existen enfocados hacia ello se enfocan en la integración

de ellos a la sociedad bajo el punto de vista payo o bajo su visión de lo correcto generalizando una gran parte de las etnias y no a la promoción, educación y/o hibridación cultural beneficiaria para ambos lados.

Esta etnia ha tenido problemas en la integración y el proceso de hibridación cultural históricamente, por ello mediante una de sus más tradicionales celebraciones se piensa intervenir para ayudar a la integración social

mediante la experiencia de estas vividas por los payos con los que se relacionarían, ayudando así a eliminar imaginarios culturales erróneos y conservar sus tradiciones mientras se realiza el proceso de hibridación

cultural.

La importancia de abordar este problema es para intervenir en el proceso de hibridación cultural y poder colaborar a la preservación de la identidad gitana en Colombia, su cultura y sus traiciones.

Los aportes en el diseño que esta propuesta puede causar es una forma de intervenir en el campo etnometodologico diferente, mediante la lúdica y el aprendizaje directo, abriendo el campo de estudio a la pregunta del como intervenir un problema de mayor escala, interviniendo mediante un proceso basado en escala menor.

El impacto a considerar hacia la etnia romaní es de esperar a ser positivo ya que busca dar información sobre ella y colaborar a la conservación de su identidad.

Hacia el usuario payo se considera un impacto agradable debido a que es una metodología lúdica que va a permitir de manera sincrónica aprender algo sobre la cultura y la

lectura de compases de forma interactiva y facilitar el acceso a las celebraciones y su participación en ellas, mientras se divierten en el uso de la plataforma lúdica.

PREGUNTA

¿Cómo se puede intervenir en el proceso de hibridación cultural para poder ayudar a conservar la identidad de la etnia gitana Rrom?

OBJETIVOS

Objetivo General

Generar un conocimiento sobre la etnia Rrom, sus tradiciones, cultura y expresiones culturales mediante una Interfaz lúdica que permita a las personas aprender y vivenciar lo aprendido sobre la etnia Rrom en el barrio La Fragua, Bogotá. Para poder conservar su Cultura que se encuentra en proceso de desaparición y mejorar su trato en el proceso de hibridación con los payos (No Gitanos).

Objetivos Específicos

- Generar interés e introducir a los payos a la comunidad Rrom, sus tradiciones principales y expresiones.
- Generar conciencia sobre los imaginarios culturales erróneos que se han generado sobre la comunidad.

- Permitir que los payos puedan ser partícipes de experiencias y actividades Rrom.
- Crear un vínculo mas abierto entre la cultura Gitana y Los payos.
- Facilitar la posibilidad de expresión cultural publica de los gitanos.
- Educar sobre la cultura Rrom.
- Facilitar el acceso para los espectadores payo que quieren ser partícipes de las juergas y celebraciones gitanas.
- Crear conciencia sobre la historia de la comunidad y sus expresiones culturales.
- Facilitar el entendimiento sobre las celebraciones, música y expresiones culturales.
- Generar un conocimiento sobre la etnia Rrom, sus tradiciones, cultura y expresiones Culturales mediante un prototipo lúdico que permita a las personas aprender y vivenciar lo aprendido sobre la etnia Rrom.

- Poder colaborar en el proceso de conservar la Cultura Rrom que se encuentra en proceso de desaparición y mejorar su trato en el proceso de hibridación con los payos.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El pueblo Gitano en Colombia de acuerdo con el Dane y el Censo Nacional de Población y vivienda, en Colombia se encuentran 2.649 Romaní. Este grupo es un 0,006% de la población colombiana y en Bogotá se encuentran

aproximadamente 660 Gitanos y Gitanas, siendo esta la ubicación donde mas se encuentran gitanos en un solo lugar en Colombia.

Esta es la razón por la que es el mejor lugar para intervenir en Colombia, principalmente las mayores aglomeraciones de la comunidad en Bogotá se encuentran en la Zona Industrial, Kennedy y La Fragua. A parte de

esto es el lugar donde mas se realiza la hibridación Cultural de esta etnia, puesto a que al vivir en la Capital del país están mucho mas limitados al realizar sus celebraciones, tradiciones y expresiones culturales y por lo mismo esto se

da a que se abandone de forma más continua y rápida las tradiciones en un proceso de hibridación delimitado por la ubicación, las normativas y lo mas importante la falta de información de los habitantes de la ciudad sobre la Cultura gitana, privándolos así de la expresión.

Este sector por encima de la viabilidad que presta el contexto para realizar una mejor intervención al ser la capital del país permite que tanto las leyes que cobijan o las futuras aperturas o cambios que se puedan realizar en la

intervención, puedan ser mas asequibles para la comunidad, sin dejarlas en una posición marginada como ha ocurrido con diversas etnias que se encuentran establecidas en lejanía y a su vez permite que la etnia pueda hacer

parte de ello de una forma mas cotidiana o denotar un cambio más directo a comparación de los Gitanos acentuados en otros lugares del país.

La edad de la población Romaní en Bogotá se encuentra entre los 15 y los 29 años. Jóvenes y adultos: 79,5%, Infantes: 22,7% y los adultos mayores: 7,8%. El índice de envejecimiento de esta población (34,4%) es inferior al de la población total (40,4%).

En la experiencia de los habitantes Romaní de Bogota se encuentra una gran perdida de la lengua y una crisis identitaria donde los mayores de la etnia han identificado esta pérdida identitaria como problemática principal y en

experiencia de los jóvenes como se evidenciará en este documento nos comentan sobre como algunos no hablan la lengua, han perdido tradiciones, han tenido problemas al retornar con su etnia, fuera de la etnia en el momento de relacionarse como se siente segregados o limitados a expresarse debido a la falta de conocimiento de los payos. por este motivo el objetivo de intervención del proyecto se centra en los lugares donde mas se genera esa relación

directa entre la comunidad y los payos, por tal motivo las bodas son un espacio perfecto por el tiempo prolongado en el que se realizan, por la clara inducción a sus expresiones culturales y celebraciones y fácil acceso para los payos.

MARCO DE REFERENCIA

Marco Contextual

Esta Investigación toma sitio en el Barrio la fragua de Bogota y sus alrededores, un barrio de los mas habitados por gitanos en Bogotá donde se acentúan actualmente un aproximado de 115 gitanos, este contexto es el mas anhelado para el proyecto por su constante actividad comunal, por ser el lugar mas usado para realizar bodas de los gitanos en Bogotá y su frecuencia en juergas constantes de 1 por mes aproximadamente, acá se reúnen en el parque la fragua constantemente o en las calles del barrio para estas celebraciones donde las bodas tienen una duración de 3 días y donde cada día es una etapa diferente donde realizan su proceso de casamiento.

El proceso que se realiza allí tradicionalmente es el siguiente:

-El Pedimiento Gitano

Normalmente una pareja de jóvenes romaní comienzan a hablar, a conocerse. Llega un momento en que el chico le pide a la Mujer si quiere salir con ella, normalmente los pedimientos gitanos son muy preparados, pero son más pronto de lo que es el pedimiento payo, lo que para gitanos puede ser cosa de

unos meses para un payo son años. Si es que la mujer acepta, los padres proceden a organizar el pedimiento gitano.

La pareja anuncia a sus respectivos padres que se quieren. Pasados unos días, y tras haber comunicado a toda la comunidad la celebración, organizan la fiesta del pedimento gitano, normalmente es una fiesta muy grande llena de lujos donde se realizan juergas, bromas, danzas, rumbas y música comúnmente representada por la misma comunidad.

El día que hayan elegido entre las dos familias y los novios, la novia va ese mismo día a arreglarse el pelo y maquillarse con arreglos de la comunidad y también ayuda a la madre con los preparativos directamente es comúnmente entre ellas dos y otras mujeres cercanas a ellas, esta fiesta normalmente,

se celebra al atardecer.

Momentos antes de asistir a la fiesta la futura novia selecciona un vestido muy llamativo; comúnmente de colores intensos y telas brillantes, además de adornos llenos de perlas, una apariencia muy extravagante.

Mientras esto pasa, al otro lado se tiene al novio con el padre quienes también ayudan a organizar, pero la otra parte de la boda lo que incluye la comida, van a plaza o matan los animales desde temprano y ayudan a arreglar las sillas, las mesas, la carpa o chara principal donde se celebre (si es necesario).

Momentos previos se arregla con un traje que, normalmente, acompaña los colores del vestido de la novia.

Cuanto ya llegan los mayores, o chaches al lugar, se da inicio a la celebración del casamiento.

Los chaches les recitan a los dos jóvenes prospectos al casamiento diciéndoles:

En (calle de la novia) vive una rosa muy hermosa, y en (la calle del novio) vive un clavel

– “Rosa hermosa, ¿quieres al clavel?”

– “Clavel, ¿y tú a la rosa?”

Si la pareja contesta afirmativamente, ellos deben dar una respuesta clara para los chaches que estén

presentes y que así se entienda el acuerdo de los dos.

Se empieza una gran celebración, un festin privado y luego en las calles o en publico continúan con una juerga mientras el resto termina de preparar y planear lo que sea hará para los días de la boda.

-3 DIAS DE BODA

Todo inicia con un trato entre los padres y el novio donde el padre del a hija da un dinero, antes era oro al otro padre sellando un trato para garantizar el cuidado de ellos, cuando se hace el acuerdo suenan 3 tiros para avisarle a todos a los alrededores que ya va a haber casamiento.

El primer día se hace la entrega de la novia a la otra familia, donde la buscan una caravana de gente marchando donde el patriarca lleva una bandera grande de 2 metros de alto aproximadamente con una

manzana y un ramizo de flores en la parte de arriba, la cogen de la mano y la llevan a donde esta el novio, allí el novio se compromete a cuidarla y ellos continúan a darle 3 vueltas a el banderín.

Después de ello la novia se queda desde ese momento a vivir con el novio, los dos primeros días tienen que dormir juntos “como hermanos” como expresan y el 3 ya como casados. Al final del primer día antes de dormir hacen una juerga donde bailan, cantan, se embriagan hasta que ya quieran dormir.

El día siguiente es un día de preparativos para la famosa prueba del pañuelo, el resto de la gente que no se encuentra involucrada realizan un banquete, una juerga y bailan hasta la noche, bailan cosas típicas del lugar donde viven, canciones del clan y palos de flamenco. Normalmente la novia hace

preparativos en su intimidad para que la prueba salga bien sin problema y la madre va tejiendo la falda que se pondrá para tal prueba, mientras el novio normalmente se relaja en la juerga.

Día tercero.

-La Prueba Del Pañuelo (Ajuntamiento)

La prueba del pañuelo mucha gente la conoce como una leyenda urbana pero es cierta, esta es para comprobar que la novia llega virgen al matrimonio. El día de la boda, la señora

encargada de ajuntar a los dos se va para a una habitación con la novia junto a otras invitadas que ejercen como testigos y

comprueba si la novia es virgen con la prueba del pañuelo, en caso de que no lo sea el novio tiene la elección en si comentarlo públicamente, comentarle a alguien y seguir con la novia o devolverla y que devuelvan el dinero al padre de la novia junto a ella.

Para esta celebración todos los de el clan esperan a que despierten o van a levantarlos con música y bulla para que se levanten y animarlos a terminar el tercer día. Este día se carga la escopeta y mientras tanto se va realizando la comida, y la juerga.

El día se da inicio con un tiro a la manzana, la cual cae partida en dos y la novia y el novio le dan un mordisco al sobrante de ella.

Final De La Boda

La novia y el novio tienen la posibilidad de irse juntos a la chara a intentar embarazar la novia, descansar o entrar en juerga, al final se va realizando la juerga mas grande, mas bullera y “divertida” al final del día la novia y el novio deciden si se van a vivir con la familia del novio o escaparse y vivir juntos en su propia chara.

Este Proyecto toma sitio en el Barrio la fragua de Bogotá y sus alrededores, un barrio de los más habitados por Gitanos en Bogotá donde se acentúan actualmente un aproximado de 115 gitanos, este contexto es el más anhelado para el proyecto por su constante actividad comunal, por ser el lugar más usado para realizar bodas de los gitanos en Bogotá y actividades culturales de la misma magnitud, con una frecuencia en juergas constantes de 1 por cada 2 meses aproximadamente, acá se reúnen en el parque la fragua constantemente o en las calles del barrio para estas celebraciones donde las celebraciones toman alrededor de 3 días algunas.

Estas celebraciones son completamente abiertas al público y a la participación del mismo, en estas situaciones se alcanza a percibir un interés directo de las personas hasta enterarse de que el evento es gitano y su interés de participación cambia a inseguridad y a rechazo con justificación basada en los imaginarios Culturales falsos existentes sobre la etnia, donde los tildan de ladrones, vagos, invasores, brujos y algunas relaciones basadas en misticismos.

Son estos mismos imaginarios culturales que hasta el día de hoy persiguen a la etnia Gitana y es la misma la que se ha convertido en una lucha para la comunidad, este proceso ha logrado borrar la concepción sobre la etnia de algunos registros falsos, del significado oficial mostrado por la rae (que hasta hace apenas unos años cambio de ladrones a etnia nómada.), de su aceptación en sociedades, sus métodos de educación y en el reconocimiento de ellos como etnia oficialmente en algunos países. Aun sabiendo que la etnia gitana es una comunidad que existe en registros históricos desde los años 600 D.C, a nivel mundial, es hasta el año 2018 donde se empieza a evidenciar una integración y reconocimiento público sobre la etnia.

Aunque este reconocimiento a nivel político y legislativo existe, la desinformación causada por los movimientos de racismo, anti gitanismo y xenofobia en Europa ha dejado una marca global de imaginarios falsos.

Estos imaginarios culturales en el reciente proceso de Hibridación cultural de la comunidad en la sociedad paya, donde estudian y trabajan como cualquier otra persona, les han afectado gravemente a nivel identitario, ya que en la sociedad Bogotana paya socialmente perduran esos prejuicios e imaginarios culturales sin fundamento, La Kris oficial de los gitanos de Colombia ha manifestado un problema en las nuevas generaciones, donde dicen ellos y los jóvenes gitanos de Colombia que al vivir como payos, tienen que dejar a un lado sus costumbres, rasgos identitarios, expresiones culturales y lengua, debido al desconocimiento de los payos

sobre la etnia lo cual genera un rechazo hacia ellos. En el Barrio la fragua, donde habitan el 83% de los Gitanos de Bogotá, se ha identificado una perdida crítica de sus rasgos identitarios en las nuevas generaciones, por parte de los jóvenes una queja constante por el rechazo hacia ellos y respaldada mediante documentación por la organización oficial de gitanos Prorom, BBC, Capital, Gitanos de Colombia, noticieros nacionales e internacionales, entre otros muchos medios registro y divulgación.

MARCO TEORICO Y CONCEPTUAL

El proyecto está basado en los conceptos de La hibridación cultural, la etnometodología, el campo de estudio etnográfico, el concepto de imaginario cultural y la neurociencia en el aprendizaje lúdico.

En el primer proceso para definir el rumbo de nuestro trabajo me base en la hibridación cultural, me llamaban la atención los 3 subconceptos por los que Néstor García Canclini los cuales son: interculturalidad, identidad y consumo, basándonos en una reinterpretación que nos ayude a adaptarla a la teoría de la neurociencia de Michel Gazzaniga, para ver el como el consumo y la activación del cerebro en una metodología lúdica para el aprendizaje, permiten aprender de una forma concreta y sintetizada sobre una nueva temática y como este después de la actividad lúdica presenta un interés en la persona sobre la temática más a fondo y a su vez crea una hibridación cultural más homogénea al generar un interés y una conciencia directa y que el sincretismo de la hibridación no afecte los principios más identitarios o más importantes de ninguna de las dos culturas que pasen por este proceso.

Hibridacion Cultural

Hibridacion Cultural, es un fenómeno que ocurre durante el proceso en el que dos culturas se mezclan entre si o conviven mucho tiempo juntos, la Hibridacion Cultural dice que al unirse dejan algunas estructuras culturales de su propia cultura y la complementan con la otra, dejando una estructura cultural fundamental, creando un resultado similar a sus estructuras mas fuertes pero con propiedades culturales de la 2da cultura. Concepto desarrollado por Néstor García Canclini, introduciéndolo en un texto llamado “culturas híbridas”, donde el antropólogo argentino explica este fenómeno que ocurre entre dos culturas y sus estructuras fundamentales.

Las estructuras fundamentales de las culturas que se combinan y desaparecen en el momento de la hibridación son:

-Tradición: Transmisión de información, literatura, doctrinas, hábitos, ritos, costumbres, entre otros que comúnmente se transmiten de generación a generación en este caso por el voz a voz.

-Hábito: Práctica habitual de una persona, ser vivo o grupo en una colectividad notoria.

-Costumbre: Forma habitual de comportamiento en una persona, ser vivo o alguno de sus colectivos, esta se define por el largo uso o adquisición por medio de repeticiones de acciones o actos de la especie.

En el tema gitano, Se realiza un marco teórico para interconectar los conceptos que la componen. En mayoría estos conceptos usados o de los que provienen han sido extraídos de disciplinas diversas dentro de las disciplinas se encuentran: los estudios Humanos, antropología, etnometodología, Estudios sobre culturas como los son la sociología y la etnología, la

neurociencia... Y otras ciencias que estudian las culturas, los pueblos, sus historias y sus relaciones. Todos los conceptos que son más fundamentales son usados en la estructura del marco teórico es el de “pueblo-nación”, Son los conceptos que concurren y se consideran los más apropiados para la etnia Gitana Rrom es la definición de Helmut Schoeck, La cual defiende desde sus estudios sociológicos, la cual explica que “prescindiendo de todo juicio de valor, pueblo es una población de varios millones, como mínimo, que tienen el mismo idioma y la misma cultura, que habitan un Estado y que tienen (o aspiran a) una autonomía política.”¹ . consecuentemente, esta definición es la opuesta a la de Perrot y Preiswerk, la cual es más grata en virtud puesto a que engloba la relación con el otro: “la Nación –definida en principio como la población que habita un territorio sobre el que ejerce un poder estatal soberano- es, como la etnia, una sociedad que se forja una imagen de si misma y adopta ciertos tipos de comportamiento en relación a otras sociedades.”² .

En cuanto la etnometodología y la etnografía, nos basamos en Harold Garfinkel creador del concepto de etnometodología. Para poder entender el concepto planteado de la etnometodología, debemos partir desde un principio básico del que se basa este concepto y es dar por hecho que los humanos cuentan con un sentido práctico que les permite adecuarse a las normas, tal como es utilizada en el día a día haciendo uso de una racionalidad práctica.

En breve resumen, se trata de un concepto que tiene en cuenta principios de la sociología, en cuanto que toma en cuenta las formulas y caminos usados por los humanos en su día a día al momento de realizar simples tareas como lo son Socializar, levantarse, Dialogar y tomar de decisiones.

Este concepto en base a nuestro trabajo nos sirve para facilitar el método de aprendizaje en esos términos sencillos y cotidianos que nos sirvieron para facilitar el proceso lúdico y

adecuarlo al como aprender sobre las propiedades culturales de forma natural y simplificada sobre otra cultura o comunidad.

MARCO LEGAL

En Bogotá se han dado a conocer desde el siglo 19 hasta el día de hoy varias leyes y normas que protegen, promueven y avalan el proceso evolutivo y la expresión libre de la etnia Rrom los cuales facilitan el contexto de intervención y normatizan o delimitan el proceso del proyecto a realizar.

“Adiciona el literal b del artículo 5 del Decreto Distrital 781 de 1998, en el sentido de incluir en el Consejo Distrital de Cultura, a un representante del pueblo Rom que habite en el Distrito Capital.”

(Decreto 564, 1999, Alcaldía de Bogotá.)

“Establece el Sistema Distrital de Cultura. Determina que el Consejo Distrital de Cultura del Distrito Capital es el organismo de participación ciudadana para la concertación entre las autoridades del Distrito Capital y las comunidades, de políticas, planes, programas y proyectos culturales y sus respectivos presupuestos, para el estímulo, el fomento y el desarrollo cultural en el Distrito Capital, del cual hará parte un representante del pueblo Rom, al igual que de los Consejos Locales de Cultura del Distrito Capital.”

(Decreto 221, 2002, Alcaldía de Bogotá.)

“Reforma el Sistema Distrital de Cultura y establece el Sistema Distrital de Arte, Cultura y Patrimonio, el cual se organiza a través de Subsistemas, Mesas Distritales y del Consejo Distrital de Arte, Cultura y Patrimonio que convoca a los representantes de sus Agentes Culturales, Organismos y Organizaciones. Señala que el Subsistema de Culturas de Grupos y Comunidades étnicas y campesinas, mujeres, poblaciones y sectores rurales y sociales- Garantiza una equitativa interacción y una voluntad de convivir mediante políticas que favorezcan la inclusión, la participación, la equidad de género y étnica, la garantía y restablecimiento de los derechos culturales de la comunidad negra, grupos indígenas, pueblo rom y pueblo raizal, comunidades campesinas, mujeres, personas en condición de discapacidad, niños y niñas, jóvenes, adultos y adultas mayores, sectores rurales, sectores sociales LGBT (lesbianas, gays, bisexuales y transgeneristas), culturas de grupos urbanos y populares (artesanos, tatuadores), comunicadores comunitarios y otros sujetos históricamente invisibilizados, marginados y discriminados.”

(Decreto 627 de 2007 Alcaldía de Bogotá.)

“Modifica y adiciona el Decreto 627 de 2007, por el cual se reforma el Sistema Distrital de Cultura y establece el Sistema Distrital de Arte, Cultura y Patrimonio. Conformando el Consejo Distrital de Cultura del Pueblo Rrom.”

(Decreto 455 ,2009 ,Alcaldía de Bogotá.)

“Expide un marco normativo para la protección integral de los derechos del grupo étnico Rom o Gitano. Las administraciones territoriales deben concertar con el grupo étnico Rom o Gitano las prioridades y metas en salud establecidas en el Plan Nacional de Salud Pública, las cuales formarán parte del Plan de Salud Territorial, de conformidad con lo establecido en la Resolución 425 de 2008 y las normas que la modifiquen, adicionen o sustituyan. De igual forma las acciones de salud pública para el grupo étnico gitano debe cubrir a todos los miembros de la respectiva kumpañoa, así como deben estas establecer indicadores interculturales, cualitativos y cuantitativos, de la situación de salud pública de la población, y mecanismos de seguimiento y monitoreo, con el fin de verificar el efecto de estas acciones de salud, el impacto de los recursos y la adopción de medidas tendientes a conservar o recuperar la salud de sus integrantes”

(Decreto 2957, 2010, Nivel Nacional)

“Adopta la Política Pública Distrital para el grupo étnico Rrom o Gitano en el Distrito Capital. Define el marco General de la Política Pública, el enfoque diferencial para garantizar y restablecer derechos y los principios sociales, culturales y jurídicos que fundamentan y orientan esta política. El seguimiento y evaluación del cumplimiento de esta política se hará anualmente, durante los dos primeros meses del año, mediante la verificación del cumplimiento de los indicadores y a través de la gestión institucional en cuanto a las acciones afirmativas propuestas, y ejecución presupuestal reflejada en los programas y proyectos. El responsable del seguimiento será el Comité Sectorial de Desarrollo Administrativo de Gobierno, Seguridad y Convivencia y de su evaluación la Secretaría Distrital de Planeación.”

(Decreto 582, 2011, Alcaldía de Bogotá)

“Establece el marco normativo e institucional para la atención, asistencia y reparación integral de las víctimas pertenecientes al pueblo Rrom, ofreciendo herramientas administrativas, judiciales y mecanismos de participación, para que el pueblo Rrom y sus miembros individualmente y colectivamente considerados sean restablecidos en sus derechos de conformidad con la dignidad humana, la Constitución Política Nacional, los instrumentos internacionales que hacen parte del bloque de constitucionalidad, las leyes, la jurisprudencia, los principios internacionales a la verdad, a la justicia, a la reparación y a las garantías de no repetición.”

(Decreto 4634, 2011, Nivel Nacional)

“Establece un marco normativo para la protección integral de los derechos del grupo étnico Rom o Gitano. Para garantizar el derecho de acceso y participación de la población Rom en el Sistema General de Seguridad Social Integral, el Ministerio de la Protección Social, en consulta con el grupo étnico Rom o Gitano, implementará las medidas administrativas y normativas necesarias. Se tiene en cuenta las condiciones de equidad e igualdad, el respeto por las características socioculturales, itinerancia y amplia movilidad geográfica de los patrigrupos familiares y Kumpañy y demás características que desarrollen el enfoque diferencial para este grupo étnico.”

(Decreto Único Reglamentario 1066, 2015, Colombia (Artículo 2.5.2.1.1 al 2.5.2.1.21))

“Expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 - "Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad". Las entidades estatales del orden nacional conforme a sus competencias identificarán mediante un marcador presupuestal especial, las asignaciones presupuestales para los pueblos indígenas, comunidades negras, afros, raizales, palenqueros y Rrom, con el fin de preparar anualmente un informe de los recursos y los resultados obtenidos en desarrollo de estos pueblos de la vigencia inmediatamente anterior y los recursos apropiados para la vigencia en curso. Este informe deberá ser presentado a más tardar en el mes de abril de cada año, a las instancias de concertación y consulta de nivel nacional de cada uno de estos pueblos y comunidades.”

(Ley 1955, 2019, Nivel nacional, artículo 219)

“Absuelve consulta sobre la transferencia de la titularidad de la propiedad de un bien inmueble de propiedad del Distrito Capital a la Comunidad Pueblo Rrom - Sede de Reuniones. Cumplimiento de Medida Correctiva, precisando que la Oficina Asesora Jurídica del DADEP, se abstiene de emitir un concepto o juicio de valor concreto respecto de la opción para adelantar un proceso jurídico para llevar a cabo la transferencia de la titularidad de la propiedad de un bien inmueble, en razón a que atentaría contra lo consagrado en la Ley 1952 de 2019, y precisa que la única persona que puede determinar la opción de adelantar un proceso jurídico que busque la transferencia de titularidad de un bien inmueble del Distrito es el mismo interesado.”

(Concepto 202211 de 2022, Dadep)

“Modifica la Resolución 1841 de 2013, en el sentido de adoptar el Capítulo Diferencial para el Pueblo Rrom, en el sentido de incluir el capítulo diferencial para el Pueblo Rrom, los cuales constituirán un insumo fundamental para la formulación del siguiente Plan Decenal que, de implicar ajustes y complementariedades, serán construidas en el marco de los espacios participativos de las comunidades indígenas a través de las organizaciones y sus representantes, en especial la Subcomisión de Salud de la Mesa Permanente de Concertación con los pueblos y organizaciones indígenas, de la población víctima de conflicto armado y de las Kumpaño, respectivamente.” (Resolución 464, 2022, Ministerio de Salud)

Figura 1*Tabla de documento de proyecto para la organización de información.*

DOCUMENTO DE PROYECTO	
Nombre :	PorSolea
Institucion :	Universidad Jorge Tadeo Lozano
Ciudad :	Bogota D.C
Fecha de Creación :	
Sumario :	Aprendizaje sobre flamenco y sobre la comunidad Gitana

Usuario	Perfil	Localización
Personas Gitanas que se encuentren en una celebración (casamiento) Mayores de 16 años a preferencia.	PorSolea va dirigido a las personas payas que no tienen conocimiento alguno sobre la etnia gitana pero que están dispuestas a aprender sobre la etnia mediante la vivencia de sus expresiones culturales, usando principalmente métodos lúdicos estas personas serian los usuarios principales, ya que serian los actores principales que interactuarían de manera directa con la interfaz.	Ciudad:

<p>Personas payas (no gitanas) mayores de 16 años</p>	<p>De usuario secundario seria el Rrom que se encuentre una celebración, casamiento o juerga de preferencia, un gitano que se encuentre en una constante relación con la gente paya ya que serán los beneficiarios principales, también actuaran como secundarios ya que ellos actúan como los actores interventores del proyecto en el momento del feedback, en un segundo momento.</p>	<p>Bogota D.C</p> <p>Barrio La Fragua y sus alrededores.</p>
---	--	--

Nota: la información resumida de usuario y contexto sobre el documento establecida como tarjeta informativa del proyecto. Realizada por Juan Pablo Gracia

METODOLOGÍA DE DISEÑO

A partir de la decisión de uso del proceso etnometodológico para el desarrollo proyectual, se llegó al uso de un proceso más enfocado en lo sistemático para el desarrollo de la interfaz.

El método de diseño UE, (User Experience Design) Comúnmente para diseño de interacciones y para desarrollo web y de Interfaces.

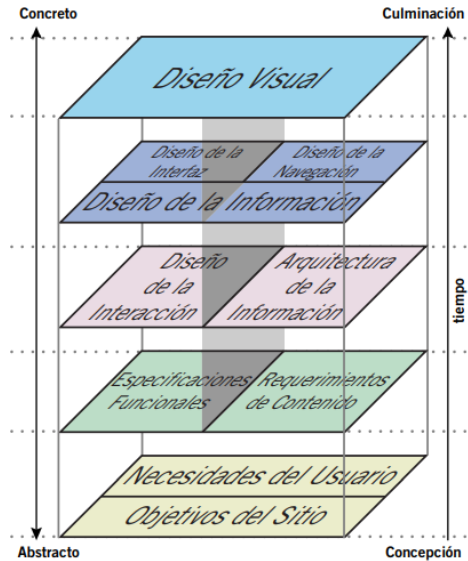
Comúnmente enfocado en experiencias, mediante interacciones realizadas por un usuario en un dispositivo o medio que funcione como interfaz que posibilita la vivencia.

Creado por un científico cognitivo llamado Donald Norman quien en su transcurso en 1988 fue el creador del texto (“Design of Everyday Things”).

En 1995 le dio nombre al diseño UX, ya que consideraba que la interfaz natural humana era demasiado escasa para las necesidades del hombre

Figura 2

Los Elementos de la Experiencia de Usuario de Garret



Nota: Organización de los niveles de experiencia establecidos en la gráfica de Garrett seguidos para la ejecución del proyecto (2002) traducido por Javier Velasco.

La necesidad de uso de este método fue porque se necesitaba el diseño de una interfaz que llegara a transportar o simular el lenguaje de entendimiento del aprendizaje ágrafo de la comunidad Rrom.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO:

Una de las oportunidades de intervención es aprovechando el hecho de que normalmente en una juerga o un casamiento hay más personas payas que gitanas como observadores, se creara un prototipo lúdico donde los payos puedan aprender mediante unas actividades dadas por el mismo prototipo que involucren historia, música, tradiciones, celebraciones que simulan una

vivencia de ellos y a la par informan acerca de ellos, en este se pueden situar los payos interesados en participar y sin interrumpir o afectar las celebraciones pero participando tendrán en el módulo una breve actividad interactiva en vivo que les indicara los compases en los que aplaudir, información de la música sonando, historia de ella y mediante un juego repasaran los compases en vivo acompañando y aportando al ambiente de juega y a su vez aprendiendo y viviendo la experiencia de participar y sentirse como un gitano mas de una forma interactiva y generando interés y a su vez mas respeto sobre la comunidad y comprobando los imaginarios falsos comunes que pueden afectar la relación en el proceso de la hibridación cultural.

Esta idea se realizará en un Módulo simulando la “Chara” gitana o el hogar gitano, donde la persona ingresará y podrá ver en una proyección una interfaz que le permitirá interactuar con 3 categorías, la categoría de música, celebraciones e historia.

En la categoría de historia encontrará un breve texto donde se resumirá la historia de la etnia hasta su actualidad en Colombia.

En la categoría de celebración encontrara un video de la correspondiente celebración que esté ocurriendo en el momento.

Y finalmente en la categoría de música encontrará un módulo lúdico donde tendrá que identificar los palos flamencos que están ocurriendo mediante instructivos e incentivos auditivos y visuales que le permitirán realizar los compases para comprobar su correspondiente respuesta.

Figura 3

Tabla de arqueología de la información de la interfaz

ESQUEMA DE FUNCIONAMIENTO DE LA INTERFAZ

Arqueología de Información	Menu	musica	historia	celebraciones
	Saludo y digitacion de nombre del usuario	Explicacion breve de la inamica Instrucciones para la lectura de compas en la ludica + ej	Origen	Informacion sobre la celebracion del momento
	Opciones: Celebraciones Historia Musica	Seleccion de personaje que acompañara en la ludica Informacion sobre los personajes	Primera partida separacion Llegada a Europa	Volver al menu principal

	<p>Introduccion a la categoria selecta</p>	<p>Suena musica de fondo con compas evidente</p> <p>Inicio ludica nivel 1</p> <p>hay 3 posibles opciones de as que tiene que elegir la correcta</p> <p>2 minuto para que la persona pueda realizar el ejercicio de lectura y ejecucion</p>	<p>Distribucion por europa</p> <p>llegada a America</p>	
		<p>Seleccion de opcion</p> <p>paso a siguiente nivel</p>	<p>Creacion de clanes</p>	
		<p>Al finalizar los 5 niveles un mensaje y un "souvenir educativo" que muestra su superacion de la ludica.</p>	<p>Creacion de himno,</p> <p>Ofiializacion de idioma</p>	
		<p>Volver al menu principal</p>	<p>Actualidad en Colombia</p>	
			<p>Volver al menu principal</p>	

Nota: Esta grafica está realizada para plasmar la interaccion que el usuario tendría en la interfaz. Realizado por Juan Pablo Gracia.

DETERMINANTES Y REQUERIMIENTOS DE LA INTERFAZ Y MODULO

Determinantes:

- La interfaz tiene que enseñar sobre la ejecución de los palos ejecutados en una juerga de forma lúdica.
- La interfaz tiene que ser de fácil entendimiento y ejecución para los usuarios.
- La interfaz tiene que tener un modulo de educación sobre la historia, otro sobre las celeraciones y uno lúdico de una actividad donde se ejecuten los compases
- El producto debe poder ser adaptado a la feria en las celebraciones gitanas del parque la fragua.
- La interfaz debe tener una interacción sencilla que dure de 15 a 20 minutos max
- La interfaz debe representar a la etnia tanto visualmente como en su contenido.

Requerimientos:

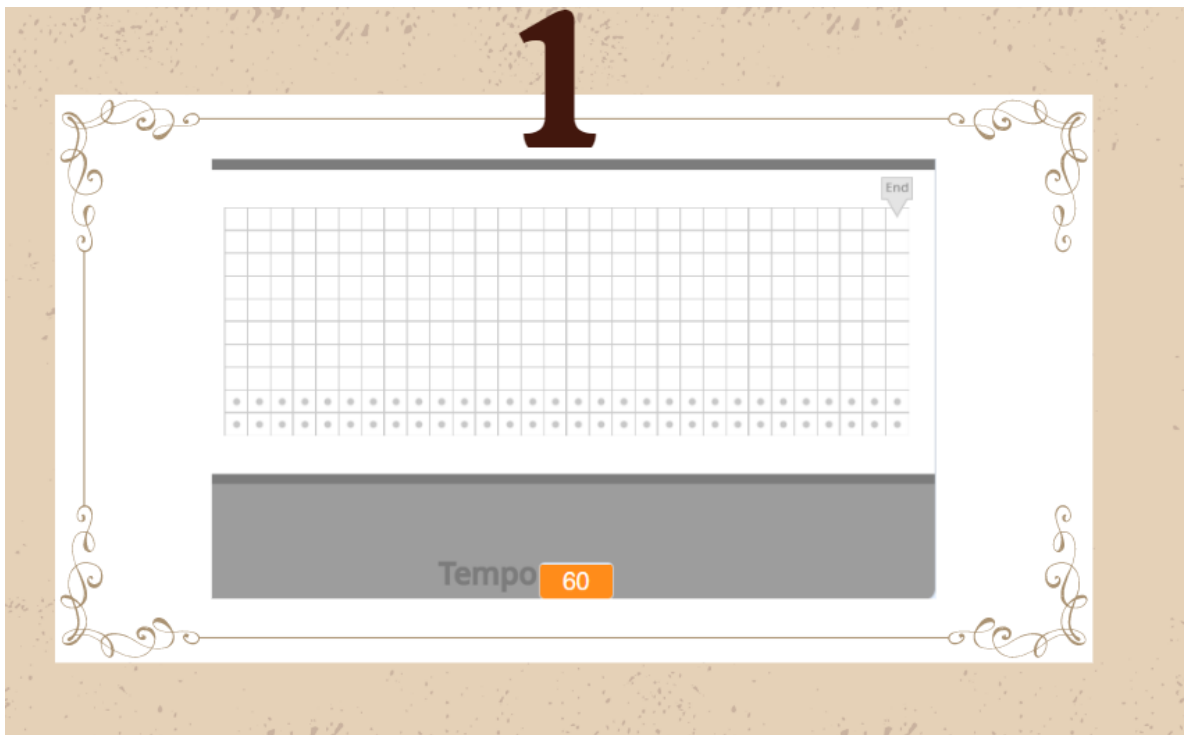
- Que resista el montaje por 8 horas
- La interfaz requiere un lenguaje de entendimiento familiar y sencillo para todos.
- Requiere un semi aislamiento de 30 db para el aporte de los auriculares aislantes.
- La interfaz requiere una plataforma con un input que como resultado en su output sea un intento de ejecución de los palos flamencos y el aprendizaje sobre la etnia mediante la musica.

- La interfaz requiere de generar una introducción a los palos para poder crear un puente al momento de la juerga
- La interfaz requiere de recursos audiovisuales para el entendimiento de los palos, para facilitar su participación en las juergas.

DESARROLLO DE LA INTERFAZ

Figura 4

Primer acercamiento



Nota: Music Box Realizada en Scratch, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

PRIMER ACERCAMIENTO DEL PROYECTO

fue una indagación sobre el compás en una realización de una interfaz de sonido en scratch que permitía tocar un instrumento en loop cada vez que pasaba encima de un cuadro marcado.

Esto con la finalidad de abarcar el problema de la música en el que se requería una experiencia semi-autodidacta para el entendimiento de ella.

El problema principal de esto es que recurriendo a la realización de este prototipo me di cuenta que no llegaba a tocar la problemática principal ni el objetivo general del Proyecto.

Así que procedí a buscar el cómo resolver el punto de acercamiento hacia lo que buscaba representar de la etnia Rrom, el cómo traducir el lenguaje cultural llevado por los Rrom a un Payo.

Figura 5

Segundo Acercamiento



Nota: Prototipo Ludico , Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

SEGUNDA PROPUESTA DE ACERCAMIENTO.

Fue un prototipo lúdico que seguía un sentido normativo parecido a los juegos de rol y con lúdicas diferentes por categoría en la que se iba aprendiendo sobre la comunidad mientras se avanzaba, representándose en el juego el eje participativo de la kris romani, las leyes, acontecimientos históricos, representantes, clanes, historia y expresiones culturales.

Lo malo de esta dinamica es que se acercaba demasiado a la problemática y al objetivo en varias categorías y lógicas del juego, pero no los tocaba a profundidad y no creaba esa semi

inmersión buscada, además de alejarse del contexto del parque la fragua y plasmarlo en una ludica posible hasta en casa.

TERCERA PROPUESTA (PRIMEROS MODELOS DE LA CABINA),

Figura 6

Tercer Acercamiento



Nota: Prototipo Cabina Modelado en Rhinoceros y editado en Photoshop. Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Este era un modelo enfocado principalmente en la insonorización mediante la forma del modulo y el material, para lograr una insonorización de 30 db al interior de ella y seguir una dinamica directa de una actividad dentro de la interfaz ludica que fuera musical.

El problema principal fue que se requería un cambio gracias a que no era práctica en la portabilidad para un evento de una etnia al momento de el armado, de la instalación y mucho menos en la estética de una feria Gitana.

Así que investigando y retomando caminos recorridos previos decidí acoplar lo de el prototipo lúdico de mesa y sus categorías para acoplarla en la interfaz y realizar un cambio en el Módulo que permitiera una comunicación contextual más arraigada a los principios Rromaníes y a su vez conserve la experiencia semi- autodidacta de ayudar a la persona a navegar e introducirse a un evento Gitano informándose, educándose y aprendiendo sobre la celebración y sus expresiones Culturales para poder participar directamente y generar un vínculo que ayude a cambiar los imaginarios con la realidad.

PROTOTIPO

Cabina:

Esta basada en una carpa gitana usando los materiales y los elementos que la caracterizan para su construcción simulando un hogar gitano, donde los gitanos aprenden a realizar estos compases y siendo esta uno de los símbolos más importantes en la vida de un Gitano.

Materiales y su significado.

Telas rumanas que se caracterizan por ser las telas que usan como paredes internas para la casa, se distinguen mucho entre los gitanos por su grosor y firmeza.

Tapetes orientales, comúnmente el sitio donde los gitanos se sientan y se reúnen a comer en cada una de sus charas, particularmente los tapetes orientales son tapetes que visualmente

congenian con su estética similar a la india o a países de medio oriente, también conocidos como tapete persa, creados para el uso de las tribus nómadas persas.

Un pañuelo grande bordado por una “male”, comúnmente estos pañuelos son usados para la famosa prueba del pañuelo, uno de los símbolos mas auténticos del casamiento, donde la mujer de mas experiencia o “mayor” borda un pañuelo el cual se introducirá para romper el himen de la mujer y probar la virginidad de ella, este simboliza la pureza en la etnia Rrom y es la razón por la cual se utiliza como proyector para mostrar la interfaz.

Un toldo como base, como lo usan los Rromani de Colombia para alzar campamentos rapidos o ferias en las celebraiones Rrom

Figura 7 & 8

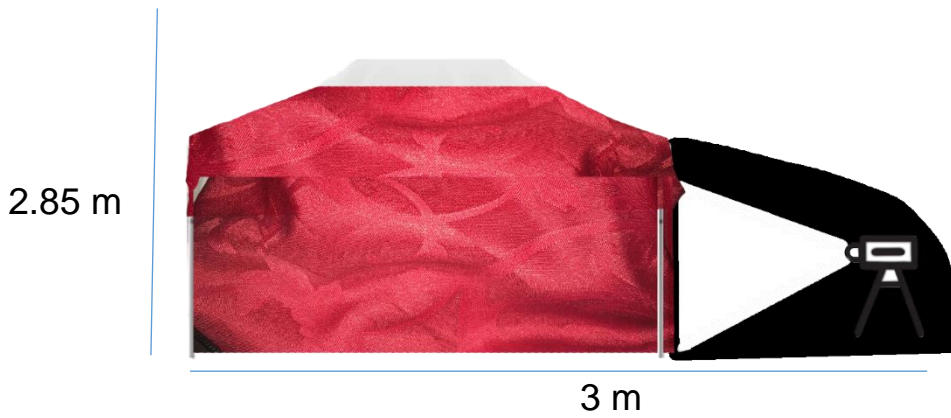
Prototipo Final De Cabina



Nota: Prototipo Cabina Final Ubicada En La Universidad Jorge Tadeo Lozano Para Prueba Con Usuarios, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 9

Medidas De Cabina



Nota: Montaje Representativo para indicar las medidas de la cabina final realizadas en Photoshop, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 10

Muestra Del Usuario En La Cabina Final



Nota: Montaje Representativo para mostrar al usuario realizando la actividad, montaje realizado en Photoshop, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Interfaz

La Interfaz se ha desarrollado en Unity, usando el código c++, la decisión del uso de este es por viabilidad en el continuo mejoramiento de la interfaz y la gran posibilidad que este motor de aplicaciones y videojuegos permite en el desarrollo.

El principio de esta interfaz es informar y enseñar sobre la Etnia Rrom, su música, Celebraciones e Historia y lo que este ocurriendo en la celebración del momento donde se encuentre ubicado, A su vez buscar que este sea un puente para generar un vinculo entre la Comunidad y los Payos observadores, donde después de usarla puedan resolver sus dudas con los Gitanos, Familiarizarse con ellos y participar en la Etapa de “Juerga” realizada en todas las celebraciones.

La fase beta la cual será la proyectada en la fase de alcance de proyecto, es una interfaz funcional que permite la navegación libre por el y sus 3 categorías las cuales son:

Música:

En ella los usuarios podrán entrar en una lúdica donde podrán aprender mediante una actividad de lectura de compas sobre diferentes palos (géneros) flamencos que cambiarán según la celebración lo requiera.

En este encontraran unos videos guías donde aparecerá un patrón con sonido de fondo que indica tanto visual como auditivamente el cómo se realiza el palo y a sus costados una información visual que muestra las diversas opciones, con su correspondiente lectura de compas.

Se quiere que la persona intente realizar la lectura del compás con el incentivo, lo intente interpretar y cuando considere que es correcto con la ayuda de los implementos visuales de los costados, este seleccione entre 4 opciones cual es la que considera correcta.

Al final de responder las preguntas este le mostrara un resultado de acuerdo a los aciertos logrados y dándole la opción de repetir el proceso a la persona, para así mostrarle mediante esta lúdica una experiencia de como mediante la práctica y un incentivo visual o auditivo, los Gitanos aprenden de forma casi que autodidacta a acompañar el compás de su música.

En conclusión: Esta etapa de la interfaz es una lúdica para compartir la experiencia de como los Gitanos aprenden a leer su música y a su vez es una ayuda para enseñarle a los payos la música Gitana y facilitar su participación en las Juergas para acompañar a los Gitanos con su compas.

Celebración:

Esta categoría posee un contenido que cambiara según la celebración presente en la Feria Gitana, en la fase beta de la interfaz, la cual se sitúa en un casamiento Gitano, se muestran dos de los Gestos que se vivirán en la feria, donde una es un video que muestra el Gesto del “Pedimiento”, la actividad principal del primer día de casamiento y el gesto de la “juerga”, actividad con la que finaliza el día 1.

Son Videos que muestran diferentes contextos y tiempos donde Gitanos en un Casamiento realizaron estas actividades y para generar información sobre ellas y familiarización sobre ellas.

En conclusión: Esta etapa de la interfaz es un módulo Audiovisual que muestra las Actividades de la celebración concurrente.

Historia:

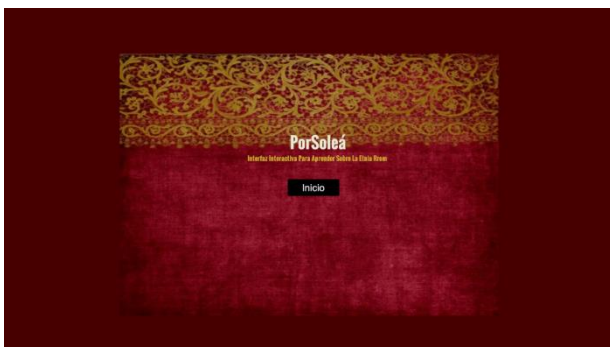
Esta categoría posee un contenido en escrito que explique el recorrido de los Gitanos en un resumen desde el año 600, sus 3 grandes movimientos y el como llegaron hasta Colombia.

La idea de este módulo se basa en el principio de que la etnia Rrom es una etnia que comúnmente es “ágrafa” y no posee un registro de su historia de forma escrita, por esta razón se Busca que esta interfaz que cuenta con un registro general de lo que se conoce de la historia Rrom sea complementado con la historia propia de cada clan y continúe escribiéndose acorde a lo que su historia siga recorriendo para así datar la misma huella del clan en ella y dar a conocer su historia de una forma mas personal.

En conclusión: Esta etapa de la interfaz es un módulo educativo que busca mostrar la historia de la etnia y el clan de una forma activa.

Figura 11

Pantalla Inicio



Nota: Pantalla de Inicio de interfaz PorSolea, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 12

Categorías



Nota: Pantalla de Categorías de interfaz PorSolea, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 13

Música 1, Introducción



Nota: Pantalla de Explicación de categoría “Música” de interfaz Por Soleá, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 14

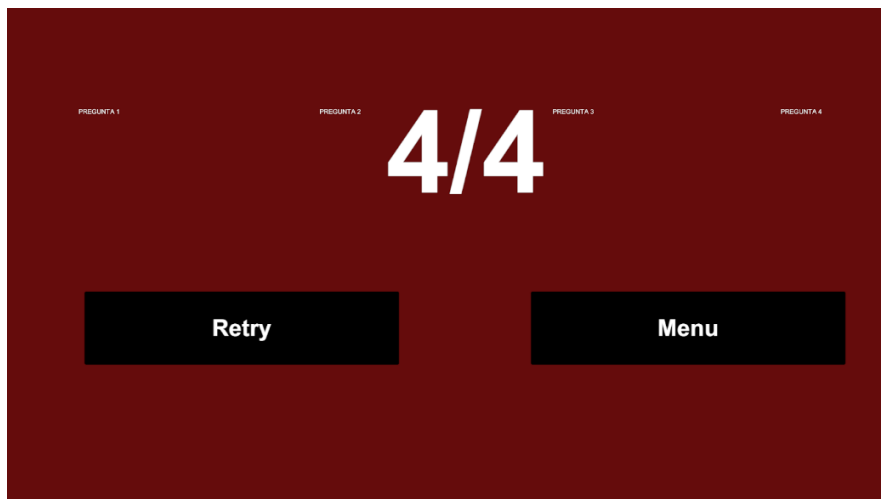
Catergoria Musica



Nota: Pantalla de Lúdica Musical de interfaz Por Soleá, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 15

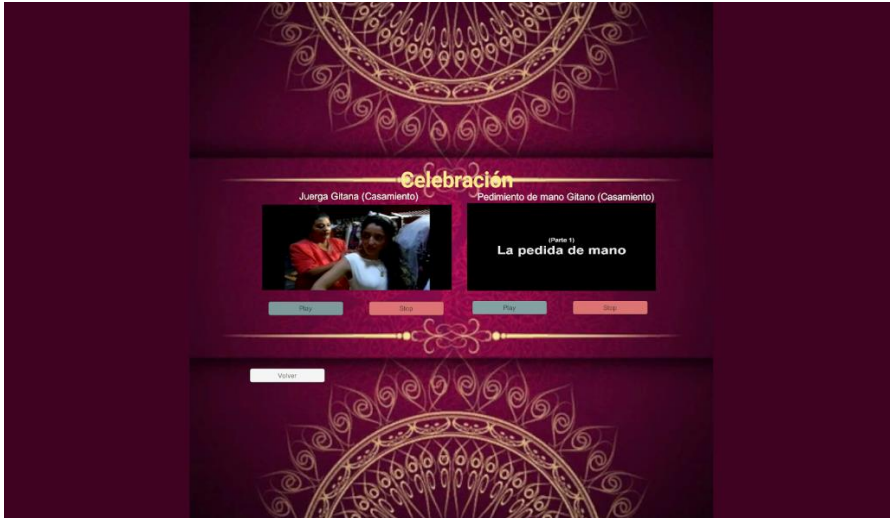
Pantalla Resultados



Nota: Pantalla de resultados de actividad musical de interfaz PorSolea, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 16

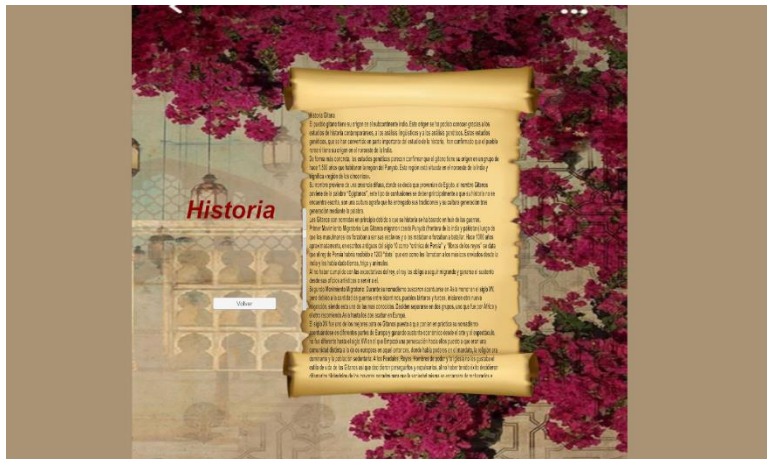
Categoría Celebracion



Nota: Pantalla de Categoría “Celebración” de la interfaz Por Soleá, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

Figura 4

Primer acercamiento



Nota: Pantalla de Categoría Historia de la interfaz Por Soleá, Realizado por Juan Pablo Gracia 2022.

COMPROBACIÓN CON EL USUARIO:

Se realizaron 2 comprobaciones por prototipo y evolución, en donde para el primer prototipo se tuvo a un compañero y los profesores.

PRIMER PROTOTIPO: siendo este una caja de producción enfocada a la identificación de Música recibio de retroalimentaicon de mi compañero Daniel Vargas las siguientes declaraciones:

“No entiendo la relación real con la etnia de este producto, veo el desarrollo de la música, aunque no lo veo claro.”

Los profesores corroboraron a esta opinión de Daniel pero se enfocaron principalmente en que mi problema era la Etnia y el tema musical era una herramienta de posible comunicación entre los dos usuarios, puesto a que es un idioma que se tiene en común entre los dos y ya es un concepto que es usado en la hibridación como interpretación de la música actual.

SEGUNDO PROTOTIPO: siendo este una herramienta lúdica física interpretada como un posible “juego de mesa” entre los usuarios Nicolas Rodriguez, Rafael Garces. Arquitectos egresados de la Universidad Piloto y los profesores del Curso CPG.

Entendieron el concepto general de la lúdica, aunque en este por parte de Nicolas Rodriguez “no se entiende con precisión un lenguaje visual de la etnia y una estructura legible de la dinámica” esto siendo un aporte tomado en las decisiones de la falta de estructura y la complejidad dada.

Rafael Garces nos dice que “No se entiende una finalidad mediante el juego y tampoco se logra adentrar mucho en una temática. tiene muchas y pocas llevadas a profundidad”. Este aporte

critico nos llevo a tomar la decisión de enfocarnos en categorías en específico sobre lo que se quiere relatar o enfocar para la interacción.

Finalmente, los profesores después de dos presentaciones y un intento de realización de la lúdica hacen notar un factor muy especial que genero un cambio radical en la propuesta y fue el factor del contexto. se perdía el contexto directo con el parque la fragua y la comunidad y pasaba a simularlo y a poder ser usado fuera del contexto, lo cual quitaba ese enfoque prioritario por intervenir de forma inmediata.

TERCER PROTOTIPO: Teniendo en cuenta los feedbacks de las propuestas pasadas, procedí a integrar todo en el contexto mediando en una interfaz dispuesta al público en la entrada de las ferias Gitanas que se realiza en los casamientos y celebraciones más tradicionales, con él se realizó las dos comprobaciones, una siendo con Omar David Gracia

Ingeniero Industrial egresado de la Universidad de los Andes, donde me dio el siguiente análisis luego de probarlo “La interfaz no está en el formato, pero creo que, para ser un Beta esta bien, Una actividad corta pero eficiente. Lo único sería ver que tan bien la complementan la categoría historia y celebración que no se puede visualizar bien”

Estas observaciones se tuvieron en cuenta para el mejoramiento del formato y visual para el entendimiento del a misma y para plasmar la parte beta de las otras dos categorías.

Por otro lado los profesores tuvieron una comprobación en la que el formato también se encontraba pequeño y procedieron a indicarme que la parte visual de la categoría lúdica de música no indicaba algo conjunto con el resto de la plataforma y que debiai mejorar los botones y la parte visual, junto con el formato para ser jugado o manejado de forma correcta.

CONCLUSIÓN:

Este proyecto ha tenido un proceso arduo de investigación y de aprendizaje en el que he podido desarrollar y complementar mi perfil profesional.

En el recorrido de desarrollo la toma de decisiones fue un aspecto fundamental donde he aprendido a tener en cuenta un proceso continuo donde debo tener en cuenta constantemente los aspectos de contexto, usuario y problemática constantemente para así empeñar un proceso autocrítico con el proyecto y los roles que cumplo en él, para así buscar el desarrollo de mejor conveniencia para la solución eficaz de los problemas.

Personalmente la temática fue un elemento clave para la toma de decisiones, tener una problemática y un usuario tan cercanos a mí, me ha planteado una mejora en mi perspectiva proyectual en donde puedo proyectar más personalmente las problemáticas y tomarlas en cuenta en un perfil profesional.

Aparte de mi proceso personal en el perfil profesional, en este proyecto he aprendido varias habilidades a la par de su desarrollo, entre esas están:

- Aprendí a usar el programa Unity para el desarrollo de juegos y plataformas interactivas.
- Programación en C++ en acompañamiento con la lectura de las librerías de Unity Engine para su implementación en el desarrollo de la interfaz.
- Desarrollo de Video Juegos y Juegos de mesa en conceptos de Diseño UX.

- Estudios de temáticas Etnoeducativas y su proceso de realización.
- Desarrollo de metodologías y tecnologías nuevas.
- Implementación de estrategias sociales para la implementación en el tema de Hibridación Cultural.

Entre muchas otras habilidades que se entrecruzan en el perfil profesional y el perfil personal.

También considero que este proyecto tiene un potencial de impacto en la profesión Diseño Industrial, principalmente en la rama del diseño Social, ya que este proyecto abre una puerta a un uso audiovisual de lectura sobre la cultura y sus expresiones culturales en una forma sencilla para la implementación en culturas ágrafas y otro tipo de etnias y grupos sociales donde se requiera generar un vínculo, entendimiento o conocimiento sobre la misma.

Considero que el Diseño Industrial tiene una oportunidad de impacto por encima de lo objetual en la actualidad, ya que estamos en una generación donde un niño tiene más entendimiento del uso de la tecnología que dé el mismo desarrollo educacional tradicional, por esta razón considero que es un lenguaje que complementa el entendimiento compactado y una oportunidad igual que este proyecto para generar vínculos y crear puentes entre sociedades, en procesos de vinculación o de Hibridación Cultural.

BIBLIOGRAFÍA

https://www.gitanos.org/upload/85/61/interior_discriminacion_2016_web.pdf

© Fundación Secretariado Gitano (FSG) Madrid 2016, Serie Cuadernos Técnicos nº 119.

<https://atheneadigital.net/article/view/v21-2-vacas>

2021, trinidad Muñoz Vacas, Universidad Pablo Olavide.

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/12/141209_colombia_gitanos_rrom_conflicto

[_aw](#)

Arturo Wallace, BBC Mundo, Bogotá (@bbc_wallace), 10 diciembre 2014.

<https://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v23n67/v23n67a3.pdf>

Anderson Moebus Retondar, Mayo-agosto de 2008, pp. 33-49

Hibridismo cultural: ¿clave analítica para la comprensión de la modernización latinoamericana?

<https://crm.org/articles/the-godfather-of-ux-don-norman-user-centered-design>

Saturday, July 11, 2020 , Christopher Sirk

<http://www.jjg.net/elements/>

© 2000-2004 Jesse James Garrett

[https://prisma-network.eu/our-work/10 digital skills to master in 2021 UX-Design](https://prisma-network.eu/our-work/10-digital-skills-to-master-in-2021-UX-Design)

16-02-2021 James Garret

<https://lasbodasoriginales.com/bodas-gitanas/#:~:text=Si%20la%20chica%20acepta%2C%20es,pe luquer%C3%ADa%20para%20pe in arse%20y%20maquillarse.>

Las Bodas Originales Copyright © 2022.

<https://lasbodasoriginales.com/bodas-gitanas>

Las Bodas Originales Copyright © 2022.

<http://www.dissoc.org/ediciones/v04n03/DS4%283%29Firth.pdf>

Alan Firth Newcastle University, United Kingdom, 2010 ISSN 1887-4606

<https://www.wildcodeschool.com/es-ES/blog/que-es-ux-ui-diseno-interfaz-usuario-experiencia>

11 junio 2021, Melanie Coltel.