K JEONG 저

Movimiento sin límites

Brittany Villarreal Ramos
PADCV 2023-1

Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Brittany
Villarreal Ramos

Énfasis en Diseño Editorial y OC. Comunicación
Semestre 7

Director(a): Elingth Rosales

Tema: Visibilización del Kpop Dance Cover en la ciudad de Cali como disciplina

Título: KJeong

Diseño de Comunicación Visual
Departamento de artes, arquitectura y diseño
Facultad de Creación y Habitát

2023-1

Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali







EN PRIMER LUGAR:

Gracias a Elingth Rosales, Ángela Sánchez, María Paz Vélez, Faynory Mora, Diego Narváez y Juliana Pino por inspirarme, enseñarme, aconsejarme, celebrarme y escucharme, no solamente durante el proceso de este proyecto, sino durante todo mi proceso académico. Sus ideas, experiencia y paciencia fueron clave para darle sentido y solución a mi objetivo y sé que hoy no sería igual de no haberlos conocido.
A cada docente que paso por mi vida, también quiero agradecerle, pues dejaron pequeñas semillas en mí que han ido creciendo y me ayudan a convertirme en la profesional que quiero ser y en la que diseñadora que acaba de enfrentar miles de retos.
Gracias a Yamit Restrepo por todo el apoyo y acompañamiento durante todo este proceso, sin tus palabras de apoyo, convicción y esfuerzo, probablemente me habría rendido hace mucho tiempo. Gracias por creer en mí.
Gracias a Gabriel Morales por sus asesorías y salvavidas, mis trabajos no serían lo mismo sin ti.
Mil gracias a todas las personas que colaboraron para que este proyecto fuera una realidad, bailarines, líderes, maestros, trabajadores y directivos del Centro Cultural Coreano, compañeros de clase, amigos... les agradezco desde el fondo de mi corazón.
Y por último, pero no menos importante, este proyecto va dedicado a la persona más guapa de mi vida, sé que hubieras amado ver todo este proceso. Kjeong va en tu honor querido Stev.

CONTENIDO

Introducción 5

Objetivos 6
Motivación/Justificación 7
Planteamiento del problema 9
Descripción del usuario 10
Aliado 11
Marco de referencia 12
Metodología de diseño 18

1.ESCOGER LA CANCIÓN 20

Benchmarking 24

2.PROFUNDIZAR LA CANCIÓN 30

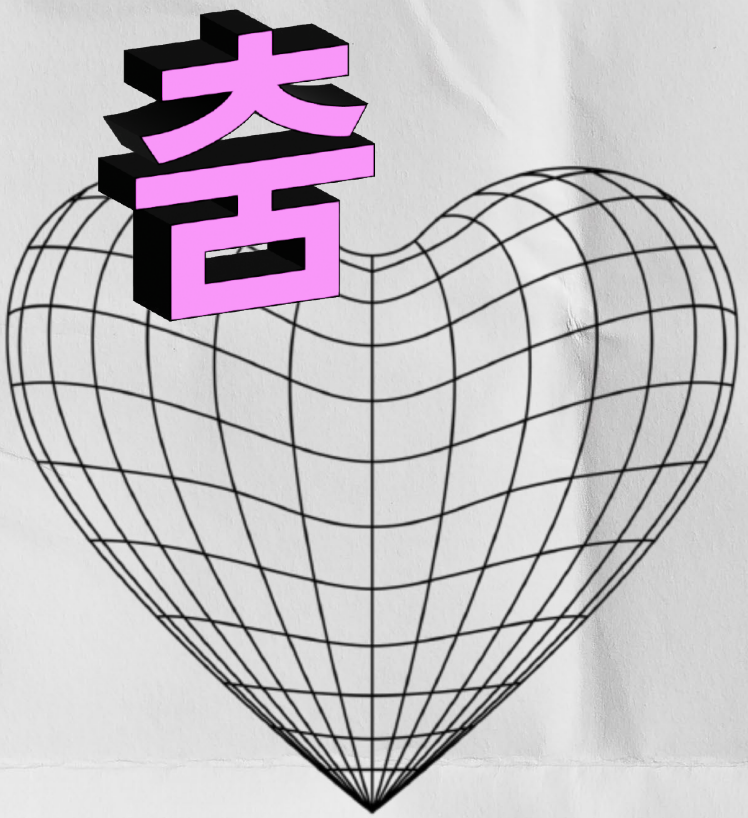
Requerimientos de diseño 32
Sistema de Producto 34

3.CREAR SECUENCIA DE BAILE 39

Contexto de "Jeong"(정) 41
Bocetación 43
Propuesta final 45

4.MOSTRAR LA COREOGRAFÍA EN TARIMA 59

Referecias 65
ANEXOS 66





INTRODUCCIÓN:

A pesar de su creciente popularidad a nivel global, el Kpop Dance Cover enfrenta una gran problemática: su falta de reconocimiento como una disciplina artística legítima. normalmente, se categoriza como un simple pasatiempo, sin recibir la atención y el respeto que merece por parte de la sociedad y las instituciones culturales. Esta falta de reconocimiento limita las oportunidades para los artistas del Kpop Dance Cover de desarrollar su talento, acceder a espacios adecuados para su práctica y compartir su arte con un público más amplio.

En respuesta a esta problemática, surge el proyecto "KJEONG". que busca establecer una plataforma integral dedicada al Kpop Dance Cover, donde se educará, mostrará e invitará a las personas a involucrarse en este mundo para que los artistas de este sean reconocidos. A través de una combinación de recursos en línea y eventos presenciales, "KJEONG" proporcionará un espacio inclusivo y colaborativo que fomente el crecimiento y la profesionalización del Kpop Dance Cover.

Además, este proyecto buscará promover la visibilidad del Kpop Dance Cover a través de estrategias de difusión y educación y para ello se trabaja de la mano del Centro Cultural Coreano de Cali.

En resumen, a través del proyecto "KJEONG", buscamos transformar la percepción del Kpop Dance Cover, posicionándolo como una disciplina artística digna de estudio, práctica y reconocimiento. Esperamos que este proyecto marque el comienzo de una nueva era para el Kpop Dance Cover, donde los artistas puedan florecer y ser reconocidos por su talento, pasión y dedicación.

OBJETIVOS:

GENERAL

Difundir las prácticas dancísticas del KPOP Dance Cover para reconocer esta disciplina dentro de la comunidad de danza en la ciudad de Cali.

- **Describir** prácticas, actividades, costumbres que conforma la comunidad de KDANCERS.
- **Distinguir** todas las dificultades que deben abarcar este sector de bailarines.
- **Desarrollar** un producto transmedia a partir de las prácticas dancísticas dirigido a toda la comunidad.

MOTIVACIÓN/ JUSTIFICACIÓN:

La popularidad de la Ola coreana se ha propagado rápidamente en todo el mundo, generando diversas tendencias en diferentes áreas y disciplinas. Colombia no ha sido una excepción a esta influencia. A nivel nacional, han surgido comunidades inspiradas en la cultura coreana. Esta tendencia, conocida como "Hallyu", ha despertado un interés masivo en diferentes áreas y disciplinas, desde la música y el cine hasta la moda y la gastronomía, las cuales se dedican a difundir y comunicar todos los aspectos de esta cultura, atrayendo cada vez a más personas.

Dentro de esta escena, se encuentra la industria del KPOP, un género musical originado en la península coreana que ha impactado significativamente en la vida de muchos, incluyendo a los bailarines de dance covers en la ciudad de Cali. Sin embargo, el sector de bailarines siempre ha sido subestimado en países como Colombia, lo que hace que ser considerado "profesional" sea un desafío arduo y para aquellos que se enfocan en un género tan nuevo como el KPOP, la dificultad aumenta aún más.

La censura hacia lo desconocido, la incertidumbre sobre el futuro, la falta de apoyo, los recursos limitados y el rechazo por parte de la familia y la sociedad han obligado a estos bailarines a buscar en las calles la aceptación, el apoyo y un futuro, creando así una red colaborativa impulsada por la pasión, la dedicación y la disciplina.

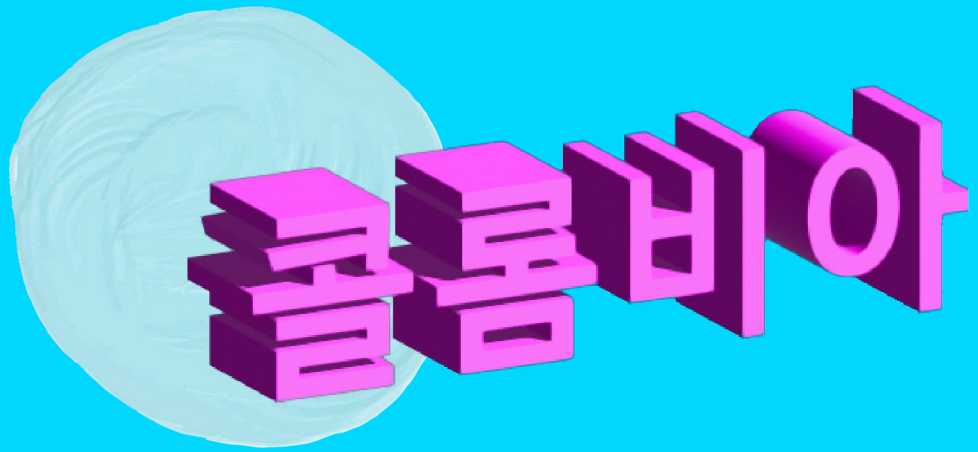
La incursión de los productos coreanos en América Latina rompe con la idea de cercanía cultural que se ha discutido en diversos escritos. Además, se enfrenta a un mercado que está acostumbrado a consumir productos estadounidenses de alta calidad técnica y narrativa a precios relativamente bajos, debido a la tendencia regional a la piratería y a la difusión particular del Hallyu a través de sitios web gratuitos administrados por fans. Por último, es evidente que no existen puentes idiomáticos, históricos o culturales entre ambas culturas.

Para comprender lo mencionado anteriormente, Bodomo y Chabal (2014) presentan la Teoría

PRINCIPALES EXPONENTES DEL HALLYU EN COLOMBIA*



*Datos administrados por las cuentas oficiales de Inststagram



de la Construcción de Identidad Intercultural a Larga Distancia (LDCCICT, por sus siglas en inglés). Esta teoría sostiene que los consumidores globales definen y establecen relaciones con otras identidades culturales a través del consumo de sus productos culturales, sin que sea necesario un vínculo territorial o personal más allá del simple gusto. A medida que los grupos culturales se entrelazan cada vez más a nivel mundial, se espera un aumento constante en la prominencia de identidades biculturales y múltiples identidades.

La presente investigación nos permitirá identificar las diversas dificultades que enfrentan los bailarines de Kpop Dance Cover para establecer un espacio seguro en la ciudad, y en el futuro, a nivel regional y nacional. El objetivo es encontrar soluciones a esta problemática. Mediante la difusión y la educación, se busca concientizar a la sociedad acerca de este nuevo sector artístico y así aumentar las oportunidades y fomentar la comprensión de la población respecto a esta disciplina.

Con este enfoque, se espera generar cambios significativos en la percepción y el apoyo hacia los bailarines de Kpop Dance Cover, promoviendo un entorno propicio para su desarrollo artístico y profesional. Además, se aspira a contribuir a la valoración y reconocimiento del gremio artístico que se forma en torno a esta forma de expresión, impulsando la creación de espacios de encuentro, educación y colaboración en el ámbito local y más allá.

EVENTOS SOBRE COREA EN COLOMBIA

- SOFA 2022 Pabellón 4 de corea: 150.000 personas (5 días) Bogotá
- KSTART 2019: 3.600 personas (Full aforo)
- Hallyu Poket nacional bucaramanga 2019: 1.100 Personas (Full aforo)
- KSTART 2018: 2.100 personas full aforo
- Hallyu Poket nacional Manizales 2018: 850 personas (full aforo)
- KSTART 2017 3.600 personas full aforo
- Hallyu poket nacional Medellin 2017: 720 personas
- Hallyu poket nacional Cali 2016: 550 personas
- Hallyu Poket Nacional Bogota 2015: 950 personas

Eventos desde el 2010 hasta el 2014 sin datos.

CONCIERTOS DE KPOP EN COLOMBIA

- Ukiss fan meeting 2012: 950 personas aforo parcial
- Ukiss concierto 2013: 1.500 personas aforo parcial
- Teentop concierto 2014: 3.605 aforo parcial
- Dream catcher 2018: 750 personas aforo parcial
- KARD concierto 2018: 1.756 personas aforo parcial
- MONT concierto 2018: 320 personas aforo parcial
- MONT concierto 2019: 355 personas aforo parcial
- KARD concierto 2022: 1.550 personas aforo parcial
- Omega X concierto 2022: 600 personas aforo parcial
- NCT127 concierto 2023: 10.000 personas aforo parcial

(Información brindada por Hallyu Colombia)



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La problemática que rodea a los bailarines de Kpop Dance Cover en Colombia es multifacética y presenta diversos desafíos que limitan su reconocimiento y desarrollo como profesionales en el campo artístico.

En primer lugar, el Kpop Dance Cover se enfrenta a la falta de reconocimiento y valoración como una disciplina artística legítima. En la sociedad colombiana, donde predominan tradiciones y géneros musicales más arraigados, el Kpop y su expresión a través del baile son vistos con cierto escepticismo y no son considerados como una forma de arte formal. Esta falta de reconocimiento dificulta que los bailarines de Kpop Dance Cover sean tomados en serio y se les brinden las oportunidades y recursos necesarios para desarrollar su talento.



Además, el estigma asociado al Kpop y su percepción como una moda pasajera o un fenómeno superficial también afecta la percepción del Kpop Dance Cover. Muchas veces, se subestima el nivel de habilidad y dedicación requeridos para realizar estas coreografías con precisión y profesionalismo. Esto conlleva a una falta de apoyo tanto a nivel familiar como social, lo que dificulta aún más el camino de los bailarines en la búsqueda de su desarrollo artístico.

Otro aspecto importante es la escasez de oportunidades laborales para los bailarines de Kpop Dance Cover. A diferencia de otros países donde el Kpop y su cultura tienen una industria establecida, en Colombia la demanda de este tipo de espectáculos es limitada, lo que dificulta que los bailarines puedan encontrar trabajos remunerados o establecer una carrera sostenible en este campo. Esta falta de oportunidades lleva a muchos bailarines a buscar alternativas informales, como presentaciones en la calle o en eventos de la comunidad, donde pueden compartir su arte pero no reciben una compensación adecuada por su talento y esfuerzo.

Superar estos desafíos requerirá de esfuerzos conjuntos para promover la comprensión y aprecio hacia el Kpop Dance Cover como una forma de arte legítima y por medio de un sistema de comunicación visual, se busca responder a estos desafíos logrando asi un reconocimiento dentro de la comunidad dancística y caleña.

DESCRIPCIÓN DEL USUARIO

USUARIO DIRECTO



Comunidad Dancística de la ciudad de Cali caracterizada por aportar al desarrollo cultural de la ciudad sin embargo sigue muy focalizada a lo tradicional y a sus creencias.

Edad: 13-45 años
Estrato del 1 al 6
Define la danza como movimiento del alma y proceso.
Busca salir de lo cotidiano, sanar y formarse.
Problemáticas: Pocas oportunidades dentro del país tanto laborales como formativas y estereotipos.
Proceso dancístico: Los bailarines "old school" iniciaron empíricamente en una ciudad con pocas oportunidades para la danza. hoy en dia muchos jovenes tienen la posibilidad de formarse profesionalmente en diferentes compañias y academias.
Acercamiento al tema: Alguna vez han oído hablar del KPOP o lo desconocen.

USUARIO INDIRECTO



El usuario, al tratarse de toda una comunidad que probablemente inicio como un "fanático" de un género musical, es difícil generalizar sus condiciones, pues se conoce que la Ola coreana ha impactado a nivel global. Sin embargo, se focaliza el proyecto en la ciudad de Cali.
Edad: 10-35 años
Estrato del 1 al 6
Define la danza como compromiso estética y disciplina.
Busca aportar conocimientos a su danza y formalizar.
Problemáticas: Olvidados por parte del gobierno y la sociedad, No todos los espacios son acordes y adecuados para sus ensayos.
Proceso dancístico: Muchos de ellos (por no decir todos) iniciaron empíricamente y se han formado a través de la experiencia y valores aportados por la práctica y competencias. Lamayoría nunca a recibido apoyo económico, emocional o gubernamental.
Acercamiento al tema: La mayoría son grandes fanáticos del género musical y conocen diferentes conceptos dentro del kpop.KPOP o lo desconocen.

USUARIO

ALIADO

CENTRO CULTURAL **COREANO DE CALI**

Fundación sin ánimo de lucro, inscrita ante las entidades reguladores desde diciembre 5 de 2016. Ha ofrecido desde sus inicios la enseñanza del idioma coreano al igual que distintas actividades culturales para el entendimiento e inmersión hacia la cultura coreana en la ciudad Vallecaucana. Ha apadrinado a múltiples bailarines de KPOP para apoyarlos en sus procesos artísticos y competencias.



MARCO DE REFERENCIA

Estos conceptos proporcionan una base sólida para comprender la importancia y la relevancia del KPOP y la danza en el contexto del proyecto que busca visibilizar el KPOP Dance Cover como una disciplina artística.

KPOP

El fenómeno del KPOP ha experimentado un crecimiento notable en popularidad y reconocimiento a nivel mundial en los últimos años. Se ha convertido en una forma de expresión cultural de Corea del Sur que ha trascendido las fronteras, capturando la atención de diversos públicos y culturas. El interés generado por el KPOP entre los consumidores extranjeros ha sido resultado de la transmisión de producciones cinematográficas y televisivas surcoreanas, así como del impacto de la industria musical coreana en la escena internacional. Este creciente interés y curiosidad ha llevado a una mayor difusión y consumo de la música, el estilo y la cultura KPOP en diferentes partes del mundo.

El impacto del KPOP en la escena cultural colombiana refleja la tendencia global de esta industria. A medida que la música, las producciones audiovisuales y el estilo de vida asociados al KPOP se han difundido en Colombia, ha surgido una creciente curiosidad e interés por parte de los jóvenes y diversos consumidores. Esta influencia cultural extranjera ha generado una comunidad de seguidores y fanáticos del KPOP en el país, que buscan explorar y participar activamente en esta expresión artística proveniente de Corea del Sur.

> "...se ha hecho más evidente durante la última década a través de la transmisión de producciones de cine y televisión surcoreanas, así como de la vigorosa expansión de su industria musical a diferentes públicos y culturas, generando como reacción una creciente curiosidad e interés por parte de los consumidores extranjeros."

Castro Barzola, K. M. (2021). KPOP y su incidencia en la comunicación intercultural en jóvenes de la ciudad de Guayaquil 2020-2021 CII (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social).

DANZA

La danza es una forma de arte que implica el movimiento consciente y controlado del cuerpo en relación con el espacio. A través de la danza, se comunica y se otorga significado a los movimientos ejecutados. Es una expresión artística que va más allá de la mera ejecución de pasos y coreografías, ya que involucra una conexión emocional y una expresión personal. La danza permite transmitir emociones, contar historias y explorar diversas formas de comunicación no verbal. Es un medio para expresar creatividad, cultura y identidad.

La danza, como forma de expresión artística, se ha vuelto una parte integral de la cultura KPOP en Colombia. Los bailarines de dance covers en la ciudad de Cali, por ejemplo, encuentran en la danza una manera de conectarse con la música y el estilo visual del KPOP. A través de sus interpretaciones, transmiten emociones, cuentan historias y se sumergen en la cultura KPOP. Sin embargo, enfrentan desafíos debido a la falta de reconocimiento y apoyo hacia su disciplina.

> "El arte de la danza consiste en mover el cuerpo dominando y guardando una relación consciente con el espacio e impregnando de significación el acto o la acción que los movimientos desatan."

Dallal, A. (2020). Los elementos de la danza. UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.



NARRATIVA TRANSMEDIA

La narrativa transmedia se caracteriza por la difusión de contenidos relacionados que se complementan entre sí a través de diferentes canales de comunicación. Cada uno de estos contenidos se sitúa en el canal más adecuado para su difusión, y los consumidores asumen un rol activo al convertirse en "prosumidores", es decir, informadores que participan en la difusión del mensaje. Esta forma de narrativa fomenta la participación activa del público, permitiéndoles interactuar y explorar diferentes aspectos de la historia o temática a través de múltiples plataformas y medios.

La difusión del KPOP y los contenidos relacionados a través de diferentes canales de comunicación y plataformas digitales en Colombia ha contribuido a la construcción de una narrativa transmedia en torno a esta cultura. Los seguidores del KPOP no solo consumen la música y

los videoclips, sino que también participan activamente en la difusión de contenido a través de redes sociales, creando comunidades en línea y generando conversaciones en torno a sus artistas y grupos favoritos. Esta participación activa fortalece el sentido de pertenencia e identificación con la cultura KPOP.

> "abunda en la difusión de contenidos relacionados que se complementan, cada uno situado en el canal que mejor los difunde, y en el que una parte de los consumidores asume un rol activo y se convierte en prosumidor -en informador en este caso- del mensaje que se difunde."

González-Díez, Laura, Puebla-Martínez, Belén, & Pérez-Cuadrado, Pedro. (2018). De la maquetación a la narrativa transmedia: una revisión del concepto de 'diseño de la información periodística'. Palabra Clave, 21(2), 445-468.

INTERCULTURAL

En un contexto globalizado, el consumidor tiene la capacidad de definir y relacionarse con diferentes identidades culturales a través del consumo de productos culturales. No es necesario tener un vínculo territorial o personal específico, ya que la conexión se establece a través del gusto por ciertas expresiones culturales. Esta interacción entre culturas se da a través del consumo de música, cine, moda, entre otros, permitiendo una mayor apertura y comprensión hacia otras culturas.

> "El consumidor global define y se relaciona con otras identidades culturales a partir del consumo de sus productos culturales, sin ser necesario vínculo territorial o personal alguno, más allá del simple gusto."

Bodomo, A., & Chabal, E. (2014). Africa – Asia Relations through the Prism of Television Drama, African and Asian Studies, 13(4), 504-529. doi: https://doi.org/10.1163/15692108-12341319



El fenómeno del KPOP en Colombia representa un ejemplo de cómo los consumidores locales pueden relacionarse e identificarse con una cultura extranjera a través del consumo de sus productos culturales. El gusto por el KPOP trasciende las barreras geográficas y culturales, permitiendo que los jóvenes colombianos se conecten con la música, el baile y la moda coreana. Esto abre oportunidades para el intercambio intercultural y la comprensión de otras identidades culturales.



DISEÑO PARTICIPATIVO

El diseño participativo implica la inclusión de los usuarios en todos los procesos de diseño. A diferencia de la concepción tradicional en la que la industria era la encargada exclusiva del proceso de diseño y fabricación de productos, ahora se reconoce la importancia de la participación activa de los usuarios. Sus necesidades, preferencias y opiniones son tenidas en cuenta para desarrollar productos y servicios que se adapten mejor a sus requerimientos, fomentando así una mayor satisfacción y una mayor conexión entre el diseño y los usuarios.

En el ámbito del KPOP Dance Cover en Colombia, el diseño participativo cobra importancia al involucrar a los bailarines y a la comunidad de seguidores en el proceso de creación y desarrollo de experiencias relacionadas con esta disciplina. El diseño participativo implica la colaboración y participación activa de los usuarios en la conceptualización, planificación y ejecución de proyectos, permitiéndoles tener un papel

relevante en la toma de decisiones y la configuración del entorno en el que se desenvuelven.
En el caso del proyecto "KJEONG", el diseño participativo podría ser aplicado al trabajar de la mano con los bailarines de KPOP Dance Cover y la comunidad de seguidores para identificar sus necesidades, intereses y aspiraciones. A través de la escucha activa y la retroalimentación constante, se podrían diseñar estrategias y actividades que respondan a sus expectativas y contribuyan al crecimiento y reconocimiento de la disciplina en el contexto colombiano.

"Antiguamente el diseño estaba únicamente enfocado al hecho que industria era la encargada del proceso de diseño y la fabricación de producto, pero estas ideas ambiguas deben ser desechadas para poder resolver los nuevos retos, puesto que actualmente se debe tener en cuenta la participación de los usuarios en todos los procesos."

Paula, B. E. M., & Paula, B. E. M. Apoyo Gráfico y de Comunicación del Proyecto Diseño Participativo de Experiencias.

HALLYU

El término "Hallyu" se refiere a la "Ola Coreana", un fenómeno cultural originado en Corea del Sur que ha ganado gran popularidad a nivel mundial. A diferencia de la primera ola, que se centraba en producciones cinematográficas y televisivas coreanas, la segunda ola del Hallyu se ha enfocado principalmente en la música pop coreana o K-pop, así como en los ídolos musicales coreanos o K-idols. Esta forma de entretenimiento ha tenido un impacto significativo en la estrategia de Soft Power de Corea del Sur, ayudando a promover su cultura y aumentar su influencia en el ámbito global.

"A diferencia de la primera ola, que estaba enfocada en productos – específicamente producciones coreanas de cine y televisión –, el Hallyu 2.0 se enfocó principalmente en la producción de música pop coreana o K-pop, y no sólo en ésta sino también en gran medida en los ídolos musicales coreanos o K-idols."

Ocaña Baudoin, S. L. (2019). El efecto del "Hallyu" en la estrategia de Soft Power de Corea del Sur.

El concepto de Hallyu, también tiene implicaciones en el contexto colombiano. La influencia del Hallyu se ha extendido más allá de las producciones de cine y televisión, y ha permeado en la música, el baile y la moda coreana, particularmente a través del KPOP. En Colombia, el Hallyu ha despertado el interés y la pasión de numerosos seguidores, generando comunidades dedicadas a difundir y promover la cultura coreana en sus diferentes manifestaciones.

El proyecto "KJEONG" podría aprovechar la popularidad del Hallyu en Colombia como una estrategia para promover y visibilizar el KPOP Dance Cover. Al destacar los elementos del Hallyu presentes en el KPOP, como los ídolos musicales coreanos y su influencia en la moda y la estética, el proyecto podría generar mayor interés y participación tanto de la comunidad de seguidores como de personas externas a esta cultura. Asimismo, se podrían establecer alianzas con organizaciones relacionadas con el Hallyu en Colombia para fortalecer la difusión y el reconocimiento del KPOP Dance Cover como una disciplina

METODOLOGÍA DE DISEÑO

METODOLOGÍA COREOGRÁFICA

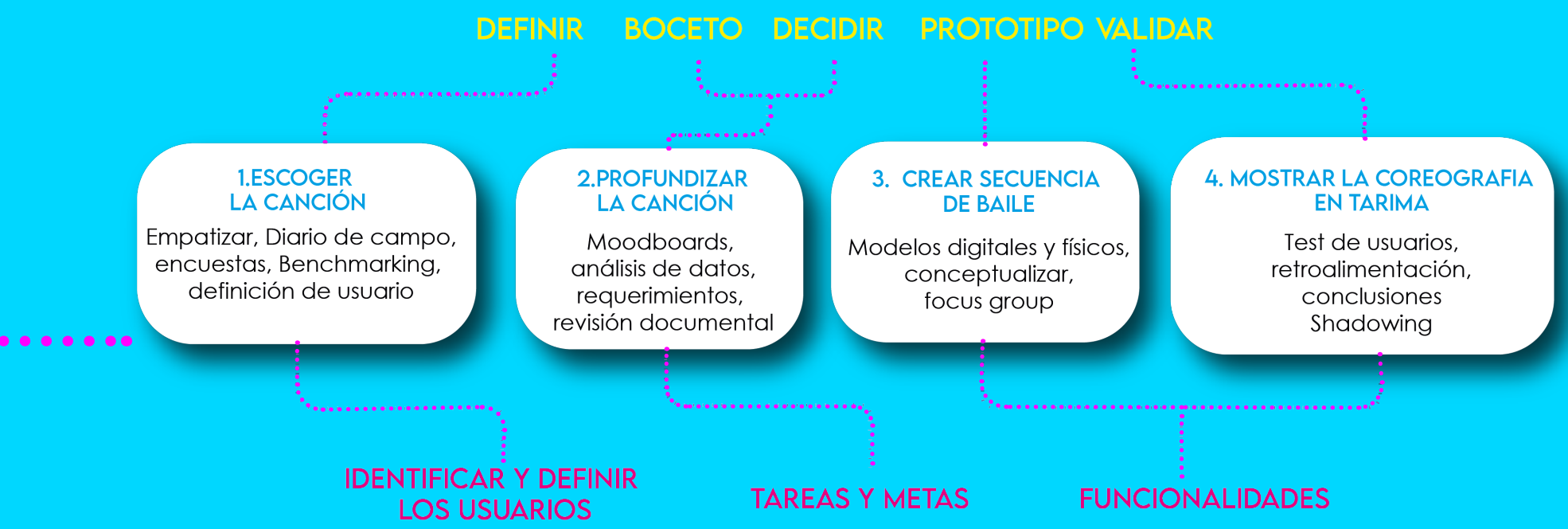
DESIGN SPRINT+DCU

La fusión de la metodología Design Sprint y el Diseño Centrado en el Usuario puede ser beneficiosa porque ambas enfoques se complementan y ayudan a crear productos y servicios más efectivos y centrados en las necesidades de los usuarios.

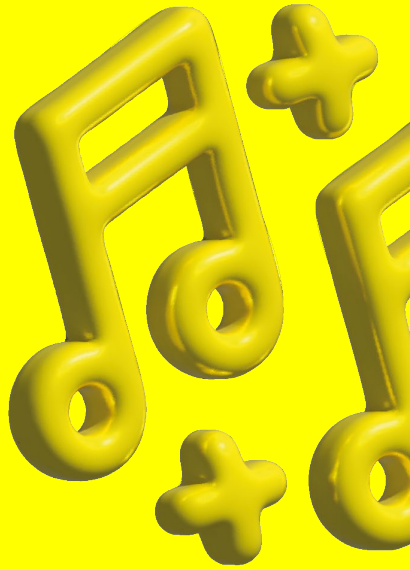
El Design Sprint es un proceso estructurado y acelerado que permite a los equipos abordar problemas complejos y generar soluciones innovadoras en un corto período de tiempo. Se divide en diferentes etapas, como la comprensión del problema, la generación de ideas, la toma de decisiones y la creación de prototipos. El Design Sprint se basa en la colaboración, la experimentación y la iteración rápida.

Por otro lado, el **Diseño Centrado en el Usuario** es una filosofía y enfoque de diseño que pone al usuario en el centro del proceso. Se basa en comprender las necesidades, deseos y comportamientos de los usuarios para crear productos y servicios que satisfagan sus expectativas. El Diseño Centrado en el Usuario involucra técnicas de investigación, prototipado y pruebas con usuarios para obtener retroalimentación y mejorar continuamente el diseño.

Al fusionar estas dos metodologías, se puede obtener lo mejor de ambas. El Design Sprint proporciona un marco estructurado y un proceso rápido para abordar problemas complejos, mientras que el Diseño Centrado en el Usuario garantiza que las soluciones generadas estén basadas en las necesidades reales de los usuarios.


DEFINIR
BOCETO
DECIDIR
PROTOTIPO
VALIDAR
1.ESCOGER LA CANCIÓN
Empatizar, Diario de campo, encuestas, Benchmarking, definición de usuario
2.PROFUNDIZAR LA CANCIÓN
Moodboards, análisis de datos, requerimientos, revisión documental
3. CREAR SECUENCIA DE BAILE
Modelos digitales y físicos, conceptualizar, focus group
4. MOSTRAR LA COREOGRAFIA EN TARIMA
Test de usuarios, retroalimentación, conclusiones Shadowing
IDENTIFICAR Y DEFINIR LOS USUARIOS
TAREAS Y METAS
FUNCIONALIDADES

TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS:
1.ESCOGER LA CANCIÓN



DIARIO DE CAMPO + ENTREVISTA

EVENTO HALLYU VALLE/FEBRERO 2023

ENCUESTAS

BAILARINES DEL KPOP DANCE COVER Y BAILARINES DE OTROS GÉNEROS

BENCHMARKING

RESULTADOS:

DIARIO DE CAMPO+ENTREVISTAS

En el marco del evento realizado por Hallyu
Valle el pasado 25 de febrero del 2023, se
aplicaron las herramientas de **observación directa no participativa** y **entrevista semiestructuradas,** con el fin de recolectar información y comportamientos dentro de un contexto habitual para los bailarines de Kpop Dance Cover.

¿Qué beneficios, valores y recompensas les ha traído bailar Kpop Dance Cover? ¿Qué problemáticas y desventajas les ha traído también bailarlo?













OBJETIVOS

1. Evidenciar comportamientos y sucesos de las actividades que ocurrieron el el lugar.
2. Conocer las motivaciones, conocimientos y dificultades que les a traido bailar KPOP.

HALLAZGOS:

1.Jóvenes amantes del movimiento y del color. Seguidores de tendicias y a la moda.
2. Bailar a ayudado a superar fatigas
psicológicas y a aportado valores a sus estilos de vida. Todos han sentido rechazo.





ENCUESTA CERRADA:
BAILARINES KPOP DANCE COVER

La investigación se inició con un enfoque centrado en conocer de cerca la problemática que enfrentan los bailarines de K-pop Dance Cover en la vibrante ciudad de Cali. En este sentido, la encuesta se convirtió en la primera herramienta utilizada para recopilar datos relevantes en esta investigación.

Los resultados obtenidos de la encuesta jugaron un papel crucial al proporcionar información de respaldo, lo cual confirmó la existencia y relevancia de la problemática en torno a los grupos de baile inspirados en el K-pop en la Ciudad de Cali. Además, estos resultados facilitaron la descripción del usuario indirecto que se beneficiará de este proyecto.

Con el fin de desarrollar esta investigación, se diseñaron preguntas cerradas específicamente dirigidas a bailarines con poca o bastante experiencia en el gremio, por ende se intentó difundir de manera amplia y así lograr ver un gran panorama del contexto en el que vive este gremio.

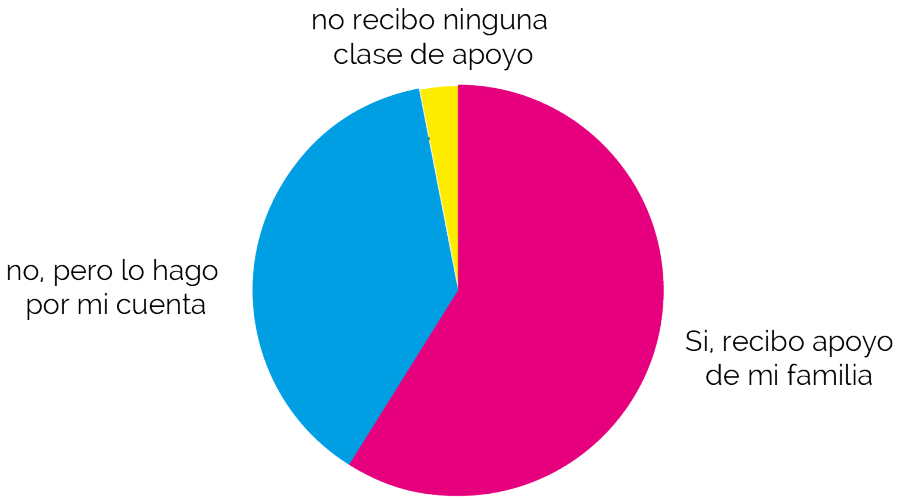
OBJETIVOS

Conocer las prácticas y problemáticas de la comunidad de Kdancers de la ciudad de Cali.

HALLAZGOS:

Gracias a los resultados arrojados de la encuesta realizada a los bailarines del gremio, se puede inferir que muchos consideran que están olvidados por parte del gobierno.
Otro resultado fue debido al espacio de entrenamiento, donde se encontró que no todos los espacios son acordes y adecuados para sus ensayos.

¿Recibe apoyo emocional y/o económico por parte de su familia, ente privada o gubernamental para realizar esta actividad?



¿Cúal es su proposito para realizar esta actividad?



¿Siente que la comunicad es apoyada por los diferentes gremios y comunidades?



Encuestra completa en Anexo 1

ENCUESTA CERRADA: *BAILARINES OTROS GÉNEROS*

Para ampliar aún más nuestra comprensión del panorama respecto al Kpop Dnce cover en la ciudad de Cali, se propone llevar a cabo una segunda encuesta dirigida directamente a bailarines de otros géneros de baile, aparte del Kpop. El objetivo principal de esta encuesta es explorar su conocimiento sobre la temática del proyecto y perspectivas sobre la danza en general.

Con el fin de abordar esta nueva temática, se diseña una serie de preguntas específicas dirigidas a bailarines de diferentes géneros de baile en Cali. Estas preguntas abarcaron aspectos como su experiencia en el mundo de la danza, los retos que han enfrentado en su trayectoria, su percepción de la industria del Kpop y sus opiniones sobre las oportunidades y desafíos que enfrentan los bailarines en general.

Al igual que en la encuesta anterior, se busca difundir ampliamente este cuestionario para alcanzar una gran representación de bailarines de diversos géneros en Cali. Se considera que la diversidad de perspectivas y experiencias ayudará a contrastar y comparar las realidades de los bailarines de Kpop Dance Cover con otros géneros de baile en Cali. También nos ayudará a identificar posibles similitudes o diferencias en los desafíos y oportunidades que enfrentan los bailarines en general, independientemente de su género de baile.

OBJETIVOS

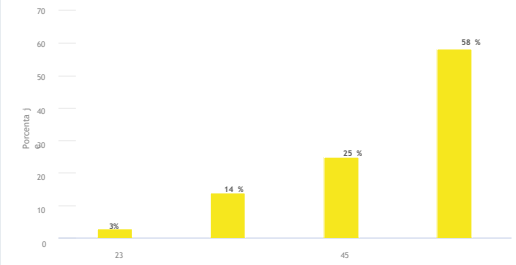
Conocer el rango de conocimiento frente a la temática del usuario directo.
Conocer mitos y prejuicios.
Percepción de la danza desde su danza.

HALLAZGOS

- Se conoce de la existencia de este género dancístico, sin embargo, no es amplio el conocimiento.
- Hay interés por conocer sobre la temática.
- Muchos usuarios consideran el bailar el Kpop solo un hobby.
- Tienen objetivos y problemáticas similares a los bailarines de Kpop.

SOBR EK POP
En una escala del 1 al 5, donde 5 es "Muy interesado" y 1 es " Nada interesado "¿ Qué tanto conoces del género MUSICA LK - POP?

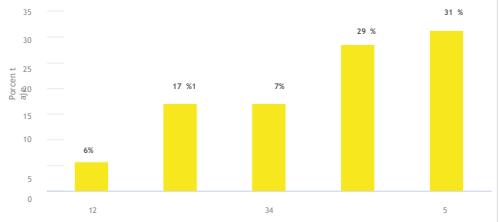
Número de respuestas 36



ValorP	orcentajeC	antida d
23	%1	
31	4%	5
42	5%	9
55	8%	21
Número de respuestas		36

SOBR EK POP
En una escala del 1 al 5, donde 5 es" Muy interesado" y 1 es "Nada interesado" ¿Qué tanto conoces de las actividades realizadas por la comunidad de K pop a nivel regional(Cali/Valle)y /o Nacional ?

Número de respuestas 35



ValorP	orcentajeC	antida d
16	%2	
21	7%	6
31	7%	6
42	9%	10
53	1%	11
Número de respuestas		35

Encuestra completa en Anexo 2

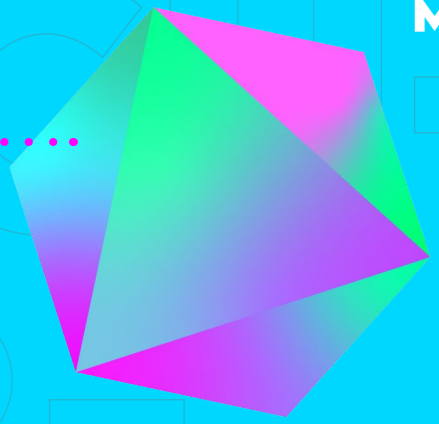
BENCHMARKING

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Con el fin de obtener resultados favorecedores a la hora de la construcción de un sistema de producto efectivo, se establecieron los siguientes criterios:

DISEÑO

Evaluar cómo comunica, su creatividad y coherencia con la identidad de la marca.



METODOLOGÍA

Evaluar cómo es la estructura y efectividad de sus metodologías.

INTERACCIÓN

Evaluar cómo se fomenta la interacción y la participación activa del público.

CANALES DE DIFUSIÓN

Evaluar la efectividad y la diversidad de los canales utilizados para difundir.

ABORDAJE DEL TEMA

Evaluar la claridad en la explicación de los conceptos relacionados con el baile y la interpretación del Kpop.

BENCHMARKING NO SECTORIAL

Proyecto: La mujer rota (Argentina)

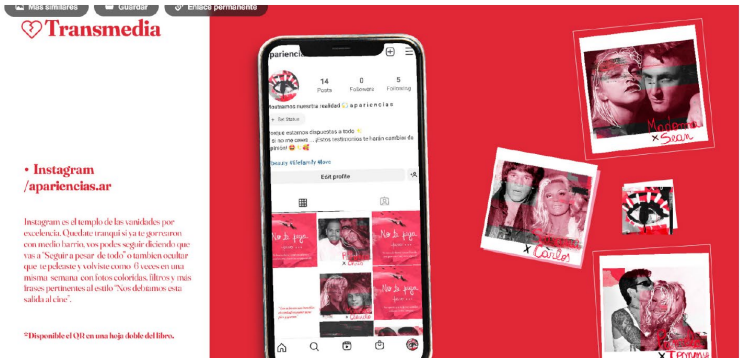
Autor(a): Sofía Paloma Surribas

Público Objetivo: Mujeres que inician su vida emocional/sexual

Objetivo: Visibilizar los tipos de agresión que se pueden vivir dentro de relaciones toxicas.

La implementación de diferentes canales para la divulgación de información respecto a tipos de agresión, hace más efectiva la compresión del tema. Además, no solo maneja distintos canales, sino que crea una ruta entre ellos.





BENCHMARKING NO SECTORIAL

Proyecto: Flashmodel(Colombia)

Autor(a): Sara Valentina Behar

Público Objetivo: Modelos de la Agencia El Molino

Objetivo: Pontenciar la seguridad en modelos mediante el fortalecimiento de la enseñanza de la técnica del modelaje

Se crea una metodología a partir de las prácticas comunes que se realizan en el modelaje, con el fin de comprender de manera más común. La metodología se centra en el usuario e involucra en decisiones a este. El proyecto busca la participación del usuario en todo momento.



BENCHMARKING SECTORIAL

Proyecto: GAYO Global K-POP Trending Brand Concept (Corea del Sur)

Autor(a): Arkabrik Branding

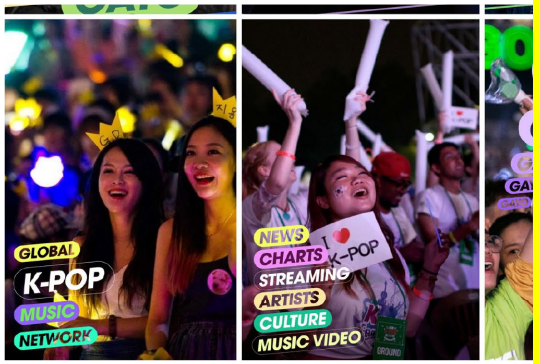
Público Objetivo: Servicios de plataformas

Objetivo: El proyecto revela primero que no es un proyecto de marca real, sino un diseño conceptual a nivel de ideas. capturar eficazmente las características del K-pop y lograr la globalización con éxito. Además, el proyecto crea una identidad basada en un estudio realizado al Kpop y lo conceptualiza de manera clara a sus diferentes canales de difusión.









BENCHMARKING SECTORIAL

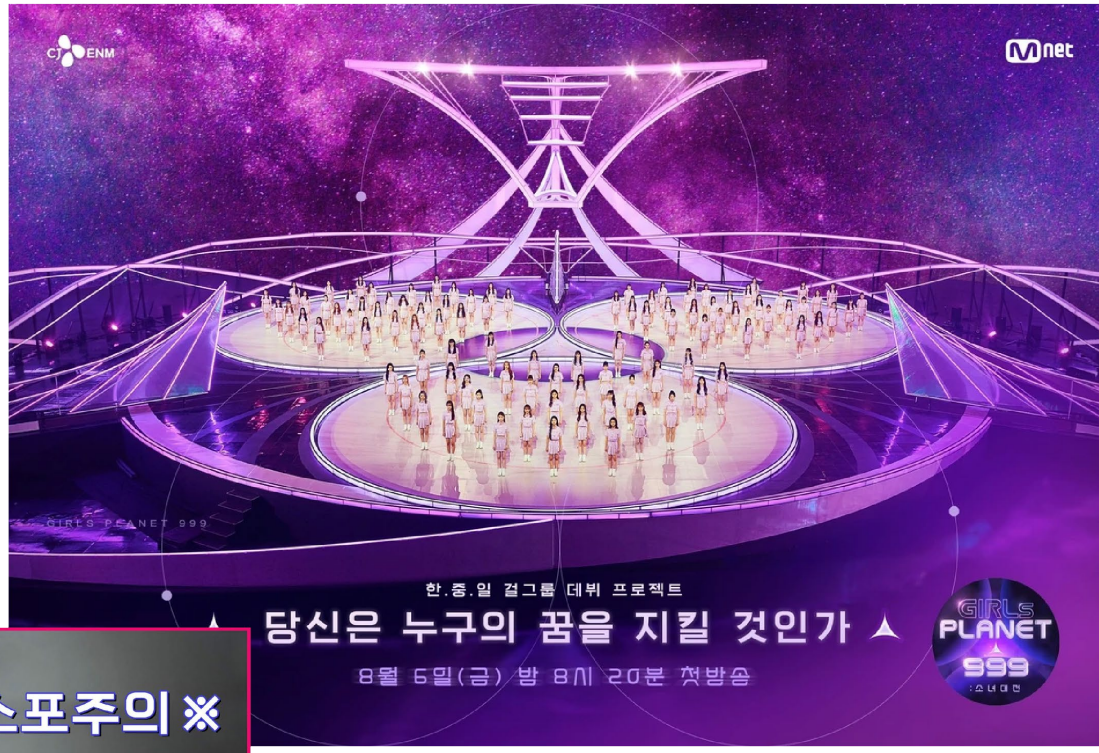
Proyecto: GIRLS PLANET 999 (Corea del Sur)

Autor(a): MNET

Público Objetivo:Audiencia fuera de Corea del sur

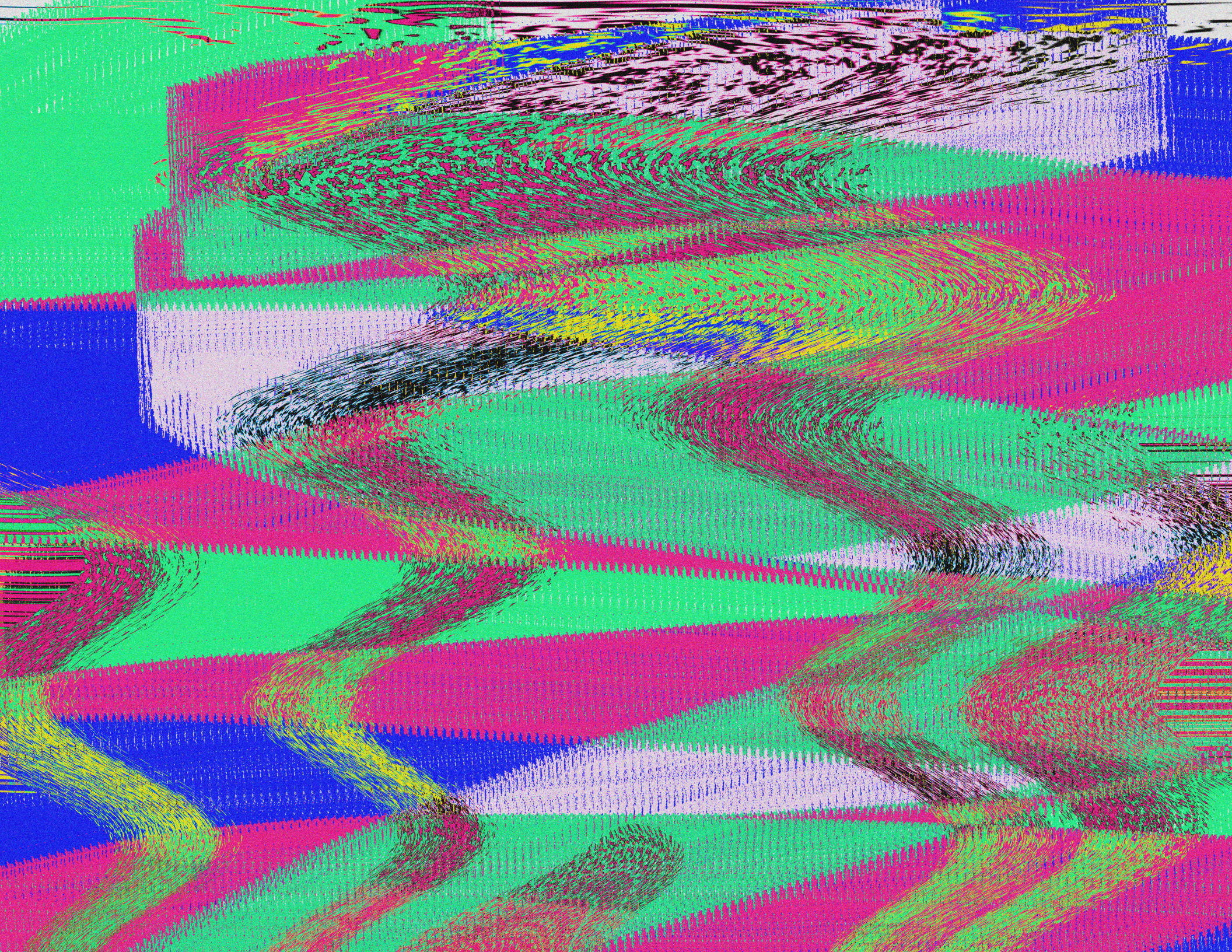
Objetivo: la competición es debutar un grupo de chicas de 9 miembros consistiendo de aprendices e ídolos de China, Japón y Corea del Sur.

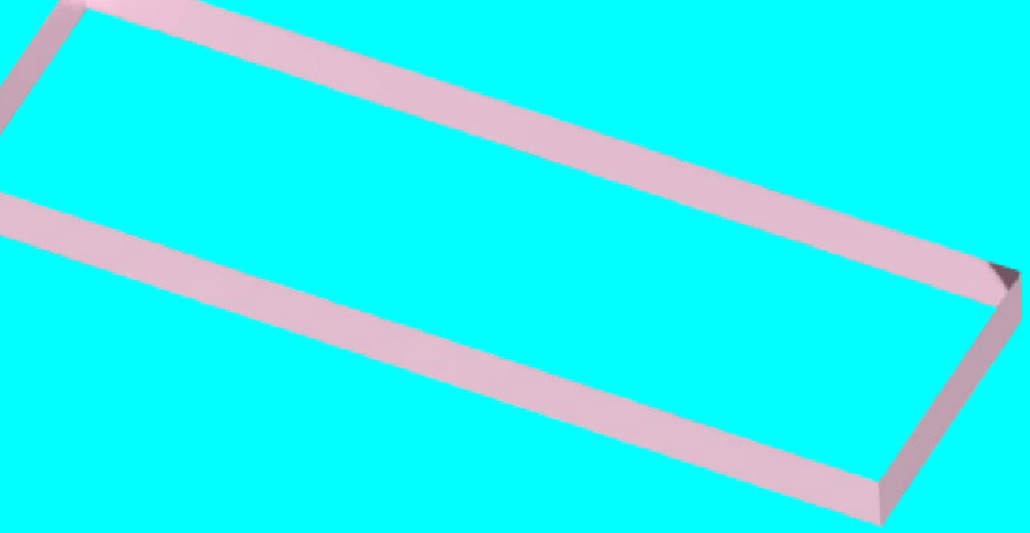
Crea un sistema de participación en donde cada usuario se verá recompensado a medida que supere ciertos retos, los cuales están basados en conceptos claves del Kpop. Posee diferentes canales de difusión y con base a sus criterios de evaluación se puede deducir que han abordado el tema del Kpop como algo más que solo un hobby.













2.PROFUNDIZAR LA CANCIÓN

MOODBOARDS
SISTEMA DE PRODUCTO
REQUERIMIENTOS

MOOD BOARD

MOODBOARD CONCEPTUAL



Korean city
K-pop
Convergencia(análogo/digital)
Tipografías
3D
transparencia

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

NECESIDAD	REQUERIMIENTO	TIPO	D/O	DESCRIPCIÓN
Es necesario que el producto presente información clara y concisa para que el usuario pueda comprender facilmente la propuesta.	Claridad en la información	E/C	OBLIGACIÓN	INFOGRAFÍAS ILUSTRACIONES VOCABULARIOS CONCEPTO FUTURISTA
El producto debe contar una historia interesante y emocionante que involucre a los bailarines. La narrativa debe ser coherente y estar diseñada para mantener la atención de la audiencia.	Crear una narrativa atractiva	F/O	OBLIGACIÓN	TEXTIMONIOS DATOS CURIOSOS INFORMACIÓN VALIOSA
Es necesario adoptar un enfoque creativo y novedoso al interactuar con el usuario, empleando situaciones o herramientas familiares para él.	Incluir diferentes medios	T/P	OBLIGACIÓN	REDES SOCIALES CONTENIDO MULTIMEDIAL MANUALES
Los diferentes medios utilizados en el producto transmedia deben complementarse entre sí para proporcionar una experiencia de usuario completa. Esto significa que los diferentes medios deben estar diseñados para trabajar juntos y no de manera aislada.	Complementariedad de los medios	T/P	OBLIGACIÓN	REDES SOCIALES CONTENIDO MULTIMEDIAL MERCHANDINSING
Es necesario para asegurar que los usuarios se involucren en la propuesta, es importante ofrecer estímulos o incentivos adecuados.	Interacción con la audiencia	F/O	DESEO	CAMAPAÑA DE EXPECTATIVA

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

INSIGHTS

1

CLARIDAD EN LA INFORMACIÓN:

Es necesario que el producto presente información clara y concisa para que el usuario pueda comprender facilmente la propuesta.

2

CREAR UNA NARRATIVA ATRACTIVA

El producto debe contar una historia interesante y emocionante que involucre a los bailarines. La narrativa debe ser coherente y estar diseñada para mantener la atención de la audiencia.

3

INCLUIR DIFERENTES MEDIOS

Es necesario adoptar un enfoque creativo y novedoso al interactuar con el usuario, empleando situaciones o herramientas familiares para él.

4

COMPLEMENTARIEDAD DE LOS MEDIOS:

Los diferentes medios utilizados en el producto transmedia deben complementarse entre sí para proporcionar una experiencia de usuario completa. Esto significa que los diferentes medios deben estar diseñados para trabajar juntos y no de manera aislada.

5

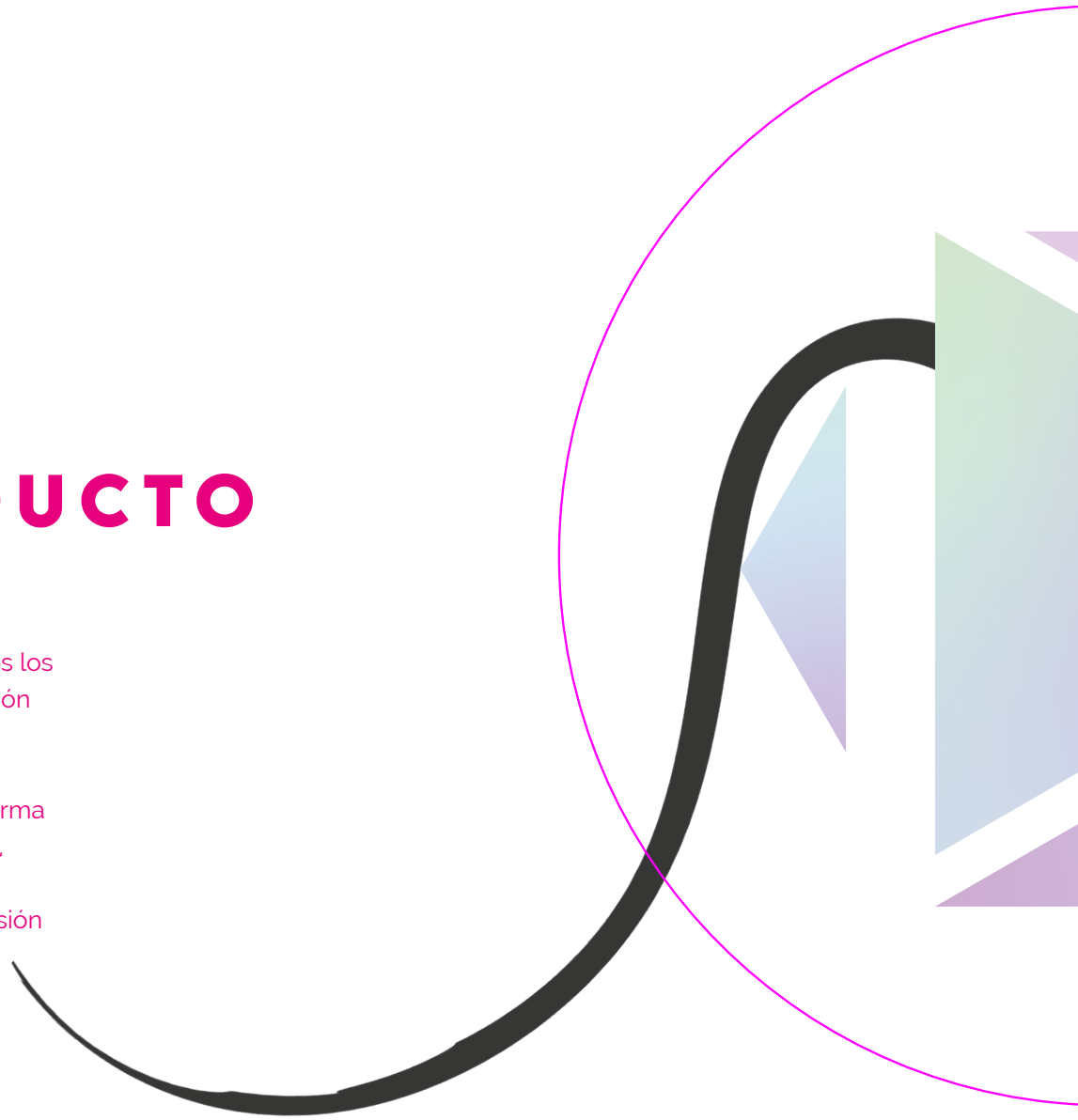
INTERACCIÓN CON LA AUDIENCIA

Es necesario para asegurar que los usuarios se involucren en la propuesta, es importante ofrecer estímulos o incentivos adecuados.

SISTEMA DE PRODUCTO

Creado como un ecosistema donde se complementa cada una de sus partes para lograr que el usuario viva toda una experiencia desde todos los medios y a través de su participación y la empatía, crear una connotación positiva al gremio de bailarines.

Este sistema nace como una estrategia o plan de difusión multiplataforma para promover una idea a través de diversos medios de comunicación, tanto en redes sociales como en medios análogos. En lugar de ser un producto físico tangible, es más bien una estrategia o enfoque de difusión que involucra la coordinación y ejecución de acciones en diferentes canales de comunicación para alcanzar un mayor alcance y audiencia.





NARRATIVA KJEONG

DIGITAL

Invitación (Virtual/Realidad aumentada)

Videos

Piezas gráficas

Página web ó Red social (Expectativa+Showcase)

Animación

WORKSHOP

Taller experiencial 29/05/23

Centro Cultural Coreano

ANÁLOGO

Invitación física (canal para llegar a lo digital)

Manual

Kit de Bienvenida

Certificado

SISTEMA DE PRODUCTO

DIGITAL

Invitación (Virtual/Realidad aumentada)

Primer acercamiento a la experiencia WORKSHOP KJEONG



Videos

Medio de promoción y divulgación



Página web (Expectativa+Showcase)

Muestra de resultados y procesos



DIGITAL

SISTEMA DE PRODUCTO

ANÁLOGO

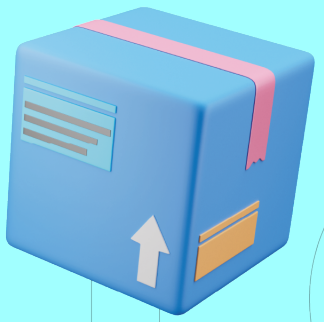
Manual

Producto editorial impreso para contextualizar



Kit Bienvenida

Conjunto de elementos (Empaque, termo, camiseta, instrucciones, escarapela) para mejorar la experiencia de la narrativa



Diploma

Credencial de participación

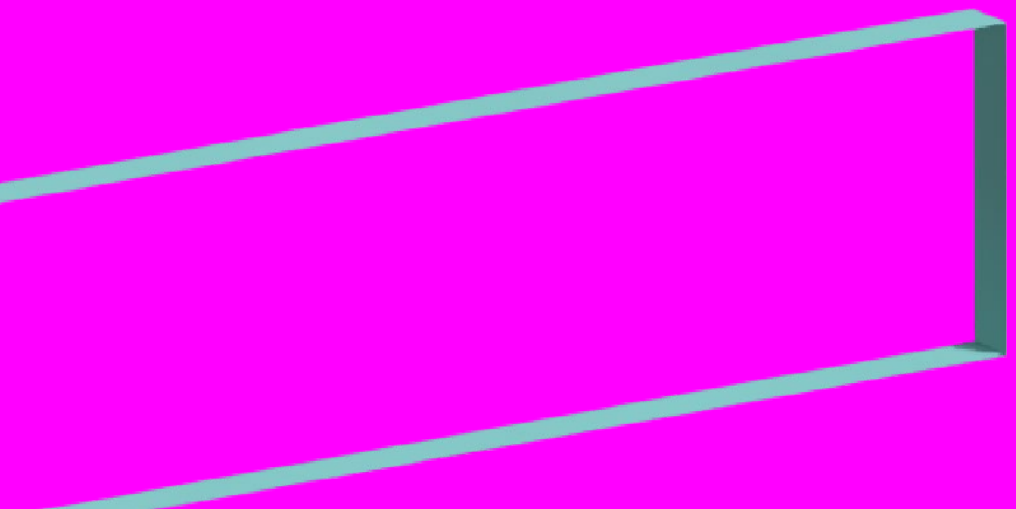


JOURNEY MAP


START
Invitación
01
Campaña de expectativa
02
Contextualización
03
Bienvenida
04
showcase difusión
07
Workshop
05
06
Diploma Retroalimentación
GOAL

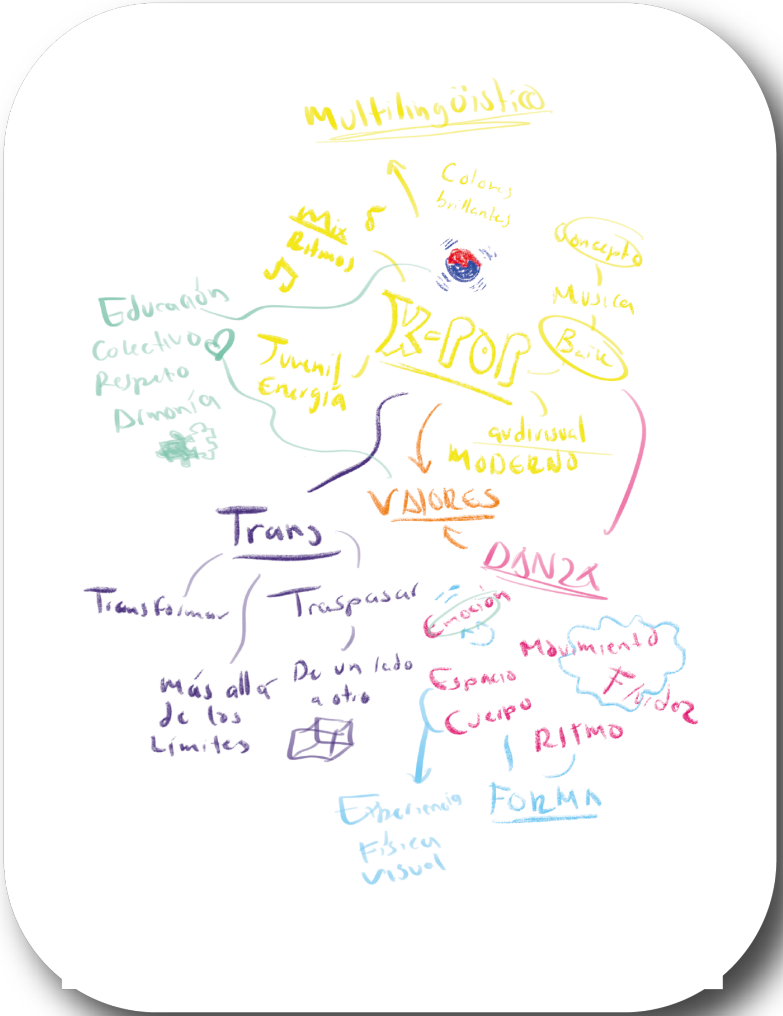
3.CREAR SECUENCIA DE BAILE

CONCEPTUALIZAR
BOCETOS
MODELOS DIGITALES Y FÍSICOS



PROCESO DE NAMING

Mapa mental de conceptos en torno a la temática abordada y también conceptos que se buscan transmitir. Este tiene como propósito crear propuestas que respondan a estos conceptos.



REQUERIMIENTOS:

Debe ser divertido, debe enganchar al usuario
Debe ser innovador y diferenciarse del resto
Debe ser sencillo y recordable

Multilinguistico
Movimiento
Emoción
Juventud
Cultura alternativa

VALIDACIÓN

Estudiantes de KPOP del Centro Cultural coreano
Grupo Dance cover INCEPTION

PROPUESTAS DE NOMBRE

Hongdae
kpop
dummies
KJEONG
KLIVE
BIT-NA

CONTEXTO DE "JEONG"(정)

En Corea del Sur, la palabra "jeong" (정) tiene varios significados y se utiliza en diferentes contextos. Puede referirse a un sentido de conexión emocional, afecto o apego hacia alguien o algo. También puede describir una sensación de afinidad o relación cercana.

Cuando se trata de relacionar "jeong" con la conexión hacia el baile, se puede interpretar de la siguiente manera: en la cultura coreana, el baile es una forma de expresión artística que puede generar una conexión emocional entre el bailarín y su audiencia. A través del baile, los artistas pueden transmitir sus emociones, historias y sentimientos de manera más profunda.

El concepto de "jeong" puede aplicarse a la conexión entre el bailarín y la música, así como a la conexión entre el bailarín y el público. Durante una presentación de baile, un bailarín puede establecer una relación especial con la música, sintiendo una conexión profunda con el ritmo, la melodía y la letra de la canción. Esta conexión emocional puede reflejarse en su interpretación y en la forma en que se mueve con la música.

Asimismo, la conexión entre el bailarín y el público es otro aspecto importante. A través del baile, el artista puede transmitir sus emociones y generar una respuesta emocional en el público. Cuando el bailarín es capaz de establecer una conexión "jeong" con la audiencia, se crea un ambiente de empatía y comprensión mutua.

Además, "jeong" se refiere a esa profunda afinidad y conexión emocional que un bailarín experimenta hacia su arte y su práctica de baile. La conexión "jeong" hacia el baile también se refleja en el compromiso y la perseverancia del bailarín. El bailarín está dispuesto a invertir tiempo, energía y esfuerzo en mejorar sus habilidades, explorar nuevos estilos y técnicas, y superar desafíos. Esta pasión por el baile impulsa al bailarín a seguir adelante, incluso en momentos de dificultad o frustración.

Este concepto es exactamente lo que relaciona a ambos usuarios principales y el vértice que une a cualquier persona a la causa tan hermosa que es bailar, sin importar el género, cultura, o país.



PROCESO DE LOGO

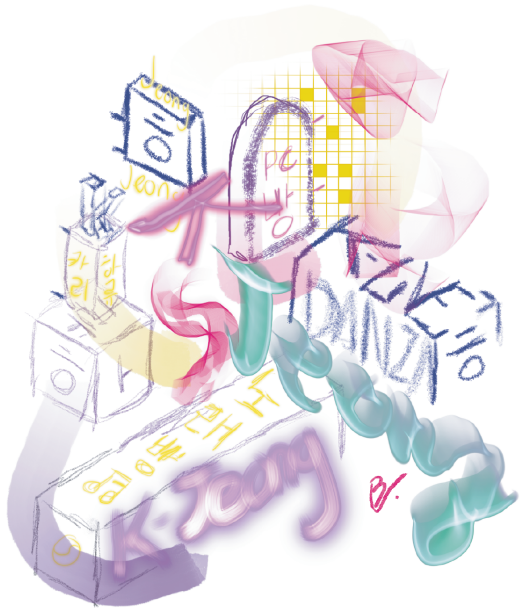
- **MOODBOARDS LOGO**
  - Convergencia
  - Trasnformación
  - Reconocimiento
  - Dinámico

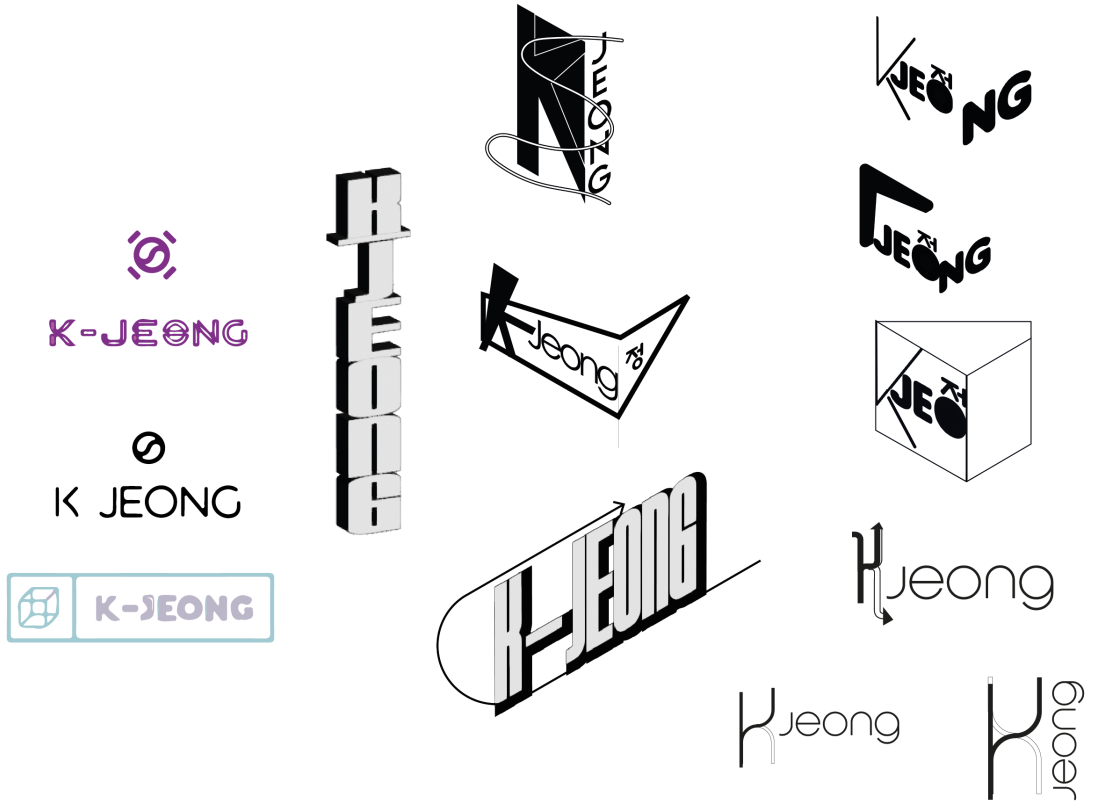


HONGDAE: Barrio sur coreano conocido por ser un epicentro de multiculturalismo. Área gentrificada.

BOCETACIÓN

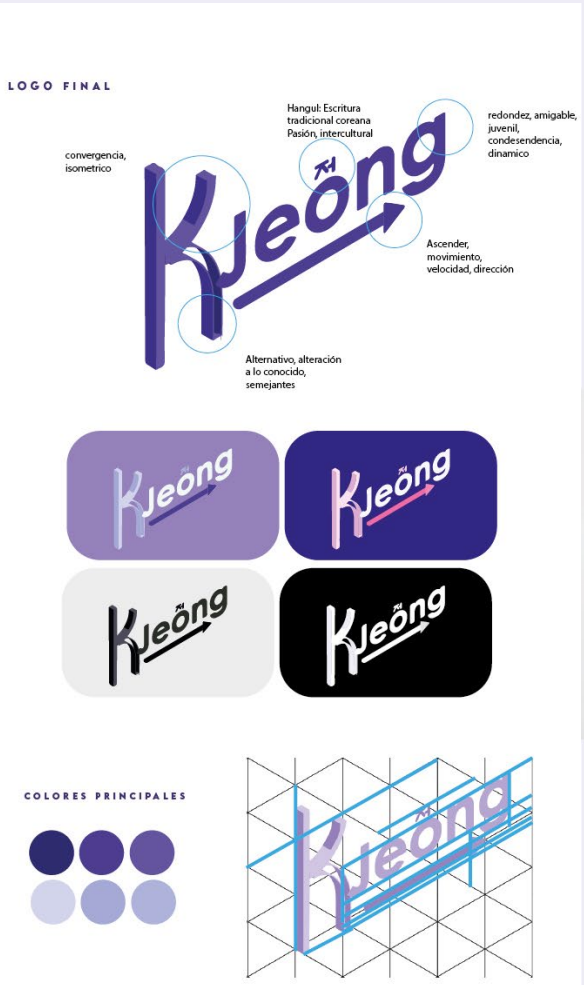
Luego de definir conceptos a raíz de un moodboard se procedió a experimentar diferentes técnicas y para responder a estos y lograr la identidad de todo el movimiento que se deseaba lograr,





PRIMERA PROPUESTA

Kjeong debía crear una identidad para crear un punto de referencia visual para poder recordar y difundir su objetivo.
Al principio, se optó por crear una imagen minimalista inspirada en el diseño coreano y dejando de lado los colores saturados, optando por colores morados como base para crear un contraste con los elementos que serían protagónicos.
Además, se usaron formas geométricas para lograr representar de manera gráfica el movimiento, concepto con el cual se relaciona directamente el baile. Encontramos formas como, las flechas, líneas onduladas, triángulos, etc.
Y por último, como recurso de interpretación, se implementó la isometría como manera de hacer honor al barrio Hongdae de Corea del sur, el cual es epicentro de interculturalidad, surgimiento y artes urbanas.













PROPUESTA FINAL



Manejando los conceptos anteriores, se replanteó la identidad de KJEONG donde los colores saturados y las alteraciones se volverían protagonistas. Se crearon tres versiones de logo para diferentes aplicaciones (dado que el producto involucra diferentes dimensiones, el logo haría lo mismo). Como parte del concepto de convergencia se jugaría con texturas, tipografías, técnicas y formas. La saturación e intervenciones representan a esta comunidad de bailarines que alteran la normatividad que la sociedad ya conoce y sus colores bases crean una gama de colores amplia que da posibilidades infinitas.

PRIMEROS ACERCAMIENTOS





LOGO ISOMÉTRICO



LOGO 3D





LOGO PLANO

PALETA CROMÁTICA

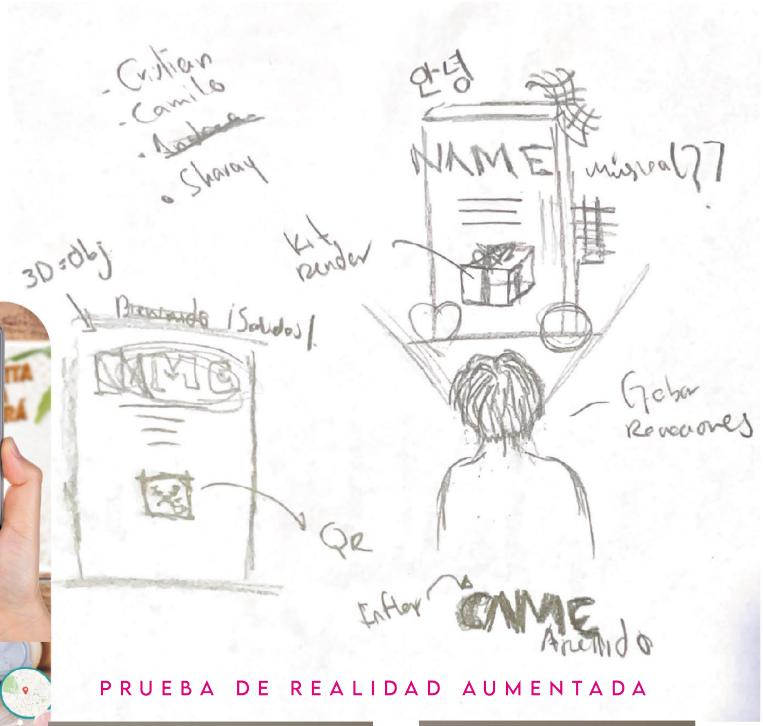


1. INVITACIÓN

La invitación es una pieza editorial impresa, la cual a traves de un codigo QR es leida por un dispotisivo inteligente para proyectar información adicional en un entorno de realidad aumentada con el fin de fortalecer la experiencia de la narrativa,

MOODBOARD





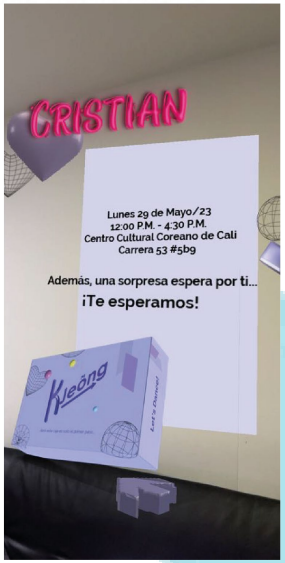
Se hace uso de la Herramienta ADOBE AERO, la cual se encuentra en su versión beta, por lo que es gratuita, pero su uso no es permitido en diferentes smartphones.

PIEZA EDITORIAL



PRUEBA DE REALIDAD AUMENTADA





PARTE DIGITAL



PARTE ANÁLOGA



2.VIDEOS EXPECTATIVA

Como parte de la narrativa, se publicaran dos videos cortos, como parte de una campaña de expectativa al workshop.



1. Video: Mostrará a los bailarines KDANCERS, en su ambiente, mientras se entrevistaran acerca de los beneficios y complicaciones que han obtenido realizando esta práctica,

2. Video: Mostrará a los bailarines no kpop recibiendo sus invitaciones y expresando sus expectativas hacia el workshop.

3.PIEZAS GRÁFICAS

Las piezas gráficas diseñadas para KJEONG mantienen una coherencia visual y están alineadas con la identidad del proyecto. Se realizan con la intención de crear, banners, impresiones, publicaciones para redes e infografías. Se alteran fotografías, fondos y tipografías con el fin de realizar piezas llamativas y saturadas y así promocionar ya sea el evento o información relevante.

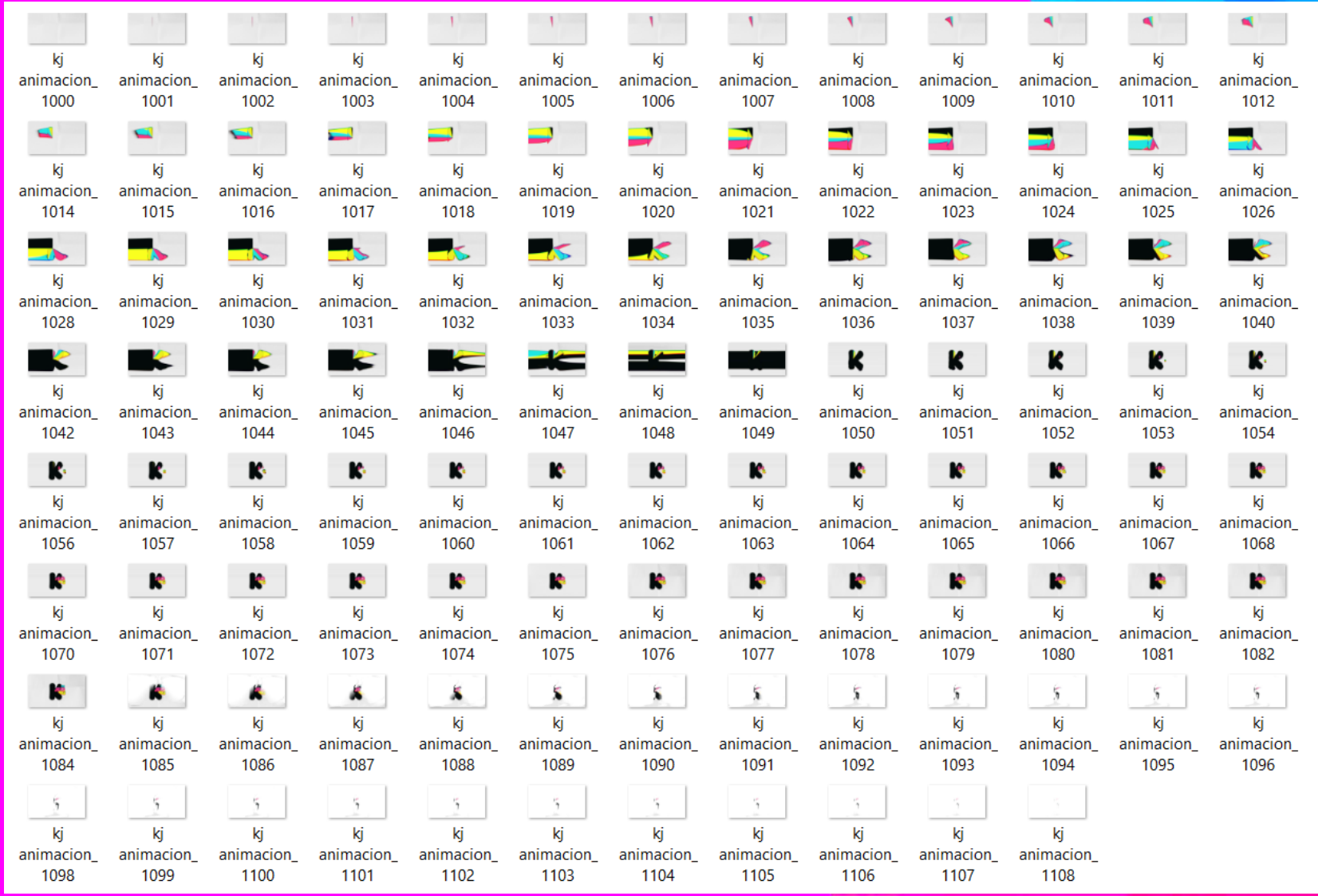


3.ANIMACIÓN

SISTEMA DE PRODUCTO

Con la idea de mantener una identidad en cada producto, se crea una animación que funcionara como intro en los diferentes productos audiovisuales que se creen con el fin de difundir información o promocionar los eventos que tengan que ver con KJEONG.

SECUENCIA DE FOTOGRAMAS



1. MANUAL

DE KPOP(FANZINE/FOLLETO)

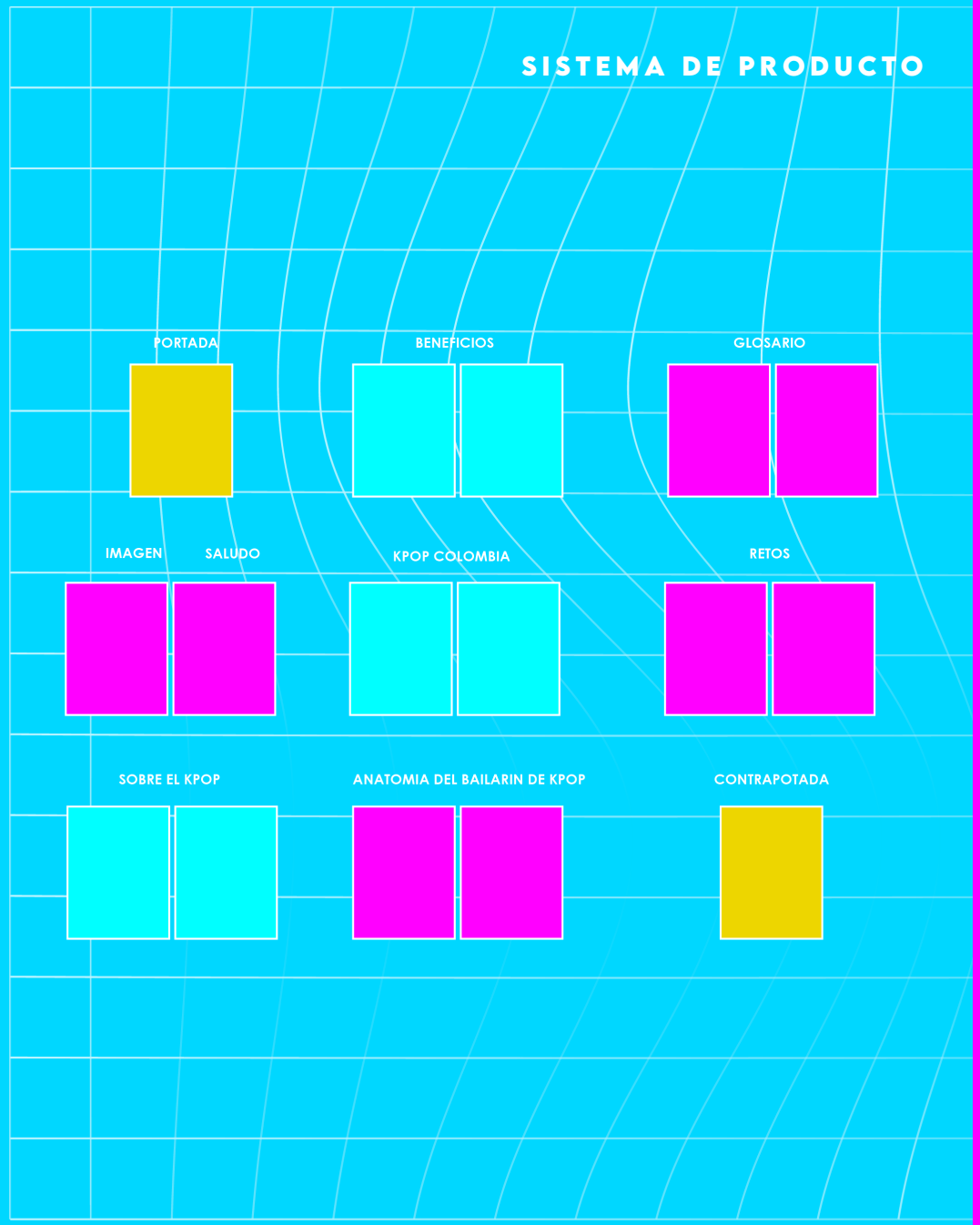
CONTENIDO

1	mitos del kpop
2	anatomia del bailarin
3	glosario
4	historia del kpop
5	impacto local(y nacional)
6	pasos clasicos
7	valores
8	danza y kpop
9	referentes(logros)
10	

FUNCIÓN

- Divulgar entre el público objetivo y aquellos que serán invitados a la fase de experiencia presencial

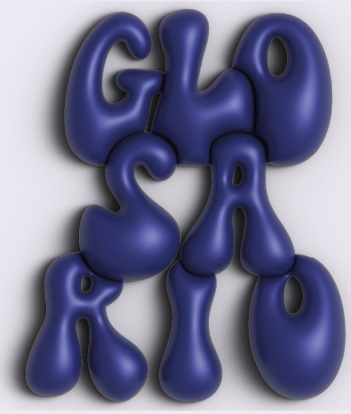
FORMATO MEDIA CARTA



1. MANUAL
DE KPOP(FANZINE/FOLLETO)

BOCETACIÓN DE TÍTULOS



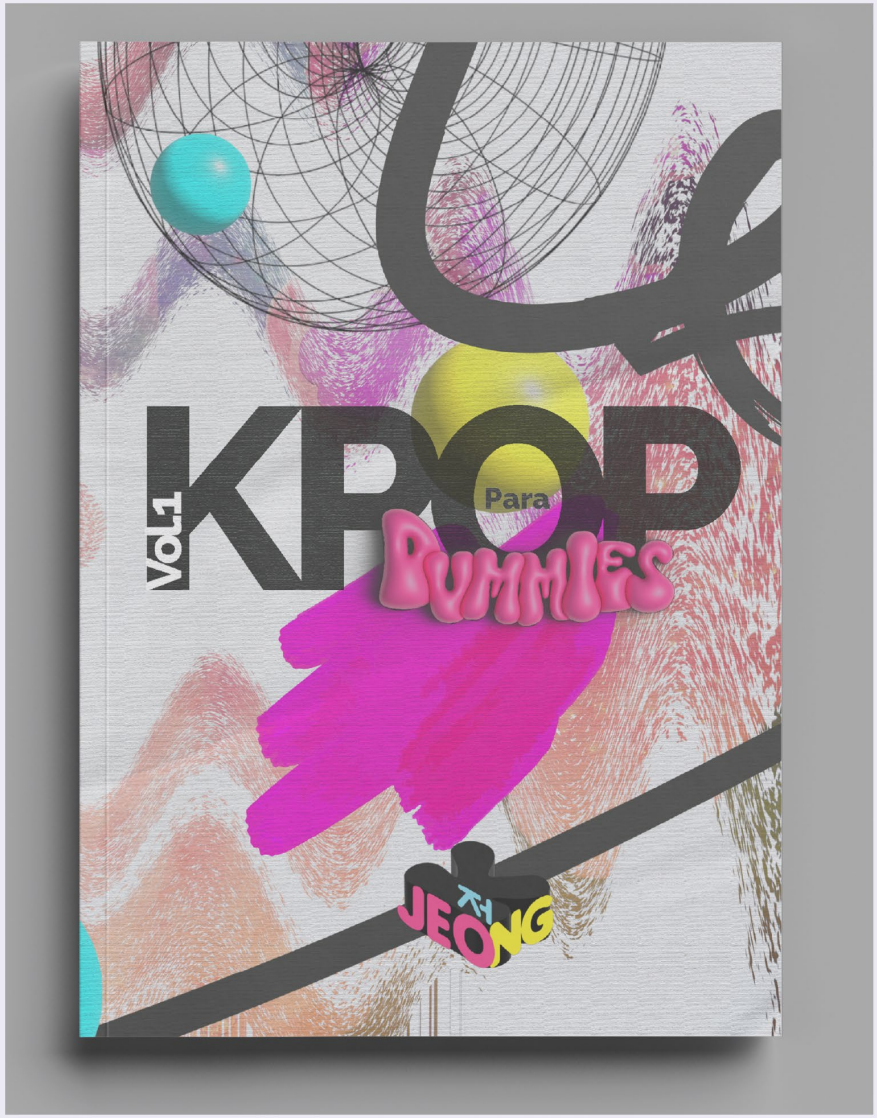




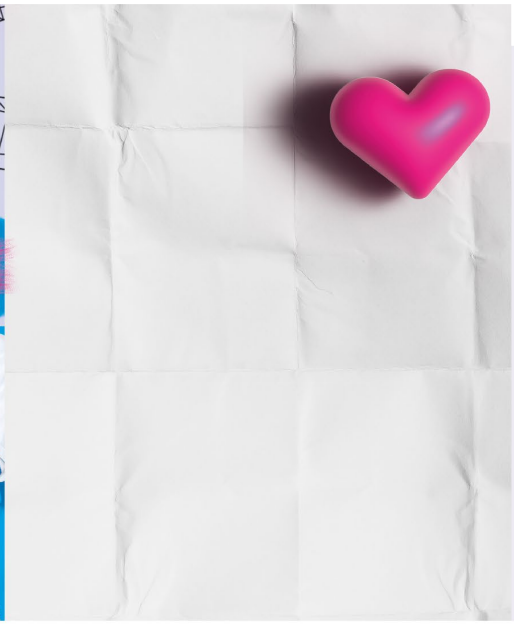
Juego tipográfico en 3D que genera movimiento, surrealismo y contraste frente a los demás textos implementados para conversar la identidad de KJEONG

1. MANUAL

DE KPOP(FANZINE/FOLLETO)





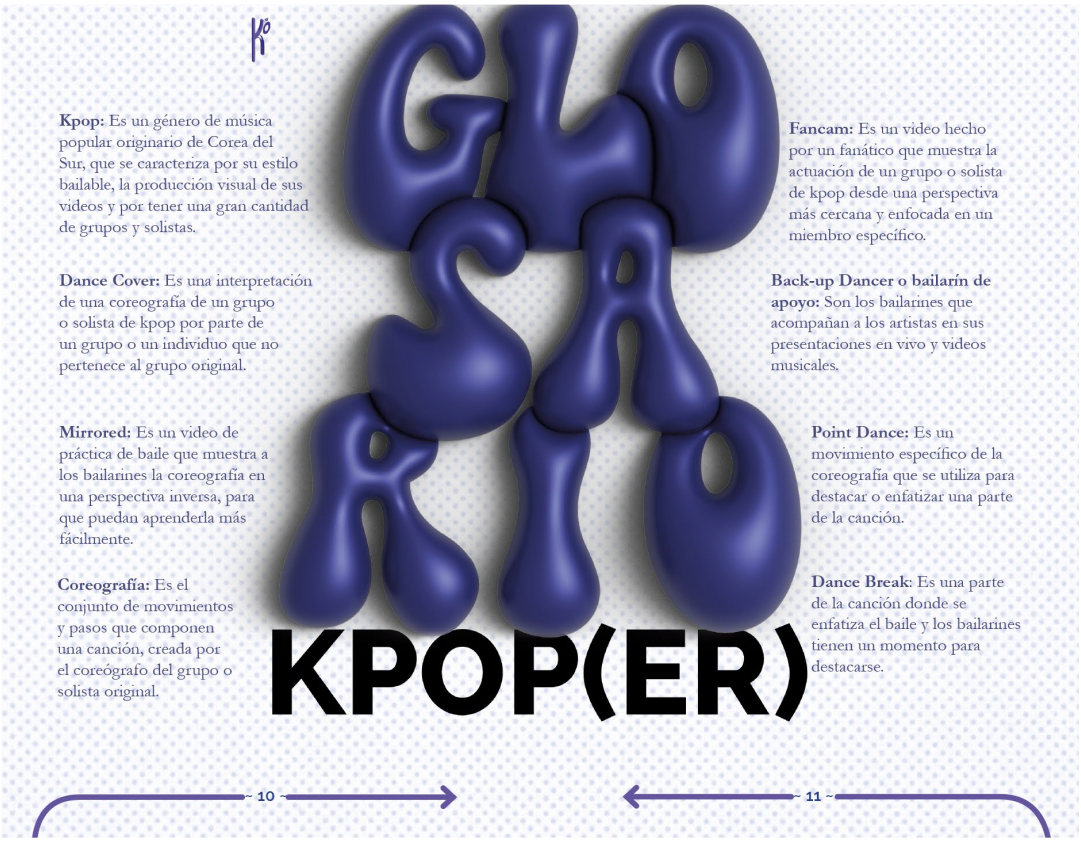




GRÁFICA

1. MANUAL

DE KPOP(FANZINE/FOLLETO)





DIAGRAMACIÓN DE TEXTOS

SISTEMA DE PRODUCTO

2. KIT BIENVENIDA



El kit de bienvenida busca empatizar con el participante a traves de un sitema de comunicación inspirado en la experiencia del consumo Hallyu.

el objetivo principal es captar la atención y generar entusiasmo entre aquellos interesados en el proyecto KJeong. Utiliza diseños y elementos visuales que son atractivos y están en línea con la estética del Kpop, para crear una experiencia emocionante y memorable.

CONTENIDO

Tula
Termo
Camisa
Instrucciones
Escarapela

Se elaboran diseños exclusivos para el Kit de bienvenida con el fin de crear u conexión con el usuario de fidelidad y llamar su atención. Se escogen productos que serán funcionales en la rutina cotidiana de un bailarín y los colores van acorde a la identidad de KJEONG para que, al momento de su uso, sea herramienta de difusión también.



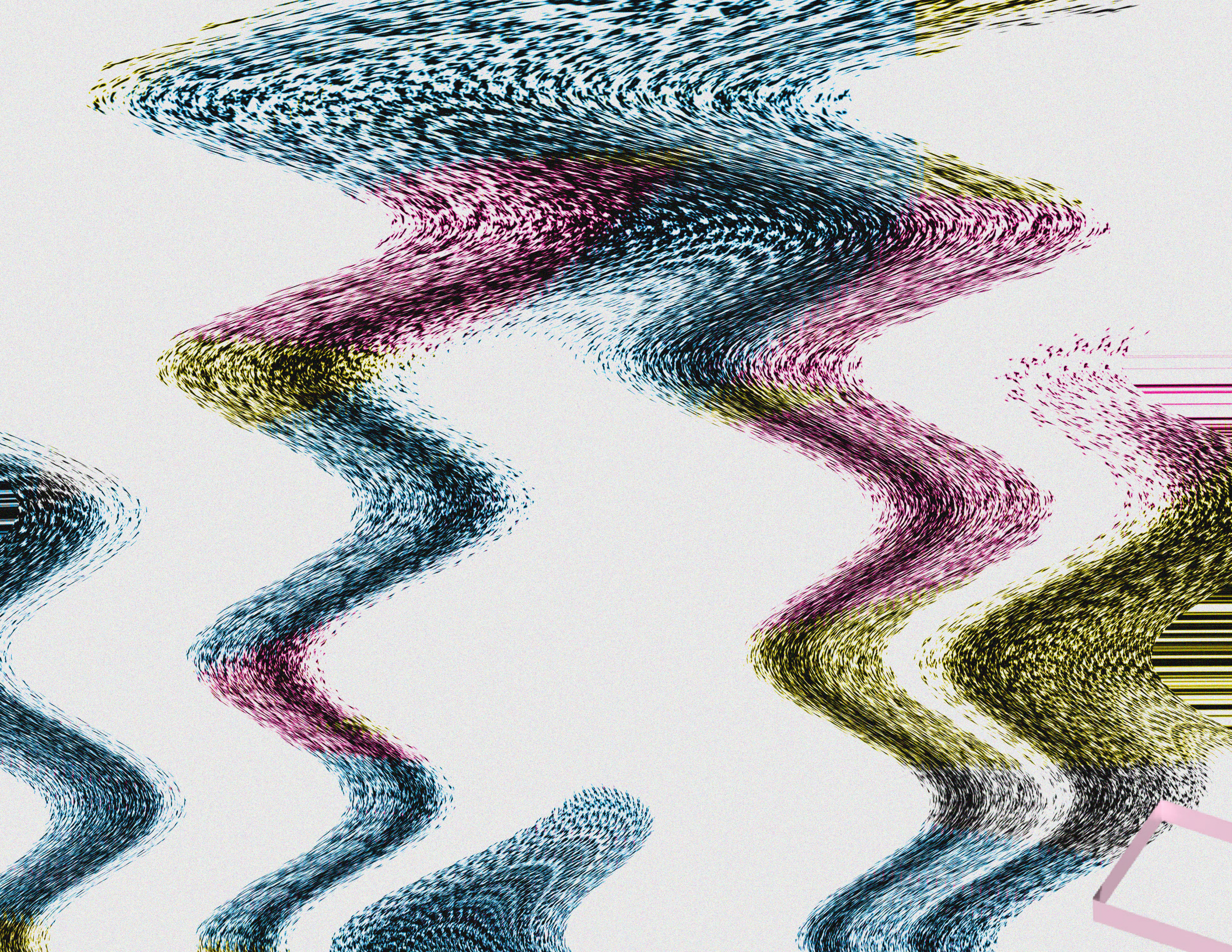


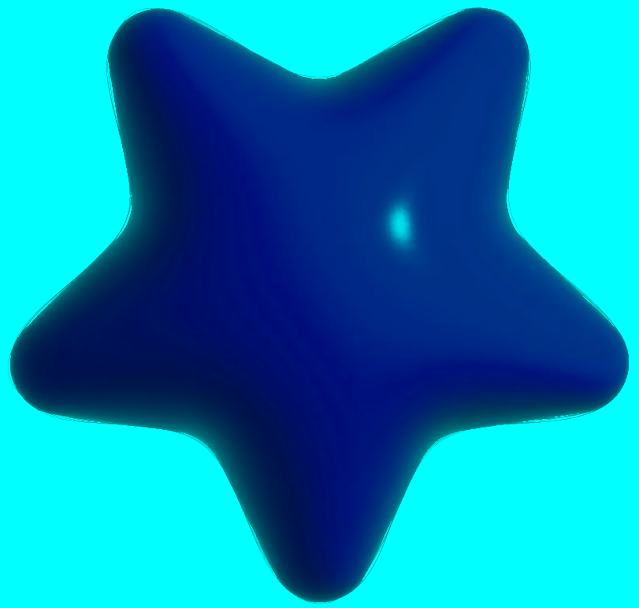


3.CERTIFICADO

Al finalizar todo el proceso del workshop, se le otorga a cada participante junto a la retroalimentación un certificado, el cual busca valorar el esfuerzo invertido durante el taller y agradece la participación. Este contará con un espacio para personalizar cada certificado y su diseño irá acorde a la identidad de la marca.







4.MOSTRAR LA COREOGRAFÍA EN TARIMA

TEST DE USUARIO
RETROALIMENTACIÓN
CONCLUSIONES

1.WORKSHOP

Evento experencial realizado en el Centro cultural Coreano. El workshop busca brindar a los participantes una experiencia completa que combine aspectos teóricos e prácticos relacionados con el Kpop Dance Cover. Además, se espera generar un mayor interés y aprecio por la cultura coreana y fomentar la participación activa en la comunidad de baile caleña en este género.

OBJETIVOS:

Conocimiento y comprensión del K-Pop: A través del documental y la charla informativa sobre la cultura coreana, se busca proporcionar a los participantes un mayor conocimiento y comprensión del fenómeno del K-Pop. Esto incluye aspectos como su historia, influencia global, nacional y locas y características distintivas.

Experiencia práctica en el Kpop Dance Cover: Mediante la enseñanza de la base de la coreografía seleccionada y la práctica individual, los participantes tendrán la oportunidad de experimentar y familiarizarse con el Kpop Dance Cover. Se espera que adquieran habilidades básicas en el baile, el lipsync y la performance relacionadas con este género y asi empatizar con los bailarines de esta disciplina.

Integración de elementos de la cultura coreana: La inclusión de comida coreana en la charla informativa busca proporcionar una experiencia más inmersiva y ayudar a los participantes a familiarizarse con la gastronomía de Corea. Esto contribuye a la comprensión y apreciación más amplia de la cultura coreana en el contexto del Kpop Dance Cover.

Retroalimentación constructiva: Al presentarse ante un público y recibir retroalimentación sobre su desempeño, los participantes tienen la oportunidad de mejorar y crecer en sus habilidades de Kpop Dance Cover. La retroalimentación tiene como objetivo comparar sus habilidades actuales con las adquiridas y por medio de testimonios evaluar las prácticas.



Anexo 3 de secuencia de actividad.









Recepción de participantes: Los participantes son recibidos y se les asigna una silla frente a un videobeam.

Reproducción del documental de K-Pop: Se reproduce un documental sobre el K-Pop titulado "En pocas palabras", con una duración de 21 minutos.

Charla informativa sobre la cultura coreana: Después del documental, se ofrece una charla informativa sobre la cultura coreana. Durante esta charla, se complementa con comida coreana como Mandu, Kimchi y Bulgogi.

Entrega de kits de la clase: Una vez finalizada la charla, se entregan los kits de la clase a los participantes. Estos kits incluyen un termo, una camiseta y una Tula.

Entrega de escarapelas y agua: A cada participante se le entrega una escarapela y una botella de agua.

Introducción al Kpop Dance Cover: Los instructores hablan sobre qué es el dance cover y la historia de este en Colombia. Explican qué se hará en el taller y los puntos que se calificarán, como baile, lipsync y performance.

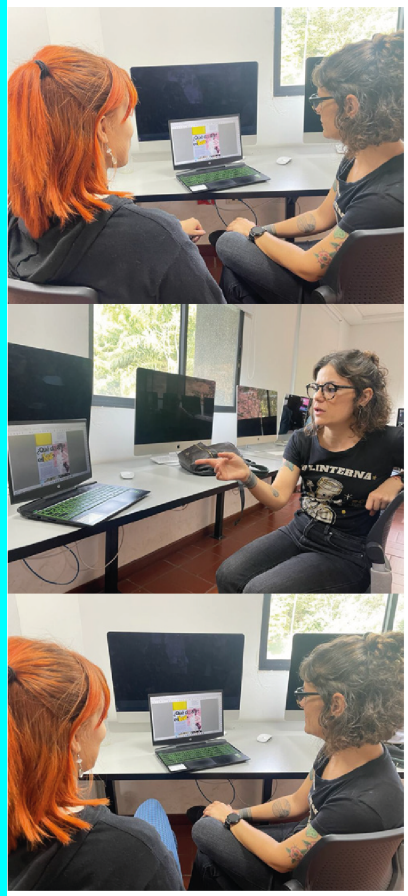
Enseñanza de la base de la coreografía: Uno de los instructores enseña la base de la coreografía seleccionada para el taller.

Planificación y práctica individual: Los participantes deben sacar planimetrías por su cuenta, mientras que el segundo instructor brinda apoyo y asistencia para la parte del lipsync.

Presentación y retroalimentación: Al finalizar el tiempo asignado, los participantes se presentan ante un público y reciben retroalimentación sobre su desempeño.

VALIDACIÓN -ENTREVISTAS CON EXPERTOS

SOBRE MANUAL IMPRESO



MARIA PAZ - TIPOGRAFA CON ENFASÍS EDITORIA 16/05/23

ASPECTOS A EVALUAR

- Tipografía
- Legibilidad
- Lecturabilidad
- Inteligibilidad
- Contraste
- Diagramación
- Jerarquía visual

RETROALIMETNACIONES:

- Evaluar posibilidad de cambio de tipografia de cuerpos
- Buen manejo de Jerarquía y contraste en los títulos
- Posibles materiales a usar
- Revisar margenes y glifos



DIFERENTES BAILARINES DE LA COMUNIDAD HALLYU 15/05/23

ASPECTOS A EVALUAR

- Información pertinente
- Legibilidad
- Conceptualización
- contenido grafico
- Diagramación

RETROALIMETNACIONES:

- Encontraron coherencia entre la gráfica y la temática
- Fue de agrado la elección de colores
- La lectura se hace fácil y divertida
- Es poca información pero concisa

VALIDACIÓN -TESTEO DE USUARIO

EMPAQUE KIT BIENVENIDA



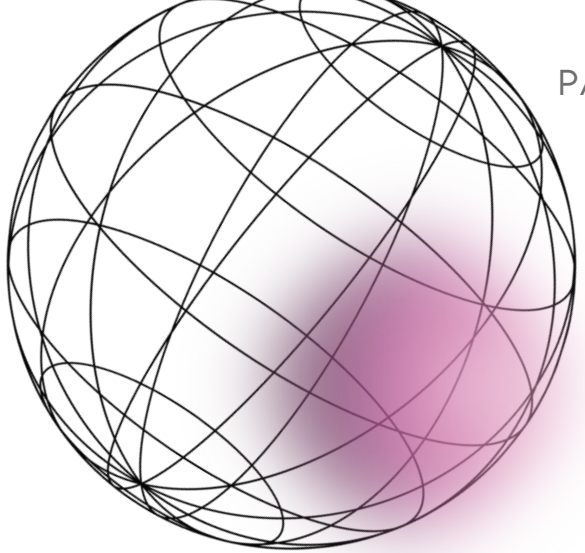
DIFERENTES BAILARINES DE LA ACADEMIA SEOUL1STUDIO 16/05/23

ASPECTOS A EVALUAR

- ERGONOMÍA
- PORTABILIDAD
- FUNCIONAMIENTO
- ARMADO
- CIRCUITO DE EXPERIENCIA
- TEMÁTICA

RETROALIMETNACIONES:

- Encontraron coherencia entre la gráfica y la temática
- El empaque se consideró util y facil de usar
- Se entiende la intención del producto
- Mejorar temas de materiales



La temática tuvo una muy buena aceptación ante el público objetivo y les gustaría participar en una próxima convocatoria para poder invitar a sus allegados.

Aún existe mucho tabú al rededor de la problemática, sin embargo, existen muchas personas interesadas en romper esos prejuicios y participar activamente en este tipo de actividades.

La gráfica usada llamó mucho la atención de los usuarios y ayudo a que fuera mucho más amena y cercana la socialización con ellos.

El workshop da resultados positivos y cumple con los objetivos, pero para mayor efectividad se debe contar con mayor número de participantes y eso involucra mayor presupuesto.

Dar recompensas tangibles o no, motiva a las personas a participar en este tipo de actividades.

Abrir este tipo de espacios motiva a otros bailarines dar a conocer su danza desde tus valores y experiencias, KJeong podría ser un punto de referencia para otros movimientos.

Para un futuro lejano, involucrar a colaboradores o patrocinadores ayudará que el movimiento kjeong tenga mejores resultados.

Se recibió múltiples sugerencias de involucrar más a los bailarines de Kpop Dance cover en las actividades del proyecto.

El tema audiovisual es una herramienta muy fuerte y llamo mucho la atención, no se debe dejar de lado para futuras ediciones.

Se sugirió patentar la marca o trabajarla de la mano del Centro Cultural Coreano para poder hacer periódicamente workshops.

Se debe organizar de manera mas clara el Sistema de producto.

RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

REFERENCIAS

Castro Barzola, K. M. (2021). KPOP y su incidencia en la comunicación intercultural en jóvenes de la ciudad de Guayaquil 2020-2021 CII (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil: Facultad de Comunicación Social).

Bodomo, A., & Chabal, E. (2014). Africa – Asia Relations through the Prism of Television Drama. African and Asian Studies, 13(4), 504-529. doi: https://doi.org/10.1163/15692108-12341319

Dallal, A. (2020). Los elementos de la danza. UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.

Ocaña Baudoin, S. L. (2019). El efecto del "Hallyu" en la estrategia de Soft Power de Corea del Sur.

González-Díez, L., Puebla-Martínez, B., & Pérez-Cuadrado, P. (2018). De la maquetación a la narrativa transmedia: una revisión del concepto de 'diseño de la información periodística'. Palabra Clave, 21(2), 445-468.

Documento sin fecha:
Paula, B. E. M., & Paula, B. E. M. Apoyo Gráfico y de Comunicación del Proyecto Diseño Participativo de Experiencias.

Corea Colombia. (s.f.). Galería de https://www.coreacolombia.com/index.php/es/galeria

Proyecto en Behance:
Gayo. (s.f.). Global K-POP Trending Brand Concept. Recuperado el 10 de marzo de 2023, de https://www.behance.net/gallery/132041769/GAYO-Global-K-POP-Trending-Brand-Concept

La mujer rota. (s.f.). Editorial Transmedia. Recuperado el 10 de marzo de 2023, de https://www.behance.net/gallery/148245441/La-mujer-rota-Editorial-Transmedia?tracking_source=search_projects%7Crelaciones+toxicas

REFERENCIAS

Proyecto en Behance:
Flashmodel. (s.f.). Recuperado el 12 de marzo de 2023, de https://www.behance.net/gallery/132257371/FLASHMODEL

Participación Bogotá. (s.f.). Festival Juvenil K-POP retumba en Bogotá. Recuperado el 3 de abril de 2023, de https://www.participacionbogota.gov.co/festival-juvenil-k-pop-retumba-en-bogota

Kpopmap. (s.f.). Recuperado el 3 de abril de 2023, de https://image.kpopmap.com/

Infobae. (s.f.). K-POP en Colombia. Recuperado el 3 de abril de 2023, de https://www.infobae.com/tag/k-pop-en-colombia/

Freepik. (s.f.). Icono de caja de cartón aislado 3D render ilustración. Recuperado el 10 de mayo de 2023, de https://www.freepik.es/psd-gratis/icono-caja-carton-aislado-3d-render-ilustracion_32704365.htm#&position=33&from_view=undefined

Freepik. (s.f.). Concepto creativo de pasos infográficos. Recuperado el 10 de mayo de 2023, de https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-creativo-pasos-infograficos_3235099.htm#&position=29&from_view=undefined

Freepik. (s.f.). Icono 3D aislado de interfaz de aplicación Analytics UI. Recuperado el 10 de mayo de 2023, de https://www.freepik.es/psd-gratis/icono-3d-aislado-interfaz-aplicacion-analytics-ui_32226293.htm#&position=37&from_view=undefined

Freepik. (s.f.). Maqueta de revista. Recuperado el 10 de mayo de 2023, de https://www.freepik.es/psd-gratis/maqueta-revista_10161586.htm#&position=27&from_view=undefined

ANEXOS

ANEXOS

ENCUESTA 1
BAILARINES DE KPOP DANCE COVER

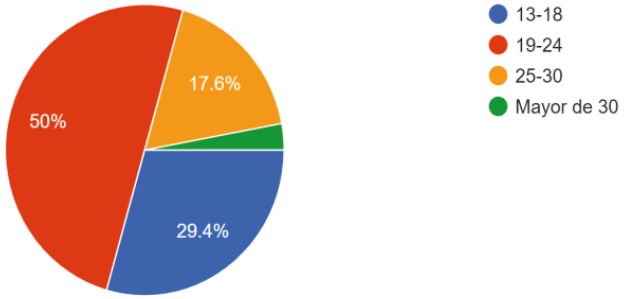
34 Bailarines de diferentes grupos de baile Kpop Dancer cover de la ciudad de Cali.

TÉCNICA:

Google Forms

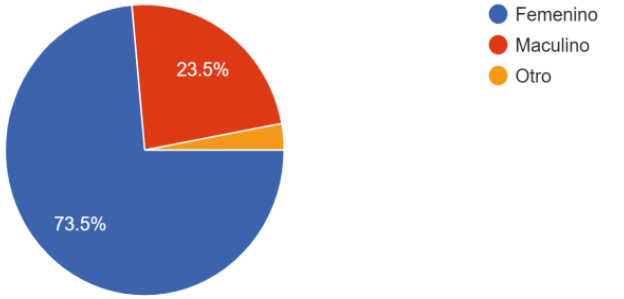
Edad

34 respuestas



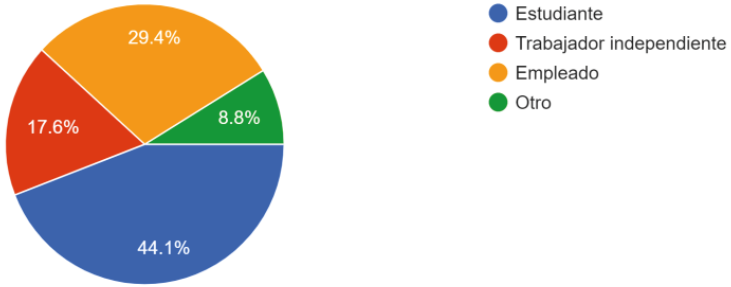
Género

34 respuestas



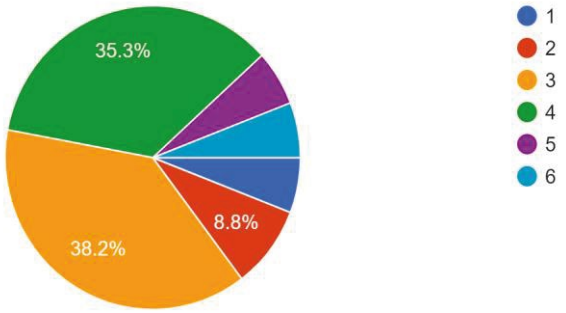
Ocupación

34 respuestas



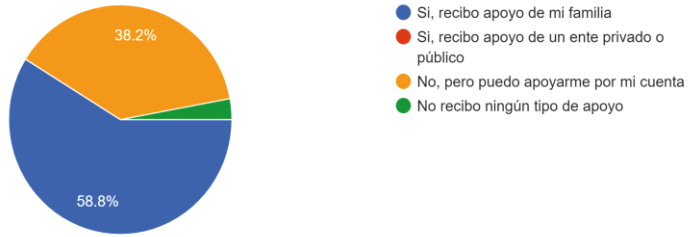
Estrato Socio-económico

34 respuestas



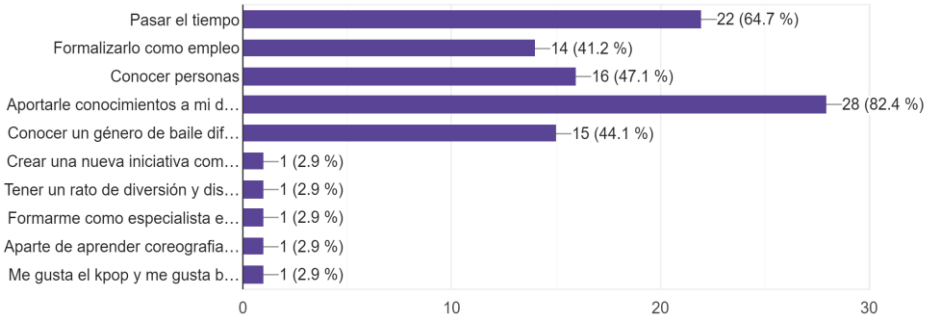
¿Recibe apoyo emocional y/o económico por parte de su familia, ente privada o gubernamental, etc. para realizar esta actividad?

34 respuestas



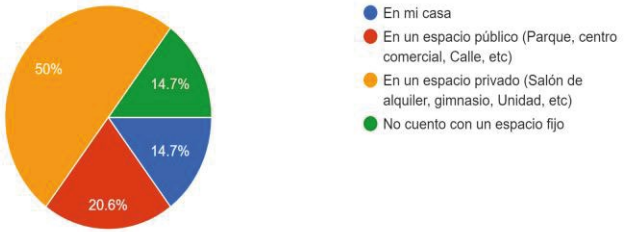
¿Cuál es su propósito al realizar la actividad del Kpop Dance cover? (Se puede más de una respuesta)

34 respuestas



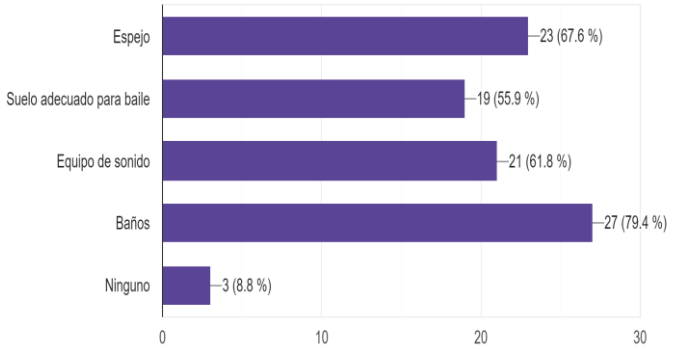
Actualmente ¿Donde realiza sus entrenamientos?

34 respuestas



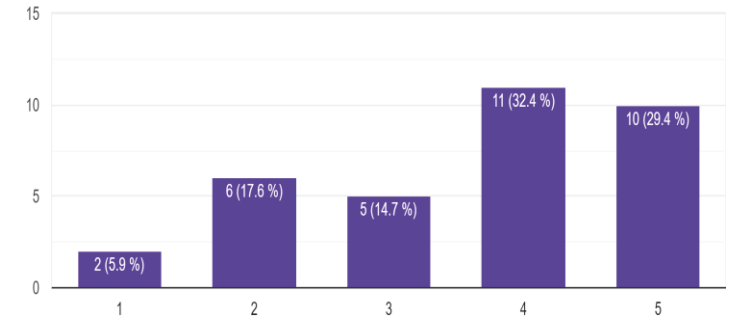
¿Con qué elemento(s) cuenta su espacio de entrenamiento? (Se puede mas de una respuesta)

34 respuestas



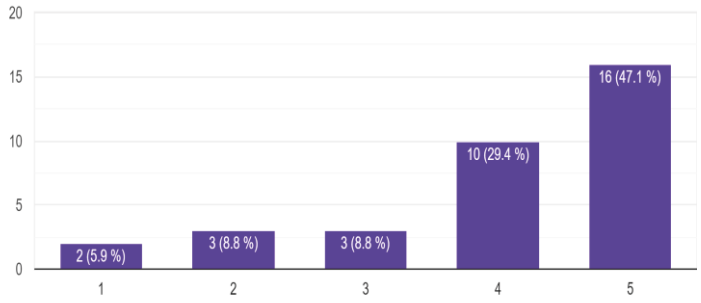
De acuerdo a la pregunta anterior del 1 al 5, siendo 1 muy inconforme y 5 muy conforme ¿Qué tan conforme está con su espacio de entrenamiento?

34 respuestas



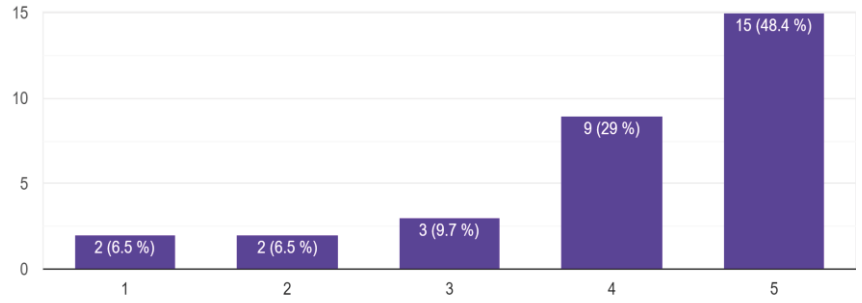
De acuerdo a la pregunta anterior del 1 al 5, siendo 1 muy inconforme y 5 muy conforme ¿se siente seguro en su lugar de entrenamiento?

34 respuestas



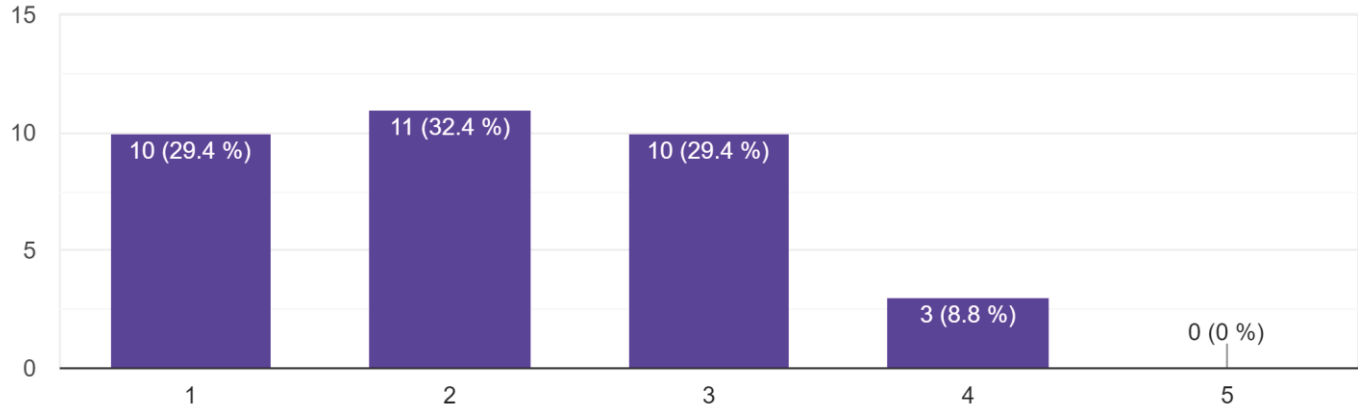
Si a tenido alguna experiencia con una academia de baile de Kpop en su ciudad, Del 1 al 5, siendo 1 muy inconforme y 5 muy conforme ¿Qué tan confor... ningún contacto con alguna academia de Kpop)

31 respuestas



Del 1 a 5, siendo 1 muy inconforme y 5 muy conforme, ¿Siente que la comunidad de bailarines de Kpop dance cover (Kcoverists) esta siendo lo sufi...ente apoyada como disciplina formal en su ciudad?

34 respuestas



ENCUESTA 2
BAILARINES DE OTROS GÉNEROS

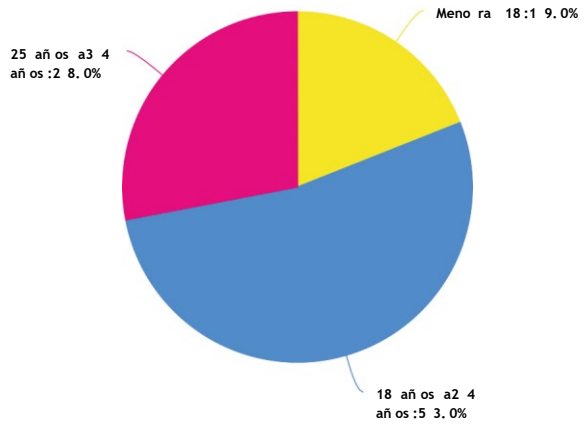
36 Bailarines de diferentes géneros de baile no Kpop de la ciudad de Cali.

TÉCNICA:

www.encuesta.com

Sobreti
Edad

Número de respuestas 36

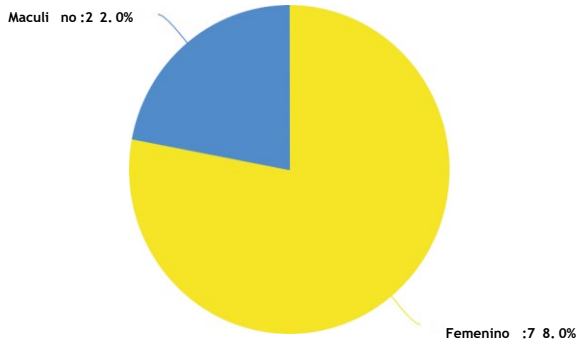


ValorP	orcentajeC	antidad
Menor a 18	19 %7	
18 años a2 4a ños5	3%	19
25 años a3 4a ños2	8%	10

Número de respuestas3 6

Sobreti
Género

Núme ro de re sp uestas
36

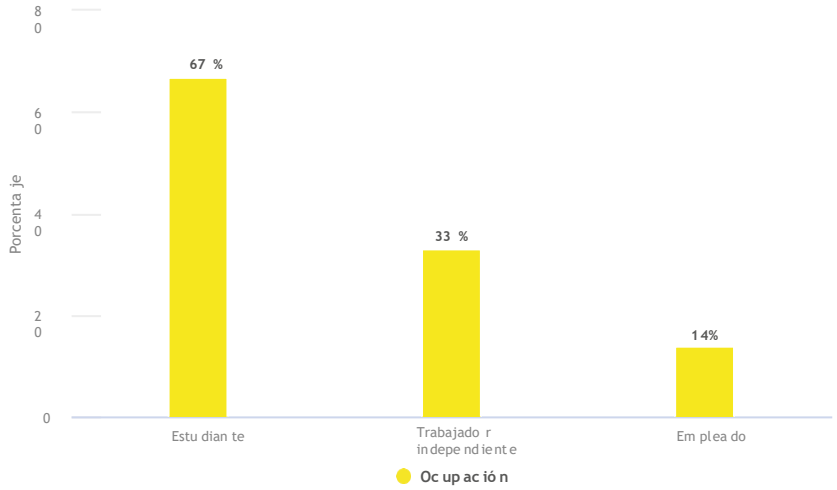


ValorP	orcentajeC	antida d
Fem enino	78 %2	8
Ma cu li no	22 %8	

Número de re sp ue stas 36

Sobreti
Ocupació n

Núme ro de re sp uestas
36



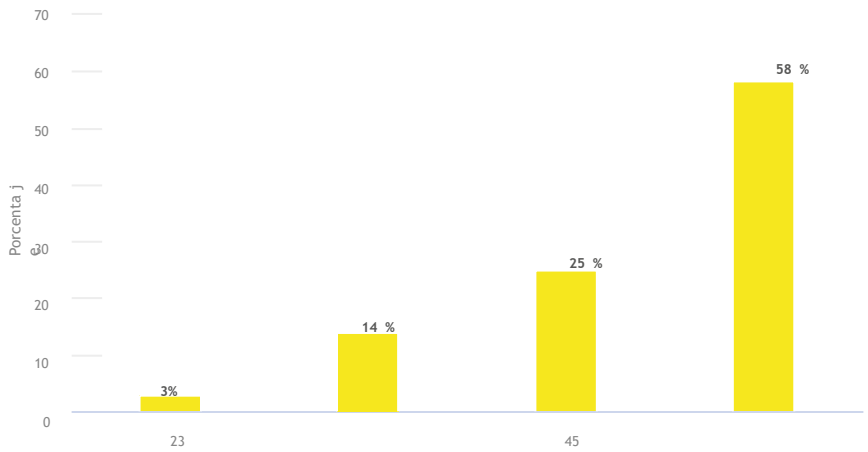
ValorP	orcentajeC	antida d
Estu diante	67 %2	4
Trabajador independiente	33 %1	2
Empleado	14 %5	

Número de re sp ue stas 36

SOBR EK POP

En una escala del 1 al 5, donde 5 es "Muy enterado" y 1 es " Nada enterado "¿ Quét anto conoce sd el género MUSICA LK - POP?

Núme ro de re spuest as 36

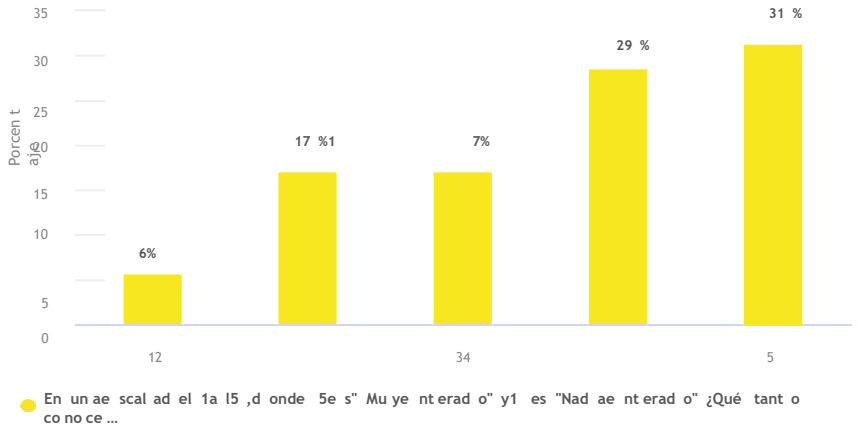


ValorP	orcentajeC	antida d
23	%1	
31	4%	5
42	5%	9
55	8%	21
Númer od e re sp ue stas		36

SOBR EK POP

En un ae scal ad el 1a l5 ,d onde 5e s" Mu ye nt erado" y 1e s "Nada enterado" ¿Qué tanto c onoces de l as actividades realizadas p or l a comunidad de K pop a nive lr egional(Cali/Valle)y /o Nacional ?

Núme ro de re sp uestas 35

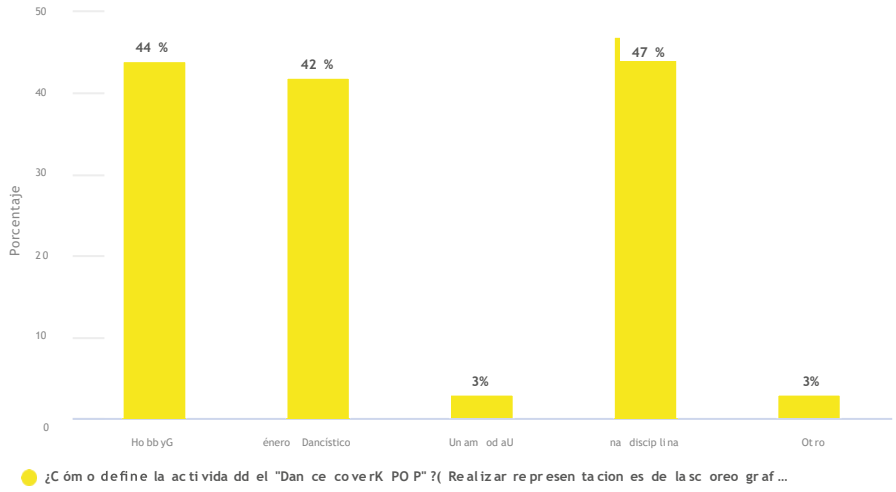


ValorP	orcentajeC	antida d
16	%2	
21	7%	6
31	7%	6
42	9%	10
53	1%	11
Númer od e re sp ue stas		35

SOBR EK PO P

¿Cómo defi ne l a actividad del "Dan ce c ov er K POP"? (Reali za rr epresentacione sd el as coreografías orig inales)

Núm er od er espuesta s3 6

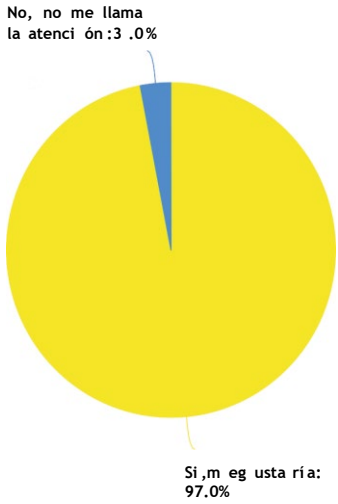


ValorP	orcentajeC	antida d
Hobb y4	4%	16
Géne ro Da nc ístico	42 %1	5
Un am od a3	%1	
Un ad iscipl in a4	7%	17
Otro	3%	1
Número de re sp ue stas		36

SOBR EK PO P

¿Estaría interesa do en sabe rm ás de la activida dd el Dance Cove rK po ps in necesida dd ep articipa r?

Núm er od er espuesta s3 6

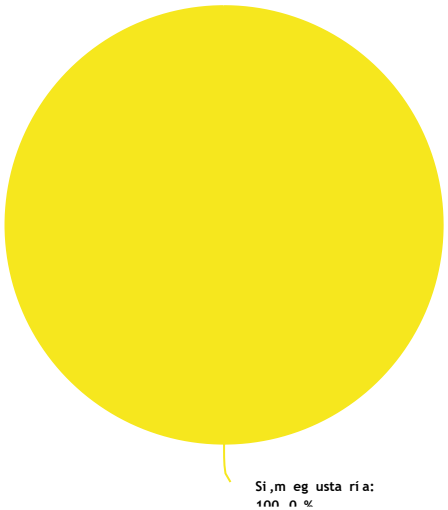


ValorP	orcenta je	Cantidad
Si ,m eg ustarí a9	7%	35
No ,n om e llama la atención	3%	1
Número de re sp ue stas		36

SOBR EK POP

¿L eg ustaría av ivir un ae xperiencia c ercana al K-pop?

Núme ro de re spuest as 36

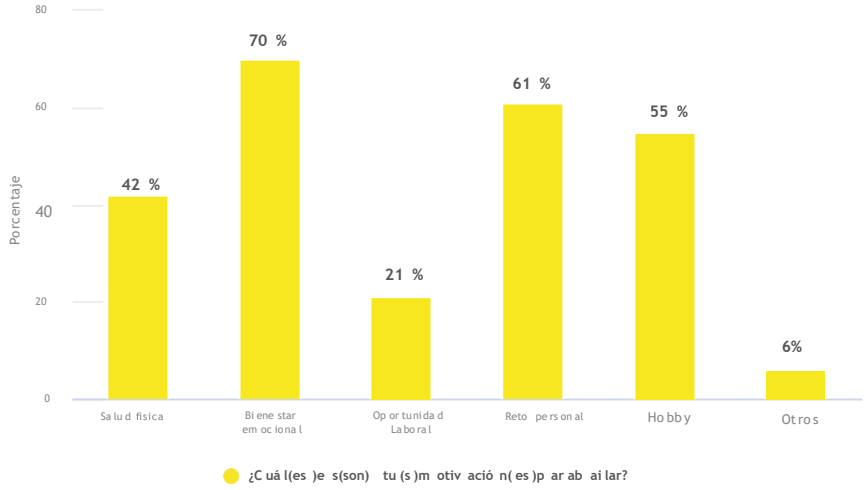


ValorP	orcent ajeC	antidad
Si,m eg usta ría1	00 %3	6
Núm er od er espu estas3		6

Sobr et ud an za

¿Cuál(es)e s(son) tu(s)m ot ivac ió n(es)p ar ab ailar?

Núme ro de respuesta s3 3



ValorP	orcentajeC	antida d
Salu d fisica	42 %1	4
Bienesta re moci onal	70 %2	3
Opor tu nida dL aboral	21 %7	
Reto pe rsonal	61 %2	0
Hobb y5	5%	18
Ot ros%	%2	
Núm er od er es pu es ta s3		3

SOBRE KPOP

Defina en una palabra el KPOP (sea conocedor o no de género)

Número de respuestas 32

Valor	Porcentaje	Cantidad
Cultura	9.4%	3
Pasión	9.4%	3
Arte	9.4%	3
Disciplina	6.2%	2
Básicamente es música pop coreana, pero en sí, lleva consigo muchos géneros más que pueden ser adaptado fácilmente en una canción, algo que por mi parte es muy bueno, ya que puedo experimentar sonidos y la forma en como entrelazan varias técnicas como el canto, rap y baile; todo esto ha conllevado con el paso del tiempo, a qué el Kpop tanto Corea del Sur tengan aún más popularidad o interés internacionalmente.	3.1%	1
Movimiento	3.1%	1
Kpop es el pop que lo realizan los coreanos	3.1%	1
Novedad	3.1%	1
Impresionante	3.1%	1
VIDA	3.1%	1
Genero musical de corea o pop coreano?	3.1%	1
Organización	3.1%	1
Constancia	3.1%	1
Libertad	3.1%	1
Disciplina	3.1%	1
creatividad	3.1%	1
Innovación y multidisciplinariedad	3.1%	1
Coordinación	3.1%	1
Escape	3.1%	1
Estilo de vida	3.1%	1
Musica y arte	3.1%	1
Cultura	3.1%	1
Diversidad	3.1%	1
Performance	3.1%	1
Comunidad	3.1%	1
Número de respuestas		32

Sobre tu danza

Si tu respuesta anterior fue "si" ¿Cuáles han sido esos contratiempos?

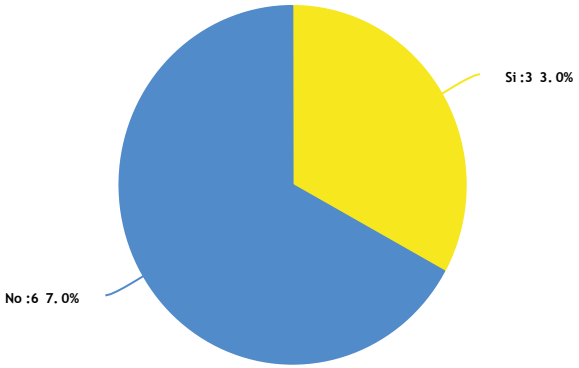
Número de respuestas 11

Valor	Porcentaje	Cantidad
El asistir a competencias y entrenar con altos niveles de intensidad me ha dificultado profundizar en mis relaciones interpersonales con individuos externos a la danza.	9.1%	1
Algunos problemas con mi mamá, y una vez por ejecutar mal un paso me lastime un hombro y me quedo doliendo por más de 2 semanas	9.1%	1
Enfermedad de las rodillas	9.1%	1
No había apoyo familiar, danza y vida laboral, desplazarme a las academias, dinero para continuar la formación,	9.1%	1
Falta de tiempo	9.1%	1
El desplazamiento de mi universidad a las clases de danza son complicados y termino almorzando a las carreras y llegando tarde, y eso me hace sentir que no estoy rindiendo en las clases y tampoco en mi proceso.	9.1%	1
Menos tiempo libre, lesiones o a veces preocupaciones	9.1%	1
.	9.1%	1
La falta de tiempo, el medio de transporte para ir de un lado a otro y también tener en cuenta la parte de cuánto dinero se gasta tanto para ensayos como para la vestimenta	9.1%	1
Si nos referimos a inconvenientes, claramente los ha habido a nivel familiar por la parte económica y académica/profesional. Aún así estos contratiempos se pueden moldear para poder cumplir con los deseos personales en relación a la danza.	9.1%	1
Tiempo con mi familia	9.1%	1
Número de respuestas		11

Sobre tu danza

¿Siente que practicar la danza (sea el género(s) que practique) le ha traído contratiempos en su vida?

Número de respuestas 33



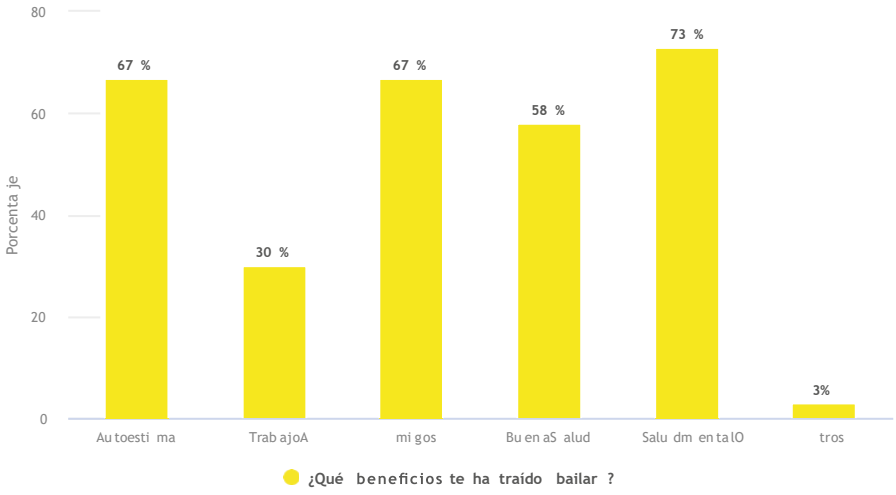
ValorP	orcentajeC	antidad
Si	33 %1	1
No	67 %2	2

Número de respuestas 33

Sobre tu danza

¿Qué beneficios te ha traído bailar?

Número de respuestas 33



ValorP	orcentajeC	antidad
Autoestima	67 %2	2
Trabajo3	0%	10
Amigos	67 %2	2
BuenaSalud	58 %1	9
Saludmental7	3%	24
Otros3	%1	

Número de respuestas 33

Sobre tu danza
Define para ti, ¿Qué es bailar?

Número de respuestas 32

Valor	Porcentaje	Cantidad
Libertad	6.2%	2
Bailar es poder expresarte, sentirte libre, si tuviste un mal día, puedes desquitarte bailando, es una forma de expresión muy abierta, no tienes que bailar bien, solo sentir y moverte como el cuerpo lo deseé.	3.1%	1
Una forma de distraerme y de liberarme :)	3.1%	1
Es sentirme libre	3.1%	1
Bailar es expresar con nuestro cuerpo a través de movimientos, sentimientos e ideas.	3.1%	1
Una emoción muy explosiva	3.1%	1
Bailar es todo, una vida sin baile es igual a una ostra sin perla	3.1%	1
Es la forma en que puedo liberarme, ser esa persona que escondo del mundo real y dar vida a las emociones que reprimo día a día. Un lugar seguro para volver a ser feliz.	3.1%	1
La forma en expresar lo que amo hacer en cada movimiento, que no simplemente se vea una coreografía sino que sienta esa pasión la que se tiene por el baile	3.1%	1
Es expresar en cada movimiento lo que no se puede expresar con palabras, también ayuda a exteriorizar emociones o acciones que han estado ocultas.	3.1%	1
Vida	3.1%	1
Expresarce con el cuerpo	3.1%	1
para mi es una forma de poder soltarte y liberar sentimientos q a veces no puedes comunicar por medio de palabras , un arte	3.1%	1
Bailar es aprender a soltar lo malo de nuestras vidas, para empezar a fluir con lo bueno que hay en nosotros mismos.	3.1%	1
Expresarse, fluir.	3.1%	1
Es expresarte artísticamente por medio de movimientos y sensaciones que hacen que tú cuerpo y mentalidad se sientan bien, pues prácticamente, al bailar puedes liberar muchas emociones.	3.1%	1
Es traducir las cualidades inexplicables de conceptos abstractos en movimientos armónicos. Es un estilo de vida.	3.1%	1
Expresión	3.1%	1
Expresarse a través del cuerpo	3.1%	1
Bailar es el arte que libera, que expresa por medio de tu cuerpo, es pasión, es sentirse bien y conectar contigo mismo.	3.1%	1
Expresar con el cuerpo toda aquella emoción que nos reprime	3.1%	1
Terapia, Mi vida entera, pasión y mi polo a tierra.	3.1%	1
Poder expresarme mediante un genero musical dejandome llevar por el ritmo de cada cancion haciendo que cada vez que lo hago pueda sentirme libre y feliz	3.1%	1
Conectar de otra manera conmigo misma	3.1%	1
Es libertad, es vida	3.1%	1
Es libertad... usualmente lo tomo como un hobby y se que eventualmente por cuestiones de tiempo en la universidad lo voy a dejar, pero amo mucho hacerlo, es mi escape y me hace sentir cosas muy bonitas	3.1%	1
Conectar conmigo mismo	3.1%	1
Para mi es un arte que nos deja expresarnos tal y como somos	3.1%	1
Liberarse, expresarse mediante su cuerpo.	3.1%	1
Expresar emociones mediante el desarrollo de la melodía creando un serie de moviendo corporales	3.1%	1
El baile es una pasión la cuál dejas fluir; es un arte del cuál el cuerpo es cómplice y el oído es tu mejor aliado; es compartir y sanar; es esfuerzo y dedicación de la cuál aprendes que nunca estás tan cerca, todo va más allá.	3.1%	1

Número de respuestas 32

ANEXO 3
SECUENCIA WORKSHOP KJEONG



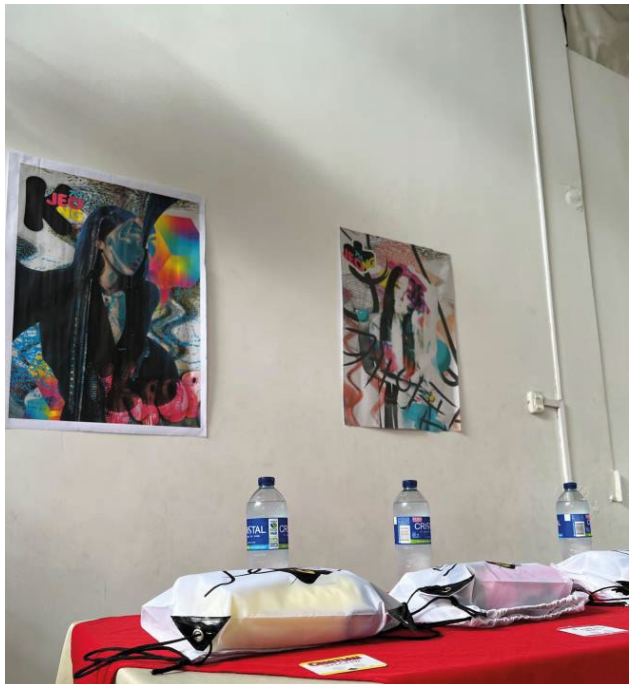


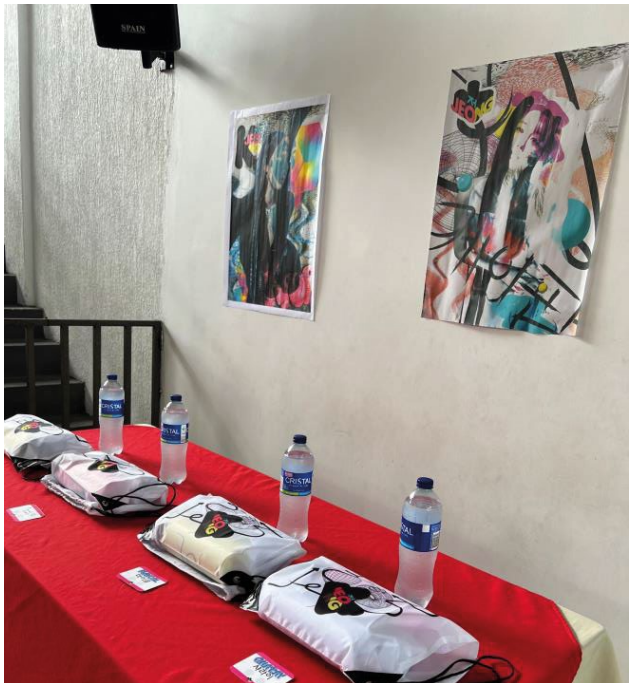


















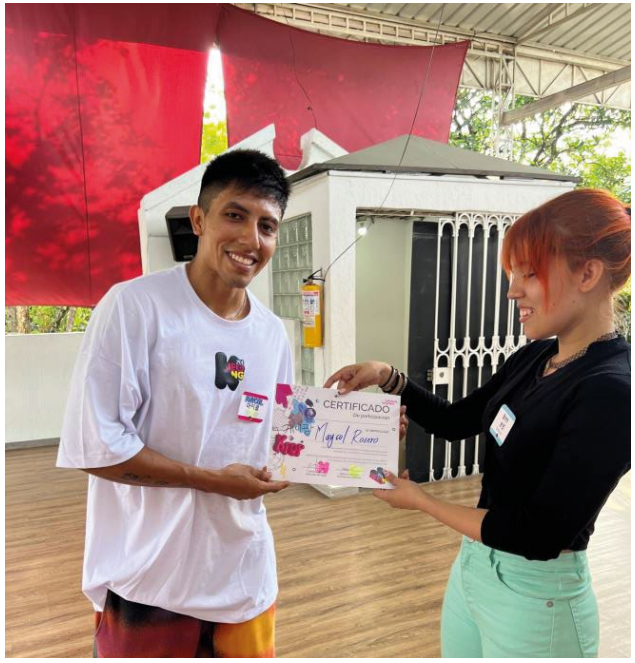

CRISTIAN
크리스티안
SHARAY
샤라이
Johan
영민
Instructor








JEONG


CERTIFICADO




CERTIFICADO
De participación
SE CERTIFICA QUE


CERTIFICADO




KPOP
RUNNERS
VOL1


CERTIFICADO
De participación









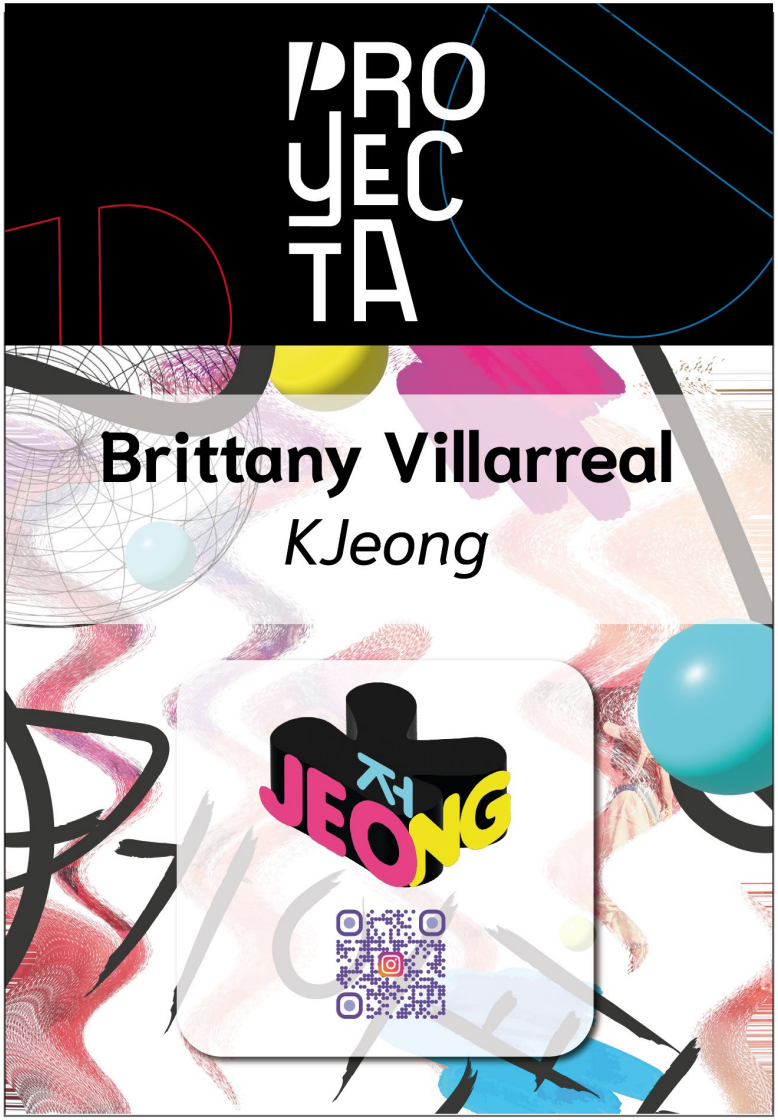





CERTIFICADO
De participación

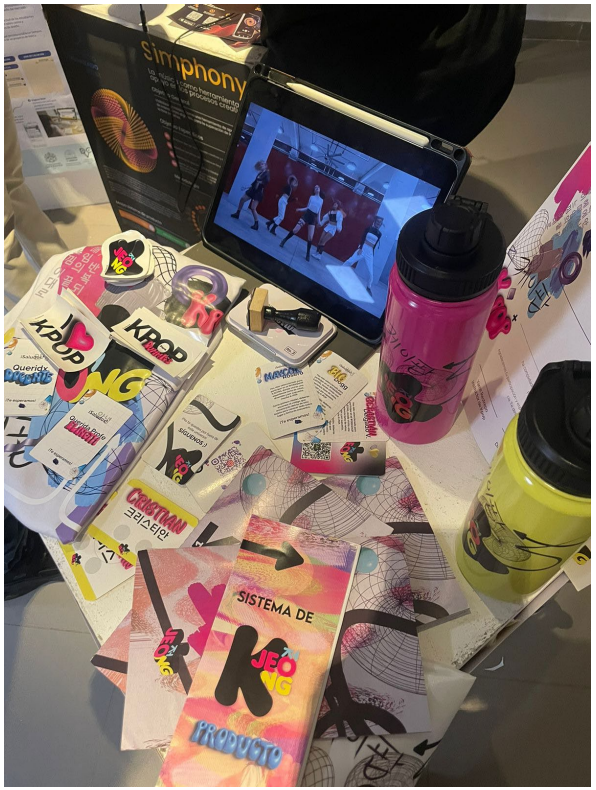
AFICHES PARA MUESTRA





MUESTRA







DOCUMENTACIÓN



Fecha:

Estimado participante,

Espero que este mensaje te encuentre bien. Como parte de nuestro workshop KJEONG, nos gustaría informarte sobre la posibilidad de realizar grabaciones audiovisuales y fotografías durante el evento. Para garantizar la transparencia y respetar tus derechos, solicitamos tu consentimiento informado para llevar a cabo estas grabaciones.

El propósito de capturar imágenes y videos durante el workshop es documentar y promocionar el evento, así como utilizarlos con fines educativos y de difusión. Estos materiales podrían ser compartidos en redes sociales, páginas web, material promocional impreso y otros medios de comunicación. Es importante destacar que nunca se utilizarán de manera inapropiada o que pueda comprometer tu privacidad.

Tu participación en el workshop es completamente voluntaria y no se verá afectada en caso de que no desees dar tu consentimiento para ser grabado/a. Si estás de acuerdo con que se realicen grabaciones durante el evento, te pedimos que firmes este formulario para indicar tu consentimiento.

Firma: _____

Agradecemos tu cooperación al brindar tu consentimiento informado. Si tienes alguna pregunta o inquietud adicional, no dudes en comunicarlo. Esperamos que disfrutes del workshop y de esta experiencia enriquecedora.

Atentamente, Brittany Villarreal, creadora de KJEONG.

@wekjeong



Fecha:

CALIFICACIONES

Nombre:

Capacidad de rententiva a corto plazo

Performance KPOP

LIPSYNC

Trabajo en equipo

Observaciones:

@wekjeong

CERTIFICADO



FOLLETO: SISTEMA DE PRODUCTO

WORKSHOP



Se recibe a los participantes y se comienzan a llamar uno por uno para ubicarlos en sus sillas frente a un videobeam. Se les entregará solamente la escarapela y el agua. Luego se reproduce un documental de K-Pop "en pocas palabras" que dura 21 minutos. En el taller, se ofrece comida coreana para complementar la charla informativa sobre la cultura coreana. (Mandu, Kimchi, Bulgogi) Una vez terminada la charla se entregan los kits de la clase, con su respectivo termo, camiseta y Tula. Subirán a tomar la clase y los instructores hablan un poco de que es él dance cover y la historia de este en Colombia. Se les explica qué se hará en el taller y que puntos se calificarán. Entre ellos estarán las bases del kpop dance cover: Baile, Lipsync y Performance. El instructor enseña la base de la coreo escogida y luego los participantes por su cuenta deberán sacar planimetrías, el segundo instructor apoyara para la parte del Lipsync. Al finalizar el tiempo, se presentarán ante un público y recibirán retroalimentaciones.





DIGITAL

1. INVITACIÓN

La invitación es una pieza editorial impresa, la cuál a través de un código QR es leída por un dispositivo inteligente para proyectar información adicional en un entorno de realidad aumentada con el fin de fortalecer la experiencia de la narrativa.



Parte Análoga

2. VIDEOS EXPECTATIVA

Como parte de la narrativa, se publicaran dos videos cortos, como parte de una campaña de expectativa al workshop.



1. Video: Mostrará a los bailarines KDANCERS, en su ambiente, mientras se entrevistaran acerca de los beneficios y complicaciones que han obtenido realizando esta practica.

2. Video: Mostrará a los bailarines no kpop recibiendo sus invitaciones y expresando sus expectativas hacia el workshop.

3. SHOWCASE (RED SOCIAL/WEB)

Muestra de resultados y procesos

4. ANIMACIÓN/ PIEZAS GRÁFICAS

ANÁLOGO

1. MANUAL

Divulgar entre el público objetivo y aquellos que serán invitados a la fase de experiencia presencial



2. KIT BIENVENIDA

El kit de bienvenida busca empatizar con el participante a través de un sitema de comunicación inspirado en la experiencia del consumo Hallyu.

CONTENIDO

Tula
Termo
Camisa
Escarapela



3. DIPLOMA

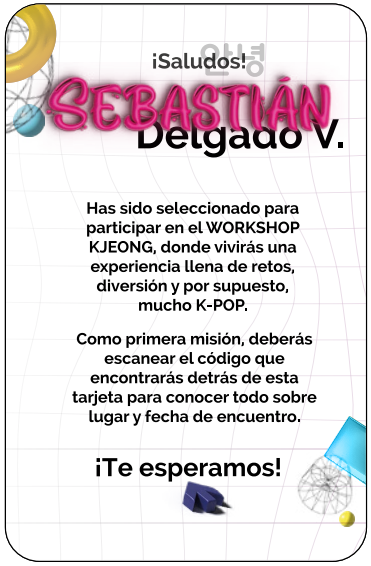
Credencial de participación



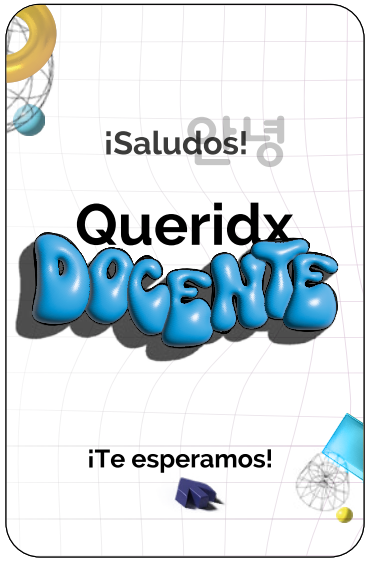
TARJETAS/INVITACIÓN

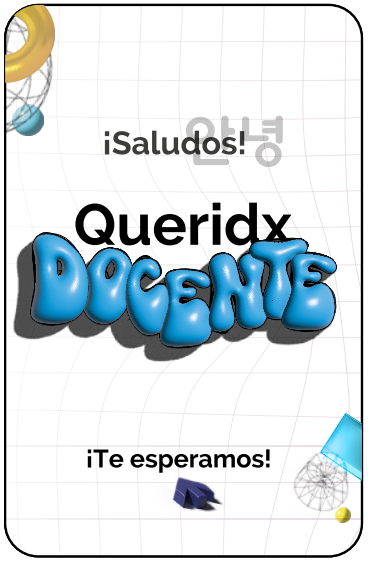


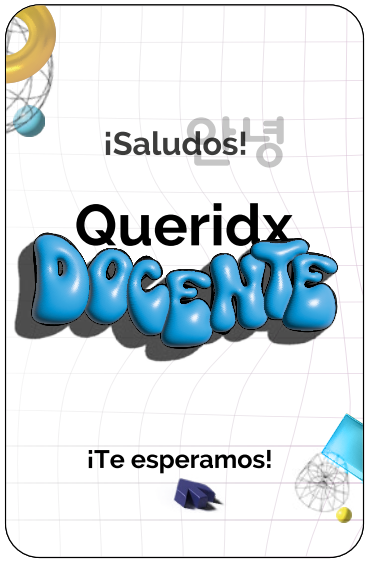


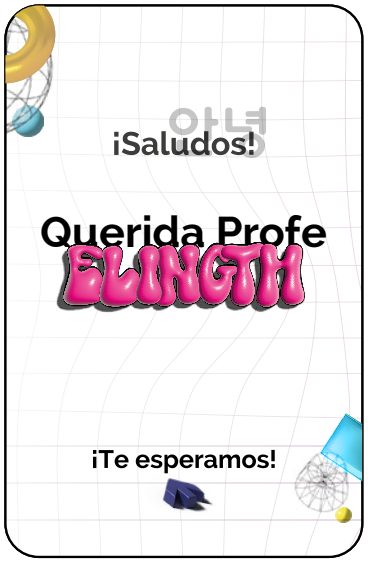












STIKERS


KPOP
Para
Bummies


KPOP
Para
Bummies


KPOP
Para
Bummies


I
KPOP


I
KPOP


JEONG
@wekjeong


JEONG
@wekjeong


JEONG
@wekjeong


JEONG
@wekjeong



Pontificia Universidad JAVERIANA Cali

FACULTAD DE CREACIÓN Y HÁBITAT

Departamento Arte, Arquitectura y Diseño

Diseño de Comunicación Visual