DANZAKUM
Tu aliado en la danza

Laura Daniela Nieto Vásquez

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

Facultad de Artes y Diseño.

Diseño Industrial

Bogotá D.C

2020

DANZAKUM
Tu aliado en la danza

Trabajo de grado para optar al título de Diseñadora Industrial

ASESORES TEMATICOS:

MG. DI. Gonzalo Renato de Francisco Amaya Preciado

MG. DI. Jairo Alberto Ladino Galindo

MBA. DI. Jean René Riveros Rodríguez

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

Facultad de Artes y Diseño.

Diseño Industrial

Bogotá D.C

2020.

DANZAKUM
Tu aliado en la danza

_____

MG. DI. Gonzalo Renato de Francisco Amaya Preciado

Asesor Temático

_____

MG. DI. Jairo Alberto Ladino Galindo

Asesor Temático

_____

MBA. DI. Jean René Riveros Rodríguez

Asesor Temático

Mayo 29 de 2020.

DANZAKUM
Tu aliado en la danza

_____

MG. DI. Gonzalo Renato de Francisco Amaya Preciado

Jurado de proyecto de grado

_____

MG. DI. Jairo Alberto Ladino Galindo

Jurado de proyecto de grado

_____

MBA. DI. Jean René Riveros Rodríguez

Jurado de proyecto de grado

Mayo 29 de 2020.

Índice

Tema 7

Resumen 7

Abstract 8

Palabras clave 8

1. Introducción 9

1.1. Problemática 10

1.2. Objetivos 10

1.2.1. Objetivo General 10

1.2.2. Objetivos específicos: 10

1.2.3. Razones 10

1.3. Justificación 11

1.4. Limitaciones y Alcances 11

2. Capítulo 1 Marco de investigación 12

2.1.1 La historia de la danza 12

2.1.2. La religión y su influencia 12

2.1.3. El cuerpo y la mente en la danza 13

2.1.4. La expresión corporal en la danza 14

2.2. Semiótica de Umberto eco 15

2.3. Disociación corporal 17

3. Capítulo 2 Marco histórico referentes 19

3.1. DDR 20

3.2. JUST DANCE 21

3.3. Xbox Kinect 21

4. Capítulo 3 Hipótesis de proyecto 22

4.1 Segmentación de niveles 22

4.1.1 Nivel Básico 22

4.1.2. Nivel de Rutina 23

4.2 Propuesta de proyectó Danzakum 25

4.2.1 Aplicación 25

4.2.2. Bandas de segmentación 27

4.2.2 Visualización de postura 27
4.3. Sección de ritmos y posturas 28
4.4. Relación de actividades 29
5. Capítulo 4 Representación 30
5.1. Prototipo 30
6. Capítulo 5 Emprendimiento 32
6.1. Propuesta de negocio 32
6.2. Cuadro de canvas 33
6.3. Conexión de academias 33
7. Capítulo 6 Conclusiones 34
8. Criterios de Evaluación 34
9. BIBLIOGRAFÍA 35
10. Anexos 37
11. Tabla de Cuadros 37
12. Tabla de imágenes 38
13. Pantallas de la Aplicación 39
14. Planos técnicos 42
15. Mapeo de academias / Directorio 47
16. Cuadro de costos 51
14. Corpus del proyecto. 53

Tema

Comunicación y creación del signo en la danza

Resumen

Este proyecto presenta una oportunidad de diseño de generar un sistema de metodologías interactivas tecnológicas autodidactas; en donde se centra que los aprendices de danzas les sean más fácil acceder, entender y aprender diferentes ritmos de bailes.

La idea es ayudar al usuario aprender a mover su cuerpo en un espacio, la creación del gesto en la danza y que pueda tomarla como algo propio de su cuerpo, conciencia muscular y confianza personal para poder desempeñarse en diferentes ritmos en eventos culturales como presentaciones o clases con más asistentes.

Las clases en las academias tendrían elementos que apoyan a la formación del asistente, primero desde su postura y después a ejecución de los movimientos, dándole también la herramienta que implementara en sus tiempos libres, en la cual cuando el aprendiz desee practicas sus rutinas de baile o hacer ejercicios de disociación para aumentar la capacidad de memoria muscular de su cuerpo, le permita también brindarle la capacidad de revisar su propio avance en los 5 niveles que se divide todos los bailes por medio de una aplicación

La aplicación también permite la creación de un networking con diferentes academias situadas en la ciudad de Bogotá, instructores de baile y nuevos aprendices logrando un acercamiento entre ellos.

De este modo, al crear un sistema que se acople a las academias desde el comienzo y a la forma en como los asistentes aprenden se crea un efecto mariposa en donde cambia todo el concepto de aprendizaje sin cambiar la esencia del baile, la creación del gesto o el significado del movimiento.

Abstract

This project presents a design opportunity to generate a system of self-taught technological interactive methodologies; where it is focused on making dance apprentices easier to access, understand and learn different dance rhythms.

The idea is to help the user learn to move their body in a space, the creation of the gesture in dance and that they can take it as their own body, muscular awareness and personal confidence to be able to perform at different rhythms in cultural events such as presentations or classes with more attendees.

The classes in the academies would have elements that support the training of the assistant, first from his posture and then to the execution of the movements, also giving him the tool that he will implement for his free time, in which when the apprentice wishes to practice his dance routines or do dissociation exercises to increase the muscle memory capacity of their body, also allow you to give you the ability to review your own progress in the 5 levels that is divided all the dances through an application

The application also allows the creation of a network with different academies located in the city of Bogotá, dance instructors and new apprentices achieving an approach between them.

In this way, by creating a system that engages the academies from the beginning and the way in which attendees learn, a butterfly effect is created where the whole concept of learning changes without changing the essence of the dance, the creation of the gesture or the meaning of movement.

Palabras clave

- Creación del Gesto
- Aprendizaje
- Sensibilización corporal
- Coordinación

1. Introducción

Este proyecto pretende promover y resaltar las particularidades de las manifestaciones artísticas basadas en la comunicación gestual que se genera en la danza.

Para esto uno de los usuarios principales son los bailarines y las formas de expresión que estos utilizan para comunicar una historia en una situación específica, creando un rol dentro del discurso, la investigación surge a partir de cómo esta forma de expresión sociocultural y la semiótica se entiende en un contexto de bailarín y espectador, como el movimiento el cuerpo como objeto mediador, danza, movimiento y percepción, por otro lado el espectador es el otro usuario, ya que este entiende el discurso e interactuar de cierta forma con la información que se le es otorgada.

Al poder entender el movimiento del cuerpo como un movimiento propio y sentirse cómodo con él se puede lograr la creación de nuevos gestos y entender cómo este trasmite significado a los demás, creando un nuevo lenguaje sin necesidad de usar las palabras, ayudar a entender cómo el cuerpo se mueve en un espacio y como la memoria muscular se activa en ese momento para que el cerebro recuerde los movimientos hasta hacerlos propios y generan un mayor control del cuerpo.

Al tener un sistema que involucre a los bailarines, aprendices y academias se crea un networking entre ellos en donde el usuario puede hacer parte de una formación autodidacta, también generara una nueva metodología interactiva y tecnológica en donde por medio de sensores corporales, el espejo y un avance monitoreado se crea una nueva forma de aprender nuevos ritmos creando un efecto mariposa que afecta todo el sistema.

1.1. Problemática

¿Cómo crear un sistema de aprendizaje en la danza que integre asistentes, aprendices por medio de tecnología y ejercicios de disociación para sensibilizar al usuario con el movimiento y la creación del gesto a la vez que se crear un Networking entre asistentes, aprendices y academias sin cambiar la esencia principal de la academia y el baile?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Crear un sistema autodidacta en el cual las personas puedan entender el movimiento de su cuerpo en el espacio y reconocer su propia corporalidad a través de unas nuevas metodologías de interacción y objetos de apoyo en las rutinas.

1.2.2. Objetivos específicos:

- Generar un sistema que ayude al usuario a entender las secuencias de movimiento para aprender nuevos pasos de baile.
- Hacer uso de nuevos elementos para la recordación de las posturas musculares en diferentes tipos de danzas.
- Crear un sistema de vinculación y conexión entre academias para que los usuarios las reconozcan.

1.2.3. Razones

Replantear la forma en cómo los usuarios aprenden a bailar desde el conocimiento de su cuerpo y como este se mueve en un espacio.

¿En dónde?	**¿Para qué?**
En el contexto de la danza-bailarín	Para generar una nueva sensibilización del movimiento, la danza y coordinación

¿Para quién?	¿Para quién?
Cómo se genera en el bailarín y se puede potenciar la comunicación y el entendimiento del movimiento corporal	Por medio de la comunicación, la creación de nuevos signos y como se puede sensibilizar con este movimiento.

Tabla 1 Base de proyecto

1.3. Justificación

Este proyecto pretende entender las nociones de comunicación socioculturales que se dan en la danza, como esta se comunica entre bailarín y este entiende el movimiento en el espacio, nuevas nociones de expresión, entendimiento y participación y presentar una oportunidad de diseño de generar un sistema de metodologías interactivas tecnológicas autodidactas; en donde se centra que los aprendices de danzas les sean más fácil acceder, entender y aprender diferentes ritmos de bailes.

1.4. Limitaciones y Alcances

Alcances

Crear un prototipo de un sistema de aprendizaje para aprender la base del movimiento motriz para ser utilizado en la danza, como también ayudar a la formación de posibles bailarines, usar la disociación corporal y un sistema que apoye a los usuarios a conocer el movimiento del cuerpo y facilitar su aprendizaje en diferentes danzas, la coordinación y memorización del movimiento y un sistema de conexión entre academias para facilitar el aprendizaje de nuevos gestos de danza.

Limitaciones

Este proyecto se limitará en plantear un sistema y generar una simulación de una aplicación y objetos de apoyo para mostrar cómo se llevaría a cabo el aprendizaje del usuario, secuencia de uso y segmentación por niveles, prototipo, planos técnicos y sistema de negocio para la adquisición de academias y costos de proyecto.

2. Capítulo 1 Marco de investigación

2.1.1 La historia de la danza

Desde la antigüedad, el cuerpo a tenido la necesidad de comunicarse con los demás seres vivos, ya sea mediante gestos, sonidos, o movimientos; al hablar de la danza, es necesario lograr que la mente cree un estado de relajación y conexión motora, para que tenga una percepción más profunda de su alrededor y llegue a entender el mundo de una forma diferente; por ejemplo, cuando las personas saben dibujar, pueden lograr ver de nuevo, ya que entiende el mundo desde otro punto de vista; el baile y la danza logran conectar el cerebro y los sonidos para que se mueva con un ritmo y aprender a disfrutar de cada movimiento como si fuera uno nuevo.

Los indígenas consideraban que la danza era una de las formas más cercanas a poder comunicarse con sus antepasados o sus dioses, haciendo de ella una parte fundamental de rituales ya sea para la caza, la guerra, su larga vida o su transición de muerte en el más allá.

Algunas tribus practican la danza como parte de un estado de trance, en donde se pueden comunicar con el más allá o pueden curar a una persona más rápido

2.1.2. La religión y su influencia

En la época del cristianismo se consideró que las danzas eran derivadas a ritos paganos; La danza se ha remontado desde los principios de la biblia y ha sido testigo de grandes acontecimientos, por lo general relacionan la danza con cosas malas que han pasado a lo largo de la historia del cristianismo, como que la decapitación de juan el bautista, fue a causa de una danza hecha por Salomé; O cuando Moisés bajó con escrituras para el pueblo y este los encontró bailando alrededor de un becerro de oro, alabando de esta forma una imagen diferente a Dios, de esta forma todos estaban cometiendo pecados y su alma no podría ser salvada.

Aun así, el libro llamado “Hecho de Juan” creado para el nuevo testamento; Juan relata que sucede antes de la captura de Jesús; él les pide hacer un circulo en donde realizan y

cantos para Dios, él pide esto porque así podían llegar a un tipo de éxtasis para entender más allá de la palabra sagrada.

Jesús le dice a Juan después de esto:

"Nada de lo que dirían de mí he sufrido y ese sufrimiento que os mostré a ti y a los demás en la danza, quiero que se llame "misterio". Tú ves lo que eres porque yo te lo he mostrado, pero lo que soy solo yo lo sé y nadie más".[1]

De esta forma, fue prohibida la danza, en donde si querías estar en el reino de Dios y que tu alma fuera salvada, tenías que desistir del "misterio" ya que era uno de los pecados expuestos.

Aun así, la iglesia cristiana no logro que la gente del común lo dejara de realizar la danza como símbolo de ceremonia, en la actualidad, la danza hace parte de ritos de transición, ya que se usa como una demostración en donde la persona deja atrás una parte de su vida para aceptar una nueva, por ejemplo: el vals de los 15 años en donde una niña se convierte en mujer o el primer baile de matrimonio, en donde se unen dos cuerpos como marido y mujer.

En Colombia la danza es rica en sus interpretaciones ya que tiene mezclas de danzas de todo el mundo, se utilizan instrumentos y cantos según las celebraciones a las que se quieren honrar, la mujer juega un papel muy importante en esta actividad ya que generalmente son bailes en donde las mujeres buscan ser cortejadas por los hombres o cuentan historias.

2.1.3. El cuerpo y la mente en la danza

El cuerpo y la danza se complementan por una serie de movimientos y repeticiones que son fáciles y rápidos de aprender, esto ayuda al cuerpo para mejorar su motricidad, equilibrio y elasticidad, en cuanto a la mente ayuda para la memoria y también libera toxinas que generan el placer como la dopamina.

[1] Hecho de Juan, nuevo testamento

Por estas razones la danza es usada como un método terapéutico y físico ya que ayuda al paciente a liberar estrés, problemas de sobre peso o con problemas de memoria.

También lo usan como método educativo, esto facilita el aprendizaje y la memoria de los niños, igual que la música les ayuda a mantener un ritmo, en entretenimiento y unir sociedades porque es un método de comunicación y socialización en donde se busca expresar sentimientos y pensamientos sin necesidad de usar palabras.

2.1.4. La expresión corporal en la danza

Cuando se habla de los bailarines y su expresión corporal lo que se busca es la sensibilización y experimentación de las nuevas formas de movimiento que se puede lograr por medio del cuerpo (Waece.org. (2019))[2].

La expresión corporal se divide en:

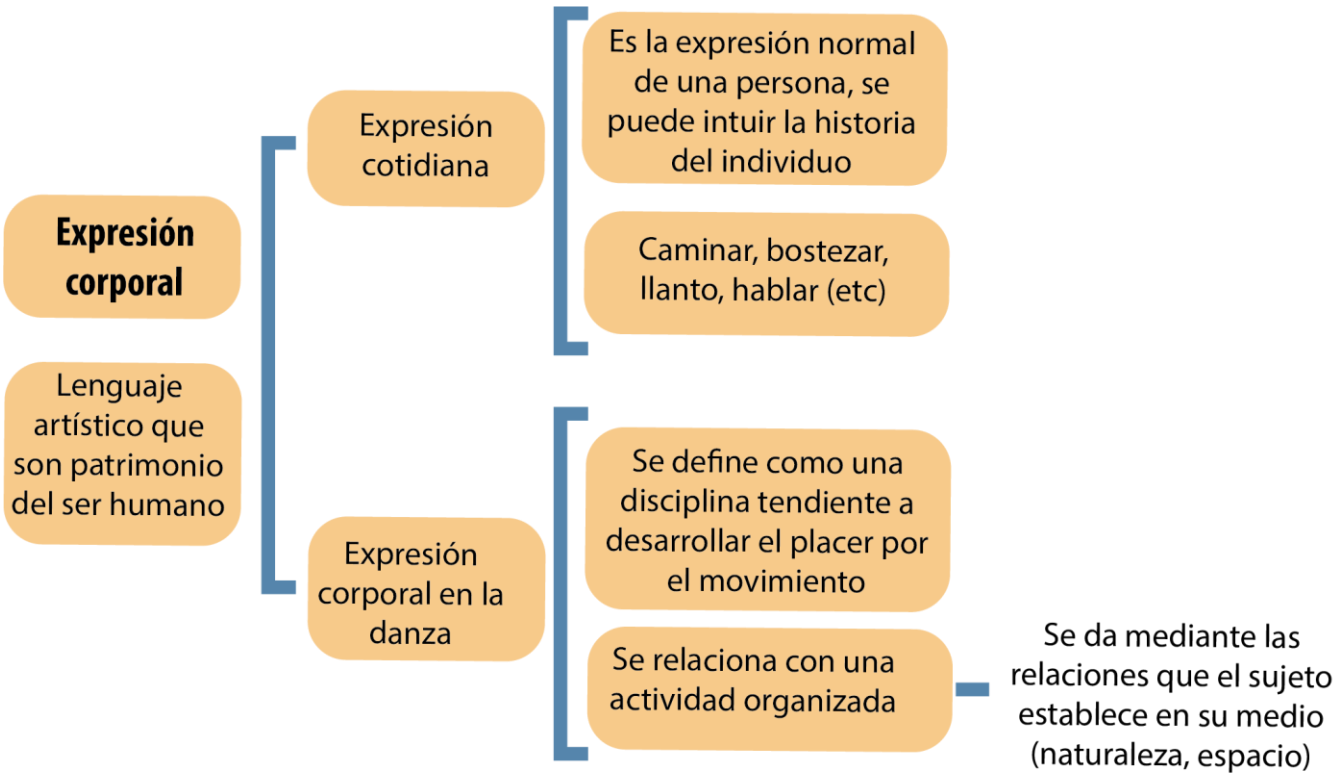


Tabla 2 Expresión corporal

[2] Waece.org. (2019). Expresión Corporal: la danza al alcance de todos. [online] Available at: http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d275.pdf

De esta forma, la expresión corporal dad como un lenguaje artístico desde la danza tiene diferentes prioridades y cómo esta se conectan con el bailarín.

Tabla 3 Danza como lenguaje.

2.2. Semiótica de Umberto eco

Eco se mueve en la semiótica social y los signos culturales creando así el estudio de los signos de cómo se relaciona a través de un símbolo y como este llega a ser un problema de comunicación en la comunidad;

“La reflexión sobre los signos y modo de funcionar en una sociedad es la estructura de lo ausente” (ECO,2019)[3].

Para lograr entender su semiótica, Eco habla claramente de tres pilares

[3] ECO, U. (2019). LA ESTRUCTURA AUSENTE Introducción a la semiótica. [online] Ceiphistorica.com. Available at: http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/02/Umberto-Eco-La-estructura-ausente.-Introduccion-a-la-semiotica.pdf

- Toda cultura se debe estudiar como un fenómeno de comunicación
- Se pueden estudiar los contenidos, o cualquier aspecto de la cultura puede convertirse en una unidad de sentido.
- Fenómeno comunicativo como comunicación cultural

En la danza la comunicación gestual hace parte de la cultura, el contexto y el territorio en donde nace, tiene que tenerse en cuenta la historia que se desea comunicar y la situación en la que se encuentra.

El campo semiótico donde detalla los sistemas de comunicación más “naturales y espontáneos” menos culturales hasta procesos culturales más complejos (ECO,1968,1969,12)[4].

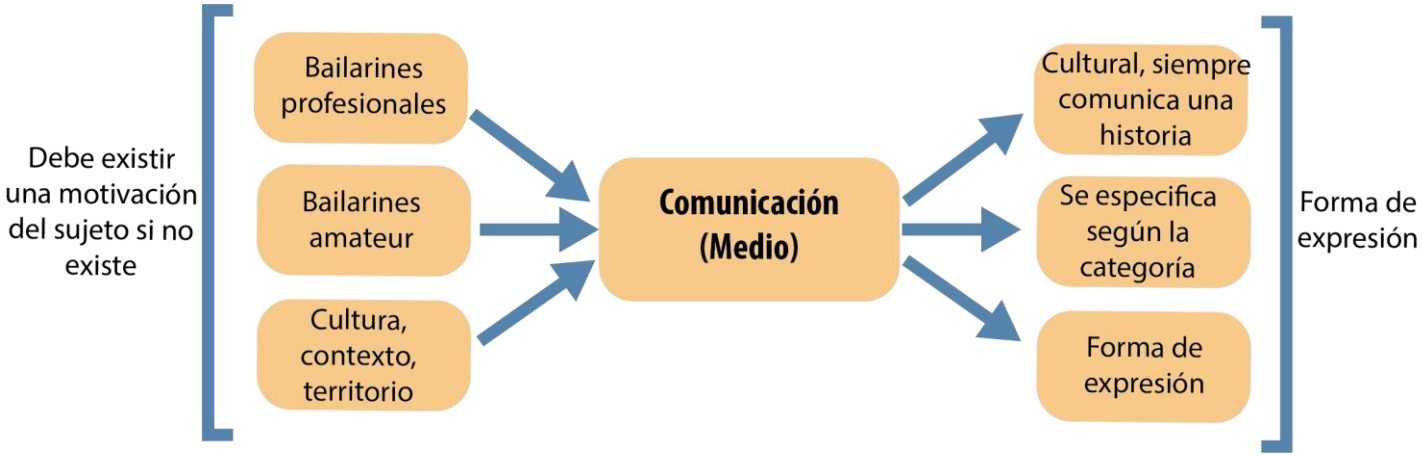


Tabla 4 Comunicación en el medio danza

Para poder entender la comunicación de en este caso que es la danza, tenemos que tener en cuenta como esta se da a cabo, quien es el mediador, receptor, el código o mensaje y finalmente el medio y la retroalimentación para que esta logre ser comunicación. Si nos centramos en el bailarín, sabemos que la comunicación es más profunda y se da en el ser.

[4] Eco, U. and Manzano, C. (2005). Tratado de semiótica general. 5th ed. Mexico, D.F.: Random House Mondadori

Pero al momento de entender cómo esta situación nace entre el bailarín, la danza y el espectador, nos damos cuenta que hace falta la retroalimentación para lograr ser comunicación por que se genera un ruido y el receptor no puede entender finalmente el final de la comunicación.

2.3. Disociación corporal

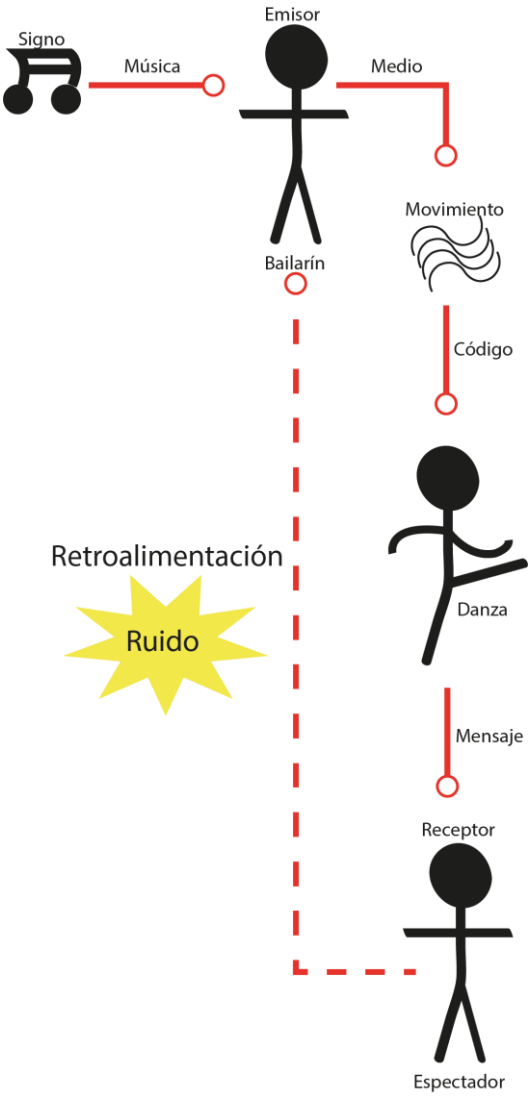


Ilustración 1 Comunicación en la danza

La disociación corporal se mueve en el ámbito de la disociación del movimiento, es decir como una persona puede generar movimientos independientes de sus extremidades con total control, esto se le conoce como consciencia corporal.

"La conciencia corporal o (CC) ha sido descrita como un proceso emergente, interactivo y dinámico, en el que existe una percepción de los estados, procesos y acciones corporales que se originan en las aferencias propioceptivas e interoceptivas" (Soler, J., & García-Campayo, J. (2014))[5].

Soler, en su documento *Body awareness and mindfulness: Validation of the Spanish version of the Scale of Body Connection,* describe cómo se genera el concepto de la percepción desde las sensaciones físicas como la posición corporal y complejas como los sentidos, al trabajar en la comprensión de estos se genera un nivel de concentración mayor en

[5] Soler, J., & Garcia-Campayo, J. (2014). Conciencia corporal y mindfulness: Validación de la versión española de la escala de conexión corporal (SBC). Actas Esp Psiquiatr, 42(2), 57-67.

la persona y ejercita el cerebro, haciendo que este cambie su forma de moverse en un espacio.

También explica que este tipo de ejercicio o tratamiento puede ayudar a las personas con el dolor crónico y tener un mayor control de sí mismo.

3. Capítulo 2 Marco histórico referentes

Desde diferentes perspectivas se puede ver como se han creado métodos para entender la danza, ser parte de la actividad sin tener conocimiento previo de esta, o como se puede disfrutar de otra clase de arte que involucre la danza desde otros sentidos, las características que la danza tiene y cómo se crean nuevos signos de comunicación.

Lenguaje	Pintura	Escultura	Just Dance (2009)	Dance dance revolution (2006)	Tapete (2005)	Freestyle	En pareja	En grupos
Caminar	No baile	Geometria	Simon el bobito	Juegos	Zumba Fitness (2013)	Musica con beats	Tendencias	Competencias de bailes
Palabras	Idiomas	Letras	Dance Central (2010)	ABBA: You can dance (2011)	Dancing stage fever (2003)	Colores neos	Video juegos	Fiestas
Zapatos	Ropa Ajustada	Comodidad	Espacio	Movimiento	Color	Cortejo	Lugar de reunion social	Reecreación
No hay colores vivos	Prendas	No hay faldas largas	Historico	Danza	Concepto	Distraccion	Conceptos	Celebracion
Tipo ritual	Colores neutrales	Accesorios vistoso	Social	Cultural	Estetico	Rituales	Elemento cultural	Conocimiento
Musica	Bebidas	Comida	Llegar	Reconocer el espacio	Reconoci-miento de las personas	Kinet	Oculus	Glamos
Luces	Elementos de la rumba	Baile	Saludo	Momentos de la rumba	Tipos de musica	Sensores	Tecnologicos	Motion capture process
socializacion	Dispocicion	Ritmo	Bebidas	Baile	Comida	Wii motion	Deportes de alto rendimiento	Videojuegos de alto rendimiento

Tabla 5 Flor de loto

La flor de loto contiene las diferentes variables en la danza, como esta se compone desde los diferentes aspectos tanto culturales, tecnológicos, sociales y espaciales, como los usuarios perciben su cuerpo, el movimiento la estética y la cultura en esta; Los proyectos más cercanos y que son más referente a mi proyecto son:

3.1. DDR

Ilustración 2 Dance Dance Recolution

Dance dance revolution fue un proyecto interactivo que salió a la venta en 1998 hecho por la compañía japonesa Konami, y desde su lanzamiento se han creado 6 ediciones nuevas del juego.

El juego trata de un escenario o tapete electrónico que tiene unas flechas interactivas en el suelo, va conectado a una pantalla con personajes, música y configuraciones entre estos para realizar una secuencia de movimientos con los pies, la idea principal es que el usuario logre la mayoría de aciertos que se le muestran en la pantalla con los pies, dándole así puntos y genera una competencia.

También los usuarios tienen la capacidad de escoger el nivel, la velocidad y la canción en la que se va a jugar

Ilustración 3 Pantalla del juego DDR

3.2. JUST DANCE

Ilustración 4 Just dance 2020

Just Dance es un juego que lanzó Ubisoft para la consola de Nintendo Wii en el 2009.

La idea principal de este juego era que por medio del Wii remote tuviera una nueva interacción en el baile en donde el usuario debe hacer las coreografías a medida que ellos mostraban el movimiento y daban una señal para el momento que deba ser esté ejecutado, el juego tiene un total de 21 ediciones nuevas que se reparten en diferentes plataformas como Wii, Wii U, Switch, Android, Xbox One, Xbox 360 y PlayStation 3.

3.3. Xbox Kinect

Ilustración 5 Xbox Kinect Cámara

Kinect fue un proyecto generado por Microsoft para la consola Xbox 360 creado por Alex Kipman, la idea principal era generar un nuevo alcance de interacción entre los videojuegos, el espacio, el movimiento y el usuario, se define como un controlador de juego libre y entrenamiento, en el 2011 el proyecto se extendió a otras consolas como PC por los nuevos alcances de Windows 7.

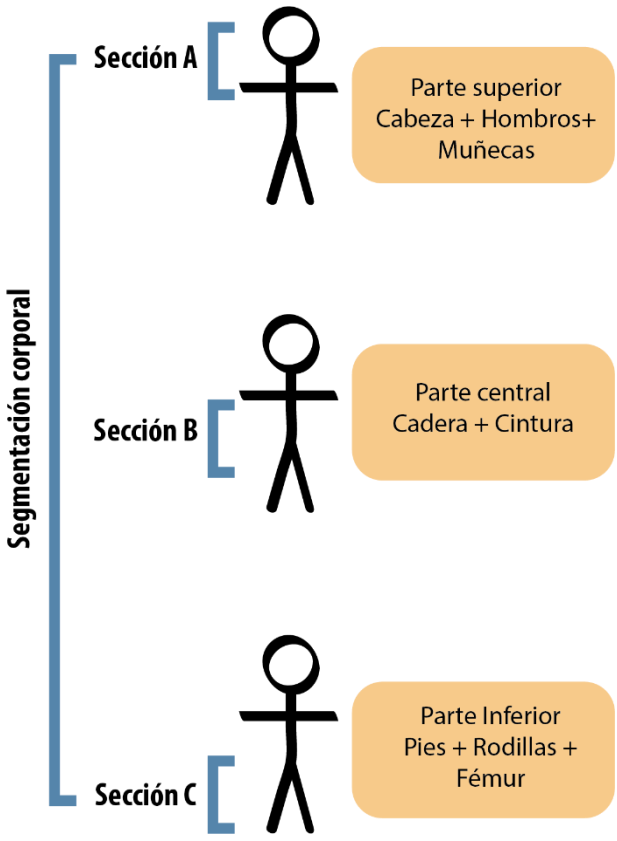
4. Capítulo 3 Hipótesis de proyecto

Al poder entender el movimiento del cuerpo como un movimiento propio y sentirse cómodo con él se puede lograr la creación de nuevos gestos y entender cómo este trasmite significado a los demás, creando un nuevo lenguaje sin necesidad de usar las palabras, de este modo al tener diferentes metodologías interactivas en donde para el usuario sea fácil de acceder y entender puede ayudar a que este entienda la danza, el movimiento y la expresión gestual como algo propio.

4.1 Segmentación de niveles

4.1.1 Nivel Básico

Por medio de la disociación corporal enseñar al usuario a como reconocer el movimiento de su cuerpo y ejercitar su mente de esta forma, generar una base para mejorar o aprender cualquier tipo de danza social.



La disociación se debe dar por segmentaciones del cuerpo y se debe dividir por niveles haciendo que el individuo entienda el control y el movimiento de cada uno de estos.

La actividad en este nivel se dividiría entre en calentamiento, como el usuario se percibe en un espacio, posición, pesos, etc.

Tabla 6 División de Segmentación corporal

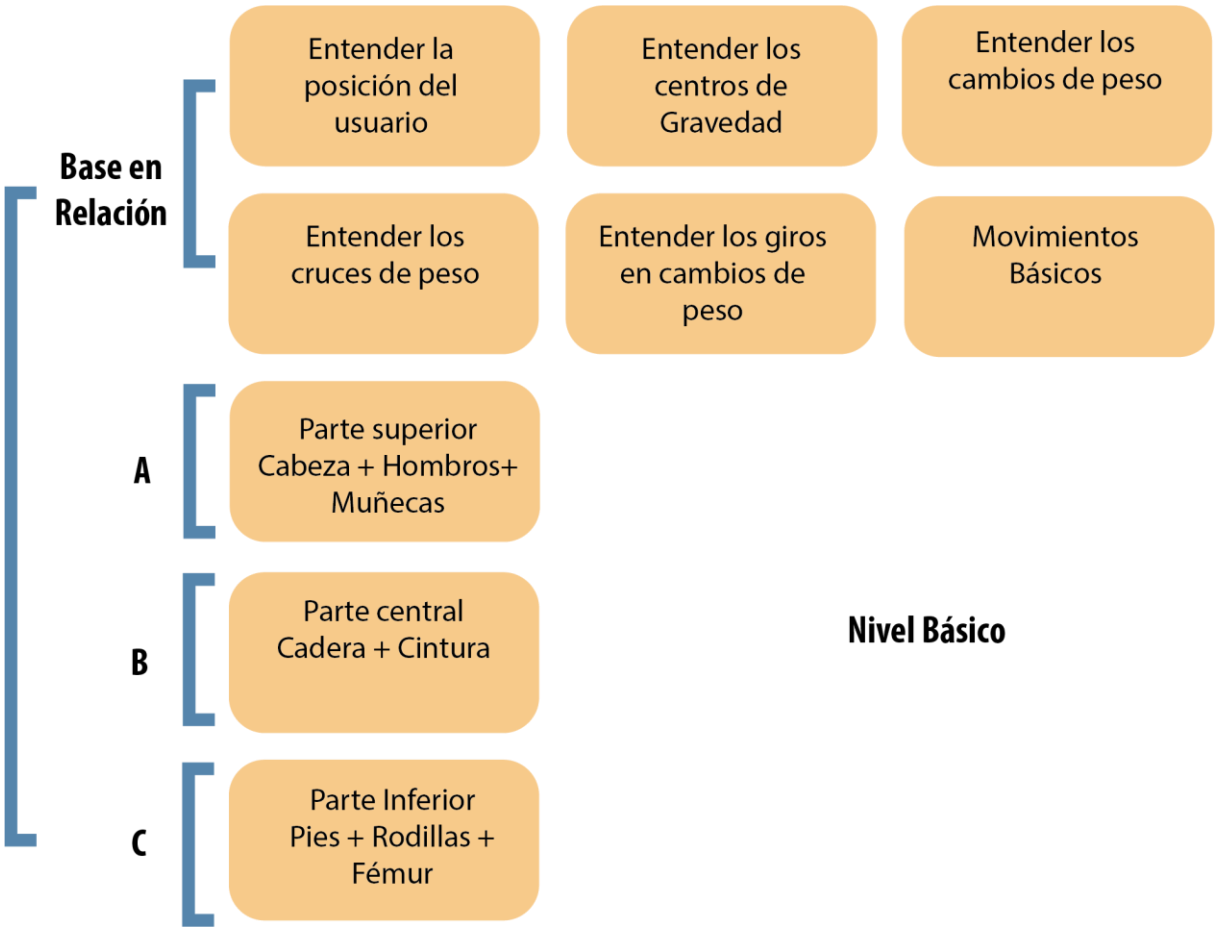


Tabla 7 Segmentación del nivel básico

4.1.2. Nivel de Rutina

El Nivel de rutina consiste en la formación directa con un asistente a una danza en específico, es decir con un profesor o experto en ese estilo de danza con ayuda del objeto madre/ hijo y los sensores corporales.

Todas las personas poseemos la habilidad de tener movimiento, en la danza estos movimientos se pueden considerar como algo negativo o positivo dependiendo de cómo el usuario interprete y genere este gesto.

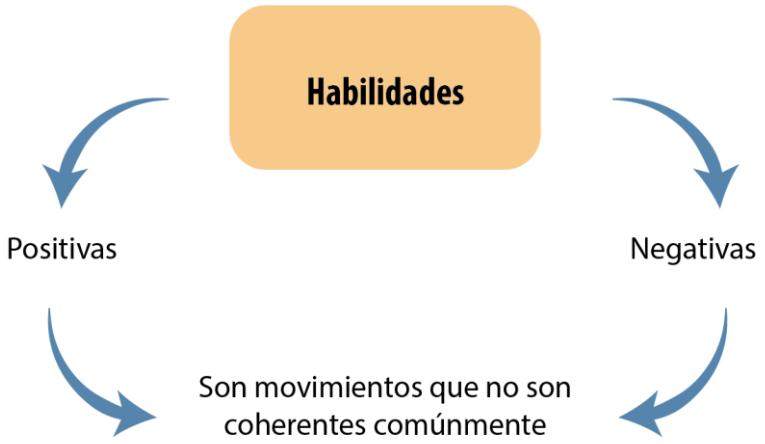


Tabla 8 Habilidades del usuario

Las relaciones de movimiento en la danza no son coherentes entre sí ya que lo que se intenta es manejar diferentes segmentos del cuerpo a la vez, pero hacia direcciones opuestas, es por esta razón que a las personas les cuesta entender el movimiento y aprender a bailar y al sentir su cuerpo extraño o no poder lograr el movimiento preciso se desaniman y prefieren dejarlo.

#	Total Asistido	Medio Asistido	No Asistido	Relación en todos
A + B	Elemento de soporte en clase + Asistente/Profesor + Registro de aplicación	Elemento de soporte en clase + Registro de aplicación	Registro de aplicación	Aplicación
B +C				
A + B + C				

Tabla 9 Elementos de asistencia en el proyecto

Aparte del movimiento corporal también se debe tener en cuenta que se debe crear evolucionando el gesto propio que se compone del cuerpo, ritmo y la música, esta se traduce y se genera un nuevo movimiento propio para poder expresar sentimientos, emociones o historias.

para esto es necesario tener una Asistente o profesor en donde esté explique y enseñe cómo generar este gesto ya que es una concepción más profunda para la comunicación entre humanos, de esta forma se podría crear un concilio en donde el aprendiz o usuario se puede convertir en asistente una vez entienda las diferentes relacione.

4.2 Propuesta de proyectó Danzakum

4.2.1 Aplicación

La idea de tener una aplicación es para que el usuario pueda mantener su registro personalizado y también hacer una cobija de conexiones entre usuario y academias, en donde para los usuarios sea mucho más sencillo poder entender su progreso y también encontrar academias cercanas a él en donde ofrecen las danzas en las que se interesan.

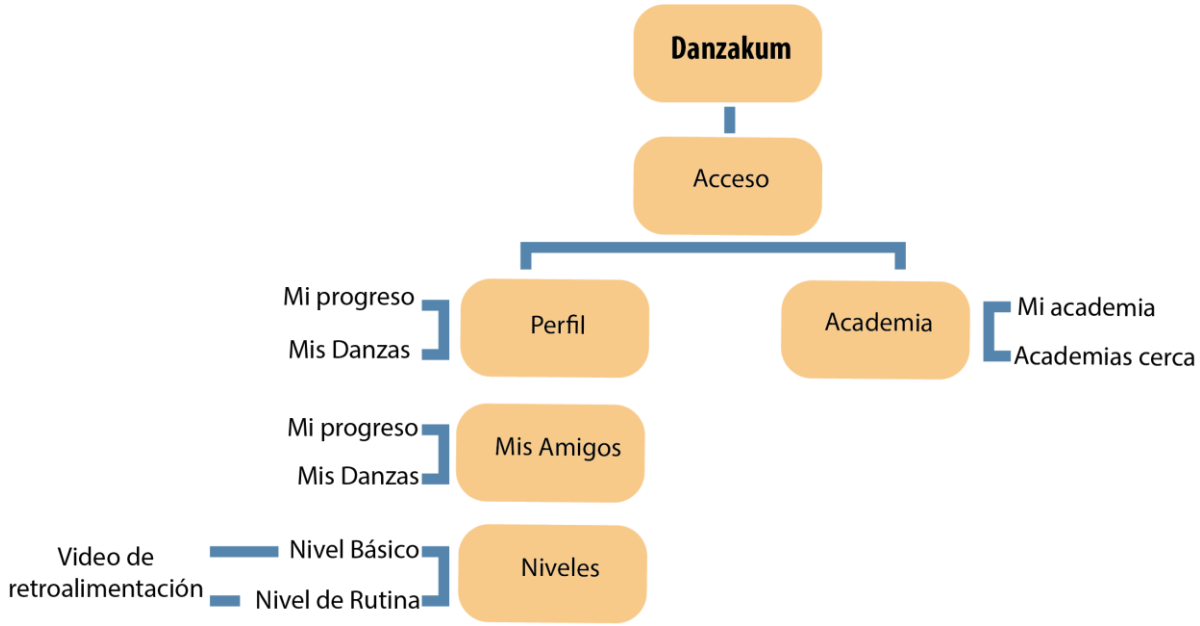


Tabla 10 Flujograma de la APP

La aplicación se va a dividir en dos secciones generales, que se reparten de la siguiente manera.

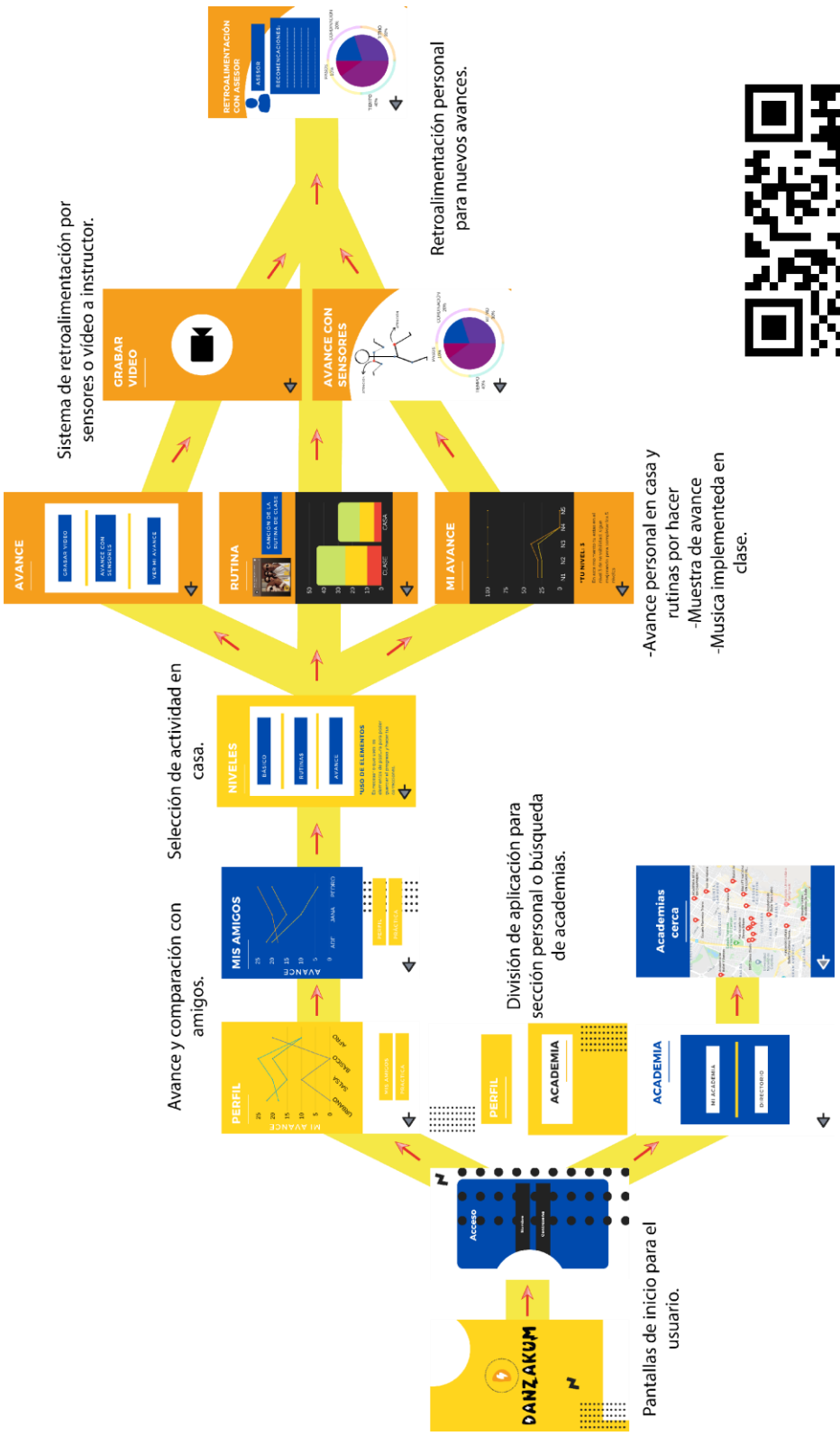


Ilustración 7 Flujo de la aplicación

Ilustración 6 Simulación de app

4.2.2. Bandas de segmentación

Los usuarios pueden tener una versión de movimiento acertada o negativa dependiendo del movimiento, de esta forma estos movimientos pueden ser nocivos para ellos si los realizan de una forma negativa, generando lesiones a largo y corto plazo.

Lo que pretenden las bandas de segmentación es ayudar al usuario desde el primero momento que escoge un ritmo en la parte de la postura en cuanto a la danza, la idea principal es que al usar este objeto lo que hace en el usuario es un plan de recuperación muscular, en donde al mantener la postura con la banda mientras aprende nuevos pasos genera que el cuerpo se acostumbre al movimiento y a la postura adoptada gracias a la banda.

Esta debe ser ubicada en la segmentación corporal superior o inferior en donde se mantenga más la postura en el baile mientras el usuario adapta la postura como propia.

4.2.2 Visualización de postura

Ejemplo de actividad con una banda de segmentación superior para ritmo latino específico en la danza salsa

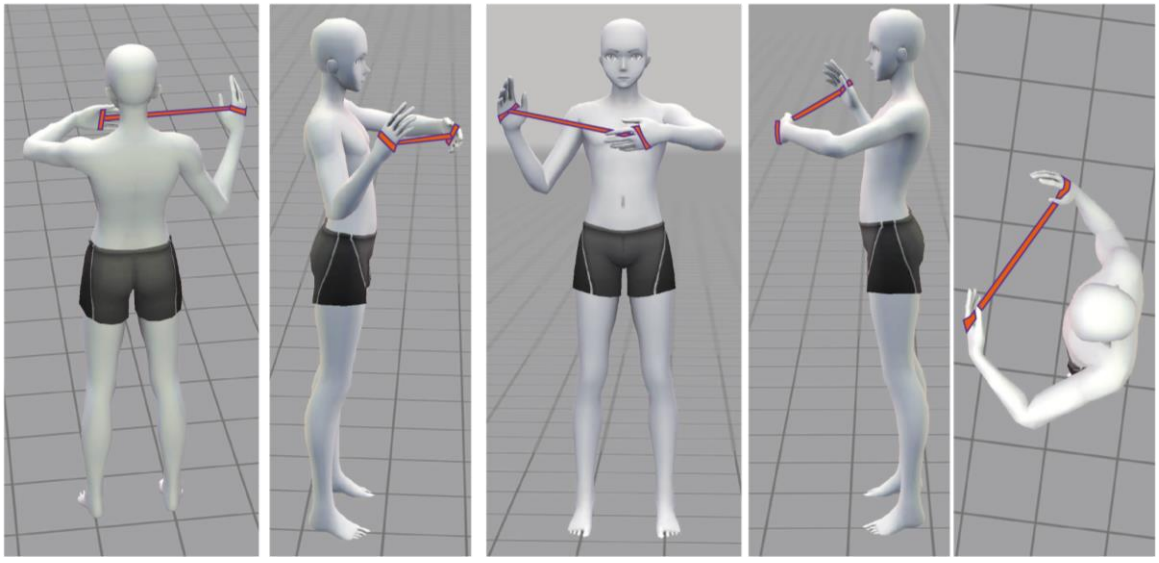


Ilustración 8 Render de Banda

Aquí se muestra cómo el usuario mantendrá una postura con la banda y la parte de segmentación corporal utilizada.

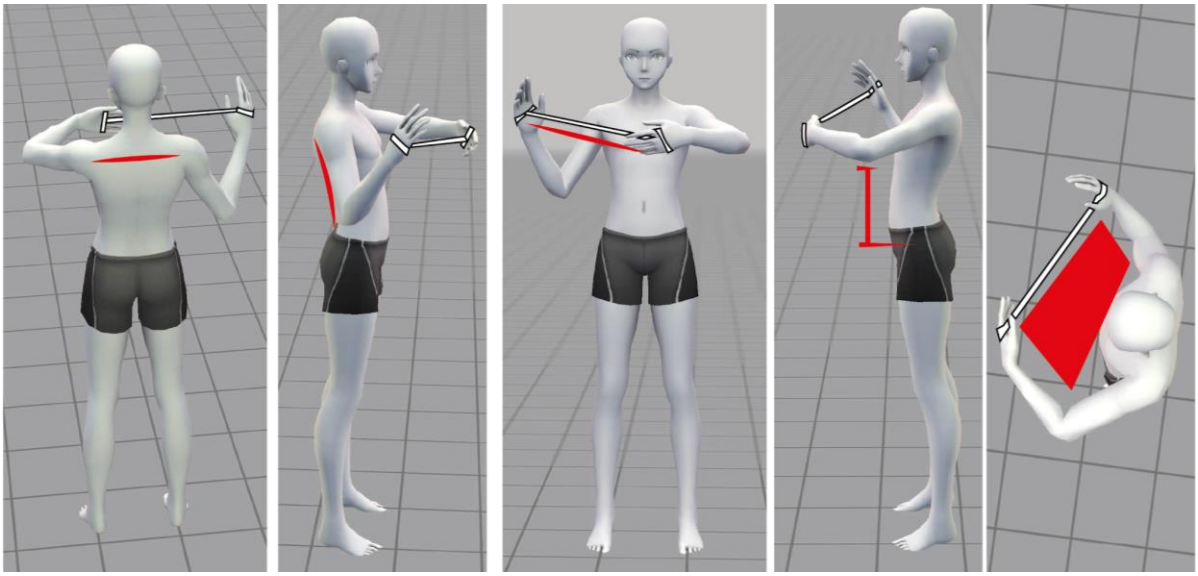


Ilustración 9 Render de postura

La postura que el usuario mantiene gracias a la banda hace que adquiera resistencia en los músculos y recordación, también la distancia necesaria, y espacio para su pareja y una colocación perfecta en los ejes del cuerpo respecto a la danza salsa.

4.3. Sección de ritmos y posturas

Este es un cuadro con algunos tipos de ritmos y bailes para entender en donde se mantiene la postura.

Tipo de ritmo	Baile	Donde se genera más movimiento	Banda de segmentación
Ritmos latinos	Salsa	Piernas, cintura y cadera	Superior
Ritmos latinos	Bachata	Piernas, cintura y cadera	Superior
Ritmos latinos	Lambada	Piernas, cintura y cadera	Superior
Clásicos	Ballet	Piernas, cintura y cadera	Superior
Clásicos	Vals	Piernas, cintura y cadera	Superior
Clásicos	Flamenco	Piernas, cintura y cadera	Superior
Clásicos	Danza del vientre	Brazos, manos, hombros, cintura y cadera	Inferior

Urbano	Hip Hop	Piernas, cintura y cadera	Superior
Urbano	Dance hall	Brazos, manos y hombros	Inferior
Urbano	Popping	Brazos, manos y hombros	Inferior
Urbano	Boogaloo	Piernas, cintura y cadera	Superior
Urbano	Crazy legs	Piernas, cintura y cadera	Superior
Urbano	Old Man	Brazos, manos y hombros	Inferior

Tabla 11 Sección de ritmos y posturas

4.4. Relación de actividades

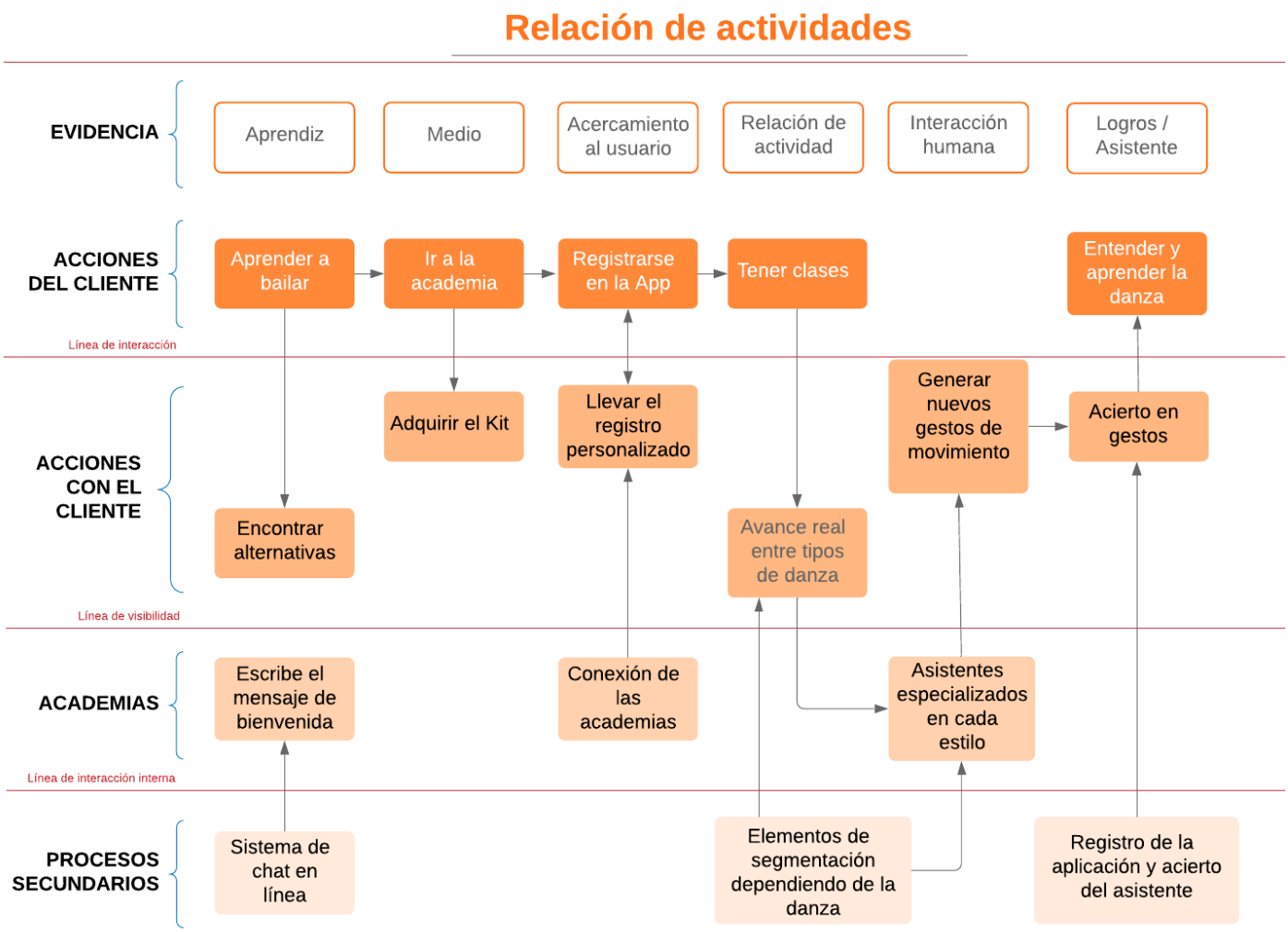


Tabla 12 Relación de actividades en el proyecto

5. Capítulo 4 Representación

5.1. Prototipo

En el prototipo de la banda de led, se usó un material semi-elástico para que el usuario tuviera mayor movimiento al hacer sus movimientos, pero dejando que alcanzara el límite de postura deseado en el baile seleccionado, las bandas de sensores ubicadas en la parte superior posterior al cuerpo y en la parte frontal inferior se crearon con un material visible al usuario con cierres en imanes para que se ajunten a la ropa y no se caigan al movimiento del usuario.

Ilustración 13 Bandas de sensores y Banda led

Ilustración 14 Bandas de sensores

Ilustración 12 Bandas de sensores y Banda led

Ilustración 10 Bandas de sensores y Banda led

Ilustración 11 Bandas de sensores y Banda led

5.2. Secuencia de uso Video

Para explicar la secuencia de uso del sistema, las bandas y la aplicación se realizó un video instructivo el cual se puede ver como nuestro usuario se vincula a la academia, se registra en la aplicación, tiene un sistema de avance y al final logra su objetivo con la danza que escogió.

Ilustración 17 Secuencia de uso- Inscripción en la acaden

Ilustración 15 Secuencia de uso- Entrega de objetos

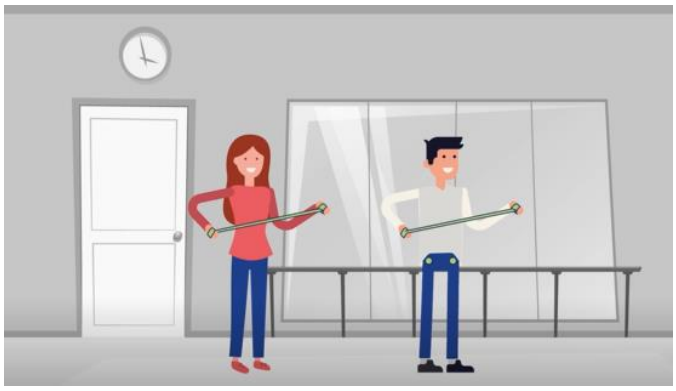


Ilustración 16 Secuencia de uso- Clase en academia

Ilustración 18 Video secuencia de uso

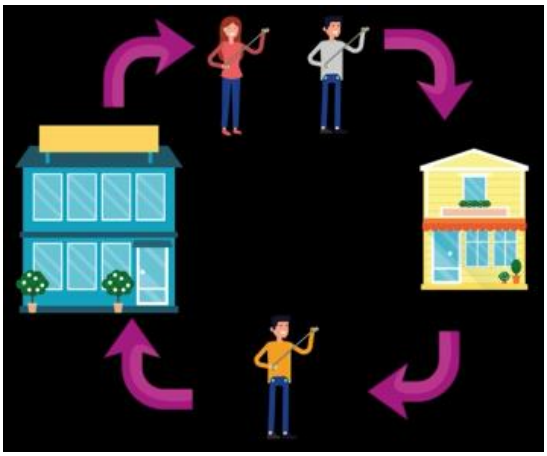


Ilustración 19 Secuencia de uso- Ciclo de Aprendizaje

6. Capítulo 5 Emprendimiento

6.1. Propuesta de negocio

Tema: Ruta educación interactiva autodidacta

Aspecto: Formación en la danza con metodología nueva

Contexto: Academias de baile y nuevos usuarios.

Insight

JOBS TO BE DONE	Crear un sistema autodidacta en el cual las personas puedan entender el movimiento de su cuerpo en un espacio y reconocer su propia corporalidad a través de unas nuevas metodologías de interacción y tecnología..
INSIGHT	Ayudar a los usuarios con la confianza personal, movimiento corporal y la reducción de lesiones en el baile.
ENFOQUE	Generar una metodología para aprender a bailar diferentes estilos de danza y mejorar las habilidades por medio de diferentes metodologías
PROPUESTA DE VALOR	**RUTA INTERACTIVA AUTODIDACTA** Nueva metodología con una aplicación para la personalización del aprendizaje de diferentes estilos de danza, conexión entre academias y aprendizaje personal

Tabla 13 Modelo de negocio

¿Por qué es un negocio único?

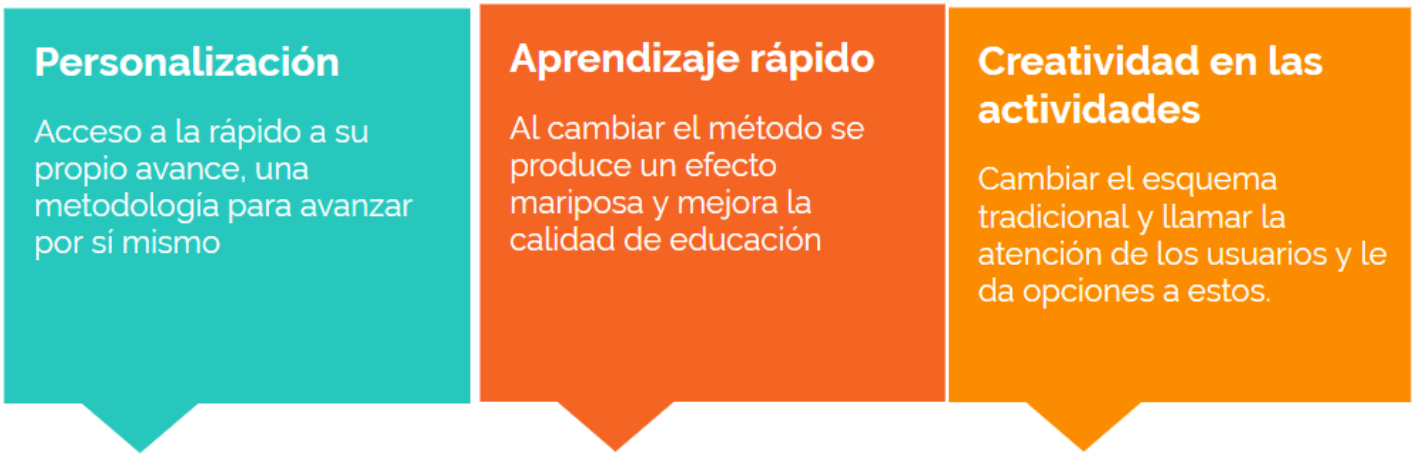


Ilustración 20 Innovación de modelo de negocio

6.2. Cuadro de canvas

<table>
<tr>
<td rowspan="2">Socios claves
● Academias de baile
● Eventos culturales de danza</td>
<td>Actividades claves
● Networking entre asistentes, aprendices y academias.
● Diseño de nuevas metodologías interactivas de aprendizaje.</td>
<td rowspan="2">Propuesta de valor

Danzakum

Kit para aprender a bailar y generar confianza en los usuarios</td>
<td>Relación con Clientes
● Aplicación
● Presencial</td>
<td rowspan="2">Segmento de Clientes
● Personas que quieran aprender a bailar o mejorar sus habilidades
● profesores, aprendices y asistentes</td>
</tr>
<tr>
<td>Recursos claves
● Nueva metodología para aprendizaje de la danza
● Aplicación para la llevar registro personalizado</td>
<td>Canales
● Actividades que muestre la potencia en nuevos espacios
● Academias de baile.</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="2">Estructura de costos
● Sensores de movimiento
● Pulseras madre/hijo</td>
<td colspan="3">Fuente de ingresos
● Compra de Kit para las academias
● Asesoría de nuevas coreografías para aprendices</td>
</tr>
</table>

Tabla 14 Cuadro de Canvas

6.3. Conexión de academias

La idea principal en el beneficio de las academias es tener una conexión entre ellas y reconocimiento en los diferentes usuarios que asistan a ellas, ya que al momento de saber que academias están cerca de los usuarios dan la capacidad de conocerlas y poder asistir a ellas.

Los usuarios podrán adquirir una subscripción en donde tengan la oportunidad de asistir a diferentes academias en el mismo sector dependiendo de qué ritmos específicos quisieran aprender.

7. Capítulo 6 Conclusiones

Este proyecto se basó en hacer una investigación y una simulación tanto como un sistema de gestión en una aplicación, que podría llegar a medir los avances de un aprendiz bailarín hasta llegar a su máximo nivel que ofrece una academia, también la conexión entre varias academias e instructores para crear un networking de trabajo sostenible con el actual sistema que estas llevan

Es necesario tener el espacio académico en una academia de baile y tiempo para poder hacer comprobaciones y hacer correcciones correspondientes del primer modelo como también la programación de este para lograr ver un sistema funcional real de este proyecto.

8. Criterios de Evaluación

- ✓ Teniendo en cuenta las interacciones entre el usuario y la aplicación, se evidencia que el usuario de una forma rápida acceder información de academias de baile.
- ✓ Dentó de las dinámicas del sistema propuesto, el usuario puede revisar el avance que obtiene dentro de la actividad tanto académica como autodidacta.
- ✓ Los elementos de asistencia ayudan a reforzar la postura principal del usuario al funcionar como apoyo en el aprendizaje de una nueva danza.

9. BIBLIOGRAFÍA

Dancer - Sergei Polunin Documentary. (2019). [DVD] España: Steven Cantor.

Dancer in the dark. (2000)

DANCEFREE™. 2018. Escuelas Y Academias De Baile En Bogotá — DANCEFREE™. [online] Available at: <https://www.dancefree.com.co/diario/escuelas-y-academias-de-baile-en-bogota>.

Driver, I. (2001). Un siglo de baile. Blume Editorial.

ECO, U. (2019). LA ESTRUCTURA AUSENTE Introducción a la semiótica. [online] Ceiphistorica.com. Available at: http://ceiphistorica.com/wp-content/uploads/2016/02/Umberto-Eco-La-estructura-ausente.-Introduccion-a-la-semiotica.pdf

Eco, U. and Manzano, C. (2005). Tratado de semiótica general. 5th ed. México, D.F.: Random House Mondadori.

I'm a Professional Ballerina | My Life ★ Glam.com. (2019). [video] https://www.youtube.com/watch?v=vZn_adZW6lo: Glam, Inc.

fabyanaxandra. (2019). Umberto Eco: Sus aportes a la Semiótica. [online] Available at: https://fabyanaxandra.wordpress.com/2011/06/02/umberto-eco-sus-aportes-a-la-semiotica-2/

Louppe, L. & Fernández Lera, A. (2011). Poética de la danza contemporánea; Poética de la danza contemporánea continuación. Salamanca: Ediciones de la Universidad de Salamanca.

Maffesoli, M. & Gallo, V. (2001). El Retorno de lo Trágico en las Sociedades Posmodernas (p. El instante eterno). Buenos Aires: Paidós.

Meet The Dancing Prodigy Who Turned Down Harvard. (2015). [video] https://www.youtube.com/watch?v=T5rnD6u5EtY.

Pina documentary. (2011)

Shusterman, R. (2012). Thinking through the body. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Vergara, M. (2006). X Festival universitario danza contemporánea. Pro-offset E3ditorial S.A.

Soler, J., & García-Campayo, J. (2014). Conciencia corporal y mindfulness: Validación de la versión española de la escala de conexión corporal (SBC). Actas Esp Psiquiatr, 42(2), 57-67.

Waece.org. (2019). Expresión Corporal: la danza al alcance de todos. [online] Available at: http://www.waece.org/biblioweb07/pdfs/d275.pdf

Wikiwand. 1998. Dance Revolution (Serie) | Wikiwand. [online] Available at: <https://www.wikiwand.com/es/Dance_Dance_Revolution_(serie)>.

Wikiwand. 2009. Just Dance (Video Game) | Wikiwand. [online] Available at: <https://www.wikiwand.com/en/Just_Dance_(video_game)>.

Wikiwand. 2010. Kinect | Wikiwand. [online] Available at: <https://www.wikiwand.com/en/Kinect>.

10. Anexos

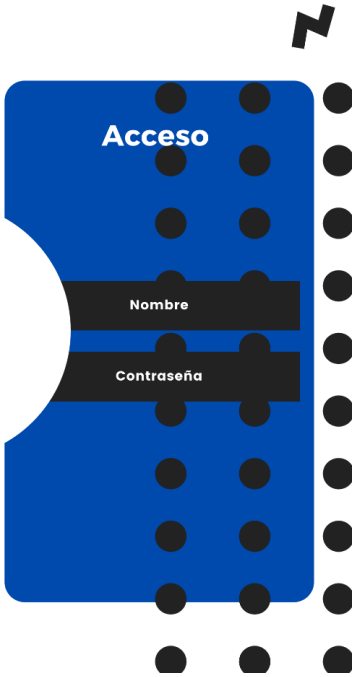
11. Tabla de Cuadros

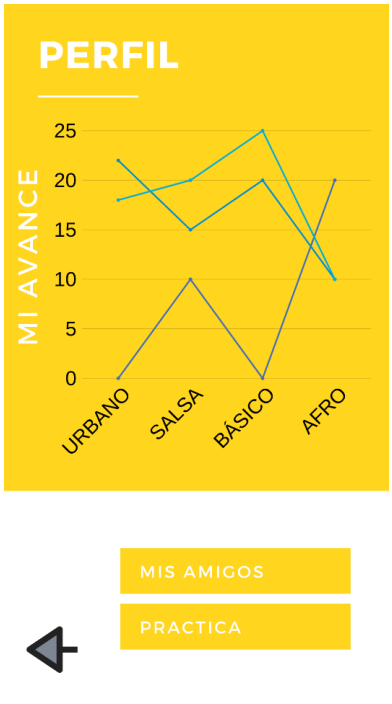
Tabla 1 Base de proyecto 11
Tabla 2 Expresión corporal 14
Tabla 3 Danza como lenguaje. 15
Tabla 4 Comunicación en el medio danza 16
Tabla 5 Flor de loto 19
Tabla 6 División de Segmentación corporal 22
Tabla 7 Segmentación del nivel básico 23
Tabla 8 Habilidades del usuario 24
Tabla 9 Elementos de asistencia en el proyecto 24
Tabla 10 Flujograma de la APP 25
Tabla 11 Sección de ritmos y posturas 29
Tabla 12 Relación de actividades en el proyecto 29
Tabla 13 Modelo de negocio 32
Tabla 14 Cuadro de Canvas 33
Tabla 15 Directorio de academias en Bogotá 50
Tabla 16 Cronogramas de actividades empresariales 51
Tabla 17 Conversión de valores 51
Tabla 18 Cuadro de Gantt presupuestó recursos y trabajadores 53

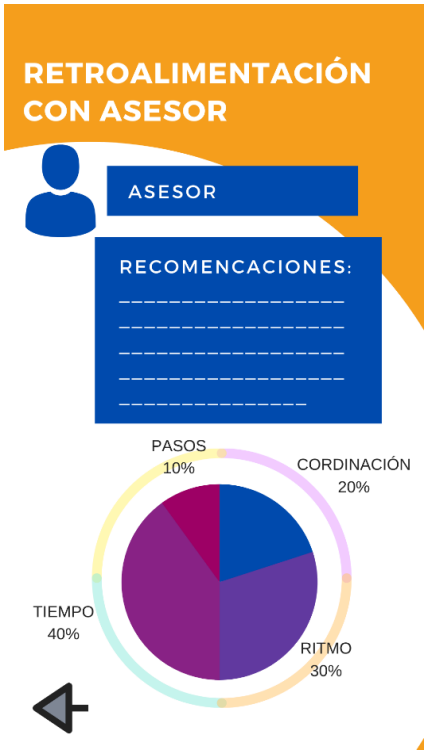
12. Tabla de imágenes

Ilustración 1 Comunicación en la danza....17
Ilustración 2 Dance Dance Recolution....20
Ilustración 3 Pantalla del juego DDR....20
Ilustración 4 Just dance 2020....21
Ilustración 5 Xbox Kinect Cámara....21
Ilustración 6 Simulación de app....26
Ilustración 7 Flujo de la aplicación....26
Ilustración 8 Render de Banda....27
Ilustración 9 Render de postura....28
Ilustración 10 Bandas de sensores y Banda led....30
Ilustración 11 Bandas de sensores y Banda led....30
Ilustración 12 Bandas de sensores y Banda led....30
Ilustración 13 Bandas de sensores y Banda led....30
Ilustración 14 Bandas de sensores....30
Ilustración 15 Secuencia de uso- Entrega de objetos....31
Ilustración 16 Secuencia de uso- Clase en academia....31
Ilustración 17 Secuencia de uso- Inscripción en la academia....31
Ilustración 18 Video secuencia de uso....31
Ilustración 19 Secuencia de uso- Ciclo de Aprendizaje....31
Ilustración 20 Innovación de modelo de negocio....32

13. Pantallas de la Aplicación







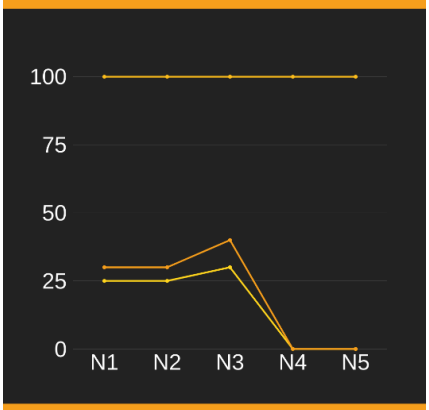
AVANCE

GRABAR VIDEO

AVANCE CON SENSORES

VER MI AVANCE

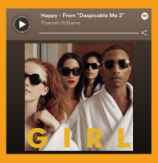
MI AVANCE



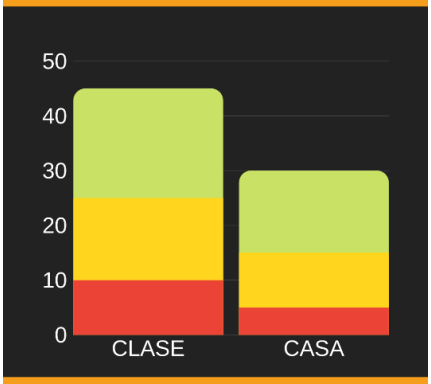
***TU NIVEL: 3**

En este momento tu estas en el nivel 3 de sensibilidad, sigue mejorando para completar los 5 niveles

RUTINA

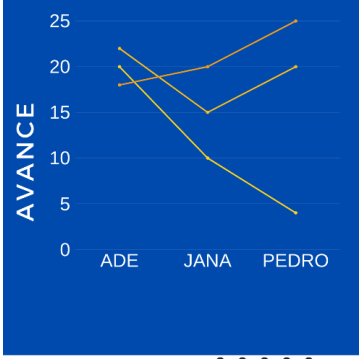


CANCIÓN DE LA RUTINA DE CLASE



GRABAR VIDEO

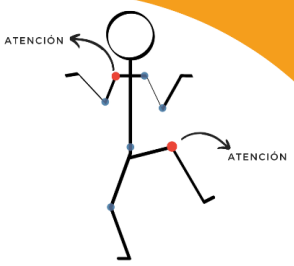
MIS AMIGOS

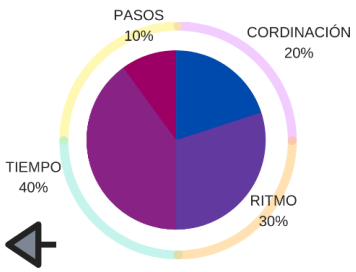


PERFIL

PRÁCTICA

AVANCE CON SENSORES





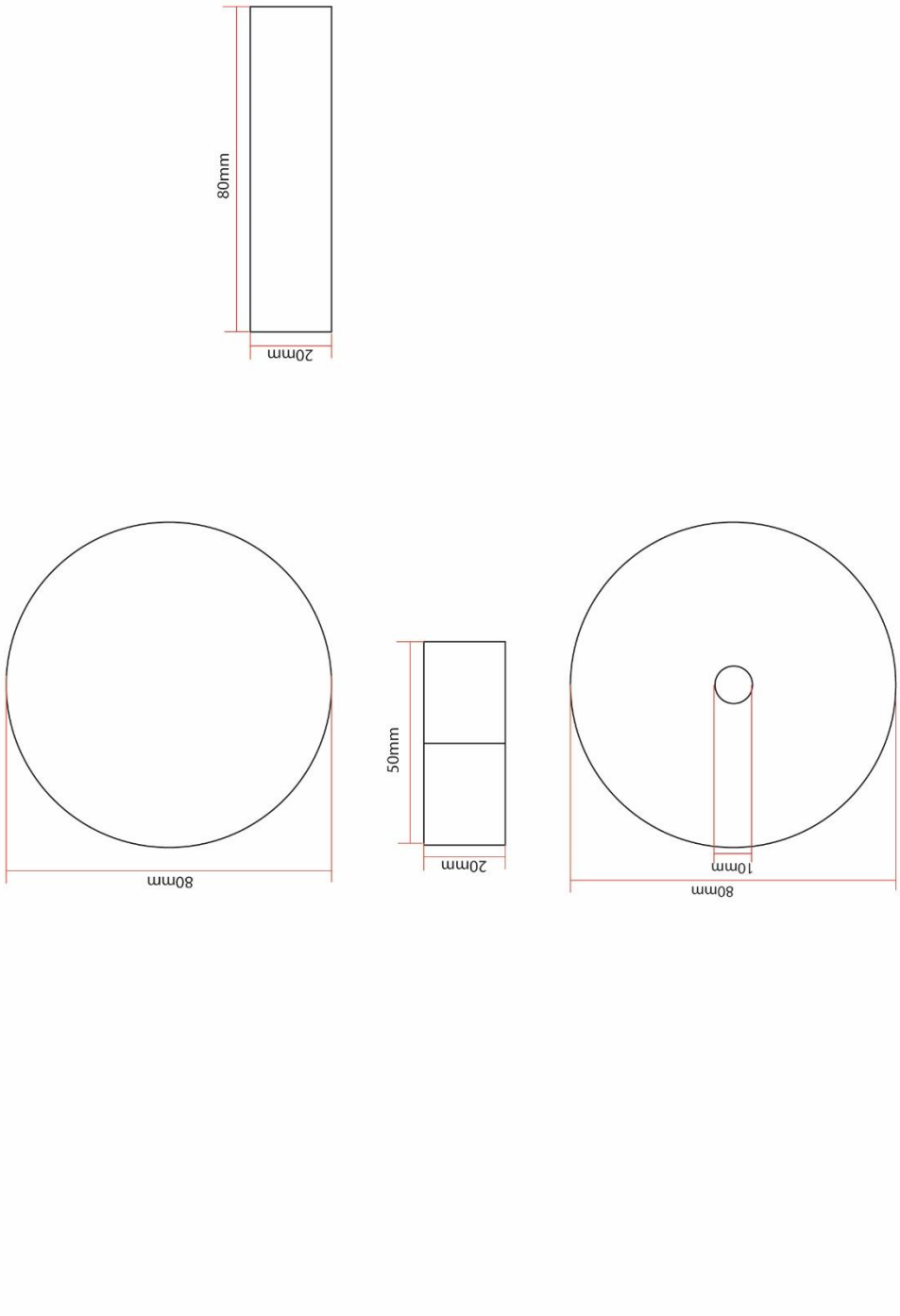
ACADEMIA

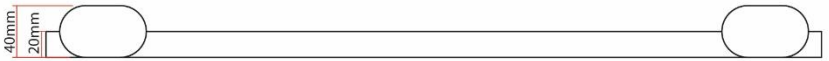
MI ACADEMIA

DIRECTORIO

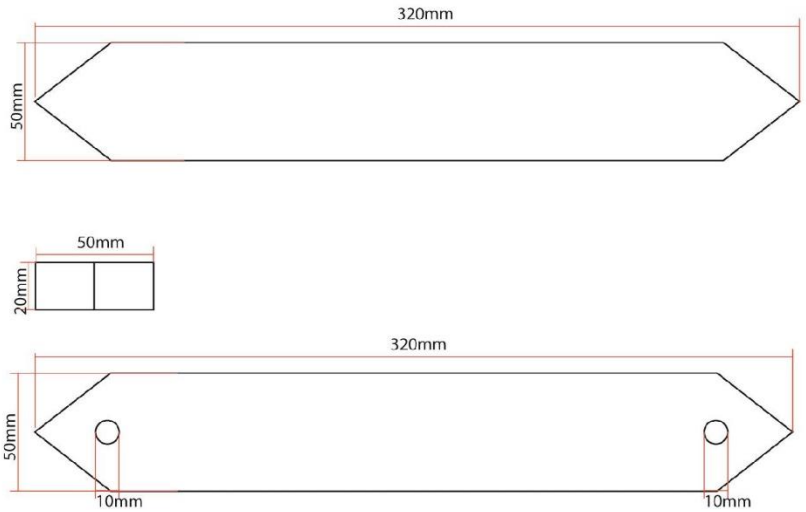
Academias cerca

14. Planos técnicos

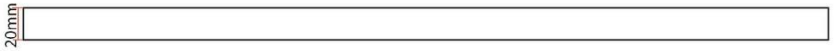




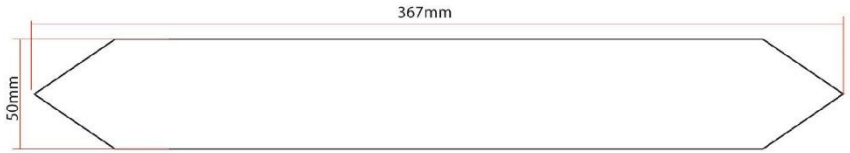
Bandas de led		Perceptil 5 Mujer (24 años)
UTADEO	Material: Malla, tela y leds	Escala: 1:3
Laura Nieto V	Proyecto de grado	23. 05. 20

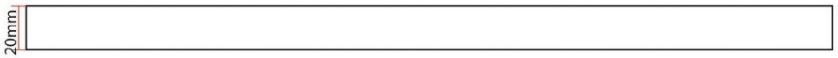


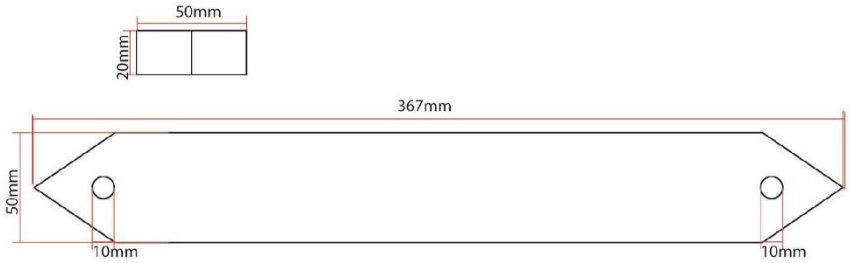
Sensores Pelvis	Perceptil 5 Mujer (24 años)	
UTADEO	Material: Malla, tela y leds	Escala: 1:2
Laura Nieto V	Proyecto de grado	23. 05. 20



Sensores Columna	Perceptil 5 Mujer (24 años)	
UTADEO	Material: Malla, tela y leds	Escala: 1:3,5
Laura Nieto V	Proyecto de grado	23. 05. 20







Sensores Hombros	Perceptil 5 Mujer (24 años)	
UTADEO	Material: Malla, tela y leds	Escala: 1:2
Laura Nieto V	Proyecto de grado	23. 05. 20

15. Mapeo de academias / Directorio

Academia	Ritmos	Dirección	Teléfono	Sitio web
A				
Abanico Rítmico	Bachata, Merengue, Reggaetón, Salsa	Calle 72 # 70F - 65	+57-1 251 60 14	abanicoritmico.galeon.com
Academia de Artes Guerrero	Contemporáneo	Calle 45 # 18A - 25	+57-1 329 81 50	www.artesguerrero.edu.co
Airdancelive	Acrobatic, Jazz, Stretching, Ballet, Telas	Carrera 49 # 98-17, Local 4	+57 310 802 80 79	www.airdancelive.com
Alma de Tango	Tango, Ballet, Moderno, Salsa, Bachata	Carrera 27 # 51-10	+57-1 255 81 85 / +57-1 481 59 23	www.almadetango.co
B				
Baila Studio Fitness	Urbano, Afro, Latinos, Twerking	Avenida Calle 80 # 70F – 67	+57-1 702 19 52 / +57 321 262 87 90	
Ballarte	Ballet	Carrera 15A # 122 - 60	+57-1 213 89 63	www.ballarte.com
Bellypassion	Árabe, Bollywood, Bachata, Salsa, Samba, Hip Hop	Carrera 66A # 43 - 25	+57-1 804 37 54 / +57 321 204 09 16	www.bellypassion.com
Bogotá Capital Dance	Ballet, Jazz	Carrera 49B # 91 - 05	+57-1 927 79 22 / +57 318 374 33 57	
Bombacará	Bachata, Kizomba, Salsa, Hip Hop	Avenida Boyacá #8 - 35	+57-1 473 49 93 / +57 321 251 49 33	
C				
Casa Danza	Ballet, Contemporánea, Jazz	Carrera 58 # 127D – 16	+57-1 253 08 38	
Compañía Colombiana de	Ballet	Carrera 47 # 91 – 83	+57-1 702 37 62	

Danza				
Compañía Danza Libre	Salsa, Folclor Colombiano	Dirección: Transversal 22A # 59 – 26	+57 300 350 56 58	
Dance in Motion	Bachata, Hip Hop, Salsa	Calle 142 # 18A – 44	+57 320 233 29 84	www.danceinmotion.co
Dancing Days	árabe, Ballet, Bachata, Hip Hop, Salsa, Tango	Calle 8 Sur # 71B – 31, Piso 3	+57-1 414 47 37 / +57 313 805 44 70	bailedancingdays.com
Danza Común	Afro, Ballet, Contemporáneo, Feldenkrais	Carrera 9 # 23 – 75, Piso 6	+57-1 282 98 02	www.danzacomun.com/es
E				
En Avant	Ballet	Carrera 54 # 150 - 26	+57-1 258 18 45	enavantescuela.com
Escuela Colombiana de Biodanza	Biodanza	Calle 100 # 47A – 42	+57-1 601 16 30 / +57 313 347 31 58	www.biodanzacolombia.com
Escuela de Artes Move Art	Hip Hop, Twerking, Pole, Salsa	Calle 128B # 57C – 38	+57-1 520 31 43 / +57 304 547 18 45	
Escuela de Ballet Sandra Arenas	Ballet, árabe, Contemporáneo, Afro, Folclor Colombiano, Jazz, Urbano	Carrera 75 # 23B - 30; Teléfono	+57-1 263 11 78 / +57 314 325 26 78	
Escuela EFA Danza	Ballet, Contemporáneo, Dancehall, Flamenco, Hip Hop, Jazz	Carrera 19 # 51 – 76	+57 322 864 76 57 / +57 320 412 65 91	
Estilo y Caché	Bachata, Kizomba, Merengue, Salsa, Urbano	Carrera 75 # 24B - 24, Piso 2	+57 313 420 36 71 / +57 304 440 46 25	
G				
Golden Dance	Ballet, Jazz, Urbano	Carrera 16B # 148	+57-1 704 15 00 /	academiasgolden.com/pr

and Cheer Academy		– 76	+57 314 627 76 91	oceso
I				
Imperio Latino	Bachata, Salsa, Urbano, Tango, Ballet, Jazz	Carrera 13A # 34 – 15	+57-1 483 38 19 / +57 321 453 59 06	academiadebaileimperiolatino.com
J				
Jemalak Dance Studio	Árabe, Bachata, Flamenco, Hip Hop, Jazz, Salsa	Carrera 13A # 106A – 20	+57-1 805 07 36 / +57 312 317 32 42	www.jemalak.com
L				
La Suculenta	Salsa, Bachata	Carrera 16A # 82 - 26, Oficina 302	+57 301 370 53 19	lasuculentabaile.com
P				
Paso Latino	Salsa	Carrera 14 (Avenida Caracas) # 46 - 91, Piso 2	+57-1 287 10 49	www.pasolatino.co
Pia Escuela de Artes Escénicas	Ballet, Contemporáneo, Jazz, Urbano	Carrera 18A # 112 – 83	+57 320 352 50 53	piaformacionartistica.com/danza
Punta y Taco	Bachata, Kizomba, Salsa, Tango	Calle 85 # 19A – 25	+57 300 567 43 07	www.puntaytaco.com.co
R				
Ritmo Babalú	Salsa, Bachata, Afro	Transversal 80B # 68 Sur – 15	+57 311 802 99 27 / +57 322 951 13 58 / +57 311 657 83 76	
Ritmo Vivo	Árabe, Bachata, Ballet, Hip Hop, Merengue, Pole, Salsa	Carrera 22 Sur # 15 - 31	+57-1 278 07 54 / +57 321 366 17 82	www.academiadebaileritmovivo.com
Ritmos	Bachata, Salsa, Urbano	Carrera 56 # 4C - 20, Piso 3	+57 313 670 45 05	
S				

Salsa Latina	Salsa, Bachata, Fitdance	Carrera 78 # 8 - 33, Piso 2	+57-1 411 29 07	
Salsa y Ritmo Latino	Salsa, Bachata, Merengue, Reggaetón, Folclor Colombiano	Calle 6 Sur # 71D - 79, Piso 2	+57-1 452 83 29 / +57 312 336 34 05	www.salsayritmolatino.co
Son de Cali	Salsa	Carrera 79 # 43 – 50	+57 318 518 64 07	
Son de Habana	Salsa, Afro, Bachata, Kizomba, Tango, Ballet	Calle 71 # 11 - 07, Piso 2	57 319 350 56 28	www.sondehabana.com
T				
Teatro Barajas	Afro, árabe, Contemporáneo, Flamenco, Folclor Colombiano, Jazz, Moderno, Salsa, Samba, Tango, Urbano	Carrera 23 # 54 - 40	+57 314 723 31 88	www.teatrobarajas.co/danzas
U				
Umaima Shek	Ballet, Contemporáneo, Flamenco, Hip Hop, Jazz, Salsa	Carrera 17A # 116 - 65	+57 310 278 03 93	www.umaimashek.org
V				
Vive y Goza	Bachata, Champeta, Merengue, Reggaetón, Salsa, Urbano	Carrera 45A # 137 – 39	+57 311 595 03 02	www.viveygoza.com

Tabla 15 Directorio de academias en Bogotá

16. Cuadro de costos

	CRONOGRAMA DE TRABAJO																												
ITEM	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1,1																														
1,2																														
1,3																														
1,4																														
2																														
2,1																														
2,2																														
2,3																														
2,4																														
2,5																														

Tabla 16 Cronogramas de actividades empresariales

GERENTE PROYECTO	SALARIO	$	4.000.000
SAEGUIRIDAD SOCIAL			
SALUD	8%	$	320.000
PENSIONES	12%	$	480.000
ARL	0,52%	$	20.880
TOTAL	21%	$	820.880
PARAFISCALES			
SENA	2%	$	80.000
CAJA DE COMPENSACION	4%	$	160.000
ICFF	3%	$	120.000
TOTAL	9%	$	360.000
PRESTACIONES SOCIALES			
PRIMA DE SERVICIOS	8,33%	$	333.200
CESANTIAS	8,33%	$	333.200
INTERESES SOBRE CESANTIAS	1%	$	40.000
VACACIONES	4,10%	$	164.000
TOTAL	22%	$	870.400
VALOR TOTAL NOMINA		$	6.051.280
VALOR HORA GERENTE PROYECTO JORNADA COMPLETA 200 Hs		$	30.256

Tabla 17 Conversión de valores

CRONOGRAMA GANTT PRESUPUESTO

RECURSOS									
ITEM	ACTIVIDAD	DURACIÓN EN DIAS	MATERIALES	HUMANOS	TECNOLÓGICOS	REQUERIMIENTOS	CANTIDAD Y/O MEDIDA (HORAS)	valor hora	PRESUPUESTO
1	**APP**								
1,1	Diagrama de flujo	2	PC	Gerente	Software	DISEÑO APP	16	$ 30.256	$ 484.096
1,2	Plantillas de app	3	PC	Diseñador	Software	Gráfico	24	$ 12.500	$ 300.000
1,3	Programar app	5	PC	Programador	Software	Web	40	$ 15.000	$ 600.000
1,4	Funcionamiento	3	Celular	Gerente	Aplicación	Comprobaciones	24	$ 30.256	$ 726.144
2	**BANDAS**								
2,1	Diagrama de flujo	2	PC	Diseñador	Software	Gráfico	16	$ 12.500	$ 200.000
2,2	Programar arduino	5	Led-Sensores	Ingeniero S.	Arduino	Programación	40	$ 17.500	$ 700.000
2,3	programas objetos	5	banda- App	Programador	Software	Programación	40	$ 15.000	$ 600.000
2,4	Funcionamiento	3	Celular	Gerente	Aplicación	Comprobaciones	24	$ 30.256	$ 726.144
2,5	Planeacion y Seguimiento	19		Gerente			152	$ 30.256	$ 4.598.912
	TOTAL DE PORYECTO	**30**	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	**COP**	**$ 8.935.296**

PRESUPUESTO SALARIOS TRABAJADORES									
ITEM	CARGO	CONTRATO	SALARIO	SEGURIDAD	PARAFISCALES	PRESTACIONES	TOTAL MENSUAL	VALOR	TOTAL HORAS
3	**OPERARIOS**								
3,1	Diseñador grafico	$ 2.500.000		$ -	$ -	$ -	$ 2.500.000	$ 14.205	64
3,2	programador	$ 3.000.000					$ 3.000.000	$ 17.045	64
3,3	Ingeniero de Sistemas	$ 3.500.000					$ 3.500.000	$ 19.886	40
4	**ADMINISTRATIVOS**								
4,1	Gerente Proyecto		$ 4.000.000	$ 820.880	$ 360.000	$ 870.400	$ 6.051.280	$ 34.382	176
4.2							$ -		

Tabla 18 Cuadro de Gantt presupuestó recursos y trabajadores

14. Corpus del proyecto.

Autor: Michel Maffesoli

Libro: El Retorno De Lo Trágico En Las Sociedades Posmodernas

Capítulo: El Instante Eterno

Año:2001

Editorial: PAIDOS

Problemática: Para poder entender un futuro necesitamos saber de nuestro pasado, si llegáramos a quitar algo de la historia las cosas cambiarían radicalmente; el no conocer de nuestras raíces, nuestra cultura, etc.

Síntesis: Maffesoli, en “el instante eterno” define la vida concreta como una interacción que conecta el pasado, presente y futuro, y que hace de esta una eternidad constante día a día que se puede resumir a una rutina.

La aparición de varios elementos como la regresión, ritos, tiempo, sociedad, individuo, preceptismo, imagen, originen, entre otras definiciones sustentan su trabajo y dan a entender cómo la vida cotidiana postmoderna mantiene y sustenta raíces que son netamente humanas y que por su importancia histórica no han podido ser modificadas.

Película: Pina

Dirección: Wim Wenders

Producción: Wim Wenders, Gian-Piero Ringel

Año:2011

Género: Documental

Duración:106 minutos

Problemática: al poder entender como una coreógrafa habla de su trabajo y de su principal meta de enseñar y entender el lenguaje del moviendo como único comunicador existente, ayuda a que los movimientos adquieran un nuevo sentido, ya que dejan de ser solo movimientos por inercia y se vuelven un dispositivo de comunicación indispensable para entender un espacio, una historia o un sentimiento.

Síntesis: documental de la coreógrafa alemana Pina Bausch, en donde muestra sus, mejores obras contemporáneas y forma abstracta la vida cotidiana, las emociones y los malos momentos con cada movimiento, cada detalle importante para poder entender todo un lenguaje nuevo, el lenguaje corporal mostrando toda su belleza

Documental: Dancer in the Dark
Dirección: Lars von Trier
Producción: Vibeke Windeløv
Género: Melodrama
Duración:140 minutos
Año:2000
Problemática: La percepción del cuerpo cambia completamente al perder alguno de sus sentidos, al ser ciego los sonidos y los movimientos son percibidos de diferente manera, gracias a sus otros sentidos la imaginación logra expandirse para comprender el mundo que rodea a una persona
Síntesis: película que muestra cómo la protagonista mientras se desarrolla la historia, se queda progresivamente ciega, como este factor afecta su vida y sus objetivos.
Autor: Maurice Merleau Ponty
Libro: El ojo y el espíritu
Capítulo:
Año:1985
Editorial: PAIDOS
Problemática: para poder bailar tenemos que tener la disposición de nuestro cuerpo que sea capaz de percibir los movimientos y su espacio, también se tiene que hacer uso de la imaginación y estar consciente del mundo real.
Síntesis: Para poder percibir, un cuerpo se necesita estar dispuesto a percibir y que esté conectado con las acciones visión movimiento.
El movimiento no es una extensión del pensamiento en donde la visión juega un papel importante en la acción esta acción, de esta forma el usuario está consciente y conoce el espacio por medio de su visión y reconoce los movimientos que ejecuta en determinado momento.
Un usuario está consciente de su movimiento cuando existe una conexión entre vidente y visible, es decir, una conexión entre usuario y un objeto material, en donde se dispone a tocar y ser tocado

Autor: María Cristina Vergara.
Título de la obra consultada: X Festival universitario danza contemporánea.
Editorial: Pro-offset E3ditorial S.A.

Año: 2006.

Resumen

En este fragmento el autor nos habla de un lenguaje muy apartado del verbo, las palabras, como no se cree en las palabras, éstas pierden relevancia, mientras la palabra pierde valor, esa conexión no verbal la adquiere, es decir, las expresiones que se da en las personas universitarias, estudiantes y profesores.

En la danza contemporánea se usa el cuerpo como herramienta sin importar las condiciones como la estatura o el peso del individuo, por el contrario, resulta muy interesante el uso del cuerpo, aprovechar esas características que lo hacen diferente, único y original. Las partes más importantes del cuerpo humano en esta danza son los brazos, las piernas y el vientre.

La diversidad parece ser la principal característica en la danza contemporánea, diversidad en un mismo tiempo y espacio como propio, auténtico y personal; ver la diferencia como una posibilidad, no como una limitante. A su vez los festivales conectan esas atmósferas diferentes en donde solo el ser contemporáneo es capaz de entenderlo en su propio mundo contemporáneo, se promueve el reconocimiento a la diferencia como estrategia de transformación y desarrollo.

La manifestación artística se ve desde este tipo de danza como una heterogeneidad de sus miembros y sus dinámicas en donde entra la representación ideológica como estructura social en el escenario donde la luz y sus componentes mínimos son de gran importancia ya que ayudan a la expresión corporal.

Palabras clave:

Lenguaje, palabras, cuerpo, expresión, diversidad y mundo contemporáneo

CORPUS- X Festival universitario danza contemporánea.

El cuerpo humano se puede ver como una herramienta de expresión, cuerpos con diversidad de dimensiones donde el movimiento es lo predominante para dicha expresión, las partes principales del cuerpo humano para generar movimiento son los brazos, piernas y vientre. Los festivales son de gran importancia ya que son puntos de integración entre esa diversidad de bailarines dándoles la oportunidad de expresarse en la puesta en escena en distintos ambientes.

Autor: Laurence Louppe.

Título de la obra consultada: Poética de la danza contemporánea.

Editorial: Universidad de Salamanca.

Año:2011

Resumen

La segunda guerra mundial generó mutaciones culturales lo que dio paso a la danza contemporánea, formas de expresión las cuales se percibían como expresiones fuertes ya que en esa danza se les permitía producir y despertar sensaciones particulares, pensamientos, estados del cuerpo y de conciencia, que no le serán ofrecidos por otras artes, otras disciplinas.

La percepción de un cuerpo en movimiento desencadena aperturas de imaginarios que han cambiado a través del tiempo en el que han “evolucionado”, lo que ha cambiado ha sido las interpretaciones intrapersonales de cada persona. La evolución se da por la intuición enfocada por algo en especial. Sin embargo, no podemos olvidar de dónde provienen esos “avances” para llegar a un enfoque en lo que se especializaba una persona como tal.

Somos iguales al momento de expresarnos no importa cómo somos ni quién somos, lo que importa es que nos vamos a mover y expresar, la particularidad de cómo usamos nuestro cuerpo para que esa expresión es lo que nos diferencia y nos hace especiales de algún modo ya que el diálogo se realiza entre el observador y el cuerpo del bailarín.

Palabras clave: Mutaciones culturales, expresiones fuertes, sensaciones, enfoque, cambió, igualdad, diferencia, observador y cuerpo del bailarín.

CORPUS-Poética de la danza contemporánea.

La segunda guerra mundial permitió la diversidad en la contemporaneidad el cual ha ido evolucionando de manera diferente en cada cuerpo, dependiendo del enfoque es éste tenga, alterando la percepción del bailarín, sus sentimientos, su similitud y diferencia de las demás personas.

Autor: Ian Driver.

Título de la obra consultada: Un siglo de baile.

Editorial: Blume Editorial

Año: 2001

Resumen

El baile que no es clásico se considera como un ritual social, un baile popular se ve como un rito de apareamiento.

En los años 20 se fomenta el baile privado con los gramófonos, discos y radios que no solo eran para escuchar, también para bailar, después de eso la música se llevó al cine y

se concibió todo ese componente de la siguiente manera: la música para el oído, la danza para el ojo y la ropa y el roce corporal para el tacto.

Los acontecimientos sociales se interpretan por grupos o generaciones para la experiencia de los individuos. El baile en sociedad está en constante cambio yendo de una moda a otra ya que si se fija un estilo en un determinado periodo de tiempo se podría condenar al fracaso lo que llevaría al olvido de ese estilo. En el mundo industrializado ocurrían frecuentes cambios de un estilo al otro.

En 1900 se hicieron permanentes ciertos salones de baile exclusivos, es empezó a enfocar el interés por esta práctica de expresión en donde danzar respondía a la emoción de la melodía. Hoy en día las cinco posiciones de los pies sobreviven sólo en el ballet.

Palabras clave: Bailé clásico, rito, baile privado, oído, ojo, tacto, interpretación, estilo, cambió y enfoque.

CORPUS- Un siglo de baile.

A través de la historia la danza se ha hecho cada vez más privada, en especial en el último siglo, desde un vals hasta un baile popular. Los acontecimientos sociales son en gran parte influenciados por los directos del cambio de estilo, de la moda que se concibe en breves periodos de tiempo ya que no pueden permanecer por mucho tiempo.

Autor: Richard Shusterman.

Título de la obra consultada: Pensando a través del cuerpo: ensayo en soma estética.

Año: 2012.

Resumen

Para Shusterman lo más importante de una persona es su pensamiento y de cómo lo realiza a través del cuerpo. El autor establece el yo somático como un cuerpo vivo que siente y piensa el cual liga a las artes y experiencias no lingüísticas con una fijación de objetivos. En ese proceso para dar experiencia y conocimiento al cuerpo se necesitan en algunas ocasiones de herramientas en especial para la representación somática, técnicas corporales que pueden ser potenciadas con ayuda de esas herramientas como un martillo, un reloj, algo que pueda ser portado con fines específicos. Shusterman lleva los términos soma y estética para generar al mismo tiempo una herramienta sociopolítica en el que se podría ver una opresión o una liberación.

Palabras clave: Estética, cuerpo, pensar, sentir, artes y experiencias no lingüísticas y herramientas.

CORPUS-Pensando a través del cuerpo: ensayo en soma estética.

El cuerpo viviente siente y piensa, el sentir y el pensar del movimiento cambia según en el espacio en el que se encuentre. Se puede expresar con mayor intensidad a través del movimiento que de la lingüística, en ocasiones se hace uso de herramientas, utensilios que potencian la expresividad con un fin socio-político.