

The background features a white surface with several decorative elements: a yellow vertical line on the left, a red vertical line on the right, and a blue horizontal line at the bottom. There are also green leafy plants in the corners. The text is centered on the page.

Tierra de COLORES

A decorative graphic featuring several thick, curved lines in yellow, light blue, and orange. At the bottom right, there is a stylized green plant with several leaves. The lines and plant are set against a plain white background.

Actualmente 22 pueblos indígenas viven en riesgo de extinción y 62 bajo condiciones de amenaza y solo representan el 6% de nuestra población.

El llamado de atención sobre el riesgo de extinción de varios pueblos indígenas colombianos llegó en 2004.

Tierra de colores es un medio comunicativo que busca informar a **niños entre los 6 a 10 años** sobre las costumbres, técnicas y actividades culturales específicas de las comunidades en su región **para aportar a la disminución de la pérdida de identidad cultural de las comunidades indígenas, la discriminación y falta de reconocimiento.**

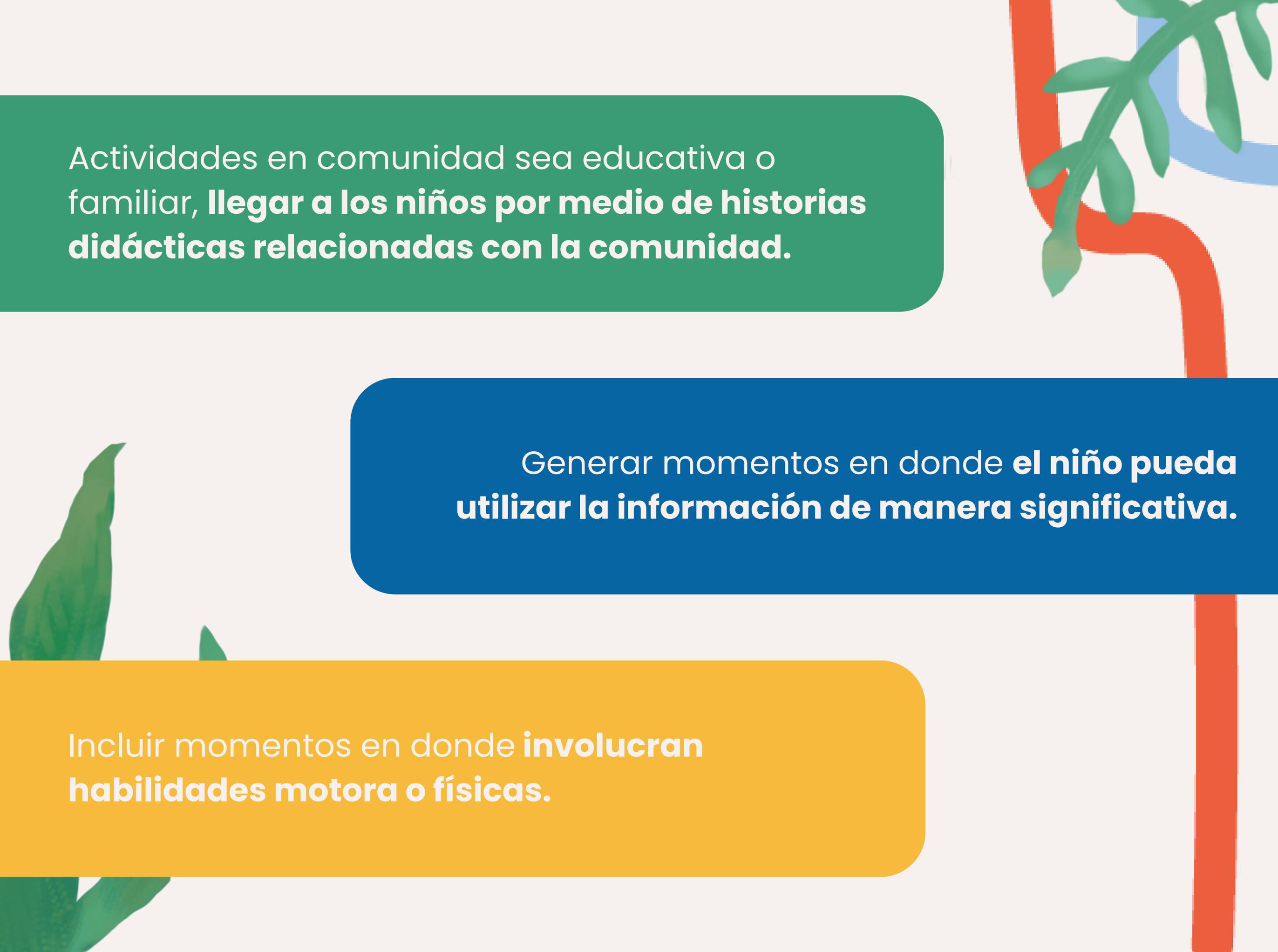
Región de la Orinoquía
Comunidad Sikuani



Ayudar a **educar al público en general acerca de la cultura y tradiciones de la comunidad indígena**, lo que puede generar una mayor conciencia y apreciación de la diversidad cultural y respeto hacia las comunidades indígenas.

La marca tendría **una narrativa tanto para padres como para niños** en donde se explique la importancia de la existencia de las comunidades indígenas y el porque es relevante mantener su identidad.





Actividades en comunidad sea educativa o familiar, **llegar a los niños por medio de historias didácticas relacionadas con la comunidad.**

Generar momentos en donde **el niño pueda utilizar la información de manera significativa.**

Incluir momentos en donde **involucran habilidades motora o físicas.**



Moodboard
Comunidad



Diversión **Diversidad**
Comunidad Inclusión
Educación
Espontaneidad **Cultura**
Creatividad colores

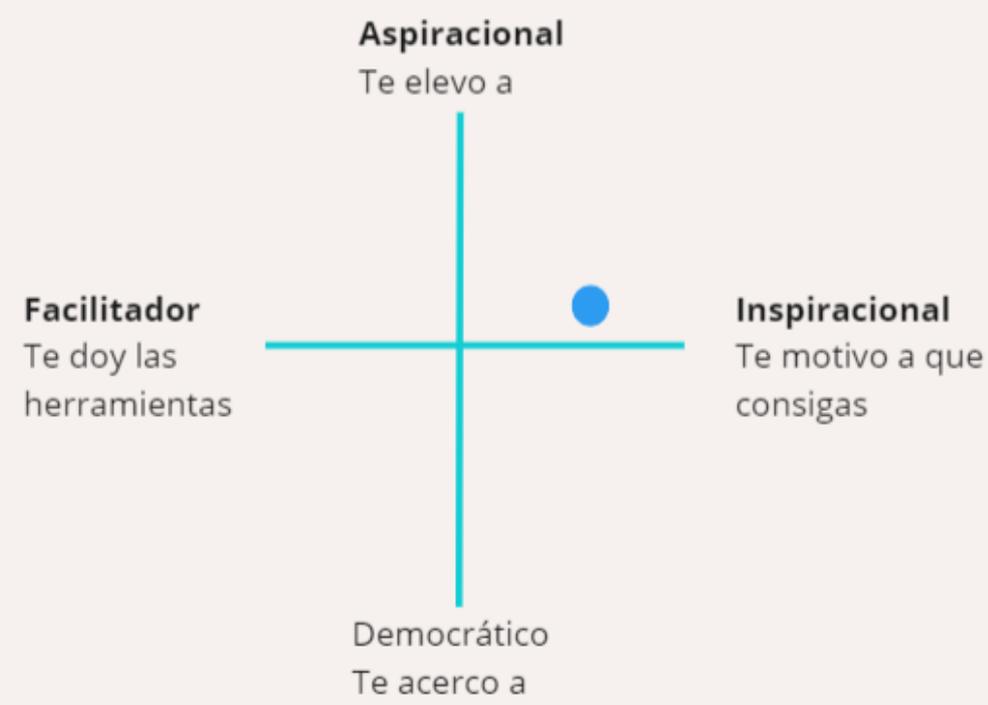
¿QUE DEBEMOS COMUNICAR?

Diversidad cultural

¿QUÉ ES Y QUÉ HACE?

Es una marca de ropa que integra elementos como prendas y una cartilla con la historia de la comunidad indígena Sikuaní en el enfoque educativo. Las prendas no solo son vestimenta, sino un vehículo para transmitir la riqueza de las tradiciones culturales e historias a través del diseño y los patrones inspirados en estas comunidades. El juego interactivo ofrece a los niños la oportunidad de sumergirse en un mundo de aprendizaje lúdico y descubrimiento, donde pueden explorar las costumbres y actividades culturales de manera divertida. La cartilla complementa esta experiencia al profundizar en la historia de la comunidad indígena, proporcionando contexto y perspectiva.

TERRITORIO DE MARCA



Manual de marca

Tierra de COLORES

Manual de marca

ÍNDICE

| | | | |
|--------------------|---|-------------------|----|
| Narrativa de marca | 3 | Elementos Básicos | 7 |
| Storytelling | 4 | Universo gráfico | 16 |
| Arquetipo de marca | 5 | | |
| Personalidad | 5 | | |
| Tono de voz | 6 | | |

Narrativa de marca

En "Tierra de Colores", cada prenda cuenta una historia, una conexión con la riqueza cultural de la comunidad indígena Sikuani. No solo vestimos a los niños, sino que los sumergimos en un viaje emocional de descubrimiento, donde los colores vibrantes y los patrones significativos llevan consigo la esencia de tradiciones centenarias.

Estamos construyendo un puente de conocimiento y respeto, tejendo historias de colores en cada prenda y dejando una huella positiva en el mundo.

Storytelling

En una pequeña región, entre montañas y ríos, vive la comunidad indígena Sikuani. Sus colores vibrantes y tradiciones ancestrales inspiraron la creación de "Tierra de Colores", una marca de moda única que se aleja de las telas y las costuras.

Decidimos sumergirnos en la riqueza de los mitos y leyendas Sikuani para dar vida a patrones y colores significativos. Cada puntada cuenta una historia, cada matiz representa una tradición. Así, las prendas se convierten en lienzos vivos que narran las alegrías y desafíos de una comunidad que celebra la vida con pasión y autenticidad.

Arquetipo de marca

El Sabio
El arquetipo del Sabio es responsable de estimular el aprendizaje y valorar el acto de "pensar". Una fuente de sabiduría y grandes ideas, cree que compartir el conocimiento es una excelente manera de entender el mundo y llegar a grandes lugares.

Su carácter, por lo tanto, es apreciado por estar siempre pendiente de las principales tendencias, estudios y materiales que pueden mejorar su comprensión de diferentes temas.

Personalidad

Nuestro centro es la curiosidad, diversión y conexión. Somos la voz amigable que invita a explorar, aprender y descubrir, leyendo historias vivas a través de cada prenda. Mi estilo es vibrante, reflejando la riqueza de las tradiciones culturales de la comunidad Sikuani. Soy un educador lúdico, llevando la aventura y la curiosidad a cada rincón de la vida diaria de los niños.

Tono de voz

La voz de "Tierra de Colores" es un eco de autenticidad y calidez, destinada a ser una compañía amigable en el viaje de descubrimiento cultural. Nos comunicamos con un tono claro, juguetón y accesible, dirigido a los corazones de los niños y las familias. Nuestros mensajes siempre buscan transmitir alegría, respeto por la diversidad y una chispa de curiosidad. Guiados por la autenticidad y la conexión, nuestros parámetros comunicativos buscan ser inclusivos, educativos y divertidos. Valoramos la sinceridad y la empatía, construyendo puentes de comprensión cultural en cada interacción.

Elementos BÁSICOS

Identificador

El elemento identificador de nuestra marca se presenta en el logotipo compuesto por la frase "Tierra de Colores". Este logotipo exhibe una tipografía redondeada, elegida por su estética contemporánea y cálida. La segunda parte de la frase adopta una tipografía manuscrita que simula la escritura a mano de un niño. Este componente tipográfico persigue transmitir la autenticidad y la espontaneidad asociadas con la niñez, reforzando la conexión con nuestro público objetivo.

En las siguientes páginas explicaremos cómo se construye y cuáles son las pautas para su correcta aplicación.

Tierra de COLORES

Construcción

La concepción del logotipo de "Tierra de Colores" se llevó a cabo meticulosamente dentro de una retícula, una estructura que guió la posición y alineación precisa de cada elemento. La tipografía redondeada fue seleccionada por su estética moderna y cálida, integrándose de manera armoniosa en la retícula. La segunda parte de la frase, con su tipografía manuscrita, se ajustó cuidadosamente para lograr un aspecto espontáneo.



Personajes

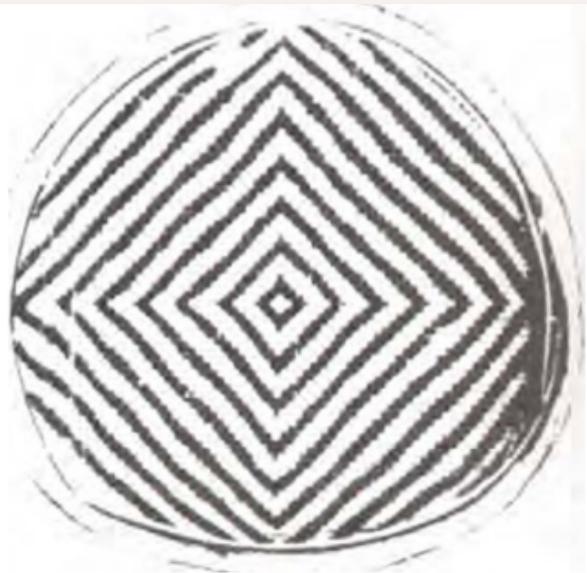


Fig.2: kaejamatabü ütjüto

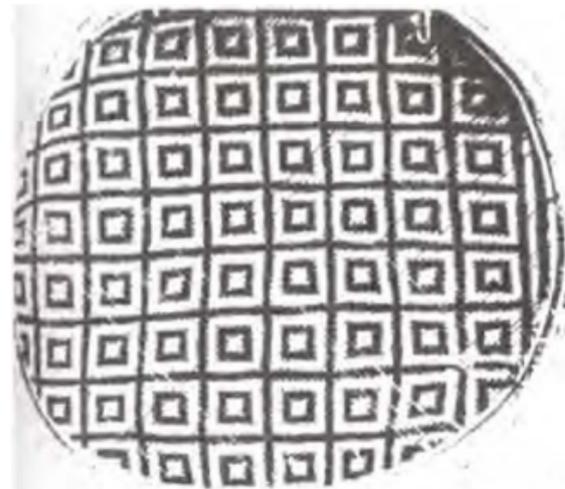


Fig. 3: namokobetjei

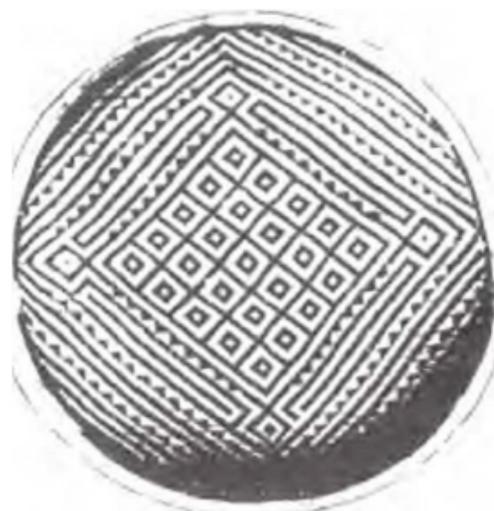


Fig. 4: iwanai tsapabi

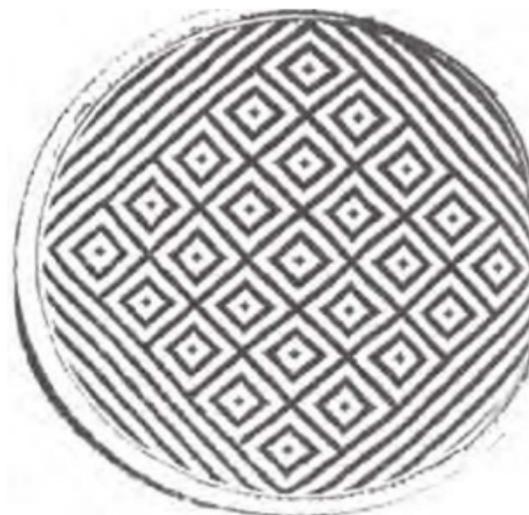
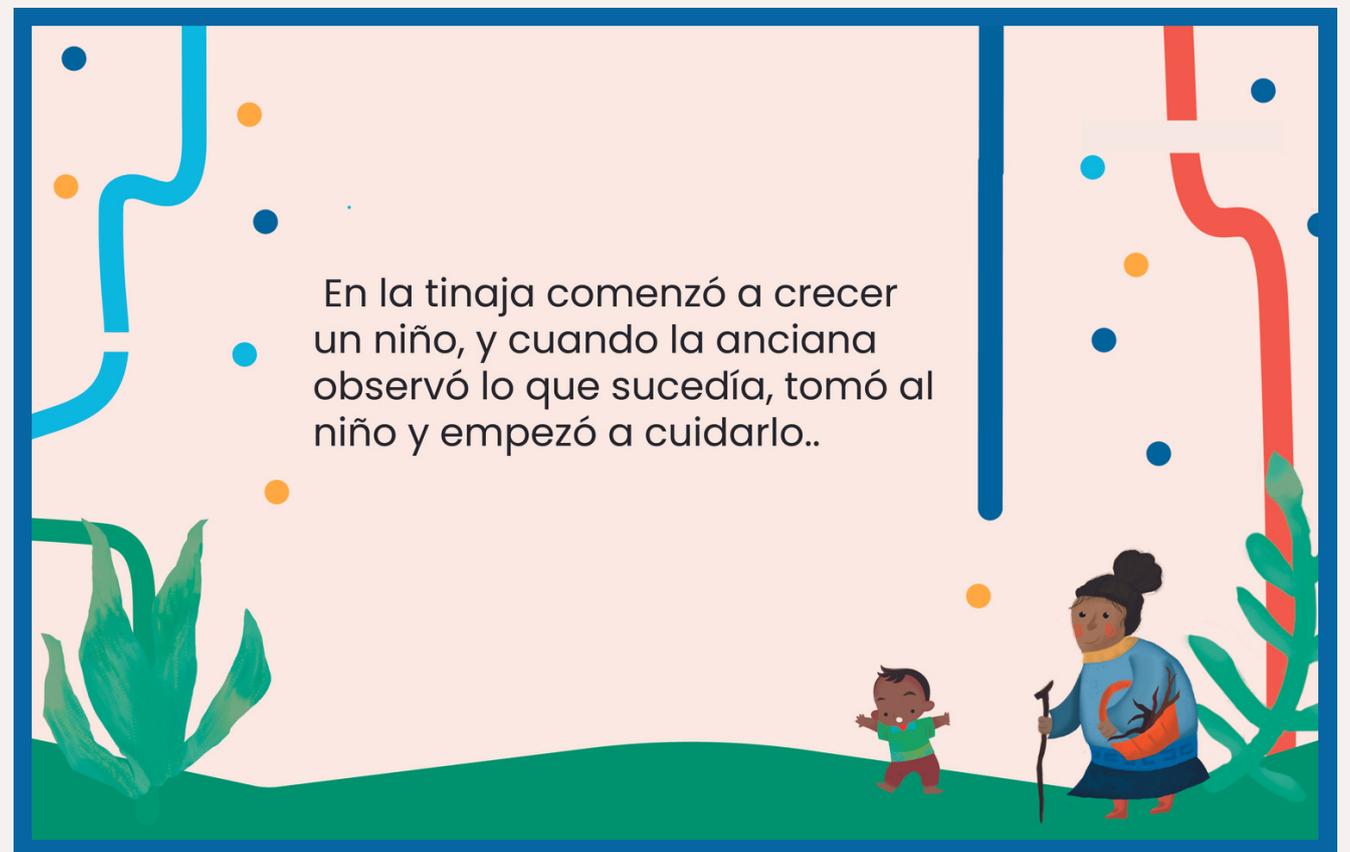


Fig 5: kokomi yiri

Para el diseño de os personajes se implementaron diferentes patrones realizados por la comunidad sikuani escaneados y puestos en el vestuario de los diferentes personajes de las historias planteadas (mitos y leyendas de la comunidad)

Historias

Kusubaüwa, una anciana que vivía en un lugar desolado, sobrevivía comiendo raíces debido a la escasez de alimentos en la tierra. Un día encontró una raíz en forma de huevo que, tras guardarla en una tinaja, se transformó en un niño. Ella lo crió y, al bañarlo, recolectaba almidón de su cuerpo para comer. El joven decidió partir en busca de su misión, prometiendo a su abuela que lo sabría cuando escuchara un gran estruendo. Finalmente, se convirtió en un árbol frondoso que proveía alimentos para su familia. La anciana, transformada en Luna, lo ilumina desde lo alto. Esta historia sikuani habla de la conexión entre la naturaleza y la humanidad, la transición de la escasez a la abundancia y el sacrificio por el bienestar de la familia.



Personajes



Kusubaüwa

Apariencia física:

Una anciana encorvada, de cabello oscuro y ojos cansados. Su piel está arrugada por los años de vivir en soledad y las duras condiciones de la tierra.

Viste con prendas que ha confeccionado a lo largo de los años con los pocos recursos disponibles en su entorno. Su vestimenta es de colores opacos y desgastados por el tiempo.

Lleva consigo un bastón de madera que le ayuda a caminar y a buscar raíces en el terreno poco fértil.

Personalidad:

Kusubaüwa es una mujer solitaria, pero su soledad no la hace triste. Ha aprendido a vivir en armonía con la naturaleza y aprecia la belleza de las cosas simples.

Es una persona sabia y tranquila, que ha adquirido un profundo conocimiento de las plantas y las raíces que encuentra en su entorno. Es respetuosa con la naturaleza y se preocupa por su conservación.

A pesar de la escasez de alimentos, Kusubaüwa es generosa y comparte sus conocimientos sobre preparar raíces con aquellos que se acercan a ella en busca de ayuda.

Habilidades y conocimientos:

Experta en la identificación y preparación de raíces comestibles.

Conocimiento profundo de la naturaleza y el entorno en el que vive.

Habilidad para confeccionar utensilios y vestimenta a partir de materiales disponibles en su entorno.

Paciencia y determinación para experimentar y descubrir nuevos usos para los recursos limitados que tiene a su disposición.

Personajes principales



Personajes



Kaliawirinae

Apariencia física:

Kaliawirinae comenzó como una figura etérea hecha de almidón en la tinaja y se transformó en un niño humano a medida que crecía. Con el tiempo, se convirtió en un hombre apuesto y fuerte.

Luego de su partida, Kaliawirinae se transformó en un majestuoso árbol con raíces fuertes y ramas frondosas, simbolizando su conexión con la naturaleza y la tierra.

Personalidad:

Kaliawirinae es un ser de propósito y misión. Siente una profunda conexión con su abuela, Kusubaüwa, y está dispuesto a cumplir su destino de ayudar a su familia y comunidad.

Es compasivo y empático, lo que lo lleva a tomar la decisión de partir en busca de un lugar que pueda proporcionar alimentos para su abuela y su pueblo.

Como un árbol, Kaliawirinae irradia tranquilidad y serenidad, proporcionando sustento y sombra a la tierra y a quienes la habitan.

Habilidades y conocimientos:

La capacidad de transformarse y crecer en diferentes formas, desde un niño humano hasta un árbol frondoso.

El poder de proporcionar alimentos y sustento a la comunidad a través de su transformación en un árbol.

La habilidad de comunicarse con su abuela, Kusubaüwa, y transmitirle instrucciones importantes para el bienestar de su gente.

Personajes



Historias

En una época de escasez de alimentos, Abuelo Mico se convierte en la clave para descubrir un árbol de abundancia llamado Kaliawirinae. Abuela Lapa lo sigue, pero su cola resulta aplastada en una pelea, y así los monos micos adquieren su característica cara arrugada. Tsamani y Liwinai, animales sabios, lideran una expedición para traer las semillas del árbol de regreso a su territorio. Su objetivo es multiplicar el árbol de la vida en su área, y para ello, necesitan herramientas de metal, como hachas, para llevarlo a varios lugares. Esta historia narra la búsqueda de alimentos y la importancia de la colaboración y la planificación en la supervivencia de la familia de animales.



Personajes



Abuelo mico

Apariencia física:

Abuelo Mico es un mono, un animal ágil y curioso con extremidades largas y una cola larga y peluda.

Tiene un rostro arrugado debido a un incidente en el que Abuela Lapa le quemó con un tizón prendido, como resultado de una pelea.

Personalidad:

Abuelo Mico es intrépido y aventurero. Está dispuesto a explorar y buscar comida, incluso en tiempos de escasez.

A pesar de su naturaleza a veces un poco egoísta y competitiva, se preocupa por su familia y está dispuesto a arriesgarse por ellos.

Aprendió a vivir con su rostro arrugado como consecuencia de la pelea con Abuela Lapa, lo que le da un carácter resiliente.

Habilidades y conocimientos:

Agilidad: Los monos, en general, son conocidos por su agilidad y habilidad para saltar de árbol en árbol. Abuelo Mico es ágil y capaz de moverse con destreza en el entorno de la selva.

Curiosidad: Los monos son naturalmente curiosos, y Abuelo Mico es un ejemplo de esta curiosidad al explorar y buscar comida en un entorno desafiante.

Valentía: A pesar de la falta de comida en la tierra, Abuelo Mico está dispuesto a enfrentar peligros y aventurarse en busca de alimentos para su familia.



Abuela lapa

Apariencia física:

Abuela Lapa es un tipo de roedor con un pelaje colorido y un cuerpo robusto. Sin embargo, carece de cola debido a un incidente en el que Abuelo Mico le cayó encima.

Personalidad:

Abuela Lapa es tranquila y observadora. Prefiere seguir en silencio y recoger comida en lugar de competir por ella.

Aprecia la comida y los alimentos de manera más sosegada que Abuelo Mico, lo que la lleva a descubrir frutas y recursos valiosos.

A pesar de su falta de cola, Abuela Lapa es ingeniosa y adaptativa, aprovechando su experiencia para encontrar alimentos en la naturaleza.

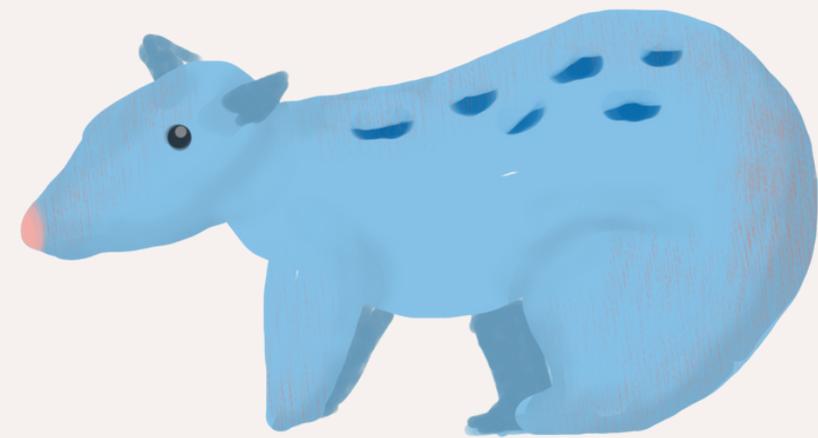
Habilidades y conocimientos:

Observación: Las lapas, suelen ser observadoras. Abuela Lapa es buena en la observación y recoge alimentos de manera más pausada y atenta que Abuelo Mico.

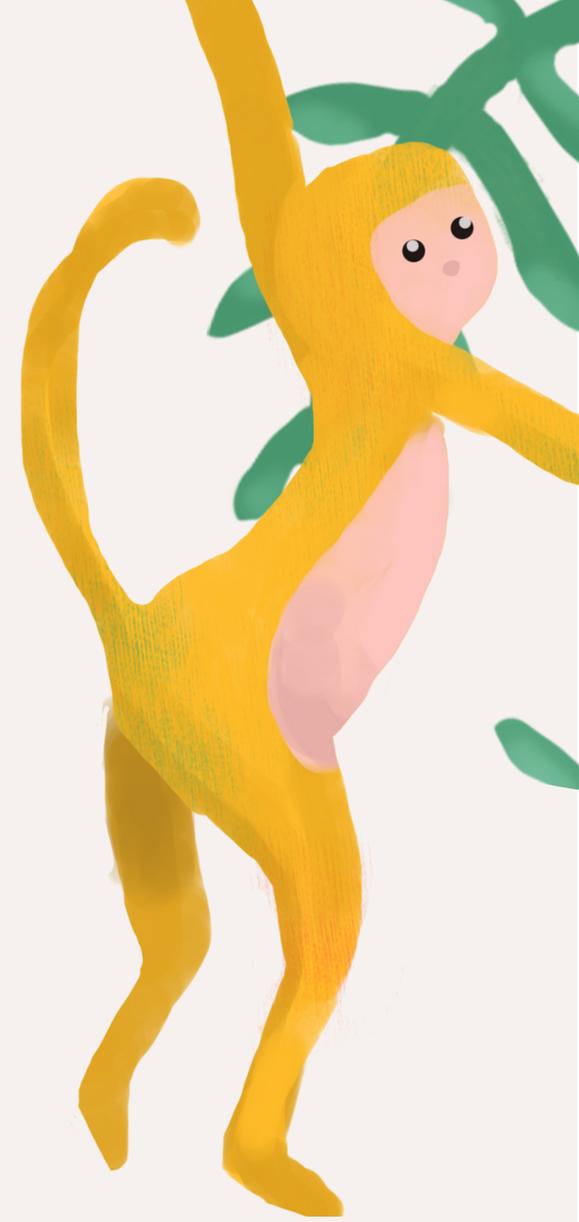
Resiliencia: Abuela Lapa muestra resiliencia al adaptarse a la pérdida de su cola debido a un incidente con Abuelo Mico. A pesar de esta pérdida, sigue buscando alimentos y encuentra recursos valiosos en la naturaleza.

Ingenio: Aunque perdió su cola, Abuela Lapa demuestra ingenio al adaptarse a su nueva condición y seguir buscando comida de manera efectiva.

Personajes principales

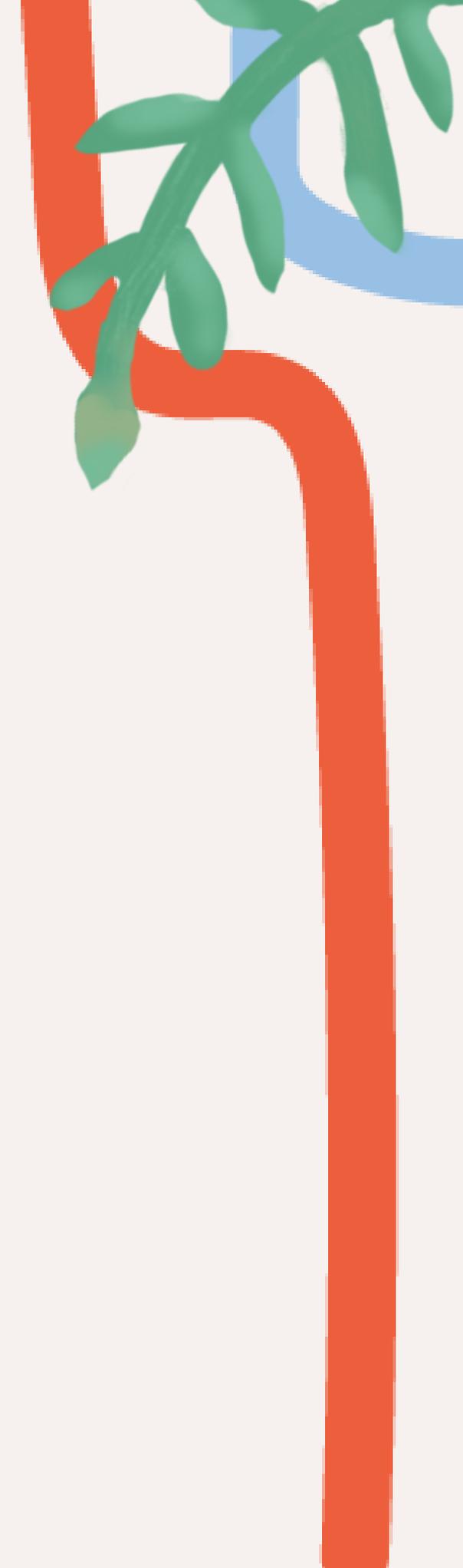


Mico y Lapa encuentran
EL ARBOL DE LOS
ALIMENTOS



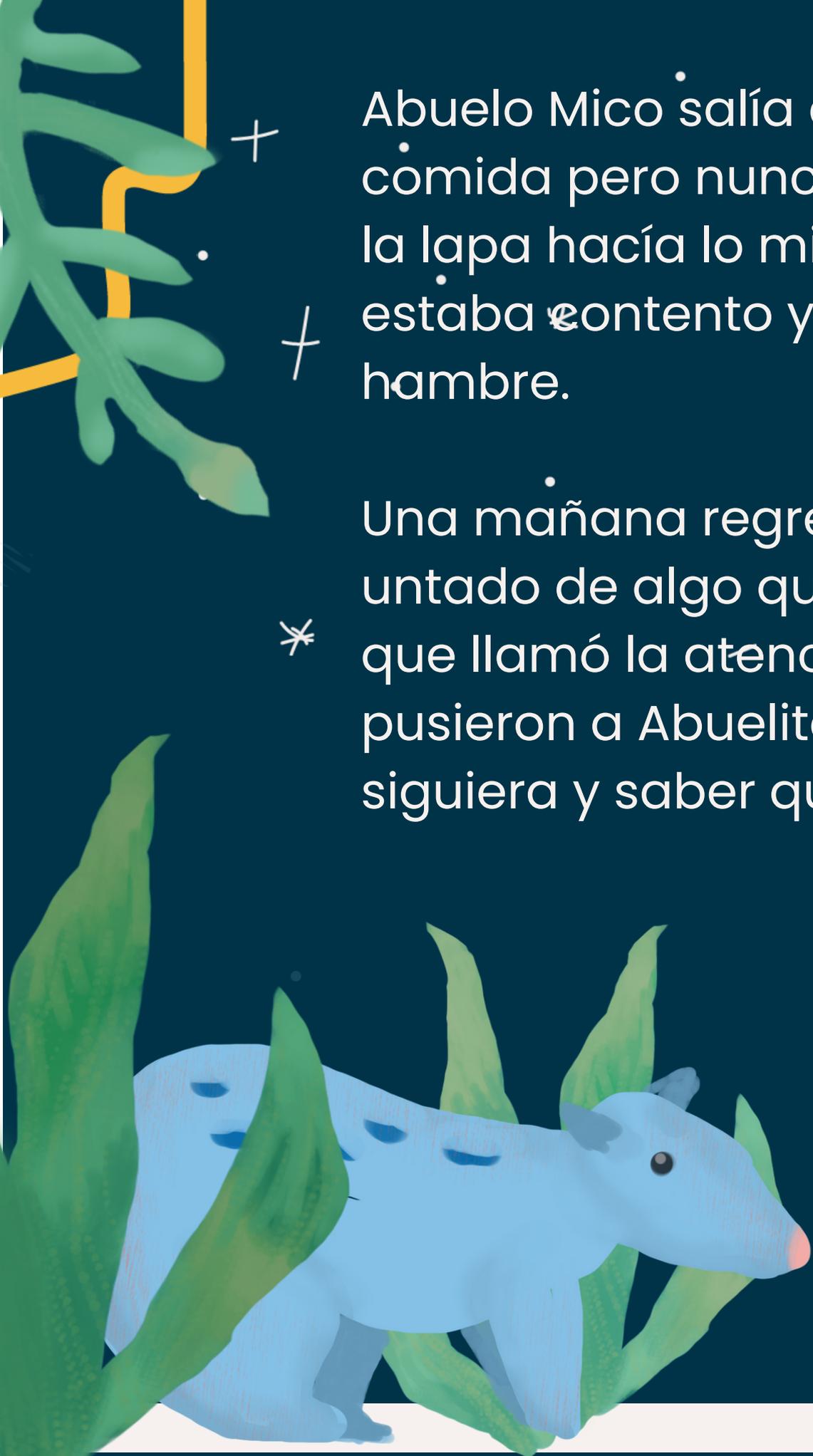
Relatos de pueblo Sikuani

En aquel tiempo no había alimento en la tierra. Los humanos, que en esa época eran animales, se alimentaban de cáscara de palo podrido y hojas, una que otra larvita, y también raíces



Abuelo Mico salía de noche a buscar comida pero nunca encontraba nada; la Lapa hacía lo mismo, pero el abuelo estaba contento y no se quejaba de hambre.

Una mañana regresó con su hocico untado de algo que olía muy rico, lo que llamó la atención de la familia y le pusieron a Abuelita Lapa para que lo siguiera y saber qué hacía en la noche



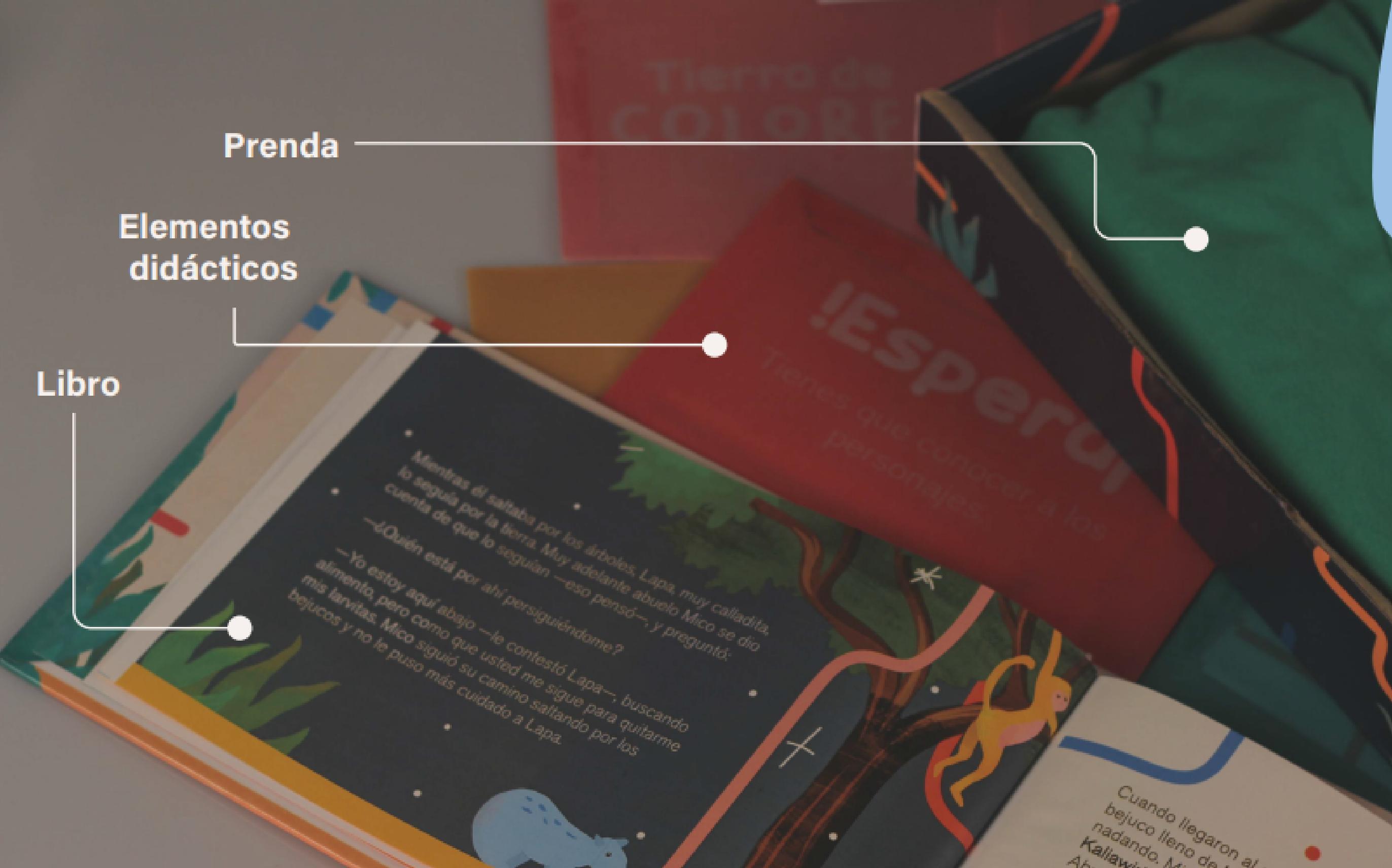


Mientras él saltaba por los árboles, Lapa, muy calladita, lo seguía por la tierra. Muy adelante Abuelo Mico se dio cuenta de que lo seguían — eso pensó—, y preguntó:

—¿Quién está por ahí persiguiéndome?



—Yo estoy aquí abajo —le contestó Lapa—, buscando alimento, pero como que usted me sigue para quitarme mis larvitas. Mico siguió su camino saltando por los bejucos y no le puso más cuidado a Lapa.



Prenda

Elementos didácticos

Libro

Elementos de experiencia

Los libros se plantearon contando historias de las comunidades específicamente sobre mitos y leyendas de la comunidad en este caso los dos libros planteados se complementan entre sí ya que hablan sobre la creación de los cultivos y los alimentos



Se Plantearon varios diseños de las camisas en donde destacan los personajes de las historias esto con el fin de que funcione como un difusor del mito específico

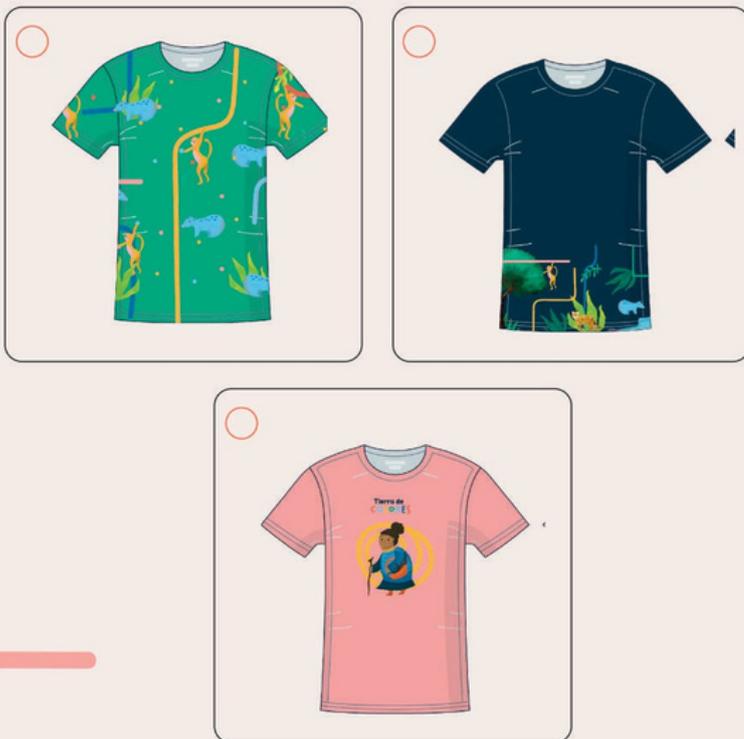


Elementos de marca que complementen la experiencia de usuario, como lo son:

- Sobre con cartas de personajes
- Glosario
- Folleto informativo sobre la comunidad y cómo se relaciona con la historia



¿Cuál camisa usarías?



Formato de apoyo

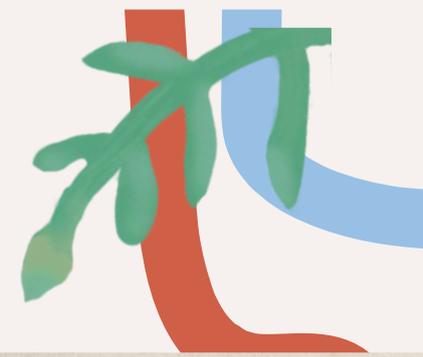
Sirvieron como comunicación con niños del meta para tener en cuenta la opinión del público objetivo en diferentes elementos de la marca



Journey Map

Secuencia de y usuario conforme a la experiencia planteada:

- folleto informativo
- folleto para padres
- tarjetas de personaje
- libro
- prenda





Por medio de medios comunicativos alternativos las narrativas de las comunidades se pueden dar a conocer impactando positivamente en los niños