

**Metodología SAVA para ayudar en los procesos de producción y flujo de trabajo al
iniciar el mundo laboral en diseño gráfico**

Laura Valentina Urrea Rojas

Salvatore Merlano André

Director de Trabajo: Harvey Montilla Buitrago

División de Ciencias Sociales

Facultad de Diseño Gráfico

Universidad Santo Tomás

Bogotá D,C

2022

Dedicatoria

Este documento va dedicado principalmente a mis padres, por todo el apoyo que me brindaron en todos estos años, a mi abuela Tulia que gracias a ella pude estudiar lo que amo, al maestro y mago Richard Sarmiento que me aconsejó y guió en un momento crucial, también es dedicado a la Universidad Santo Tomás por formarme como profesional en cada una de las áreas, a mi compañera de proyecto por la dedicación, esfuerzo y trabajo que realizamos para la culminación del mismo y a toda mi familia en general por las risas y el apoyo.

Salvatore Merlano

Dedicado principalmente a mi familia que con su esfuerzo me ha brindado la oportunidad de estudiar y me apoya cada día en mi construcción como persona y profesional, a los docentes que me acompañaron y guiaron en el camino de mi formación para brindarme los aprendizajes que tengo hoy, a mis amigos que a través de todo este proceso me brindaron alegrías y me acompañaron en las tristezas regalándome cada día nuevas experiencias y por último a mi compañero de proyecto, por el esfuerzo y acompañamiento en este último peldaño para culminar nuestro proceso de formación.

Laura V. Urrea

Agradecimientos

Agradecemos a cada una de las personas que colaboraron con la ejecución de este trabajo, al profesor Harvey Montilla por su acompañamiento en el proceso y apoyo de nuestro trabajo, y a cada uno de los familiares y amigos que nos apoyaron moralmente para culminar nuestra carrera profesional.

Salvatore y Valentina

Tabla de contenido

1.	Introducción.....	6
2.	Justificación.....	7
3.	Pregunta articuladora.....	8
4.	Objetivo general.....	8
5.	Tema de reflexión y discusiones académicas.....	8
	5.1. Kalagas S.A.S.....	8
	5.1.1 Roles del practicante en Kalagas S.A.S.....	8
	5.2 Universidad San Martín.....	9
	5.2.1 Roles de la practicante en la Universidad San Martín.....	9
	5.3 Contextualización de conceptos.....	10
	5.3.1 Flujo de trabajo.....	10
	5.3.2 Procesos de producción.....	11
	5.3.3 Metodologías en diseño.....	12
	5.4 Antecedentes investigativos metodológicos.....	13
	5.5 Construcción de la metodología.....	17
6.	Discusión.....	26
	6.1 Conclusión de las prácticas laborales.....	26
7.	Bibliografía.....	31
8.	Webgrafía.....	34
9.	Anexos.....	35

Lista de figuras

1. Figura 1. Organigrama Kalagas S.A.S.....	9
2. Figura 2. Organigrama de Universidad San Martín área de comunicaciones.....	10
3. Figura 3. Ilustraciones de línea. concepto para el proceso de flujo de trabajo de diseño gráfico.....	11
4. Figura 4. Procesos de producción de un producto de diseño creado en las prácticas laborales.....	12
5. Figura 5. Pasos del design thinking.....	13
6. Figura 6. Modelo de Shannon y Weaver.....	13
7. Figura 7. Fases de la creación del discurso retórico.....	14
8. Figura 8. Tablero kanban.....	16
9. Figura 9. Playlist del soundtrack de Zelda.....	20
10. Figura 10. Evolución de piezas gráficas de Kambora.....	22
11. Figura 11. Evolución de piezas gráficas de Kambora.....	23
12. Figura 12. Pieza de conferencias.....	24
13. Figura 13. Piezas Clínica de pequeños animales.....	24
14. Figura 14. Pieza semana de la salud.....	25
15. Figura 15. Evolución de piezas gráficas de Kambora.....	27
16. Figura 16. Evidencia de los tiempos de entrega antes de usar la metodología.....	28
17. Figura 17. Evidencia de los tiempos de entrega durante el uso de la metodología....	28
18. Figura 18. Evidencia de los tiempos de entrega después del uso de la metodología.....	29
19. Figura 19. Pieza jornada de vacunación.....	30
20. Figura 20. Pieza festival de la canción sanmartiniana.....	30

Lista de tablas

1. Tabla 1. Inicio de la metodología SAVA.....	19
2. Tabla 2. Paso tres y cuatro de la metodología SAVA.....	21
3. Tabla 3. Tabla metodología SAVA.....	21

1. Introducción

En los procesos de prácticas profesionales en diseño gráfico es muy común distinguir diferentes indicadores que miden la eficiencia en el rendimiento de los productos creados en el empleo, estos indicadores se empiezan a reconocer desde los primeros encargos, peticiones, tareas asignadas, entre otros. Que tan eficiente y acertado es el producto que se entrega es la principal importancia en el campo del diseño gráfico, para lograr ese objetivo es importante desarrollar una buena estrategia metodológica para sí realizar un proceso de producción apropiado y un buen flujo de trabajo. Esto se puede lograr teniendo en cuenta los diferentes perfiles de los diseñadores, su forma de trabajo, el desarrollo y organización de la empresa, entre otros.

Principalmente en el área del diseño gráfico, es necesario saber de antemano una serie de procesos de producción, que como resultado, definirán el rendimiento de cada diseñador a la hora de enfrentarse en escenarios laborales; estos procesos de producción son fundamentales para resolver las distintas dificultades a las que se enfrentan día a día en su campo, para ello cada persona debe reconocer cuáles son los obstáculos que se presentan para así perfeccionar sus procedimientos según sus características profesionales.

Desde la perspectiva profesional de este proyecto se buscó crear una estrategia metodológica efectiva y eficiente en la que el diseñador gráfico pueda poseer métodos de organización funcionales para generar un buen flujo de trabajo en el cual pueda tener un buen desempeño y demostrar unas excelentes competencias gracias a su formación y así distinguir en la profesión aportando productos gráficos excepcionales.

Por consiguiente, para defender la idea transmitida anteriormente, dos estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la universidad Santo Tomás de Bogotá que están realizando sus prácticas profesionales en la Universidad San Martín en el área de comunicaciones y en la empresa Kalagas S.A.S, detectaron que, basados en las vivencias y puntos de vista, tanto como el periodo universitario como el profesional, los practicantes presentan ciertas falencias en cuanto a la ejecución de los procedimientos metodológicos, ya sea por su antigüedad de creación, su complejidad de ejecución o su simple inexistencia, para el inicio de las prácticas laborales.

Por esta razón, desde la investigación y recopilación de datos de diferentes metodologías de procedimientos para la creación de productos, flujo de trabajo, herramientas para la organización, entre otros; toda esta información precisa, se puso en práctica para la creación de la metodología SAVA (La metodología útil para todos los nuevos diseñadores) que todo diseñador novato que está entrando al campo laboral debe tener presente; las siglas

de la metodología SAVA es un juego de palabras que nace de la combinación de los nombres de los creadores de esta.

2. Justificación

La presente investigación busca analizar la falta de estructuración y comunicación al ingresar al mundo laboral, para así lograr crear una metodología que ayude a optimizar los procesos de producción y el flujo de trabajo en el campo de trabajo en diseño gráfico. Para poder darle un contexto al eje temático, es pertinente empezar por explicar la organización interna de las diferentes empresas en la cuales se dieron las prácticas profesionales. Este proyecto de investigación tiene como planteamiento el uso de la metodología SAVA con el énfasis de mejorar los procesos de producción en diseño gráfico para el mundo laboral.

El presente proyecto investigativo tiene como fin analizar desde la perspectiva del diseñador gráfico, las implicaciones que pueden traer el ingreso al mundo laboral en su propia área, teniendo en cuenta que pueden enfrentar problemáticas de estructuración y comunicación con sus empleadores al momento de ingresar a laborar. Dicho esto, el proyecto plantea una metodología concreta que intenta optimizar los procesos de producción y flujo de trabajo en la parte práctica del diseño gráfico.

Evidentemente el proyecto tiene una importante relevancia social al ser un tema que poco se ha tratado y que sería de gran ayuda para todos los diseñadores gráficos que ejerzan su profesión en etapas tempranas, ya que estos retos que tendrán que afrontar hacen parte del presente y futuro de gran parte de profesionales del diseño gráfico.

Gracias a que la universidad Santo Tomás ofrece un programa de diseño gráfico con un enfoque social e investigativo, que pretende que los estudiantes desarrollen propuestas orientadas a resolver problemáticas y necesidades sociales específicas, basándose en este ideal para lograr que este proyecto investigativo esté de la mano con las cuatro dimensiones humanas de la filosofía tomista, que son, comprender, obrar, hacer y comunicar, a partir de esto, los estudiantes identificaron una problemática, la abarcaron para posteriormente crear un proyecto investigativo con el fin de compartir una posible solución para los próximos practicantes novatos que se adentren en el mundo laboral.

3. Pregunta problema

¿Cómo diseñar una estrategia metodológica que ayude en los procesos de producción y flujo de trabajo al iniciar en el mundo laboral en diseño gráfico?

4. Objetivo

Diseñar una estrategia metodológica que permita ayudar en los procesos de producción, flujo de trabajo y la asignación de tareas, para seguir un lineamiento estructural que logre un mejor proceso al iniciar en el medio laboral.

5. Tema de reflexión y discusiones académicas

Para contextualizar el eje temático del proyecto se procederá a aclarar ciertos conceptos específicos necesarios para el objetivo de la investigación, además de exponer cada una de las organizaciones donde se realizaron las prácticas laborales, enunciando la historia y los roles de los practicantes.

5.1 Kalagas S.A.S

La primera empresa ante el caso problema es Kalagas S.A.S. Esta es una compañía que se encarga de la venta de muebles, en la que se puede encontrar decoración de interiores de diferentes países de Asia. Kalagas S.A.S nace de la percepción de la magia, la cultura y el arte.

Kalagas S.A.S es fundada en 1991 como una empresa familiar conformada por Magda Muñoz y Alberto Montez, la empresa es creada por el gusto del diseño interior, arte y cultura de toda Asia, con todos estos elementos únicos da inicio a la creación de un Showroom en Bogotá. Los comienzos de Kalagas S.A.S se remontan a una casa en el norte de la ciudad que poco a poco se transformó en una sala de exhibición de seis pisos llamada Kambora en la que puedes encontrar artículos de todas partes de Asia. Hoy, Kalagas S.A.S sigue siendo una empresa familiar en la cual la hija única de los fundadores se convirtió en la directora de la segunda su marca, Kambora. Información tomada de la página oficial de Kambora (<https://kambora.com/>)

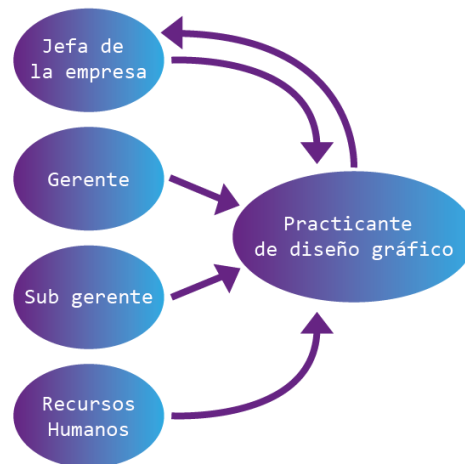
5.1.1 Roles del practicante en Kalagas S.A.S

El estudiante Salvatore Merlano André realizó sus prácticas profesionales en Kambora, la ya mencionada, segunda empresa de Kalagas S.A.S, en el desarrollo y creación de distintas piezas gráficas publicitarias y piezas gráficas animadas en 2D para las distintas redes sociales, Instagram, Facebook y Whatsapp, también en la conceptualización y ejecución de catálogos didácticos de las últimas colecciones que llegaban. Al igual que la creación

(piezas/objetos) para mejorar las ventas de algunos productos. Con toda esta experiencia obtenida, se logró identificar la problemática de la falta de organización/comunicación (metodología) la cual retrasaba los procesos y el flujo de trabajo en el área laboral de diseño gráfico.

Figura 1.

Organigrama de Kalagas S.A.S



Nota: Elaboración propia.

5.2 Universidad San Martín

La Fundación Universitaria San Martín es una Institución de Educación Superior de carácter privado, reconocida por el Ministerio de Educación Nacional a través de la Resolución N° 12387 del 18 de agosto de 1981.

Desde ese año, la Fundación inicia sus funciones académicas en la ciudad de Bogotá con la Facultad de Odontología ubicada en el sector de Chapinero y en 1984 se da apertura a las clínicas odontológicas de adultos y niños.

Posteriormente se establecieron otras facultades con diversas disciplinas en las áreas de ciencias administrativas, ingenierías, administrativas y ciencias sociales en una nueva sede al norte de la ciudad de Bogotá.

Los programas de formación se han proyectado a lo largo del país por medio de las sedes distribuidas en diferentes regiones del territorio nacional, cinco sedes para el desarrollo de programas presenciales ubicados en Bogotá, Cali, Pasto, Puerto Colombia y Sabaneta.

Información tomada de la página oficial de la Universidad San Martín

(<https://www.sanmartin.edu.co/1/>)

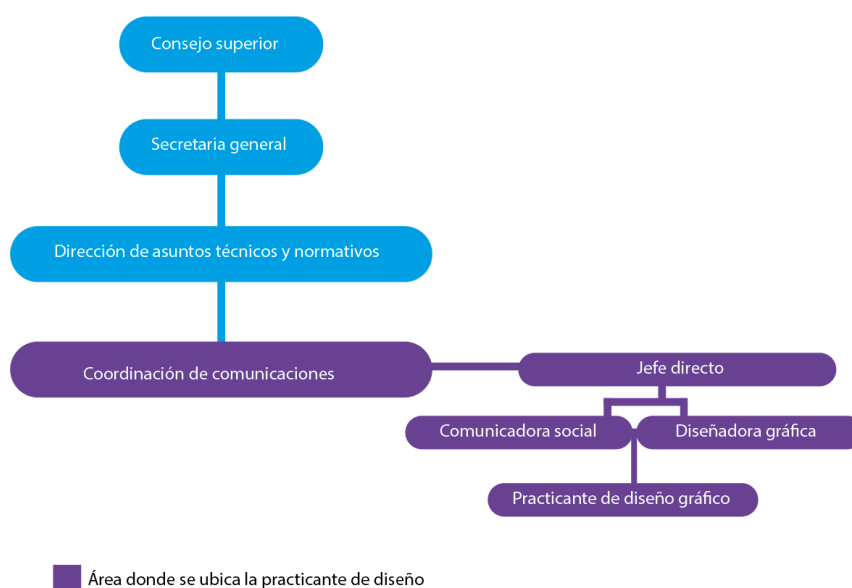
5.2.1 Roles de la practicante en la Universidad San Martín

La estudiante Laura Valentina Urrea Rojas realizó sus prácticas en el área de comunicaciones, donde fue la encargada del apoyo desde el diseño gráfico en la creación de

piezas para redes sociales, y el aporte de contenido para todo lo relacionado con la comunicación visual de la universidad San Martín, ayudando con productos tales como grabación y edición de videos, impresos, y acompañamiento de las nuevas campañas para la imagen e identidad institucional, mediante el proceso en las prácticas se pudo evidenciar la gran cantidad de solicitudes que llegan por parte de otras áreas de la universidad, por lo mismo se ve un poco afectado el tiempo y la organización.

Figura 2.

Organigrama de Universidad San Martín área de comunicaciones



Nota: Organigrama de las dependencias del área de comunicaciones, elaboración propia.

5.3 Contextualización de conceptos

En primer lugar, se analizarán varios conceptos concomitantes al diseño gráfico para así poder desarrollar la metodología del presente proyecto investigativo. Los conceptos por tocar previo al desarrollo son: El flujo de trabajo, los procesos de producción y las diferentes metodologías aplicadas a la materia.

5.3.1 Flujo de trabajo

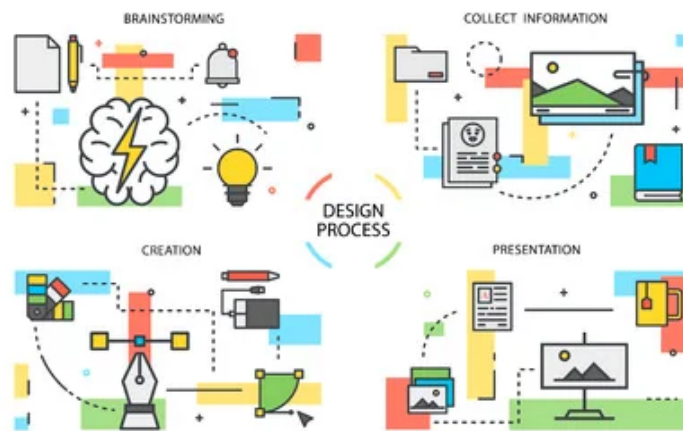
Los flujos de trabajo son un esquema muy útil para todos los ámbitos y áreas laborales que aplican en cualquier profesión. Ya que según (¿Que es un flujo de trabajo?, s.f.) “Estos flujos consisten básicamente en una secuencia de pasos determinados que se dan

desde un inicio hasta el final de un esquema de trabajo, dando como resultado la culminación del esquema o tarea planteada”.

En vista de ser un método que aporta al cumplimiento de tareas, es usado para que las empresas y otras organizaciones puedan optimizar sus operaciones y mejorar notablemente la productividad de los trabajadores como menciona Romero (2020) “Un flujo de trabajo permite capturar y modelar el conocimiento del experto como una secuencia de acciones o tareas que trabajan en coordinación para llevar a cabo un objetivo determinado”.

Figura 3.

Ilustraciones de línea. concepto para el proceso de flujo de trabajo de diseño gráfico.



Nota: Imagen recuperada de <https://es.123rf.com/>

Se pueden identificar diferentes tipos de flujos de trabajo, cada uno especial para cada tema en específico, concretamente los flujos de trabajo de proyecto son los más usados en el círculo del diseño como lo sustenta Penadés (2001) “Los sistemas de gestión de flujos de trabajo permiten abordar la automatización de los procesos que tienen lugar dentro de las organizaciones.”, ya que cuenta con muchas partes móviles y de interés que tienen un camino estructurado pero flexible, los cuales tienden a ser diagramados y de uso único en sus proyectos. En síntesis, los flujos de trabajo son una herramienta fundamental para ordenar a los diseñadores primerizos en el mundo laboral que quieran tener una mejor distribución y optimización de sus tareas dentro de este campo.

5.3.2 Procesos de producción

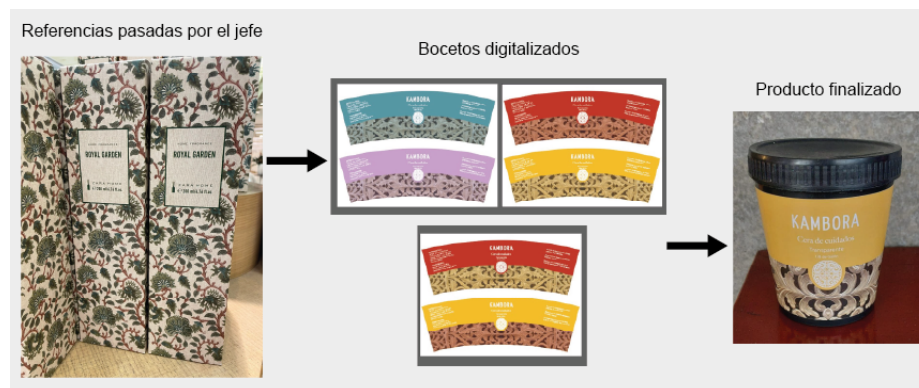
Frente a los procesos de producción, es necesario analizar las diferentes transformaciones que puede sufrir un objeto ya que como menciona Duarte (2018) “en todo proceso de producción, la disponibilidad de los materiales correctos, en la cantidad necesaria y en el tiempo en que se requieren, influyen en el resultado final de la operación y la calidad

del producto” por esto mismo se tienen que tener en cuenta los tiempos que se tienen para realizar las actividades y las herramientas para su realización.

El proceso de producción en el ámbito del diseño lo que analiza es todo el proceso desde que se inicia un producto hasta el final deseado del producto como lo sustenta Nora(s.f) ”El proceso se detiene cuando el producto adquiere las características deseadas, en este momento el proceso se extingue y el objeto de diseño es un producto que satisface los requerimientos de quien diseña”, lo que quiere decir que el proceso de producción culminará en el momento que el objeto de diseño logre las características ideales de quien diseña, para esto todas las fases del proceso deben estar culminadas inicio a fin, y determinar si se cumplió el propósito comunicativo del producto, actividad, tarea o proyecto que será entregado.

Figura 4.

Procesos de producción de un producto de diseño creado en las prácticas laborales



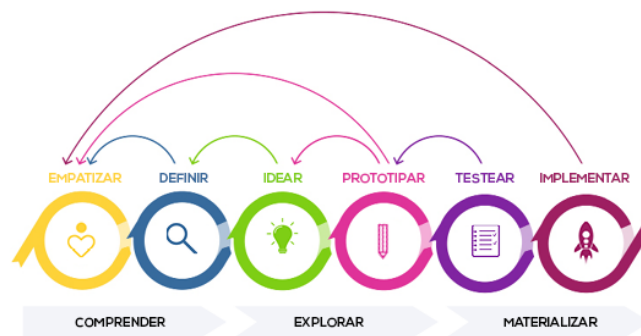
Nota: Elaboración propia.

5.3.3 Metodología en diseño

La metodología de diseño según Nora (s.f) es “desde donde se “organiza” el proceso de diseño y se fundamenta el empleo de métodos. Tiene características integrales en el proceso de este y posee un nivel abarcador de los métodos específicos para cada etapa de este proceso”, un ejemplo de esto podría ser el design thinking, ya que plantea el diseño como una serie de pasos logrando que este se vea y maneje como un método al igual que el concepto que plantea Nora, además, como menciona Steinbeck, R. (2011) “se concentra en el proceso de diseño, más que en el producto final, e integra conocimientos técnicos del diseño, las ciencias sociales, la empresa y la ingeniería”.

Figura 5.

Pasos del design thinking



Nota: Imagen recuperada de

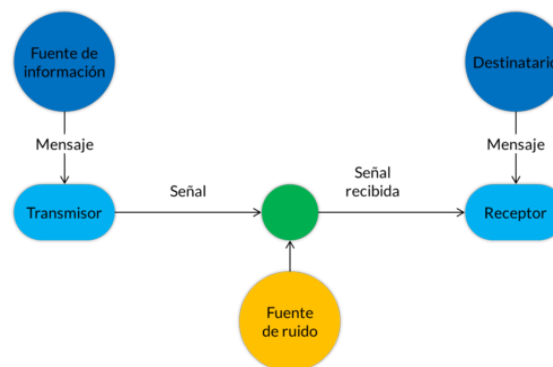
https://es.wikiversity.org/wiki/Herramientas_TIC_aplicadas_a_la_educaci%C3%B3n/Design_Thinking

5.4 Antecedentes investigativos metodológicos

El trabajo del diseñador gráfico también requiere una serie de elementos, procesos y conocimientos para poder ser efectivo, cada pieza debe ser construida con base al propósito comunicativo que pretende hacer llegar al emisor, esto también se puede apreciar en la (Figura 6).

Figura 6.

Modelo de Shannon y Weaver



Nota: Modelo de Shannon y Weaver, imagen recuperada de

<https://comunicacionymas.home.blog/2019/09/24/modelo-de-shannon-y-weaver/>

Es por esto que cada elemento de una pieza gráfica tiene que estar pensado en función del mensaje, ya que más allá de crear imágenes estéticamente atractivas a la vista, el diseño gráfico tiene muchos más propósitos que van asociados a informar, atrapar, comunicar y enseñar, cómo sustenta Ricupero, S. (2007), “todo proyecto de diseño persigue un impacto

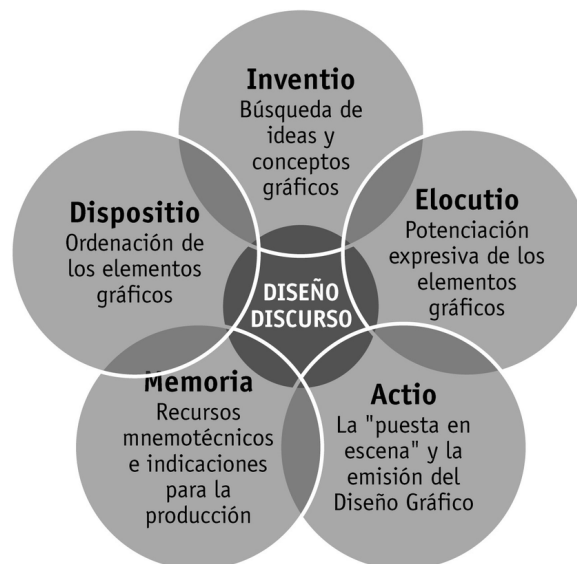
operativo: afectar el conocimiento, las actividades o las conductas de la gente en una forma dada”.

Para esto el diseñador gráfico antes de realizar una pieza debe investigar, analizar el contexto y otra serie de elementos por el hecho de que “el diseño es una disciplina que se centra en resolver problemas de comunicación visual y por ello implica conocer, indagar, reflexionar, seleccionar, concebir, resolver, organizar, y proyectar” (Martinez E., 2012); el tener en cuenta esto permitirá tener resultados de comunicación efectivos, por esto mismo se deduce que cada actividad que se realiza debe tener un proceso, una serie de fases que hacen que el trabajo sea más centrado, eficaz y efectivo, que aunque no sea determinado como una ciencia si involucra ciertos conceptos que nos muestran algunas de estas fases, por ejemplo cuando el autor habla de la retórica:

En la retórica, las tres primeras fases (inventio, dispositio, elocutio) son las operaciones constituyentes del discurso gráfico, las que trabajan en la creación del mismo. Mantienen entre sí una relación de simultaneidad total o parcial, es decir, no son fases independientes y sucesivas en el tiempo, sino que están íntimamente conectadas. La capacidad discursiva del diseño gráfico Las dos últimas fases (memoria y actio) se corresponden con la materialización del discurso gráfico, dejando de ser un proyecto para convertirse en una realidad. (Garcia, 2015, pp 13).

Figura 7.

Fases de la creación del discurso retórico



Nota: Imagen recuperada de <https://www.researchgate.net/figure/Figura-4>

Estos procesos nos permiten observar que las actividades en el diseño gráfico necesitan estar estructuradas y convertirse en una metodología para así optimizar la eficacia, desempeño y resultado del trabajo propuesto por el equipo o el individuo.

Es por esto que el diseñador requiere tener en cuenta varios factores para empezar la serie de fases que le permitirán hacer un trabajo efectivo, en un principio como menciona Quilly (2016) “La relación entre el cliente y el diseñador es el fundamento de un proyecto de diseño y la conexión necesaria a su existencia”, esto supone que a partir de esto el orden del proyecto y de su resultado final dependerá de la buena comunicación que se tenga con el cliente el trabajador o el equipo.

También crear un sistema que facilite la producción y el tiempo de los mismos, el tiempo es una parte fundamental para que los proyectos salgan adelante, es por esto que hay que mantener el orden y el conocimiento del mismo, para así lograr adecuarlo y distribuirlo de la mejor forma en pro de la realización de cada tarea, también a partir de esto se pueden lograr identificar ciertas estrategias que permiten crear agilidad en las actividades.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, para el propósito del proyecto investigativo se llegó a tomar la decisión de buscar metodologías específicas que ayudarán a solucionar los puntos de inflexión detectados por los pasantes en las prácticas laborales, estos puntos son la organización, la concentración, la contextualización actual con base en piezas gráficas en el mercado y el manejo del tiempo. Gracias a detectar estos puntos, se logró encontrar las siguientes metodologías que sirvieron de cimiento para crear la metodología SAVA.

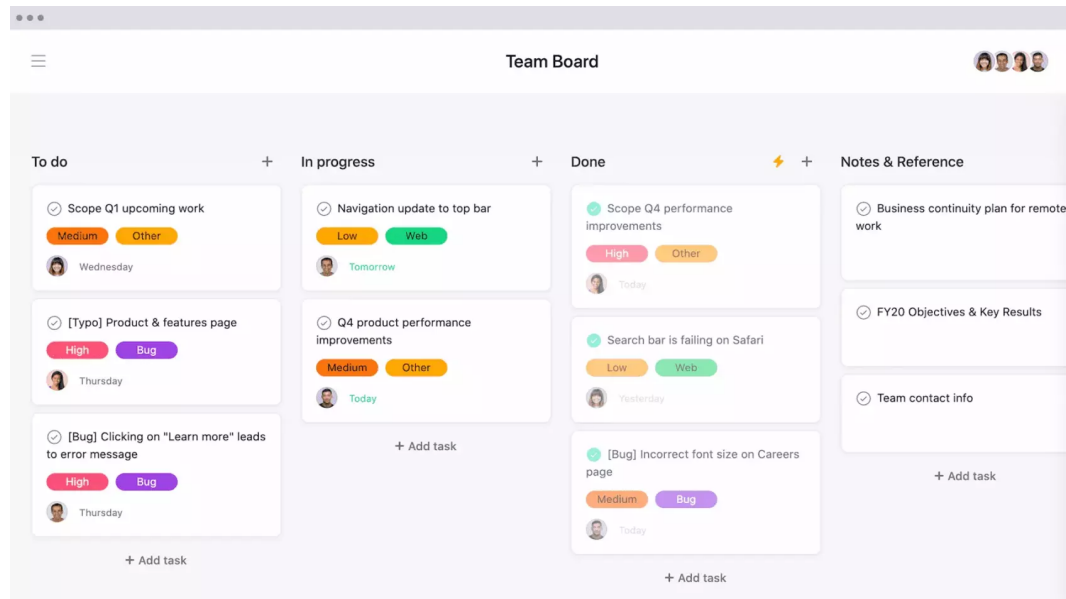
Como punto principal, se concluyó que uno de los principales factores de un mal proceso de producción es la falta de organización en cuestión de las tareas asignadas, teniendo esto en cuenta, para solucionar esta necesidad se investigaron diferentes metodologías que ayuden a organizar procesos de producción, llegando a la conclusión que la metodología Kanban era la más acertada para solucionar esa problemática.

Frente a ese punto la metodología Kanban se define como:

Kanban es una forma de ayudar a los equipos a encontrar un equilibrio entre el trabajo que necesitan hacer y la disponibilidad de cada miembro del equipo. La metodología Kanban se basa en una filosofía centrada en la mejora continua, donde las tareas se “extraen” de una lista de acciones pendientes en un flujo de trabajo constante. (Martins, 2022).

Figura 8.

Tablero kanban



Nota: Imagen recuperada de <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>

Además esta metodología abarca también la problemática del manejo del tiempo ya que como menciona Bermejo (2011) “El Kanban permite al gestor del equipo de producción multimedia identificar atascos en la producción, mejorar el tiempo de servicio de tareas y mejorar la calidad en el proceso de producción.”, por estas razones se escogió esta metodología como referente para la creación de SAVA.

Por otro lado un punto muy importante para llegar a un producto gráfico acertado es la contextualización actual con base en piezas gráficas en el mercado, ya que es importante saber y conocer toda la información posible sobre el producto que se va a crear, por eso es pertinente manejar una buena metodología que optimice la búsqueda de información y referentes gráficos para generar mejores ideas a la hora de diseñar.

Por esta razón se escogió la metodología CoolHunting ya que ayuda a contextualizar con el entorno actual en cuestión del mercado, como plantea Baldarrago (2011) “La idea del Coolhunting se basa en detectar hacia dónde tienden los gustos y preferencias de los consumidores para poder así, desarrollar mejores estrategias de marca, comunicación o productos”

Para finiquitar con la búsqueda de metodologías que ayuden a solucionar los puntos claves de inflexión encontrados en las prácticas profesionales, fue importante encontrar una metodología útil para el manejo del tiempo, ya que se notó que eso era uno de los factores

indispensables para tener un buen flujo de trabajo, llegando a escoger la metodología Pomodoro como referente ya que:

Este método se centra en la idea de que las pausas frecuentes contribuyen a mejorar la agilidad mental y por lo tanto retener de mejor forma los conocimientos. Su objetivo es lograr la realización de la mayor cantidad de tareas posibles en una breve cantidad de tiempo, aprovechando los momentos en que el cerebro se encuentra fresco y descansado. Metodología de Pomodoro: organiza el tiempo de estudio (2019).

Teniendo esto en cuenta es puntual explicar cómo funciona, según Lopez (s.f.) "uso de un temporizador para dividir el tiempo en intervalos de tiempo fijos (llamado Pomodoro Time), el tiempo de actividad es de 25 minutos, para luego descansar. Durante 5 minutos, tome un descanso cada cuatro Pomodoros".

5.5 Construcción de la metodología

De acuerdo con el propósito del proyecto, se creará una metodología que ayude a optimizar los procesos de producción y flujo de trabajo, y que además, sea sencilla de usar para todo aquel practicante en diseño gráfico que no sepa como empezar en el área laboral. Por esa razón se hará una investigación a partir de la experiencia laboral de los practicantes de diseño gráfico Salvatore Merlano y Valentina Urrea, donde se probarán distintos procesos de producción valorando la efectividad en conjunto para llegar a armar la metodología más afín al propósito de este proyecto.

La eficiencia, la comunicación y la fluidez en el trabajo del diseñador gráfico son esenciales para un buen rendimiento en la vida laboral, es por esto que los practicantes de diseño gráfico, analizaron punto a punto los problemas que podían surgir desde su experiencia en torno a la realización de piezas gráficas y proyecto, Ricupero (2007, pág. 11) menciona: "El diseño gráfico exitoso necesita una planificación e investigación cuidadosas antes de analizar las ideas visuales. Enfocar un problemas sin conocimientos ni preparación no logrará resolverlo.", es por esto que se comenzó identificando herramientas que nos permitieran hacer un flujo de trabajo más ameno.

El alcance del estudio se limita a la observación y análisis del proceso de trabajo de los practicantes de diseño gráfico de la universidad Santo Tomás, Salvatore Merlano y Valentina Urrea, en un periodo de tiempo de dos meses en sus respectivas prácticas en las empresas Kalagas S.A.S y la fundación universitaria San Martín, permitiendo observar los distintos procesos que se implementaron para ayudar en la eficacia del trabajo y como resultado la creación de la metodología SAVA.

Se empleó un enfoque mixto para esta investigación, con herramientas metodológicas cualitativas y cuantitativas que nos permitieron analizar los resultados; Cualitativamente se utilizó el método análisis de contenidos y proceso de observación, en los dos casos de estudio este método cualitativo basado en los principios de Lewin (1946), el cual propuso un método en el que se utilizara la investigación y la acción (IAP). Balcazar (2003) , menciona que “El método de Lewin partía de la teoría psicosocial y proponía combinar teoría y práctica en la investigación-acción a través del análisis del contexto, la categorización de prioridades y la evaluación.” Así que, esta investigación tomará en cuenta a todos los sujetos que aporten resultados a la investigación y cuantitativamente por medio de registros del tiempo de la realización de cada pieza, tarea o producto.

Así que esta investigación se realizará metodológicamente de la siguiente forma:

ETAPA 1- Identificación de los problemas

Se procederá a tener en cuenta cada uno de los sujetos implicados a la hora de realizar las actividades al practicante, se observa cada proceso y jerarquía dentro del espacio de trabajo para tener en cuenta los tiempos y la estructura de trabajo.

ETAPA 2- Análisis de paso e implemento de la metodología SAVA

Se empieza a recolectar información acerca de procesos metodológicos, como lo son el design thinking, que permiten tener una estructura lineal del trabajo, basado en esto se empieza a tener en cuenta el paso a paso que cada uno de los practicantes realiza para la creación de piezas de diseño, para así proceder a emplear la metodología

ETAPA 3- Periodos de tiempo

Se observa la cantidad de tiempo que se emplea en cada tarea por medio de las horas de entrega a los encargados de registrar cada una de las tareas asignadas, se hace la comparación del antes y después de usar la metodología

El primer paso para crear la metodología fue implementar métodos cualitativos desde la observación y el análisis de la ejecución de tareas en cada uno de los espacios laborales, la comunicación con los jefes, la distribución de tareas según el equipo con el que contaba la oficina y la carga de trabajo, llegando a reconocer una deficiencia a la hora de tomar una ruta de desarrollo que sea óptima para solucionar todos los pedidos asignados, ya que en los diferentes casos se notaron ciertos problemas como, falencia organizacional en el área de diseño por parte de la empresa, ausencia de itinerarios para las tareas otorgadas, bloqueos creativos, frustración y estrés en la toma de decisiones, entre otros.

La metodología SAVA se clasifica para la gestión de proyectos, este tipo de metodologías es usada como un conjunto de herramientas que permiten implementar una

estructura lineal en el trabajo, hacer un seguimiento y cumplimiento de las actividades, permitiendo lograr un proceso más óptimo, que ayude al proyecto a mantenerse ordenado de inicio a fin.

La metodología que se planteó empieza desde la necesidad de organizar el cúmulo de trabajo destinado y la coordinación entre practicante, equipo de trabajo y el jefe directo. Para solucionar esta necesidad se pensó en buscar distintas herramientas que ayudaran con la organización de proyectos para tener un mejor flujo de trabajo, donde se tomó la decisión de usar como referente, la anterior mencionada metodología Kanban que es perfecta para gestionar una organización previa.

Teniendo esta metodología en cuenta se planteó una tabla de contenido, dónde se organicen las tareas, los tiempos de entrega y la importancia de la tarea, en la cual se pongan de acuerdo el practicante con su grupo de trabajo o con el jefe directo, para así mantener un orden en cada una de las actividades como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1.

Inicio de la metodología

Urgente de 1-2 días
No tan urgente de 3-4 días
No urgente 1 semana o más

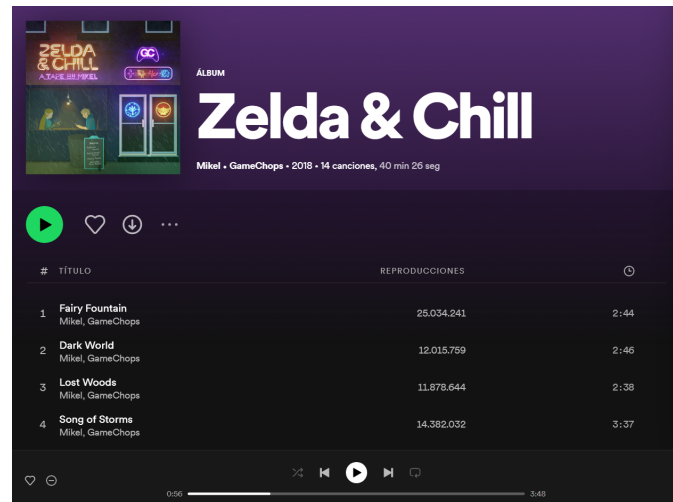
Nota: Tabla para organizar las tareas asignadas, elaboración propia.

Teniendo en claro esto se procede al segundo paso, el diseñador debe plantearse un ambiente cómodo y organizado para trabajar, un espacio de trabajo en el que pueda desenvolverse con facilidad, para esto se puede aportar desde la búsqueda de una playlist de su agrado (Una playlist de música sin letra), o también como consejo, escuchar el soundtrack o banda sonora de algún videojuego (Ejemplo el soundtrack de Zelda) ya que estas son diseñadas para la concentración y ayudan a centrarse.

Escucha música de videojuegos cuando necesites concentrarte. Es todo un género diseñado para estimular simultáneamente tus sentidos y mezclarse con el fondo de tu cerebro, porque ese es el objetivo de la banda sonora. Tiene que involucrarte a ti, el jugador, en una tarea sin distraerte. De hecho, la mejor música en realidad dirigiría al oyente a la tarea. (Jodosh, 2020)

Figura 9.

Playlist del soundtrack de Zelda



Nota: Obtenida de <https://open.spotify.com>

Posteriormente para el paso número tres y cuatro, se buscaba solucionar la cuestión de saber o tener en cuenta información clave sobre el producto pedido por los contratantes, esta búsqueda de información es importante para tener referentes sobre cómo otros han resuelto productos similares, como hacerlo novedoso y acertado para el mercado actual, para esta problemática, se investigó sobre la metodología CoolHunting dando lugar a una búsqueda de información en el que se va a tomar nota sobre las tareas asignadas, ideas innovadoras, aportes, todo lo que se pueda hallar en cuestión de información para luego pasar al apartado de búsqueda de referentes gráficos visuales que refuercen la información obtenida anteriormente. Esto es muy importante y pertinente, ya que:

Un Diseñador Gráfico no debe diseñar sin una metodología, aunque las ideas provienen de manera inmediata al ser conscientes de una problemática, es necesario realizar una investigación exhaustiva, para poder precisar los elementos que se deben utilizar para dar una solución al problema. (Chango, 2017, p.p 27).

Tabla 2.

Paso tres y cuatro de la metodología SAVA

Urgente de 1-2 días	Investigación, aportes, ideas de lo que te piden.	Buscar referentes de lo que te piden.
No tan urgente de 3-4 días		
No urgente 1 semana o más		

Nota: Tabla para investigar y contextualizar las tareas asignadas, elaboración propia.

El quinto paso es algo indispensable en cualquier metodología de diseño, este paso es bocetar, crear una serie de varias opciones del trabajo asignado para tener diferentes perspectivas de un mismo producto, esto sirve para desarrollar más ideas y tener diferentes opciones teniendo un fuerte cimiento a la hora de digitalizar lo pedido por los contratantes. Es muy importante no saltarse los pasos ya que como explica Munari (1983) "Que en el campo del diseño no es correcto proyectar sin método, buscar enseguida una idea si hacer previamente un estudio". Todos los pasos son necesarios para llegar a entregar un producto que cumpla con todos los requisitos para ser asertivo.

Tabla 3.

Tabla metodología SAVA

Urgente de 1-2 días	Investigación, aportes, ideas de lo que te piden.	Buscar referentes de lo que te piden.	Bocetación de las piezas.
No tan urgente de 3-4 días			
No urgente 1 semana o más			

Nota: Tabla metodología SAVA, elaboración propia.

Luego de bocetar, se debe empezar a realizar la pieza o el proyecto con las

herramientas que hemos planteado para desarrollar el mismo, al finalizar cada pieza se debe marcar en los esquemas, esto con el fin de mantener el orden en las actividades y no perder tiempo buscando que se hizo y que no.

Por último, se reconoció que faltaba tener un buen manejo del tiempo para que todo el proceso sea óptimo, es aquí donde se decidió introducir la metodología Pomodoro, ya que basados en la experiencia propia, lo óptimo y recomendado es utilizar 10 min destinando el nivel de urgencia de las peticiones, entre 20 y 30 minutos investigando, descansar 5 minutos sin ninguna distracción ya que “una pausa activa integra en sí las dos caras de una cultura preventiva: la producción y la seguridad. Lograr la productividad y el rendimiento deseados; preservando la salud y el bienestar de los colaboradores”. Duque (2015), esta puede ser levantarse del asiento, estirar, descansar los ojos ya que es importante tener pausas activas y descansos para despejar la mente, luego de esto, nuevamente entre 20 y 30 minutos buscando referentes, descansar 5 minutos nuevamente y dedicar finalmente 30 minutos en el apartado de bocetos para luego digitalizar el resultado, no hacer más de 3 propuestas de cada pedido, ya que se busca optimizar el tiempo.

Figura 10.

Evolución de piezas gráficas de Kambora



Nota: Constancia de la evolución de las piezas del antes, durante y después en la utilización de la metodología SAVA, Elaboración propia.

Para el caso de Kalagas S.A.S, como muestra la (figura 10) en la elaboración de la metodología SAVA, antes de aplicar los pasos de manera correcta, se crearon piezas que no eran completamente asertivas con lo que buscaba la empresa, en todo caso esas piezas nunca salieron a la luz ya que tocaba modificarlas rotundamente, eventualmente mientras se usaba la metodología y se acostumbraba a ella, se llegó a la creación de piezas más afín a los ideales de la empresa, logrando así un agrado mayor a los contratantes, para finalizar con la dominación de la metodología, creando piezas en menor tiempo y con un nivel de asertividad mucho mayor como muestra la (figura 11).

Figura 11.

Evolución de las piezas en Kambora

Antes Después



Nota: Otra prueba más de la evolución de las piezas del antes y después en la utilización de la metodología SAVA, Elaboración propia.

En la experiencia de las prácticas en la universidad San Martín, se pudo evidenciar que había un organigrama más estructurado, por ende los procesos de producción eran más claros y la comunicación y el orden de las tareas estaban mejor distribuidas en el equipo, sin embargo el principal problema fue que, habían solicitudes que se pasaban por alto, o se demoran mucho en ser realizadas por el alto flujo de trabajo que llegaba día a día, así que desde esto se logró probar la metodología SAVA para que las piezas salieran estética y funcionalmente mejores, como se puede apreciar en las siguientes piezas que tienen dos semanas de diferencia.

Figura 12.

Pieza de conferencias

CONFERENCIA VIRTUAL

22 AGOSTO

6:00 pm
7:00 pm

Transmisión en vivo por Youtube

ODONTOLOGÍA

4 AÑOS
SANMARTÍN
Fundación Universitaria

TEMA: Odontología integrativa, un paso hacia el bienestar general.

Conferencista:
Dra Mónica Lucía Ángel
Egresada de Odontología

Nota: Elaborado por Valentina Urrea

La Figura 11 es una de las primeras piezas realizadas en las prácticas de la universidad San Martín, que en comparación a la Figura 12-15, tiene una construcción un poco más sesgada respecto al concepto que se buscaba para la realización de las mismas, además de que el tiempo en que se elaboran se reducen por horas.

La Figura 12 muestra las distintas piezas realizadas en tres días sin contar con las correcciones, mientras que el paquete de piezas de la clínica de pequeños animales es realizado en medio día, teniendo en cuenta los espacios para pausas activas y descansos.

Figura 13.

Piezas Clínica de pequeños animales

SANMARTÍN

CLÍNICA DE PEQUEÑOS ANIMALES

Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia

4322671 Ext 1133

8:00 a.m a 5:00 p.m

VISITANOS LUNES-SÁBADO CONOCE NUESTROS SERVICIOS Autopista Norte # 86 - 47

CENTRO DE ESPECIALIDADES

- Etología y comportamiento animal
- Biotecnología y reproducción
- Oftalmología
- Cardiología
- Ortopedia
- Neurología
- Dermatología
- Medicina interna
- Nefrología
- Imagenología

NUESTRAS INSTALACIONES

NUESTROS SERVICIOS

Consulta veterinaria Medicina preventiva Pruebas diagnósticas

Imagenología Cirugía general Cursos Capacitaciones

Nota: Piezas realizadas por Valentina Urrea- Clínica de pequeños animales

Se puede apreciar que el diseño es un poco más acertado, siguiendo con el proceso comunicativo y conceptual; Durante el proceso de implementación de la metodología se pudo observar que cada vez era más sencillo realizar las piezas ya que se tenían claros los pasos a seguir, la información y herramientas que se podían utilizar, recursos que pueden facilitar el proceso como los son freepik, pexels y google académico.

Por consiguiente se confirma que se obtuvo un buen resultado con la metodología SAVA ya que nos permite tener un proceso claro, organizado y estructurado a la hora de realizar las actividades y tareas para el practicante de diseño gráfico y esto reduce el tiempo de producción y del flujo de trabajo, también logrando una acertividad visual y de conceptualización de las piezas gráficas como se puede apreciar en la Figura 14.

Figura 14.

Pieza semana de la salud



Nota: Elaborada por Valentina Urrea- Semana de la salud

Este proyecto contó con impresos, cronogramas y distintos formatos para redes sociales, que se realizaron en un periodo de un día; en un principio para la practicante hubiera tomado más de tres días aproximadamente, pero con la implementación de la metodología en varios proyectos anteriores, se pudo apreciar la versatilidad con la que se finalizó este proyecto y por ende la conclusión para este proyecto investigativo.

6. Discusión

Este proyecto investigativo tuvo como objetivo la creación de una estrategia metodológica para poder optimizar los procesos de producción y el flujo de trabajo para los diseñadores novatos que se están adentrando en el mundo laboral, a través de una serie de pruebas de diferentes estrategias se llegó a una selecta selección de pasos que ayudan a optimizar de manera correcta.

De acuerdo con los diferentes procesos realizados en las organizaciones Universidad San Martín y Kalagas S.A.S, los estudiantes practicantes ejecutaron una recapitulación de datos de estas organizaciones durante los dos meses en los que se desarrolló el proyecto, por medio de la metodología SAVA, con el fin de consignar tiempos de entrega, una mejor organización y una asertividad en las entregas solicitadas, para determinar el impacto en cuestión de optimización en estos procesos. Desde la obtención de datos basados en investigación cualitativa y cuantitativa se identificó la “mejora” en los procesos de producción y flujo de trabajo en cada una de las prácticas laborales.

6.1 Conclusión de las prácticas laborales.

Teniendo en cuenta las experiencias obtenidas en las prácticas laborales, se puede concluir que existe una necesidad por tener una buena metodología de trabajo como expone Vilchis (2002) “las metodologías sirven de puente entre los principios generales del hacer y el conocer comunes a todo saber con las características específicas de la materia” y usar la metodología SAVA es de gran ayuda para los diseñadores que están entrando en el área laboral, es completamente necesario para el perfil de un diseñador ya que aporta y refuerza una ruta de desarrollo para llegar a entregar un producto acertado.

Las prácticas laborales son de gran utilidad ya que aportan aprendizajes necesarios de gran ayuda para el mundo laboral, aprendizajes que no son otorgados a los estudiantes por la academia para un inicio en el área laboral. Las prácticas y la experiencia que se gana aplicándolas, ayudan a detectar ciertas falencias que se tienen al ser un diseñador novato, esos conocimientos adquiridos refuerzan el perfil profesional al adentrarse en una situación real con necesidades reales ocasionando que el estudiante vaya sumando logros y superando retos que fortifican el perfil profesional para ser un diseñador más completo.

Gracias a esta razón se identificaron ciertas carencias desde diferentes casos para reconocer cual es la mejor ruta de desarrollo para tener un buen proceso de producción y un flujo de trabajo que vaya de la mano con las habilidades técnicas adquiridas en el área académica. Esto generó la creación de la metodología SAVA como un medio de apoyo, partiendo de la necesidad de tener una metodología, que funcione en la actualidad, que sea

sencilla de usar y sobre todo que sea completamente funcional que ayude en el flujo de trabajo y los procesos de producción para poder fortalecer y evitar falencias a la hora de resolver algún problemas en diseño para los futuros practicantes en sus inicios en el medio laboral.

Abarcando lo anterior, cada practicante, gracias a la Metodología SAVA se pudo identificar aspectos variados para cada empresa: para Kalagas S.A.S es pertinente partir que funcionó gracias a que ayudó a tener una mejor organización en las tareas pendientes ya que la empresa no tiene un área encargada de diseño y al estudiante le pedían diferentes tipos de solicitudes sin tiempos, sin cronogramas y sin especificar un nivel de importancia claro, a medida de que se fue usando la metodología SAVA, varios de estos inconvenientes se fueron solucionando generando una comunicación más clara con los jefes, organizando en tiempo y en importancia todas las actividades asignadas y generando así piezas más acertadas como se puede notar en la (Figura 15).

Figura 15.

Evolución de las piezas en Kambora



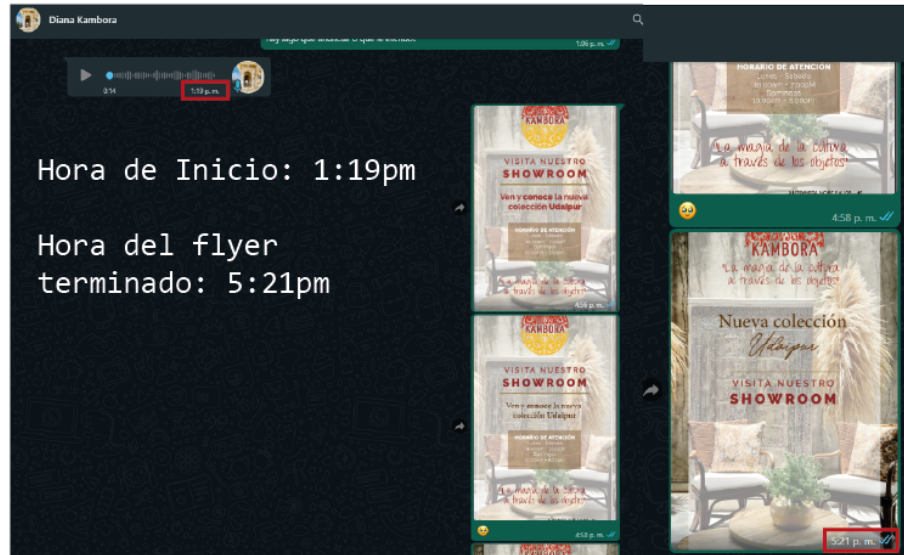
Nota: Esta figura presenta la evolución de las piezas del antes, durante y después en la utilización de la metodología SAVA, Elaboración propia.

También se fue evidenciando una eficiencia mayor en cuestión al tiempo, ya que el practicante antes de usar la metodología SAVA, presentaba un tiempo de tres horas y media en promedio para culminar piezas publicitarias digitales (ver figura 16), en la primera semana usando la metodología logró disminuir entre treinta y cincuenta minutos en promedio en la creación de las piezas, en la segunda semana logró conseguir resultados entre dos horas y dos horas veinte minutos (Ver figura 17) y para la tercera semana, el practicante realizaba las

piezas publicitarias en un tiempo de una hora y media, ver (Figura 18), agradando de mejor manera a los contratantes y llegando a realizar más piezas en un día.

Figura 16.

Evidencia de los tiempos de entrega antes de usar la metodología



Nota: Elaboración propia.

Figura 17.

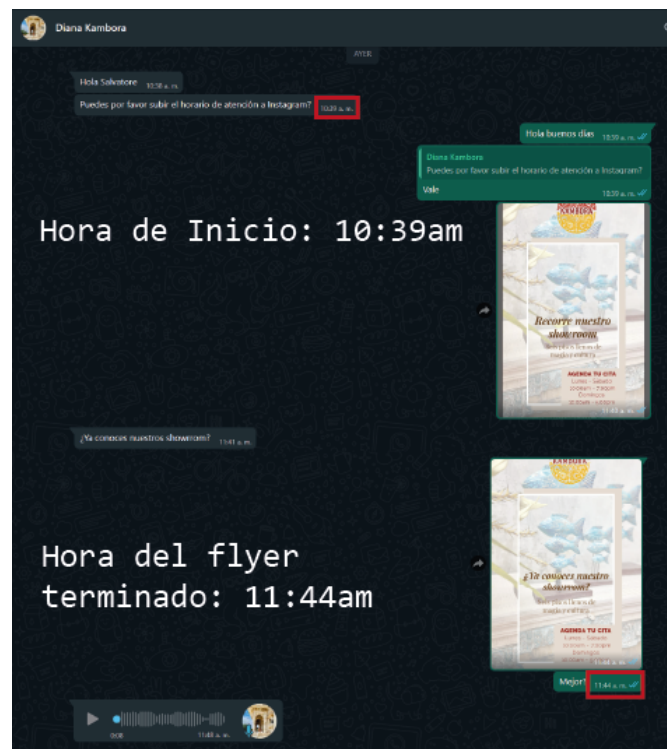
Evidencia de los tiempos de entrega durante el uso de la metodología



Nota: Elaboración propia.

Figura 18.

Evidencia de los tiempos de entrega después el uso de la metodología



Nota: Elaboración propia.

Finalmente desde la experiencia en la universidad San Martín se pudo concluir que la Metodología SAVA permite al practicante desenvolverse con más versatilidad a la hora de la creación de piezas, al tener claro un proceso y unos pasos que seguir las actividades se facilitan y por ende se apreció una mejoría en la conceptualización de las piezas, el manejo de herramientas, y el tiempo que se empleaba en la realización de cada pieza.

La metodología SAVA permitió que gracias a tener en cuenta en sus pasos los procesos de bocetación, la búsqueda de referencias y recursos, las ideas fueran más creativas y menos cuadrículadas, se sabe que al ser una universidad y que es tomada como una marca institucional se deben seguir ciertos lineamientos según la identidad visual, sin embargo se pueden tener ciertas libertades creativas que con la implementación de la metodología fueron plasmadas de mejor forma, lo que permitió que las piezas se vieran estéticamente mejor como se puede apreciar en la (Figura 19) que fue realizada en Agosto antes de usar la metodología SAVA, en comparación a la (Figura 21) que fue realizada en Octubre después de usar la metodología.

Figura 19.

Pieza jornada de vacunación

*Nota:* Elaborada por Valentina Urrea.**Figura 20.**

Pieza festival de la canción san Martiniana

*Nota:* Elaborada por Valentina Urrea.

7. Bibliografía

- (2018). Almacén: área clave del proceso de producción en una empresa del ramo de la construcción al noroeste de México. *Ingeniería Industrial. Actualidad y Nuevas Tendencias*, Balcázar, F. (2003) Investigación acción participativa (IAP): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación.
- Baldarrago, e. d., Lamas Díaz, c. e. Creación y promoción de un trendboard virtual aplicando el coolhunting digital como metodología de investigación en Arequipa 2013.
- Bermejo, M. (2011). El Kanban. *Barcelona, España: UOC*.
- Carmen Vilchis, L. (2002). Metodología del diseño: fundamentos teóricos. UNAM.
- Castillo, O. J. (2019). Designthinking y el Método del Doble Diamante para el desarrollo de prototipos de Emprendimientos o StartUps. *Perspectivas: Revista Científica de la Universidad de Belgrano*, 2(2), 84-91.
- Castellano Lendínez, L. (2019). KANBAN. METODOLOGÍA PARA AUMENTAR LA EFICIENCIA DE LOS PROCESOS. *3C Tecnología*, 8(1).
- Chango, S. (18 de 12 de 2017). Metodologías de diseño. (R. Yugcha, Entrevistador)
- Duque López, V. P. (2015). *Las pausas activas como estrategia para el control de la fatiga* (Bachelor's thesis, Quito: UCE).
- Del Carmen Vilchis, L. (2000). *Metodología Del Diseño: Fundamentos Teóricos*. UNAM.
- Dessens, L. F. R., Duarte, J. A. L., Coronado, D. M. A., Robles, M. L. L., & Moreno, E. A. S. 6(20), 81-98.
- Gamonal-Arroyo, R., & García-García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico. *Arte, individuo y sociedad*, 27(1), 9-24.

Gómez, J. R. S., & Martínez, E. F. L. (2012). *Pensar en diseño gráfico*. Editorial Universitaria-Libros UDG.

Lendínez, L. C. (2019). Kanban. Metodología para aumentar la eficiencia de los procesos. *3c Tecnología: glosas de innovación aplicadas a la pyme*, 8(1), 30-41.

Lopez Obando, J. D(s.f). Desarrollo de una aplicación móvil para una eficiente gestión del tiempo, haciendo uso de la técnica pomodoro.

Martins, B., & Lima, E. C. (2011). Design Social e Design Thinking: trajetórias convergentes. O papel social de design gráfico. Ed. Marcos Braga. SENAC.

Mayorga, J., Flórez, N., Pérez, B. y Velásquez, B. (2017). Competencias y habilidades que debe tener el diseñador gráfico, al momento de expandir sus conocimientos en el entorno laboral. *Revista de Investigación Convicciones*, 4(8), 49-55.

<https://www.fesc.edu.co/Revistas/OJS/index.php/convicciones/issue/view/19>

Méndez Álvarez, C. E. (2001). Metodología: Diseño y desarrollo del proceso de investigación. *Metodología: Diseño y desarrollo del proceso de investigación*, ISBN: 958-41-02036, 3a Ed.(2001); 246 pp.

Munari, B., & Rodriguez, C. A. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?*, GG.

Penadés, M. C., & Canós, J. H. (2001). Un Entorno para de Desarrollo de Modelos de Flujo de Trabajo. In *JISBD* (pp. 223-236).

Quilly, M. (2016). *Preparación de proyectos de diseño gráfico*. ARGG0110. IC Editorial.

Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula*. Nobuko.

Rodríguez-González, I. J., González-González, A., Noy-Viamontes, P., & Pérez-Sotolongo, S. (2012). Metodología de Diseño Organizacional integrando enfoque a procesos y competencias. *Ingeniería Industrial*, 33(2), 188-199.

Salado-Cid, R., & Romero, J. R. (2020). Lenguaje específico para el modelado de flujos de trabajo aplicados a la ciencia de datos. *XXI Jornadas de Ingeniería del Software y Bases de Datos*, 219, 227.

Steinbeck, R. (2011). El Design Thinking como estrategia de creatividad en la distancia= Building Creative Competence in Globally Distributed Courses through Design Thinking. *El Design Thinking como estrategia de creatividad en la distancia= Building Creative Competence in Globally Distributed Courses through Design Thinking*, 1-17.

8. Webgrafía

Creatio. (s.f.). *¿Qué es un flujo de trabajo? Definición, ejemplos y casos de uso*. Creatio. Recuperado de <https://www.creatio.com/es/workflow/que-es-un-flujo-de-trabajo>

Jodosh, S. (2018, Enero 26). *You should be listening to video game soundtracks at work*. Popular Science. Recuperado de <https://www.popsci.com/work-productivity-listening-music/>

Martins, J. (2022, Julio 18). *¿Qué es la metodología Kanban y cómo funciona?*. Asana. Recuperado de <https://asana.com/es/resources/what-is-kanban>

Universidad Blas Pascal. (2019, Febrero 27). *Metodología de Pomodoro: organiza el tiempo de estudio*. Universidad Blas Pascal. Recuperado de <https://www.ubp.edu.ar/ambiente-y-turismo/metodologia-de-pomodoro-organiza-el-tiempo-de-estudio/>

9. Anexos

Anexo 2.

Evolución de las piezas en Kambora

Antes Después



Nota: Otra prueba más de la evolución de las piezas del antes y después en la utilización de la metodología SAVA, Elaboración propia.

Anexo 3.

Pieza para redes día sin carro



Nota: Pieza realizada a finales del mes de Septiembre, donde se puede observar un mejor uso de recursos.

Anexo 4.

Pieza para evento de psicología

SANMARTÍN | Bienestar Institucional (Eje de Desarrollo Humano, Eje de Salud)
Fundación Universitaria

HABLEMOS DE-MENTES

Te invitamos a participar en un espacio en el que podrás despejar tu mente y activar tus sentidos.

Relajación a través de la Aromaterapia

INVITADOS
Estudiantes, Docentes y Administrativos

Lugar: Sede 80

¡INSCRÍBETE AQUÍ!
A través del link o el código Qr

HORARIOS DISPONIBLES

21	22	23
MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
+9:00 a.m +3:15 p.m	+3:15 p.m	+10:00 a.m



Anexo 5.

Pieza para evento de psicología

HABLEMOS DE-MENTES

¡Tu malestar emocional **NO** es un problema, es **UNA SEÑAL!**

MES DE LA SALUD MENTAL

10 SEP Día de prevención contra el suicidio
10 OCT Día de la salud mental

¡ESCÚCHALO!

Desde el 19 de septiembre hasta el 7 de octubre

LUGAR
Sede 80

SANMARTÍN | Bienestar Institucional (Eje de Desarrollo Humano, Eje de Salud)
Fundación Universitaria



Nota: Estas piezas fueron diseñadas para publicitar el mes de la salud mental.