

TÍTULO DEL TRABAJO: ACTIVIDADES DE APOYO EN EL LABORATORIO DIGITAL
ARKA – UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE: OSWALDO NICOLÁS SIERRA GRACIA

EMPRESA: UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

CARGO/FUNCIÓN DESEMPEÑADA: DISEÑADOR GRÁFICO

DIRECTOR DEL TRABAJO: PAULO CESAR PARRA

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. Presentación del problema, pregunta de investigación y objetivos.....	7
2.1. Planteamiento del Problema.....	7
2.2. Pregunta de investigación	8
2.3. Objetivos	9
2.3.1. Objetivo general.....	9
2.3.2. Objetivos específicos	9
3. JUSTIFICACIÓN.....	10
3.1 Pertinencia Disciplinar y Académica.....	11
3.1.1 Innovación y Tecnología	12
3.1.2 Interdisciplinariedad (STEAM)	12
3.1.3 Metodologías Activas (Gamificación)	12
3.2 Aprendizaje Significativo y Aporte	13
3.3 Pertinencia Estratégica y Social: El Diseño como Sistema	13
4. DISEÑO METODOLÓGICO (SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS).....	14
4.1. Sobre la experiencia a sistematizar	14
4.2. Sobre el plan de sistematización.....	15
5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	15
6. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. PROPUESTA PROYECTUAL	17

6.1.	Análisis de la Experiencia y Aprendizaje Significativo.....	17
6.2.	Propuesta proyectual.....	19
7.	DISCUSIÓN Y ANALISIS.....	20
7.1	Estado del Arte y Desarrollo Teórico.....	20
8.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA O DEL PROTOTIPO RESULTADO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	24
8.1	Prototipo 1: Desarrollo de la Animación "La historia de la abuela sabia"	24
8.1.1	Fase de Descubrimiento y Definición (El primer Diamante).....	25
8.1.2	Fase de Guion y Storyboard	26
8.1.3	Fase de Desarrollo (Aplicación Táctica de STEAM/Gamificación)	27
8.1.4	Fase de Entrega y Validación (Cierre del Doble Diamante).....	28
8.2	Propuesta de creación: Desarrollo del Manual de Uso de Marca Básico de ARKA	29
8.2.1	Análisis de Identidad y Recolección de Activos.....	30
8.2.2	Estandarización y Diseño Estructural	31
8.2.3	Confección de la Guía Rápida (Prototipo)	31
8.3	Alcance y Evidencias del Proceso	32
8.3.1	Alcance.....	32
8.3.2	Evidencias del Proceso.....	32
9.	PROPUESTA QUE EVIDENCIE EL ANÁLISIS Y APOORTE DE LA EXPERIENCIA	34
9.1	Manual de Uso de Marca Básico de ARKA (Aporte de Mejora).....	34

9.1.1	Evidencia de Análisis	35
9.1.2	Aporte Institucional.....	35
9.2	Prototipo 2: Animación "La historia de la abuela sabia" (Aporte Multimedia)	36
9.2.1	Evidencia de Aprendizaje	36
9.2.2	Aporte Funcional	37
10.	CONCLUSIONES.....	37
10.1	Aprendizajes Significativos	38
10.1.1	Gestión Estratégica de la Identidad.....	38
10.1.2	Síntesis Narrativa y Multimedia	39
10.1.3	Integración Interdisciplinaria.....	40
10.2	Alcances Logrados	40
10.2.1	Fortalecimiento de la Visibilidad	40
10.2.2	Generación de Prototipos de Alto Valor.....	41
10.3	Aportes a Futuro	41
10.3.1	Aporte Institucional (ARKA)	41
10.3.2	Aporte Académico (Sistematización).....	42
	Bibliografía	43

1. INTRODUCCIÓN

La Universidad Santo Tomás una Facultad de Diseño Gráfico considera que la formación de los profesionales es una actividad que tienden, por un lado, a la dominación técnica y, por otro, a la construcción de la ciudadanía memoria e identidad. En virtud de esta misión institucional, el Laboratorio ARKA se agrega como un espacio académico que articula el diseño, la comunicación y la tecnología en la activación de experiencias educativas innovadoras que dialoguen con las realidades humanas de la comunidad universitaria.

El proyecto "Trayectorias Vitales," y sobre todo su narrativa "La abuela sabia", es un ejercicio de recuperación de memorias y relatos de vida que da cuenta de la diversidad de experiencias que habitan la misma universidad.

La imagen de la abuela como representación de saberes situados, afectos y tejido social que permitirían las formaciones, visibiliza también narrativas que quedan en deuda con ésta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La manera en la que están pensadas estas historias no sólo permiten la realización de un medio gráfico y multimedia, sino también se generan identidades, reconocimiento intergeneracional y fortalecimiento de la pertenencia.

Desde la perspectiva disciplinar, la práctica desarrollada en ARKA articula la apuesta pedagógica de la Facultad de Diseño Gráfico con metodologías activas como el enfoque STEAM y la gamificación, integrando diferentes lenguajes y soportes: un e-book interactivo, una animación para redes sociales y un Manual de Uso de Marca Básico. Esta articulación configura un entramado intertextual e hipertextual en el que se relacionan documentos institucionales, referentes teóricos y productos de diseño, de tal manera que las fuentes no se presentan como datos aislados, sino como insumos que orientan decisiones gráficas, narrativas y comunicativas a lo largo de todo el proceso.

En esta sistematización, las referencias a los lineamientos de la Universidad y de la Facultad de Diseño Gráfico, así como a marcos conceptuales sobre innovación educativa, identidad visual y sistematización de experiencias, se integran al análisis para fundamentar el sentido social y formativo del proyecto. Más que limitarse a describir actividades, el documento se propone interpretar críticamente la experiencia, mostrar cómo las fuentes consultadas iluminan la práctica y evidenciar de qué manera el diseño se convierte en mediador entre las voces de la comunidad y los discursos institucionales.

El trabajo se estructura como una sistematización de experiencias de enfoque cualitativo. En primer lugar, se presenta el planteamiento del problema, la pregunta de investigación y los objetivos que orientan la reflexión sobre la práctica desarrollada en el Laboratorio ARKA. A continuación, se expone la justificación y la pertinencia disciplinar, académica y social de la experiencia en el campo del diseño gráfico y multimedia, articulando los propósitos de la Facultad de Diseño Gráfico con las necesidades del laboratorio y de la comunidad universitaria.

A continuación, se hace la presentación del diseño metodológico propio de la sistematización. Esto implica la presentación de la experiencia a sistematizar, el plan de trabajo y las fuentes de información. Entre las fuentes de información se encuentran documentos institucionales, registros de proceso y referentes teóricos. El análisis siguientes se desarrolla el análisis de la experiencia y del aprendizaje significativo, se discute la relación entre teoría y práctica especialmente en torno al enfoque STEAM, la gamificación y la producción multimedia vinculada a “Trayectorias Vitales” y “La abuela sabia” y se presenta la propuesta proyectual derivada de dicho análisis: la animación

y el Manual de Uso de Marca Básico como prototipos que condensan los aprendizajes alcanzados. Finalmente, se formulan las conclusiones y los aportes institucionales, académicos y sociales que la sistematización deja para el laboratorio, la Facultad y futuros procesos de práctica profesional. Para articular estos desafíos de manera rigurosa, la sistematización se estructuró bajo la metodología del Doble Diamante (Ball, 2022), un marco de diseño que permitió organizar el proceso en fases de pensamiento divergente y convergente. Esta elección no es fortuita; responde a la necesidad de gestionar problemas complejos propios de la comunicación institucional, tal como lo sugiere Kolko (Kolko, 2015), permitiendo que enfoques como STEAM y la Gamificación se integren no como teorías aisladas, sino como herramientas tácticas dentro de una estrategia de diseño coherente.

2. Presentación del problema, pregunta de investigación y objetivos.

2.1. Planteamiento del Problema

La Universidad Santo Tomás, por medio del Laboratorio Digital de la Comunicación y la Creación ARKA, ha conformado un espacio formativo que articula el diseño con la comunicación y la tecnología en el marco de experiencias académicas, investigativas y de interacción social. El laboratorio ARKA no es simplemente un sitio con recursos técnicos; es un espacio donde se requiere creatividad, narrativas consistentes y no sólo marcaciones, sino también acompañamientos tecnológicos para potenciar el desarrollo de procesos en función del contenido que se quiera construir. La fortaleza de esta propuesta no reside solo en su formulación teórica ni en la infraestructura que se utiliza, sino que está anclada a la capacidad institucional de comunicar -con claridad y consistencia- tanto los proyectos que promueve como las historias humanas que las dotan de sentido (Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás, 2024).

Se detectó que en el funcionamiento cotidiano de ARKA uno de los puntos más sensibles es la difusión institucional y el fortalecimiento de la identidad comunicativa. En la obra “Trayectorias Vitales” las historias de los alumnos se transforman en distintos materiales visuales. Desde animaciones hasta piezas narrativas más complejas, el proyecto busca generar en el ámbito académico cercanía, emoción y reconocimiento. No obstante, la adaptación de relatos extensos

como el de “La abuela sabia” a formatos breves y livianos para redes sociales supone procesos de síntesis y producción multimediática que no siempre se encuentran bajo rutas metodológicas claras y/o orientaciones de identidad visual consolidada.

A pesar de la posibilidad de tener unas estrategias de presencia institucional y comunicación digital alineada y coherente con estas a debido a la energía innovadora que tiene el laboratorio y de su alineación con estrategias como STEAM y gamificación no fue posible. El laboratorio produce diferentes soportes aunque no tiene sistematizadas herramientas que orienten su uso de los activos visuales como el Manual de Uso de Marca Básico. La animación "La historia de la sabia abuela" no tiene procedimientos documentados que guíen la producción de piezas multimedia estratégicas. La experiencia no está sistematizada ni estandarizada. Esto afecta muy negativamente en la fluidez de los procesos, en la calidad final del producto y en la posibilidad de traspasar esa experiencia a futuros pasantes. Esto también influye en cómo aprovechar las capacidades del enfoque STEAM y cómo utilizar la gamificación en las narrativas institucionales.

Se propone sistematizar la experiencia que ha tenido ARKA en diseño gráfico y producción multimedia y especialmente en la Animación “La historia de la abuela sabia” y el Manual de Uso de Marca Básico. El objetivo final de esta sistematización contribuir al fortalecimiento de la visibilidad institucional de ARKA; a la coherencia de su identidad visual; a la comunicación de sus proyectos.

2.2. Pregunta de investigación

En el marco de la sistematización de la experiencia, la pregunta que guía la reflexión analítica y el desarrollo teórico es:

¿De qué manera la aplicación de la metodología de diseño del Doble Diamante permite estructurar soluciones gráficas y multimedia que fortalezcan la visibilidad institucional del Laboratorio ARKA, integrando tácticamente enfoques de STEAM y Gamificación para potenciar el impacto comunicativo y social de sus narrativas?

2.3. Objetivos

El propósito de esta sistematización se orienta en describir los procesos y analizar los aprendizajes obtenidos en la práctica laboral.

2.3.1. Objetivo general

Sistematizar la experiencia de práctica mediante las fases de descubrimiento y entrega del Doble Diamante para desarrollar productos estratégicos (Manual de Marca y Animación) que fortalezcan la Visibilidad Institucional de ARKA, utilizando la investigación en STEAM y Gamificación como herramientas tácticas para asegurar la efectividad pedagógica y social de los entregables.

2.3.2. Objetivos específicos

- Reconstruir y describir, desde la sistematización de experiencias, el proceso metodológico y las fases de desarrollo empleadas para la conceptualización y producción de la animación “La historia de la abuela sabia” y del Manual de Uso de Marca Básico de ARKA.
- Analizar cuáles han sido los principales desafíos e intervenciones en los diferentes apoyos que se han dado a los proyectos del laboratorio, en particular, la inclusión del enfoque STEAM y la gamificación al interior de los materiales multimedia y la gestión de la identidad visual.
- Analizar de qué manera la creación de estos materiales estratégicos (animación y manual de marca) permite facilitar el posicionamiento de ARKA como un espacio innovador, a la vez que refuerza su visibilidad institucional y su comunicación interna y externa.
- Documentar los aprendizajes significativos referidos al uso de metodologías activas y la integración interdisciplinaria entre diseño, tecnología y comunicación en un contexto de trabajo. Relevancia del diseño gráfico y multimedia como mediador entre la narrativa humano, los diseños pedagógicos y la identidad institucional del laboratorio.

3. JUSTIFICACIÓN

La justificación de la sistematización de la experiencia laboral responde a la necesidad que se planteará en el capítulo 2, el de la formulación del problema en el Laboratorio Digital de la Comunicación y la Creación ARKA. Para fortalecer la visibilidad institucional y la coherencia comunicativa del laboratorio se utilizarán el diseño gráfico y la producción multimedia. No sólo es poner lo que hicimos, sino reconstruir, analizar y documentar un proceso con relatos humanos, intervenciones didácticas y decisiones proyectuales, a partir del cual se generan aprendizajes transferibles a nuevas cohortes de practicantes y a otros contextos académicos.

Para fines académicos, la sistematización permite transformar una práctica puntual en objeto de reflexión crítica. La sistematización es, siguiendo a Mendoza Mejía, Santillán y Zaldívar, una investigación sobre la propia acción. Esto realiza, reorganiza la experiencia vivida, reconoce aciertos y errores y genera conocimiento útil a mejorar los procesos formativos y las intervenciones institucionales. En este caso, la experiencia en ARKA está orientada en poder entender cómo la producción de una animación multimedia (“La historia de la abuela sabia”) así como la producción de un Manual de Uso de Marca Básico pueden incidir en la comunicación estratégica del laboratorio y en la formación de discentes de diseño.

Desde el ámbito social y educativo, se hace plausible la relación entre el proyecto y su capacidad para poner en visibilidad las historias de vida de la comunidad universitaria así como el fortalecimiento del sentido de identidad y pertenencia. Se encierra en el relato de “La abuela sabia” la memoria como experiencia familiar y amorosa, y la experiencia como memoria doméstica que, al ser traducidas al soporte digital, permite abrir espacios de reconocimiento y diálogo intergeneracional en la universidad. Los objetos que se fueron desarrollando, por medio de una animación y un manual de marca, no sólo aportan a la imagen institucional de ARKA,

sino que hacen posible procesos de comunicación más humanos, cercanos y pedagógicos, con los estudiantes, docentes y el personal administrativo.

3.1 Pertinencia Disciplinar y Académica

El proyecto está vinculado con el núcleo esencial del Diseño Gráfico al colocar al diseñador en una posición de intermediación entre narrativas individuales, discursos institucionales y lenguajes digitales y visuales. La práctica se inserta en las metas pedagógicas del programa de Diseño, ya que requiere formular respuestas visuales coherentes, emplear de manera consciente los recursos tipográficos, cromáticos y compositivos, así como la habilidad para adecuar contenidos complejos a formatos breves y atractivos para plataformas digitales. En ese sentido, la sistematización permite observar cómo el desempeño profesional en ARKA contribuye a fortalecer las habilidades propias de la disciplina.

En el orden universitario, la razón de este trabajo va en diálogo con los lineamientos de la Facultad de Diseño Gráfico y con lo que se establece en el proyecto educativo de su Universidad Santo Tomás, propiciando la innovación, la investigación formativa y la articulación entre teoría y práctica. El Taller Multimedia se presenta como un espacio privilegiado para poner en juego y contrastar los conceptos abordados en el currículo identidad visual, narrativa audiovisual, producción multimedia, experiencia de usuario en un verdadero contexto de trabajo. La sistemática documental de la metodología, criterios y decisiones adoptadas durante el desarrollo de la animación y del manual de la marca será un referente académico y servirá para proyectar prácticas formativas futuras.

Desde una visión social, al pertinencia se refiere al impacto de los productos generados en la comunidad universitaria. Los textos no solo embellecen la comunicación institucional. Sino que buscan visibilizar historias, reconocer trayectorias e identificar a la audiencia con el laboratorio y con los proyectos que allí se desarrollan. Con el Manual de Uso de Marca Básico de ARKA, se concentra y ordena su identidad visual para poder comunicarse mejor. Del mismo modo, la animación “La historia de la abuela sabia” muestra una memoria afectiva formativa que acerca a los públicos a la universidad humanista.

3.1.1 Innovación y Tecnología

La experiencia se desarrolló en un espacio común donde el uso de recursos digitales y desarrollo tecnológico debe ser algo habitual en la práctica de diseño. El laboratorio ARKA tiene la posibilidad de reunir programación editorial, plataformas de creación multimedia y ambientes virtuales de difusión en el marco de un contexto de innovación permanente para el estudiante. La sistematización permite pensar sobre el uso que se les da a las tecnologías estratégicamente. No se trata de fines en si mismos sino de medios que permiten contar historias con valor, mejorar la comunicación institucional y acompañar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.1.2 Interdisciplinariedad (STEAM)

ARKA se describe como un lugar que establece conexiones entre la educación, el arte, las tecnologías de la información, la comunicación y el diseño, siguiendo el enfoque STEAM. El trabajo interdisciplinario que se ha llevado a cabo, en el cual la pedagogía, la producción audiovisual y la gestión cultural interactúan con el diseño gráfico, queda demostrado en la práctica. La sistematización es relevante porque hace evidente la manera en que esta integración de conocimientos mejora el proceso creativo, posibilita tratar problemas complicados como la conversión de relatos largos a formatos breves animados y produce aprendizajes que van más allá del ámbito técnico puro. Este tema se examina con mayor profundidad después en el análisis de la experiencia.

3.1.3 Metodologías Activas (Gamificación)

La planificación de la práctica y el análisis teórico incluyen componentes de metodologías activas, como la gamificación, que se define como el empleo de dinámicas relacionadas con los juegos para promover la participación, el interés y el compromiso del público. En el marco de ARKA, estos recursos se reflejan en cómo se organiza la animación, cómo se hace que los

espectadores participen y cómo se muestran los contenidos de "Trayectorias Vitales" de una manera atractiva. Demostrar la experiencia significa evidenciar que estas metodologías no solamente mejoran el resultado final, sino que también aumentan su potencial educativo y comunicativo, ayudando a alcanzar la meta general establecida en el planteamiento del problema.

3.2 Aprendizaje Significativo y Aporte

Es esencial sistematizar el proyecto, ya que permite a un estudiante entender el propósito de su trabajo en relación con los objetivos del laboratorio, la facultad y la universidad, en lugar de simplemente asignarle una tarea. La elaboración de prototipos (capítulo 8) y un análisis posterior (capítulo 6) demuestran que la experiencia posibilitó la fusión de conocimientos teóricos, habilidades técnicas y sensibilidad social en productos específicos: el Manual de Uso de Marca Básico de ARKA y la animación "La historia de la abuela sabia". Esta sistematización proporciona, ante todo, una reflexión y orden en la práctica que beneficiará no solo a los laboratorios venideros, sino también a la mejora de los procedimientos de diseño y comunicación institucional. La justificación se organiza para mostrar que la producción de la experiencia, más allá de la creación de una serie de elementos visuales, produce conocimientos, procesos y criterios que refuerzan la capacitación en Diseño Gráfico, suma a nuestra comunidad universitaria y favorece una comunicación más coherente, humana y transformadora cuando se relaciona el problema planteado en el capítulo 2 con los resultados analizados en los capítulos 6 y 8.

3.3 Pertinencia Estratégica y Social: El Diseño como Sistema

Esta sistematización trasciende la operación técnica para posicionar al diseño como una herramienta gerencial. El valor del diseño en organizaciones modernas radica en su capacidad para gestionar la complejidad y ofrecer soluciones centradas en el humano (Kolko, 2015). Además, acorde al perfil humanista tomasino, el proyecto se justifica desde la perspectiva de Banathy, al entender que diseñar no es solo crear objetos, sino configurar sistemas sociales que dignifican las narrativas de la comunidad (Banathy, 1996). Así, el Manual de Marca y la Animación no son fines en sí mismos, sino medios para fortalecer el tejido social de ARKA.

4. DISEÑO METODOLÓGICO (SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS)

Para la sistematización de esta experiencia, se adoptó la metodología de diseño del Doble Diamante, definida por el Design Council y Ball como un mapa visual del proceso creativo dividido en cuatro fases: Descubrir, Definir, Desarrollar y Entregar. Este marco fue seleccionado por su capacidad para alinear los objetivos estratégicos de la Universidad (Específicamente la Estrategia Eco: Visibilidad) con la ejecución técnica (Ball, 2022).

La Interaction Design Foundation destaca que este tipo de "Design Thinking" iterativo es crucial para validar que las soluciones realmente resuelvan los problemas del usuario. En este contexto, las teorías de STEAM y Gamificación (analizadas en el capítulo 7) funcionaron como los enfoques tácticos aplicados *dentro* de la fase de "Desarrollo" del diamante (IxDF - Fundación para el Diseño de Interacción., 2025).

- Diamante 1 (El Problema): Investigación de la falta de identidad y la complejidad narrativa (Fases de Descubrir/Definir).
- Diamante 2 (La Solución): Creación de los prototipos usando Gamificación/STEAM y su entrega final (Fases de Desarrollar/Entregar).

4.1. Sobre la experiencia a sistematizar

La experiencia tiene lugar en el Laboratorio ARKA, donde los estudiantes interactúan con el espacio en una creación de diseño. El proceso de metodología para la difusión institucional y la transformación de narrativas (ej. La abuela sabia) se llama sistematización.

La reflexión analítica es útil para contar los aprendizajes significativos que se logran gracias a la gestión de estos proyectos y su vinculación e innovación de ARKA.

Pregunta Eje:

¿Cómo la aplicación de un diseño metodológico de producción multimedia y gráfico, alineado con la filosofía de innovación del Laboratorio ARKA, permitió sistematizar aprendizajes significativos

en el desarrollo de productos visuales de impacto institucional y social, como fue el caso del proyecto "Trayectorias Vitales" y la historia "La abuela sabia"?

4.2. Sobre el plan de sistematización

Elemento	Definición
Objetivos	Generar conocimiento documentado para futuros pasantes, analizar la efectividad de las estrategias de diseño y extraer aprendizajes significativos sobre la gestión interdisciplinaria.
Eje central	Aplicación del diseño metodológico de producción de contenidos multimedia en el marco de la filosofía de innovación de ARKA, con énfasis en el diseño estratégico y la gestión de narrativa.
Fuentes	Primarias: Cronograma de actividades/Diario de campo (Punto 6) y evidencias del proceso (<i>storyboard</i> , productos finales). Secundarias: Bibliografía de sustento teórico.
Interpretación	Se centrará en el contraste entre la teoría (STEAM/Gamificación) y la práctica, analizando los desafíos metodológicos y la contribución al crecimiento profesional.

5. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividad	Fecha de ejecución	Descripción de la actividad
Presentación de Arka y Puntos a Trabajar	Jueves 28 de agosto	Se llevó a cabo una reunión por Microsoft Teams para revisar el trabajo y los campos de acción de ARKA en la facultad de diseño gráfico de la universidad.
Historia de Arka	Martes 2 de septiembre	Se realizó una reunión por Microsoft Teams para revisar la historia de ARKA (objetivos, visión) y delimitar proyectos en los que se puede colaborar.
Presentación del proyecto: Trayectorias Vitales	Martes 9 de septiembre	Se efectuó una reunión por Microsoft Teams para revisar el proyecto

		'Trayectorias Vitales 2' y su impacto social en la comunidad.
Animación de publicidad para la facultad	Viernes 12 de septiembre	Se desarrolló una animación publicitaria para uso institucional de la facultad.
Pautas para participación en el proyecto: La abuela sabia	Martes 16 de septiembre	Se coordinó una reunión por Microsoft Teams donde se brindaron las pautas y se contextualizó al pasante sobre su participación en la narrativa: 'La historia de la abuela sabia'.
Corrección de publicidad	Miércoles 17 de septiembre	Se procedió a la corrección de la publicidad animada, buscando proyectar un formato óptimo para redes sociales.
Adelantos del proyecto: La abuela sabia	Martes 23 de septiembre	Se entregaron diseños de personajes acorde a la historia y se brindó retroalimentación sobre el producto final a entregar.
Adelantos del proyecto: La abuela sabia	Martes 30 de septiembre	Se presentó la propuesta de animación y un *storyboard* para su previa aprobación.
Adelantos del proyecto: La abuela sabia	Viernes 3 de octubre	Se presentaron propuestas de escenas animadas del proyecto 'La historia de la abuela sabia'.
Adelantos del proyecto: La abuela sabia	Martes 7 de octubre	Se realizó una reunión por Microsoft Teams para presentar las escenas animadas a la espera de aprobación y así finalizar la animación.
Finalización del proyecto: La abuela sabia	Miércoles 8 de octubre	Se envió la animación final.

Creación de manual de identidad ARKA	Martes 14 de octubre	Se socializó la necesidad de crear un manual de identidad para ARKA en una reunión por Microsoft Teams.
Recursos para manual de ARKA	Viernes 17 de octubre	Se recibió el logotipo de ARKA para iniciar la creación del manual de usuario.
Creación de retícula del logo ARKA	Martes 28 de octubre	Se diseñó la retícula para la construcción del logo de ARKA.

6. ANÁLISIS DE LA EXPERIENCIA. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. PROPUESTA PROYECTUAL

6.1. Análisis de la Experiencia y Aprendizaje Significativo

El análisis de la práctica desarrollada en el Laboratorio Digital ARKA permite responder de manera concreta al problema formulado en el capítulo 2, centrado en la necesidad de fortalecer la visibilidad institucional y la comunicación efectiva de los proyectos mediante estrategias de diseño gráfico y producción multimedia. Desde la lógica de la sistematización de experiencias de carácter cualitativo, planteada por Mendoza Mejía y Torrealba-Peña (2019), este apartado se orienta a reconstruir las decisiones, tensiones y aprendizajes que se fueron configurando a lo largo del cronograma de actividades, con el fin de valorar en qué medida las acciones emprendidas contribuyeron al cumplimiento del objetivo general y de los objetivos específicos establecidos para la práctica.

El video que hace referencia al proyecto Trayectorias Vitales, más precisamente la animación La historia de la abuela sabia, nos hizo aprender como diseñadores algo específico en el nivel de composición, color, ritmo y construcción de la narrativa visual. El narrador tiene que contar un cuento a su hermana. Al mismo tiempo, debe estimular la marca de cada amigo y de los otros, pero es frustrante. Pero, ¿qué tal un saucy y torta? De hecho, el narrador encuentra la hermana y cuenta cuentos de los amigos de la escuela y de otros que hicieron en la fiesta. Esta categoria se relaciona con las nociones de aprendizaje significativo de Ausubel (1976), en la medida en que los nuevos

recursos técnicos se integraron a esquemas previos facilitando una nueva comprensión de la relación narrativa-imagen-tiempo.

La reflexión ética y pedagógica sobre las representaciones de historias de vida es uno de los ejes de análisis. La adaptación del cuento “La abuela sabia”, fue un trabajo donde se trata de no caer en la simplificación o caricaturización de su historia. Se consideró que cada decisión gráfica tenga dignidad, respeto y sea coherente con la voz de su narradora y su contexto afectivo y familiar. En este sentido, el diseño gráfico fue un mediador del tejido humano. Esto concuerda con la propuesta tomasina que entiende la comunicación institucional como un espacio de reconocimiento y no sólo de visibilización (Facultad de Diseño Gráfico Universidad Santo Tomás). La prueba demostró que cada decisión de encuadre, color o ritmo no sólo es una cuestión estética, también es ético y pedagógico.

Diariamente, las marcas buscan diferenciarse de las demás en el mercado. Esto ocurre porque se deben establecer ciertas colonias de consumidores a los cuales se quiere establecer una noción completamente diferente de estos productos. Con el logo, la retícula, la paleta de colores y tipo, y la guía rápida asumí que el diseño debía pensarse más allá de la pieza. Su integración a la gestión de marca ofrece coherencia gráfica que exige el cumplimiento de objetivos institucionales. Al respecto, es conveniente recordar a Costa y Wheeler (2012) que las identidades visuales son activos estratégicos que multiplican las potencialidades de las organizaciones. De igual manera, estos aprendizajes se relacionan con los enfoques STEAM y gamificación trabajados en el marco teórico (Yakman 2008; Santillán-Aguirre et al. 2020; Zaldívar-Acosta 2023) porque nos muestran cómo el arte y la tecnología se articulan al momento de producir recursos visuales que motivan, guían y desdificultan la comprensión de los proyectos de laboratorio.

El examen de la experiencia y el diseño de actividades que ejecutaron a través de toda la cronología y la producción de los dos prototipos de la animación “La historia de la abuela sabia” y el Manual de Uso de Marca Básico de ARKA son evidencias concretas que se han cumplido los específicos objetivos ya que. Método utilizado para la producción multimedia. Se documentan los desafíos y soluciones aplicadas. Aportes del diseño en el posicionamiento del laboratorio. Se producen aprendizajes significativos gracias a las metodologías activas y a la integración interdisciplinar.

Estas se articulan posteriormente al estado del arte y al desarrollo teórico que se expone en el capítulo 7.

6.2. Propuesta proyectual

A partir del problema identificado en el capítulo 2 la dificultad para mantener una presencia institucional clara y una identidad visual unificada en ARKA y del análisis crítico de la experiencia descrito en el apartado anterior, la propuesta proyectual se orienta a consolidar un sistema de comunicación visual que responda de forma directa a dicha necesidad. En coherencia con la metodología de sistematización de experiencias (Mendoza Mejía y Torrealba-Peña, 2019), la propuesta no surge únicamente de la intuición del diseñador, sino de la lectura ordenada del cronograma de actividades, de las evidencias de proceso y del diálogo con los marcos teóricos sobre STEAM, gamificación, aprendizaje significativo e identidad de marca.

En este sentido, se plantean como eje de la propuesta dos productos principales que se desarrollan en los capítulos 8 y 9. Por un lado, el Manual de Uso de Marca Básico y la Guía Rápida de Aplicación Visual de ARKA, que sistematizan las decisiones sobre logotipo, retícula, paleta cromática, tipografía y usos permitidos, garantizando coherencia en las piezas producidas por el laboratorio y ofreciendo a los colaboradores un referente claro y accesible para la aplicación de la identidad visual. Por otro lado, la animación institucional “La historia de la abuela sabia”, entendida como prototipo multimedia que ejemplifica la traducción de las historias de vida del proyecto “Trayectorias Vitales” a un lenguaje audiovisual accesible y emocionalmente significativo. Ambos productos se articulan con los objetivos específicos, en tanto materializan estrategias de diseño y producción multimedia orientadas al fortalecimiento de la visibilidad institucional y a la comunicación efectiva de los proyectos y narrativas de ARKA.

De esta manera, la propuesta proyectual trasciende la mera producción de piezas gráficas y audiovisuales para configurarse como un dispositivo pedagógico y ético. Desde el punto de vista pedagógico, ofrece a futuros pasantes y equipos docentes un referente sobre cómo planear, componer y evaluar recursos de comunicación en línea con los marcos teóricos desarrollados en el capítulo 7, retomando el enfoque STEAM, la gamificación y el aprendizaje significativo como

criterios de diseño. Desde la perspectiva ética, establece lineamientos para representar las narrativas de la comunidad universitaria de manera respetuosa y digna, asegurando que la construcción de la identidad visual de ARKA no borre la singularidad de las voces que la conforman, sino que las potencie y visibilice como parte esencial del proyecto institucional.

7. DISCUSIÓN Y ANALISIS

Este apartado se estructura a partir del desarrollo teórico y conceptual del aprendizaje significativo derivado de la práctica, y el aporte que la propuesta de mejora genera a la experiencia, enmarcado en un estado del arte que contextualiza los hallazgos.

Si bien la estructura operativa de la práctica se rigió por el Doble Diamante para garantizar resultados profesionales (Ball, 2022), la calidad conceptual de los entregables se fundamentó en una profunda investigación teórica.

La discusión que se presenta a continuación analiza cómo el STEAM y la Gamificación se convirtieron en las "herramientas tácticas" dentro de la fase de desarrollo del diamante. La práctica demostró que la metodología de diseño proporciona el orden (la estructura), pero se requiere de la Gamificación para generar *engagement* y del enfoque STEAM para validar la interdisciplinariedad. A continuación, se detalla el sustento teórico de estas tácticas.

7.1 Estado del Arte y Desarrollo Teórico

El estado del arte que avala esta sistematización se agrupa en 4 ejes, todos ellos estrechamente vinculados con el problema que se presenta en el capítulo 2 y los prototipos que se desarrollan en los capítulos 8 y 9: las metodologías activas en educación superior, el enfoque STEAM e interdisciplinariedad, gamificación y narrativas de impacto y la gestión de identidad visual y marca en la universidad. Los ejes son coherentes con la experiencia del Laboratorio ARKA y permiten la comprensión teórica de la animación La historia de la abuela sabia en el contexto del proyecto Trayectorias Vitales y del Manual de Uso de Marca Básico de ARKA.

En primer lugar, la experiencia en ARKA se inscribe en una transformación de la educación superior que demanda metodologías activas y contextos formativos donde el estudiante sea sujeto protagonista de su aprendizaje. Según Silva Quiroz y Maturana Castillo (2017) la formación de profesionales competentes y reflexivos exige colocar al estudiante en situaciones reales de resolución de problemas propuesta de intervención; por su parte López Noguero (2005) señala la importancia de su participación activa en el conocimiento. Valenzuela (2018) dice que la práctica reflexiva favorece el desarrollo de competencias profesionales complejas. Es una práctica situada. La experiencia en ARKA, al utilizar las historias de vida de “Trayectorias Vitales” y la narrativa de “La abuela sabia”, es un ejemplo concreto de estas perspectivas: el estudiante-diseñador no solo aplica técnicas sino que interpreta, traduce y representa en productos de comunicación estratégicos para la comunidad universitaria, las narrativas humanas reales.

El segundo eje teórico es el enfoque STEAM, que funciona como marco global de la propuesta educativa del laboratorio. Yakman (2008) define STEAM como una integración intencional de Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas en proyectos interdisciplinarios, buscando conexiones significativas entre áreas tradicionalmente separadas. Asinc y Alvarado (2019) destacan su carácter inclusivo y su capacidad para desarrollar competencias actuales al articular saberes diversos, mientras que Santillán-Aguirre, Santos-Poveda, Jaramillo-Moyano y Vaca (2020) evidencian que este enfoque potencia la creatividad y la resolución de problemas al situar a los estudiantes ante desafíos reales. En ARKA, la animación “La historia de la abuela sabia” materializa esta integración: el componente artístico del diseño gráfico se combina con la tecnología de la producción multimedia para comunicar una narrativa compleja en un formato accesible, y el Manual de Uso de Marca convierte esta lógica interdisciplinar en un sistema visual estructurado que orienta la acción de distintos actores dentro de la facultad.

Una tercera práctica que articula la teoría y la práctica para lograr la construcción de relatos significativos es el uso de técnicas de gamificación. Biel y García (2015) la definen como aquella que se aplica en contextos que no son de juego. En este sentido, cuenta con un gran potencial para incrementar la motivación o la implicación. Según dos autores (Corchuelo-Rodríguez, 2018; Zepeda-Hernández, Abascal-Mena y López-Ornelas, 2016) esto se aplica a la educación de adultos en la universidad. Oliva (2016) también conecta la gamificación con la habilidad de hacer

comprensibles contenidos complejos con dinámicas lúdicas. La actividad permite a los estudiantes contribuir al desarrollo de habilidades blandas como creatividad, trabajo colaborativo y comunicación efectiva, según García, Rodríguez y Mendoza (2020) y Ojeda-Lara y Zaldívar-Acosta (2023). La abuela sabia de ARKA recupera estos aportes en tanto el texto está estructurado en escenas breves, de gran carga emocional y atractivo visual. Estas actúan como momentos clave o grandes aventuras de un relato de vida. De este modo, desde un enfoque gamificado, se decidirán los ritmos, las secuencias, los recursos visuales, etc, por los cuales se facilitará la identificación entre el público, la protagonista y el proyecto “Trayectorias Vitales”.

Para Ausubel (1976), el aprendizaje significativo es un aprendizaje que se produce de forma profunda. Por tanto, se refiere a un tipo de aprendizaje, en el que se relaciona nueva información a estructuras cognitivas ya existentes a partir de reconfiguraciones. La práctica en cuestión en ARKA está en acorde a esta actitud. Se requiere que los saberes previos de los estudiantes en composición, color, tipografía y narrativa visual se reorganicen en función de problemas concretos.

Condensar un e-book interactivo en un breve relato audiovisual. Realizar un manual de marca que ordene la identidad visual del labora-.

La práctica en cuestión en ARKA está en acorde a esta actitud. Se requiere que los saberes previos de los estudiantes en composición, color, tipografía y narrativa visual se reorganicen en función de problemas concretos.

La sistematización de experiencias es un proceso cualitativo que consiste en la reconstrucción e interpretación crítica de la práctica laboral (Mendoza Mejía & Torrealba-Peña, 2019). Se genera mediante la investigación, mediante la acción, por la que se estudia el impacto de la animación de un proceso en una organización específica, ya que se genera conocimiento original que puede ser útil en otros casos. El estado del arte sobre aprendizaje significativo y sistematización constituye una lectura analítica respecto de las decisiones proyectuales propias, en diálogo con la carta de ruta y los objetivos definidos.

El cuarto eje hace referencia a las contribuciones que se realizan en torno a la identidad visual, la gestión de la marca y la comunicación institucional. Identidad Visual de Costa 2013 según el autor es la síntesis que strategiza los valores de la cultura de una institución. Según el autor Wheeler (2017), un sistema de marca elaborado correctamente podremos entenderlo como un activo cuyo objetivo será guiar la coherencia de todas las piezas de comunicación. Para Kotler y Keller (2016), desde el marketing, no se considera que una marca sea un logotipo, sino un tipo de significados compartidos que inciden en la relación con los públicos. Según el contexto del ámbito universitario, Tünnermann Bernheim (2003) dice que las universidades requieren de proyectos comunicacionales que respondan a su misión formativa y a sus funciones sociales. El Manual de Uso de Marca Básico de ARKA es también una respuesta que ordena el uso del logotipo, la retícula, la paleta cromática y la tipografía para que cada pieza incluida en la animación de “La abuela sabia”, exprese de una manera consistente el carácter innovador y humanista del laboratorio y de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad Santo Tomás (Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás, 2024).

Por último, estos marcos teóricos se centran en la experiencia en ARKA, donde el diseño gráfico y multimedia se posiciona como mediador entre las narrativas humanas, las propuestas pedagógicas y las estrategias institucionales. Las metodologías activas y el enfoque STEAM justifican el trabajo con proyectos reales como “Trayectorias Vitales”; la gamificación explica las decisiones narrativas y visuales adoptadas en la animación “La abuela sabia”; el aprendizaje significativo y la sistematización dan sentido al análisis crítico de la práctica; y la teoría de identidad visual y marca fundamenta la creación del Manual de Uso de Marca Básico. El estado del arte no se limita a la revisión de autores por separado. Por el contrario, existe entre ellos un entramado intertextual. Las nociones teóricas establecen diálogos: entre sí y con los prototipos desarrollados. Además, el estado del arte proporciona el soporte conceptual para la interpretación de aquellos aportes que están en los capítulos 6, 8 y 9. Finalmente, permite dar respuesta a la pregunta y objetivos de investigación formulados en el capítulo 2.

8. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE MEJORA O DEL PROTOTIPO RESULTADO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La materialización del aprendizaje significativo adquirido durante la práctica laboral se concreta en dos prototipos que responden directamente al problema y a los objetivos planteados en el capítulo 2: la animación “La historia de la abuela sabia” y el Manual de Uso de Marca Básico de ARKA. Ambos productos surgen de la sistematización de la experiencia y de la integración de los enfoques teóricos desarrollados en el capítulo 7.1, particularmente el enfoque STEAM y la gamificación, convirtiéndose en evidencias de cómo el diseño gráfico y multimedia opera como mediador entre las narrativas de la comunidad universitaria y la identidad institucional del laboratorio.

El desarrollo de la propuesta se organiza como un proceso de diseño que articula cuatro momentos: investigación, conceptualización, prototipado y validación. En el caso de la animación, este proceso permitió transformar la narrativa textual del e-book en un relato audiovisual breve y significativo; en el caso del Manual de Marca, posibilitó ordenar y estandarizar los activos visuales de ARKA, ofreciendo una herramienta estratégica —en versión borrador— para futuras producciones.

8.1 Prototipo 1: Desarrollo de la Animación "La historia de la abuela sabia"

Este primer prototipo constituye la respuesta más directa al objetivo de aplicar estrategias de diseño gráfico y producción multimedia para fortalecer la visibilidad institucional y la comunicación efectiva de los proyectos de ARKA, tal como se formuló en el planteamiento del problema y en los objetivos específicos del capítulo 2. En coherencia con el enfoque STEAM descrito en el capítulo 7.1, la animación integra Arte (diseño y narrativa visual) y Tecnología (producción multimedia) para dignificar la historia de vida narrada en “La abuela sabia” dentro del proyecto “Trayectorias Vitales”.

Dentro de un ciclo de diseño que consideró la narrativa original, se realizó una investigación, conceptualización visual, prototipado a partir del storyboard y validación mediante la retroalimentación del equipo de ARKA. Por lo tanto, esa animación no solo es un producto de difusión sino un ejercicio disciplinar que afianza competencias en composición, color, ritmo visual y construcción de relato, lo que hace entablar un diálogo con las metodologías activas y gamificación trabajadas en el marco.

8.1.1 Fase de Descubrimiento y Definición (El primer Diamante)

En esta fase se realizó la investigación y lectura analítica del e-book interactivo de “La abuela sabia”, identificando los núcleos emocionales, las escenas indispensables y las metáforas centrales de la historia. El objetivo fue condensar el relato extenso en una secuencia breve que, sin perder profundidad, pudiera circular en redes sociales y cumplir con la función de visibilizar las trayectorias vitales de la comunidad universitaria, en coherencia con el problema planteado en el capítulo 2.

Esta narración tuvo que tomar decisiones disciplinares fundamentales, que van desde qué momentos deben ser seleccionados, el tono visual (íntimo, afectuoso, respetuoso) y la línea gráfica de ARKA. A partir del aprendizaje significativo, fue útil para reorganizar los conocimientos previos de narración y diseño, para anclarlos a una situación real, tal como se manifiesta en el marco teórico sobre el aprendizaje significativo y la sistematización de experiencias.

Soy un tapiz de memorias, hilvanado con retazos de historias y universos que se cruzan en mi senda cotidiana. Me metamorfoseo y entretejo desde el vínculo, desde el juego, desde la creación, desde la ensoñación, punto a punto, nudo a nudo, acogiendo en mí ser a múltiples seres.

Soy artista comunitaria, nutriéndome de las artes como expresiones políticas. La labor colectiva me ha enseñado que existen batallas que trascienden nuestro ser, que ponen en riesgo la vida y que el miedo, es una imposición poderosa que pesa, silencio y aquieta.

Soy profe, Licenciada en Psicología y Pedagogía y Magister en Estudios Artísticos, mi esencia palpita con el anhelo de transitar junto a otros seres por los caminos diversos, tejiendo con amor, ternura, respeto y diálogo; entrelazando las manos y el corazón, mientras pensamos y sentimos el mundo.



Soy una leve danzarina, siento en mí ser la armonía de cuerpos que claman al unísono. Antes de la danza, era apenas un ser consciente de aspecto vago, cuyo mayor anhelo en la vida, además de complacer a su madre, era desvanecerse en la penumbra. Una criatura sin contornos definidos, encogida, tímida, casi monstruosa, con una cabellera indomable, lentes y maletas colosales. Una presencia insufrible en los ámbitos educativos, una "nerd". Un cuerpo objeto de burlas, maltratos, dolencias y heridas.

Un poco teatrista, algo dramaturga, ocasionalmente directora y desde siempre payasa. Un tanto cantante, ahora más que antes, asumiendo en el cantar lo que antes compartía en el contar.



E-Book de referencia

8.1.2 Fase de Guion y Storyboard

Se definieron las pautas y se coordinaron preliminares con un storyboard para su carácter. Esta planificación organizada garantizó que lo lúdico y objetivo se encuentren en coherencia.



La
Abuela
sabia

“

Niña, teje tus mañanas," me decía, "con risas y con asombro, que el corazón sea brújula y el sentir tu gran escombros. No temas a las sombras que danzan en la memoria, son solo viejas puntadas de una eterna y dulce historia." Y así, la niña campesina, con barro en la voz y en la planta, halló en las páginas mágicas una danza que

”

Página de Storyboard

8.1.3 Fase de Desarrollo (Aplicación Táctica de STEAM/Gamificación)

En la fase de producción multimedia se desarrollaron los diseños de personajes, escenarios y transiciones, aplicando principios de composición, color, tipografía y movimiento propios del diseño gráfico y la animación. Esta fase puede leerse como un prototipado avanzado, en el que cada escena fue ajustándose a partir de pruebas parciales y visualizaciones intermedias.

En el capítulo 7.1, se expone el uso de herramientas digitales para la resolución de problemas, en este caso de orden narrativo visual, que fue problema básico de la obra teatral: cómo mostrar el paso del tiempo; cómo mostrar la relación entre la abuela y quienes la rodean; cómo poner en destaque ciertos gestos y símbolos que dignifican la memoria retratada. Así, se concreta la animación como un ejercicio disciplinar que enseña como el diseño cuenta la complejidad de una historia de vida en un lenguaje vivo y contundente.



Creación de personajes, expresiones

8.1.4 Fase de Entrega y Validación (Cierre del Doble Diamante)

La última fase correspondió a la validación de la propuesta a través de la retroalimentación de los responsables de ARKA y de las reuniones de seguimiento registradas en el cronograma (cap. 5). Se verificó la coherencia entre el guion, el storyboard y la animación final; la fidelidad de la narrativa frente al e-book original; y la adecuación de la pieza a los tiempos, formatos y canales de difusión.

En esta etapa se reafirmó el uso de elementos de gamificación como recurso para hacer la narrativa más cercana y comprensible, en consonancia con los planteamientos de Corchuelo-Rodríguez (2018) sobre la efectividad de lo lúdico en contextos de educación superior. La validación permitió concluir que la animación responde al problema de comunicación planteado en el capítulo 2, cumple con los objetivos específicos asociados a la producción multimedia y evidencia el aprendizaje significativo descrito en el capítulo 6.



Fotograma de la animación final

8.2 Propuesta de creación: Desarrollo del Manual de Uso de Marca Básico de ARKA

El segundo producto se inscribe en la línea de mejora institucional y da respuesta a la dificultad, identificada en el capítulo 2, para mantener una presencia visual coherente y unificada en las distintas piezas que produce el laboratorio. El Manual de Uso de Marca Básico de ARKA se concibe como un borrador o versión beta, que organiza los lineamientos mínimos de identidad visual y funciona como prototipo de una futura versión ampliada.

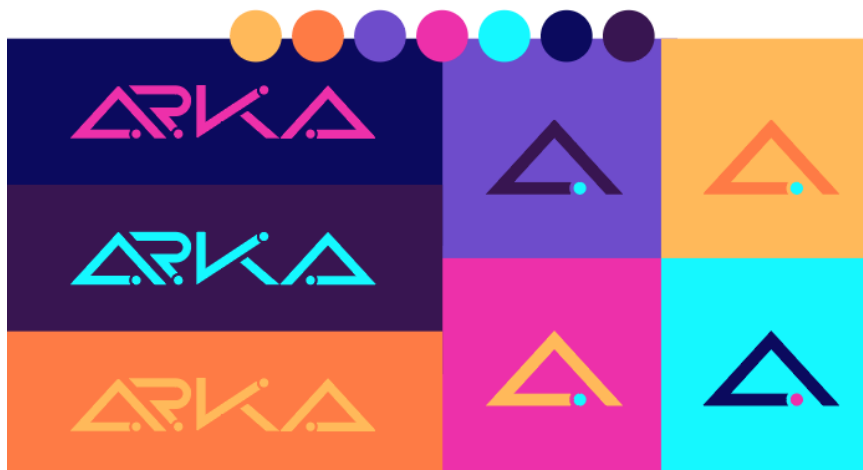
El manual estructura las fases de investigación, conceptualización, prototipado y validación que tienen como objetivo los signos gráficos de ARKA, en coherencia con la visión de la identidad visual como activo estratégico (Costa, 2013; Wheeler, 2017).

No sólo se debe definir el logotipo, color y tipografía. También se necesita una herramienta para que la comunidad universitaria pueda reconocer el laboratorio. Esto va en consonancia con la construcción de comunidad y pertenencia del enfoque institucional. Mencionado en el capítulo 7.1.

8.2.1 Análisis de Identidad y Recolección de Activos

Fase a) Identidad existente. Para conocer la concepción de ARKA sobre su identidad, me enviaron algunas piezas con las que estuvimos trabajando, junto con el logotipo que me pasaron para analizarlo. También tuvimos una reunión Presencial para hablar de las proyecciones que querían involucrar la marca, valores, contactos, etc. Esta fase permitió detectar incoherencias en color, tipografía y ubicación del logo que fueron indicadas como parte del problema de comunicación ya señalado en el capítulo 2.

De acuerdo con Costa (2013), la identidad visual encapsula la cultura y la propuesta de valor de una institución, por lo que esta etapa implicó traducir gráficamente la filosofía de innovación, proximidad y trabajo interdisciplinario que caracteriza el laboratorio. La investigación aplicada que presagiaron el manual es el mapeo de activos que arquitectura su propia respuesta a la acción del problema del manual.

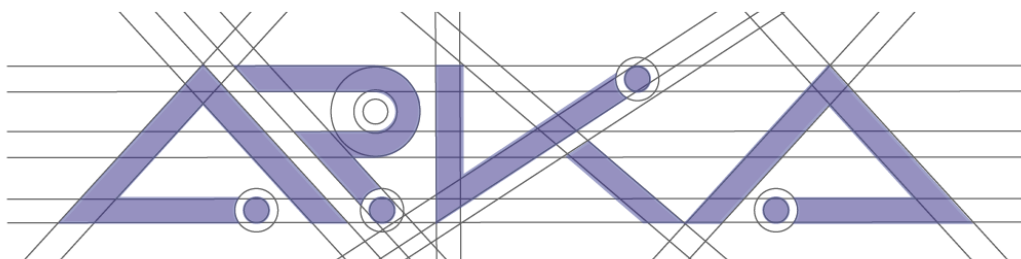


Recurso existente del logo de ARKA

8.2.2 Estandarización y Diseño Estructural

Se diseñó y conceptualizó la estructura del manual (segunda fase en el proyecto). Se realizó la construcción de la retícula del logotipo, definición de zonas de protección, proporciones, usos permitido y restricciones básica. Según Wheeler (2017), esta decisión busca la unificación y legibilidad del signo visual en diversos soportes.

Este momento del proceso representa un aporte disciplinar claro: el diseño gráfico se ocupa de pasar de una colección dispersa de usos a un sistema que se puede replicar. En el manual se establecen unas pautas mínimas que le permitan a futuros alumnos y colaboradores el uso de la marca y con ello contribuir al fortalecimiento de la imagen institucional y el reconocimiento por parte de la comunidad universitaria a ARKA.



Retícula creada del logo de ARKA

8.2.3 Confección de la Guía Rápida (Prototipo)

La tercera fase se concreta en la confección de una Guía Rápida de Aplicación Visual, entendida como prototipo del Manual de Uso de Marca Básico. En esta versión beta se organizaron los elementos esenciales: usos correctos e incorrectos del logo, paleta cromática, tipografías sugeridas y ejemplos de aplicación.

Este texto no es un manual, sino un primer prototipo que funciona, ya que sistematiza lo aprendido en la práctica. Y es mejorable. La guía permite apropiarse a diferentes actores de la marca. Docentes, estudiantes y pasantes pueden apropiarse. No solo se ordena imagen, nos favorece en la

construcción de comunidad. También evita que sea un uso indiscriminado. ARKA es un espacio de innovación que recupera historias de vida que aquí se elaboran.



Mockup Manual de marca

8.3 Alcance y Evidencias del Proceso

8.3.1 Alcance

La propuesta se entrega como un borrador (beta) del Manual de Uso de Marca Básico y como un prototipo consolidado de la animación “La historia de la abuela sabia”. Ambos productos corresponden a las metas definidas en el cronograma (cap. 5) y evidencian el tránsito completo por las fases de investigación, conceptualización, prototipado y validación, en coherencia con los objetivos planteados en el capítulo 2 y con los marcos teóricos del capítulo 7.1.

8.3.2 Evidencias del Proceso

Lo que presentaremos a continuación son las principales evidencias del proceso que arrojó el video final: cronograma de actividades, bocetos, storyboard y la animación final; retícula del logo, además de la estructura preliminar del manual y su guía rápida. Estas evidencias documentan el aprendizaje significativo mencionado en el cap6. Además, son insumos para futuras mejoras del manual y para el desarrollo de la estrategia de comunicación visual de ARKA.

Actividad	Fecha de ejecución	Tipo de Producto
Presentación de Arka	28 de agosto	Organización
Historia de Arka	2 de septiembre	Organización
Presentación de Trayectorias Vitales	9 de septiembre	Organización
Animación de publicidad	12 de septiembre	Producto Multimedia
Pautas para La abuela sabia	16 de septiembre	Planeación
Corrección de publicidad	17 de septiembre	Producto Multimedia
Adelantos: La abuela sabia (Personajes)	23 de septiembre	Planeación
Adelantos: La abuela sabia (Storyboard)	30 de septiembre	Planeación
Adelantos: La abuela sabia (Escenas)	3 de octubre	Producto Multimedia
Adelantos: La abuela sabia (Aprobación)	7 de octubre	Producto Multimedia
Finalización: La abuela sabia	8 de octubre	Producto Multimedia
Creación de manual de identidad ARKA (Reunión)	14 de octubre	Propuesta Mejora
Recursos para manual de ARKA (Recepción)	17 de octubre	Propuesta Mejora
Creación de retícula del logo ARKA	28 de octubre	Propuesta Mejora

Cronograma de actividades

Los entregables del proceso de animación: storyboard y la animación final (Producto Multimedia).



Mockup Storyboard

El registro de la retícula del logo ARKA y la estructura final del Manual de Marca (Diseño Estratégico).



Mockup Manual de marca ARKA

9. PROPUESTA QUE EVIDENCIE EL ANÁLISIS Y APORTE DE LA EXPERIENCIA

La propuesta proyectual que se presenta en este capítulo sintetiza el análisis realizado en el capítulo 6 y el desarrollo teórico del capítulo 7.1, mostrando cómo la sistematización de la experiencia derivó en dos prototipos articulados con el problema y los objetivos formulados en el capítulo 2. El Manual de Uso de Marca Básico de ARKA y la animación “La historia de la abuela sabia” son, por tanto, resultados del aprendizaje significativo y, al mismo tiempo, aportes concretos al laboratorio y a la comunidad universitaria.

Más allá de ordenar la imagen institucional, ambos productos contribuyen a la construcción de comunidad y reconocimiento: el manual permite que distintos actores compartan un mismo código visual al hablar de ARKA, mientras que la animación dignifica una historia de vida concreta y la pone en circulación como parte de las trayectorias vitales de la universidad.

9.1 Manual de Uso de Marca Básico de ARKA (Aporte de Mejora)

El Manual de Uso de Marca Básico se configura como un aporte de mejora institucional en versión borrador, elaborado a partir del análisis de las necesidades de coherencia visual detectadas en el capítulo 2 y de la reflexión sobre identidad y marca desarrollada en el capítulo 7.1. En línea con Costa (2013), la identidad visual se entiende aquí como síntesis de los valores de ARKA y como herramienta para hacer visible su propuesta educativa y social.

Este manual no solo organiza logotipo, color y tipografía; también ofrece a la comunidad un marco común para representar al laboratorio, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la posibilidad de reconocerse como parte de un mismo proyecto. En ese sentido, el documento trasciende lo puramente estético y se inscribe en la dimensión pedagógica y comunitaria de la comunicación institucional.

9.1.1 Evidencia de Análisis

El manual demuestra que se hizo un análisis estratégico sobre el problema de la identidad visual. A partir de la sistematización de experiencias (Mendoza-Mejía y Torrealba-Peña, 2019), se revisaron usos previos de la marca, se identificaron y desestimaron usos que no se ajustaban a lo deseado y se definieron lineamientos mínimos para unificar criterios.

La estructura del borrador a la que se hace referencia se sostiene en principios del diseño de la identidad visual. Como los que expone Wheeler (2017) que habla de la importancia de los sistemas y Costa (2013) que habla de la marca como un lenguaje que expresa la cultura institucional. De esta manera, cada decisión, la cuadrícula, la zona de seguridad, la paleta cromática, la tipografía responde a una lectura crítica de la experiencia y no a una elección arbitraria. Por lo tanto, el manual sintetiza el análisis realizado y se presenta como punto de partida para versiones más completas del mismo.

9.1.2 Aporte Institucional

Desde el punto de vista institucional, el manual aporta una herramienta práctica y sencilla que reduce errores de aplicación de la marca y mejora la coherencia gráfica de las comunicaciones de ARKA. Sin embargo, su contribución no se limita al orden visual: al brindar un código compartido para representar al laboratorio, facilita que estudiantes, docentes y pasantes se reconozcan como parte de una misma comunidad y se apropien de la identidad del espacio.

A medida que implementación de ARKA trabaja junto al proyecto Trayectorias Vitales y además usa historias de una vida como la de la abuela sabia, necesitar un identidad visual claro refuerza la visibilidad de las historias y el mundo de la universidad identifica el laboratorio como un lugar de almacenamiento y proyección de sus mundos.

9.2 Prototipo 2: Animación "La historia de la abuela sabia" (Aporte Multimedia)

La animación “La historia de la abuela sabia” se presenta como un aporte multimedia que materializa la integración de diseño gráfico, narrativa y tecnología descrita en el enfoque STEAM del capítulo 7.1 y como una respuesta concreta al problema de comunicación definido en el capítulo 2.

Este prototipo no solamente convierte un e-book en un video, sino que traduce una historia de vida en un recurso de difusión que fortalece la visibilidad del proyecto “Trayectorias Vitales” y, a su vez, promueve el reconocimiento de las memorias familiares y comunitarias en el interior de la universidad. A la imagen institucional como proceso construcción de comunidad y la dignificación de las voces que allí se narran colabora en este sentido la animación.

9.2.1 Evidencia de Aprendizaje

La animación evidencia el aprendizaje significativo adquirido en la práctica en varios niveles. En el plano técnico, muestra dominio en la síntesis narrativa, en la construcción de storyboard y en la producción de escenas animadas coherentes con la identidad de ARKA. En el plano metodológico,

refleja la aplicación del ciclo de diseño trabajado en el capítulo 8: investigación de la narrativa, conceptualización visual, prototipado y validación a través de la retroalimentación.

Este proceso responde a los aportes sobre gamificación y narrativas de impacto reportados en el capítulo 7.1 (Corchuelo-Rodríguez, 2018) y, mediante la incorporación de elementos visuales y rítmicos, establece una influencia positiva sobre el engagement, a la vez que favorece la comprensión de complejidades. Asimismo, verifica que el diseño gráfico y multimedia puede fungir como herramienta para poder integrar en un contexto interdisciplinario la teoría y la práctica, tal como se establecen en los objetivos específicos del capítulo 2.

9.2.2 Aporte Funcional

Desde el punto de vista funcional, la animación proporciona al proyecto “Trayectorias Vitales” un recurso clave para la difusión en plataformas digitales, ampliando el alcance de la narrativa y facilitando que la comunidad universitaria conozca y reconozca la historia de “La abuela sabia”. Pero su aporte va más allá de la función comunicativa: la pieza contribuye a la dignificación de las historias de vida y a la construcción de reconocimiento intergeneracional, al presentar la experiencia de la abuela como fuente de saber y memoria colectiva.

De esta manera la animación se articula con el Manual de Uso de Marca Básico: mientras que el primero organiza el lenguaje visual con el que se nombra y representa a ARKA, la animación llena de contenido humano y pedagógico. Los dos primeros prototipos responden a la pregunta de investigación y los objetivos formulados en el capítulo 2. Es claro que el diseño nos puede aportar algo a la institución y a toda la comunidad universitaria que la habita si hay un sustento sistematizado y teorías que lo fundamentan.

10. CONCLUSIONES

La sistematización de la experiencia en el Laboratorio Digital ARKA de la Universidad Santo Tomás permite responder de forma explícita a la pregunta de investigación: ¿de qué manera la

aplicación de estrategias de diseño gráfico y producción multimedia contribuye al fortalecimiento de la visibilidad institucional y la comunicación efectiva dentro del Laboratorio de Innovación ARKA? Los resultados muestran que dichas estrategias contribuyen en dos planos complementarios: por un lado, mediante la producción de prototipos concretos —la animación “La historia de la abuela sabia” y el borrador del Manual de Uso de Marca Básico de ARKA— que ordenan y potencian la comunicación institucional; y, por otro, a través de la documentación y reflexión crítica del proceso, que convierte la práctica en aprendizaje significativo y transferible.

En coherencia con el objetivo general, puede concluirse que se lograron aplicar estrategias de diseño gráfico y producción multimedia, bajo los lineamientos de innovación del Laboratorio ARKA, para fortalecer la visibilidad institucional y la comunicación efectiva de sus proyectos y narrativas, documentando los aprendizajes significativos de la práctica. Las conclusiones que se presentan a continuación se organizan en tres bloques: aprendizajes significativos (10.1), alcances logrados en relación con los objetivos (10.2) y aportes a futuro para ARKA, la universidad y el campo del diseño (10.3). Cada bloque se vincula directamente con los resultados descritos en los capítulos 6, 8 y 9 y con los objetivos específicos formulados en el capítulo 2.

10.1 Aprendizajes Significativos

Los aprendizajes significativos que se han documentado en esta sistematización se relacionan directamente con el objetivo específico de documentar los aprendizajes en el uso de metodologías activas y la integración de disciplinas. De igual manera, se conecta a la necesidad de comprender el diseño como una estrategia de comunicación institucional. Estos aprendizajes se comunican a través de tres núcleos: planificación estratégica de la imagen visual, síntesis narrativa y multimedia y una propuesta de integración interdisciplinaria mediada por la metodología STEAM y gamificación.

10.1.1 Gestión Estratégica de la Identidad

En relación con la pregunta de investigación y el objetivo general, se concluye que la participación en la creación del Manual de Uso de Marca Básico de ARKA, en versión borrador, permitió consolidar un aprendizaje profundo sobre la gestión estratégica de la identidad visual. El proceso de análisis de los activos existentes, la definición de retícula, paleta cromática y tipografías, y la estructuración de una guía rápida evidencian que la estandarización visual no es un ejercicio meramente estético, sino un componente clave para garantizar coherencia en la comunicación institucional y facilitar el reconocimiento del laboratorio por parte de la comunidad universitaria.

El aprendizaje significativo que se presenta tiene una respuesta concreta a cómo el diseño contribuye a fortalecer la visibilidad institucional. Esto se produce porque el diseño transforma la identidad visual en un sistema ordenado y replicable capaz de sostener la imagen de ARKA en el tiempo y referenciar futuros proyectos de comunicación.

10.1.2 Síntesis Narrativa y Multimedia

En relación con el objetivo específico de describir el proceso metodológico y las fases de desarrollo de materiales multimedia, se concluye que el desarrollo de la animación “La historia de la abuela sabia” potenció la capacidad de síntesis narrativa y producción multimedia. El tránsito desde el e-book interactivo hacia un producto audiovisual implicó identificar núcleos emocionales, elaborar guion y storyboard, diseñar personajes y escenarios, y producir escenas animadas en diálogo con el cronograma y la retroalimentación del equipo de ARKA.

La aplicación de las estrategias de diseño y producción multimedia, permite que los mensajes se comuniquen de forma más eficaz, ya que permite condensar discursos complejos en breves mensajes simples, de sentido y de carga emocional que son concurrentes al sujeto institucional de difusión y a las exigencias de circulación en redes. Comprendiendo la importancia de la especificación del proceso en el diseño interdisciplinario, este artículo intenta describir y sistematizar las fases del proceso metodológico y cómo cualquier decisión de diseño elegida afectará la claridad y visibilidad del mensaje.

10.1.3 Integración Interdisciplinaria

En relación con el objetivo específico de documentar los aprendizajes en el uso de metodologías activas y la integración de disciplinas, la experiencia en ARKA confirma el valor del enfoque STEAM y de la gamificación como marcos que orientan la práctica del diseño en contextos educativos. El trabajo con proyectos reales como “Trayectorias Vitales” exigió articular diseño, comunicación y tecnología, integrando principios pedagógicos y narrativos en la producción de los prototipos.

Se concluye que esta integración interdisciplinaria permitió entender al diseño como mediador entre teoría y práctica, al permitir concretar, nuevas decisiones sobre composición, ritmo, uso del color y estructuración de mensajes, conceptos trabajados en el estado del arte (enfoque steam, gamificación, aprendizaje significativo). La contribución del diseño al fortalecimiento de la comunicación institucional no se encuentra únicamente en la forma. Se expresa en la capacidad de articular saberes y métodos diversos. Además, lo hace en un producto que resulta coherente. Por lo tanto, esto responde parcialmente a la pregunta.

10.2 Alcances Logrados

Los alcances de la práctica cumplen con el objetivo general de fortalecer la visibilidad institucional y documentar la experiencia.

10.2.1 Fortalecimiento de la Visibilidad

En coherencia con la pregunta de investigación, se concluye que la aplicación de estrategias de diseño gráfico y producción multimedia sí contribuyó al fortalecimiento de la visibilidad institucional y a la mejora de la comunicación en ARKA. La animación “La historia de la abuela sabia” se consolidó como un recurso de difusión clave para el proyecto “Trayectorias Vitales”, al presentar una historia de vida en un formato adecuado para redes sociales, emocionalmente significativo y alineado con la voz institucional del laboratorio.

De forma adicional, el que fuera borrador del Manual de Uso Marca Básica sirvió como base para que futuras piezas visuales no sean más dispersas en la utilización del logotipo y de los elementos gráficos. Los dos productos en su conjunto evidencian que estas estrategias de diseño son capaces de hacer más legibles y reconocibles los proyectos del laboratorio, lo cual coadyuvó con el objetivo general de fortalecer la visibilidad institucional y la divulgación efectiva de las narrativas que se construyen en ARKA.

10.2.2 Generación de Prototipos de Alto Valor

Se generaron dos prototipos concretos que evidencian el análisis de la experiencia: la animación ("La abuela sabia") y el borrador del Manual de Uso de Marca Básico y la Guía Rápida de Aplicación Visual, que simplifica los procesos de branding institucional.

10.3 Aportes a Futuro

La sistematización y la propuesta proyectual generan un legado de conocimiento para el laboratorio y la formación de futuros pasantes.

10.3.1 Aporte Institucional (ARKA)

Desde la perspectiva institucional, se concluye que el borrador del Manual de Uso de Marca Básico y la experiencia de desarrollo de la animación dejan un legado operativo para el laboratorio. En el corto y mediano plazo, este trabajo abre la posibilidad de:

- Consolidar una versión ampliada y definitiva del manual, incorporando nuevas aplicaciones, casos de uso y lineamientos para otros formatos (sitio web, redes, piezas impresas), siempre sobre la base del prototipo sistematizado en este trabajo.
- Utilizar la lógica de la animación “La historia de la abuela sabia” con otras narrativas de “Trayectorias Vitales”, generando una serie de piezas audiovisuales que fortalezcan la figura del laboratorio como espacio que custodia y difunde historias de vida de la comunidad universitaria.
- Se busca que el manual sirva como guía para otros internos o los equipos de trabajo en el futuro. Para que el proceso de unificación diseño-comunicación-tecnología no se base sólo en la improvisación, sino en rutas metodológicas.

En este sentido, la realización de este trabajo no cierra la serie de prototipos que se entregan, sino que abre una posibilidad de mejora continua sobre la identidad visual y sobre la producción multimedia de ARKA, útiles sobre todo para proyectos con énfasis social y narrativo como “Trayectorias Vitales”

10.3.2 Aporte Académico (Sistematización)

En el plano académico, la sistematización se convierte en un insumo para futuras investigaciones y proyectos de diseño social, tanto dentro de la Facultad de Diseño Gráfico como en otras unidades académicas de la universidad. De manera específica, este trabajo abre la posibilidad de:

- Desarrollar nuevas sistematizaciones que profundicen en el impacto de las metodologías activas (STEAM y gamificación) en la formación de diseñadores y comunicadores, tomando como base el modelo de reconstrucción y análisis utilizado en este documento.
- Creación de proyectos de investigación y de creación en otros formatos de narración (podcast, experiencia interactiva, exposición híbrida) que trabajen memorias, identidades y tejido comunitario en programas y facultades diversas.
- Se propone explorar evaluaciones sistemáticas que midan el impacto que los prototipos generan en los públicos de la universidad (por caso, estudios de recepción de las animaciones o análisis de uso del manual por docentes y estudiantes) ampliando así la dimensión investigativo del diseño.
- Fortalecer una línea de diseño social universitario, en la que el trabajo con historias de vida, proyectos comunitarios y narrativas de la diversidad se convierta en eje articulador de prácticas, proyectos de grado y semilleros de investigación.

Bibliografía

- Asinc, E., & Alvarado, B. (2019). *Steam como enfoque interdisciplinario e inclusivo para desarrollar las potencialidades y competencias actuales*. Guayaquil: 5to Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador. Recuperado el 11 de 2025
- Ausubel, D. P. (1976). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México D.F.: Trillas. Recuperado el 10 de 2025
- Ball, J. (6 de Junio de 2022). *The Double Diamond: A universally accepted depiction of the design process* . Obtenido de Design Council: <https://www.designcouncil.org.uk/our-resources/archive/articles/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process>
- Banathy, B. H. (1 de Enero de 1996). *Designing Social Systems in a Changing World*.
doi:10.1007/978-1-4757-9981-1
- Biel, L., & García, A. (2015). *Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza del español*. Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español. Recuperado el 11 de 2025

- Corchuelo-Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Recuperado el 10 de 2025
- Costa, J. (2013). *Diseñar para los ojos: El valor de la identidad visual*. Barcelona: Costa Punto Com Editor. Recuperado el 09 de 2025
- Estrategia Multicampus ECOS 5. (17 de Octubre de 2025). Obtenido de Estrategia y prospectiva: <https://estrategia-prospectiva.usta.edu.co/>
- Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás. (2024). *Presentacion general ARKA*. Recuperado el 08 de 2025
- García, G., Rodriguez, C., & Mendoza, J. (2022). *Fortalecimiento de habilidades blandas por medio de estrategias de gamificación en aprendices del centro de servicios financieros SENA*. Recuperado el 11 de 2025, de Repositorio Institucional SENA: <https://revistas.sena.edu.co/index.php/ricga/article/view/3816>
- IxDF - Fundación para el Diseño de Interacción. (26 de Noviembre de 2025). *What is Design Thinking?* Obtenido de The Interaction Design Foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
- Kolko, J. (1 de Septiembre de 2015). *Design Thinking Comes of Age*. Obtenido de Harvard Business Review: <https://hbr.org/2015/09/design-thinking-comes-of-age>
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Dirección de marketing*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación. Recuperado el 10 de 2025

- López Noguero, F. (2005). *Metodologías participativas en la enseñanza universitaria*. Madrid: Narcea. Recuperado el 10 de 2025
- Mendoza Mejia, J., & Torrealba-Peña, Mairelys. (08 de 06 de 2019). Virtualización del proceso educativo en escenarios universitarios: actitud del docente.
- Ojeda-Lara, O. G., & Zaldívar-Acosta, M. S. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*. Recuperado el 11 de 2025
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, págs. 1-19. Recuperado el 11 de 2025
- Santillán-Aguirre, J. P., Santos-Poveda, R. D., Jaramillo-Moyano, E. M., & Vaca, V. D. (2020). STEAM como metodología activa de aprendizaje en la educación superior. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 5, 467-492. Recuperado el 8 de 2025
- Silva Quiroz, J., & Maturana Castillo, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*, págs. 117-132. Recuperado el 10 de 2025
- Tünnermann Bernheim, C. (2003). *La universidad latinoamericana ante los retos del siglo XXI*. Caracas: Unión de Universidades de América Latina y el Caribe (UDUAL). Recuperado el 10 de 2025
- Valenzuela, J. (2018). *Competencias del siglo XXI: Fundamentos y estrategias para su desarrollo*. Naucalpan de Juárez: Pearson Educación. Recuperado el 10 de 2025

Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Hoboken: Wiley. Recuperado el 09 de 2025

Yakman, G. (2008). *STEAM education: An overview of creating a model of integrative education*. PATT-19 Conference. Recuperado el 11 de 2025

Zaldívar-Acosta, O. O.-L. (2023). Gamificación como Metodología Innovadora para Estudiantes de Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 16, 5-11.
doi:10.37843/rted.v16i1.332

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R., & López-Ornelas, E. (2016). Integración De Gamificación Y Aprendizaje Activo En El Aula. *Redalyc*. Recuperado el 10 de 2025