

**Aporte del Diseño Gráfico a la Organización Interna: Creación de una Herramienta
Visual para la Gestión de Tareas en Uniminuto**

Sistematización de experiencia

Practicante de Diseño Gráfico

Alumno: Ivan Felipe Tenjo Cuellar

Director: Natalia Carolina Pérez Peña

Bogotá, Colombia

Noviembre 2025

1. Resumen

Este proyecto surge a partir de la práctica profesional realizada en el área de Cultura, Cambio y Bienestar de la Fundación Universitaria Minuto de Dios. Durante este proceso se notó que el equipo de diseño gráfico tenía algunas dificultades para organizarse, planificar las tareas y comunicarse de forma clara, lo que afectaba el ritmo y los resultados del trabajo.

El propósito del proyecto es entender por qué ocurren esos problemas de organización y proponer una forma más clara y visual de trabajar en equipo, que ayude a mejorar la comunicación y la distribución de las tareas. Para lograrlo, se usa un enfoque sencillo basado en la observación y el análisis de la experiencia diaria dentro del grupo de trabajo. Como resultado, se plantea la creación de una herramienta visual para registrar y seguir las tareas, de manera que cada integrante sepa qué debe hacer y cuándo. Este proyecto va desde la idea de que el diseño gráfico sirve para crear piezas visuales y también para organizar y mejorar la manera en que las personas trabajan juntas. Se espera que esta propuesta sea útil para futuras prácticas o equipos de diseño dentro de la universidad.

2. Introducción

La fundación universitaria Minuto de Dios tiene como propósito brindar oportunidades educativas a jóvenes de bajos recursos económicos y zonas marginadas del país.

La práctica profesional como diseñador gráfico en el área de Cultura, Cambio y Bienestar de la Uniminuto inició el 5 de septiembre de 2025. Desde entonces, he estado inmerso en un espacio donde se combinan los conocimientos técnicos adquiridos en la universidad con habilidades como la comunicación, la paciencia, el trabajo en equipo y la organización.

Una de las primeras lecciones aprendidas fue comprender que la práctica consiste en diseñar, pero algo muy importante es que también en aprender a gestionar tiempos de entrega, aceptar correcciones de última hora, escuchar diferentes opiniones y asumir responsabilidades compartidas.

En varias ocasiones no se ha definido con claridad quién debía hacerse cargo de cada tarea o los plazos no se han comunicado de manera precisa. Esto ha generado retrasos y confusión dentro del equipo, lo que evidencia una gestión ineficiente del flujo de trabajo en el área de Cultura, Cambio y Bienestar. Este concepto hace referencia a la falta de una estructura clara para planificar, distribuir y dar seguimiento a las tareas del equipo de diseño, lo que provoca desorganización, duplicidad de esfuerzos y dificultad para cumplir los objetivos en los tiempos establecidos.

Este proyecto busca sistematizar dichas experiencias, como un requisito académico, además de u una oportunidad para analizar las causas y consecuencias de esta gestión ineficiente, y proponer estrategias que contribuyan a mejorar la organización, la comunicación y la productividad además la línea de investigación es la de Diseño de Información y Comunicación Visual. La problemática identificada fallas de comunicación interna,

duplicación de tareas y desorganización en los flujos de trabajo requiere una solución basada en la estructuración visual de datos y la creación de herramientas que optimicen la comprensión, el registro y la coordinación de actividades. Desde esta línea se aborda el diseño como un proceso para organizar información de manera clara, accesible y funcional, lo cual fundamenta la creación del instrumento propuesto.

3. Planteamiento del problema, pregunta de investigación y objetivos

Durante el desarrollo de la práctica profesional en el área de Cultura, Cambio y Bienestar de la Fundación Universitaria Minuto de Dios, se ha evidenciado una problemática relacionada con la gestión ineficiente del flujo de trabajo en el equipo de diseño gráfico. A diario se asignan tareas sin una planificación previa ni una metodología clara para su seguimiento. Esto provoca que las responsabilidades se distribuyan de manera improvisada, sin establecer prioridades ni cronogramas definidos. Como resultado, algunos integrantes asumen más tareas de las que pueden manejar, mientras que otros desconocen qué proyectos están en curso o qué se espera de ellos.

Esta desorganización también se refleja en la falta de comunicación efectiva. En diversas ocasiones, no se informa con claridad quién debe encargarse de una pieza gráfica o cuáles son los plazos exactos de entrega. En una situación concreta, dos colaboradores comenzaron a trabajar en el mismo diseño sin saberlo, lo que generó pérdida de tiempo y la necesidad de rehacer parte del trabajo. Estos episodios recurrentes evidencian que el equipo carece de un sistema formal para coordinar y documentar sus tareas, lo que afecta directamente el cumplimiento de los objetivos y la calidad de los resultados.

La situación descrita impacta la productividad, el bienestar emocional y la motivación del equipo. La incertidumbre frente a los roles, la acumulación de tareas y la presión por cumplir entregas sin una organización clara generan frustración y estrés. Según Robbins y Judge (2019), la ausencia de canales de comunicación definidos y de estructuras organizacionales claras genera conflictos, disminuye la eficiencia y afecta la satisfacción laboral. Como explicaba en la justificación esta situación genera estrés laboral y reduce la eficiencia de los colaboradores. De igual manera, Dumas et al. (2018) explican que una gestión ineficiente de los procesos crea “cuellos de botella” que ralentizan la producción y aumentan la carga de trabajo, reduciendo el rendimiento y la coordinación general del grupo.

En este contexto, la problemática central radica en la falta de un sistema estructurado de comunicación y organización interna que permita planificar, asignar y monitorear adecuadamente las tareas del equipo de diseño gráfico en el área de Cultura, Cambio y Bienestar. Esta deficiencia genera descoordinación, pérdida de eficiencia y retrabajos que afectan los objetivos institucionales y limitan el aprendizaje práctico de los estudiantes. Por lo tanto, resulta necesario analizar las causas y consecuencias de esta gestión ineficiente del flujo de trabajo, con el propósito de proponer estrategias de comunicación y organización que optimicen la distribución de tareas, fortalezcan el trabajo colaborativo y mejoren los resultados del área.

Pregunta de investigación

¿Cómo se pueden aplicar estrategias de comunicación y organización que fortalezcan el orden, la coordinación de tareas y los resultados en la práctica de diseño gráfico en la Uniminuto?

Objetivo general

Diseñar e implementar una herramienta visual de gestión basada en principios del diseño gráfico que mejore la comunicación, la organización y la coordinación de tareas dentro del área de Cultura, Cambio y Bienestar en la Uniminuto, optimizando así el flujo de trabajo y los resultados del equipo.

Objetivos específicos

1. Analizar las principales dificultades de comunicación y organización que afectan el desarrollo de las tareas en el equipo de diseño gráfico del área de Cultura, Cambio y Bienestar.
2. Explorar estrategias de diseño gráfico aplicadas a la comunicación visual y la gestión de información que permitan optimizar el trabajo colaborativo
3. Desarrollar un instrumento que facilite la asignación de tareas, la planificación y el seguimiento del trabajo dentro del equipo.
4. Implementar y evaluar el uso de la herramienta propuesta, valorando su impacto en la mejora de la comunicación, la coordinación y la productividad del grupo.
5. Proponer recomendaciones para incorporar la gestión visual como parte de la metodología de trabajo del área, fortaleciendo la práctica profesional del diseño gráfico en contextos institucionales.

4. Justificación

Refleja la aplicación directa de los cuatro pilares del plan de estudios del Diseño

Gráfico: creación, comunicación, gestión y tecnología.

Desde el pilar de creación, el instrumento integra decisiones visuales intencionadas como el uso del color institucional, la jerarquía tipográfica, la diagramación modular y la iconografía, elementos que transforman una simple lista de tareas en una pieza gráfica clara, funcional y coherente con la identidad de la organización. Esto demuestra la capacidad del diseño para generar soluciones visuales que responden a un problema real.

En relación con la comunicación, la herramienta se fundamenta en el diseño de información para organizar de manera precisa los datos del equipo, permitiendo interpretar de forma rápida quién hace qué, cuándo se entrega y en qué estado se encuentra cada proyecto. Este enfoque coincide con la línea de investigación de Diseño para la Comunicación Organizacional, ya que optimiza los flujos de información interna y reduce los errores derivados de la descoordinación.

El pilar de gestión se evidencia en la forma en que el diseño gráfico estructura, planifica y hace visible el trabajo del equipo. El instrumento facilita la toma de decisiones, distribuye responsabilidades y mejora la eficiencia colectiva, mostrando cómo el diseño también actúa como herramienta para organizar procesos y fortalecer dinámicas colaborativas.

Finalmente, el pilar de tecnología está en el uso de herramientas digitales para la elaboración del prototipo, aprovechando recursos como tablas dinámicas,

diagramación en software y procesos de digitalización visual que permiten actualizar, adaptar y mejorar el instrumento de manera continua.

En conjunto, esta propuesta aporta a la dimensión social y transformadora de Uniminuto al mejorar el bienestar del equipo, reducir la carga mental asociada a la desorganización y dejar una herramienta que beneficiará a futuros practicantes y colaboradores. Así, el diseño gráfico se demuestra como una disciplina estética y como una práctica estratégica capaz de generar orden, claridad y soluciones visuales aplicadas al desarrollo institucional.

además este proyecto responde a una necesidad operativa del área, ya que tiene un impacto directo en la dimensión social y transformadora promovida por Uniminuto.

La falta de organización y comunicación dentro del equipo no solo afecta la productividad, sino también el bienestar emocional de los integrantes, generando estrés, sobrecarga y desmotivación. La creación del instrumento visual contribuye a disminuir estas tensiones al brindar claridad, orden y una distribución equitativa de las tareas, favoreciendo relaciones laborales más respetuosas y colaborativas.

Desde una perspectiva formativa, la herramienta beneficia a los futuros practicantes y colaboradores del área, quienes tendrán un sistema estructurado que facilita el aprendizaje, reduce la incertidumbre y fortalece el acompañamiento dentro del proceso profesional. Esto se alinea con el propósito social de Uniminuto el cual es transformar realidades a través de prácticas que promuevan el desarrollo humano, el trabajo cooperativo y el bienestar colectivo. Así, el diseño gráfico se convierte en un agente de cambio que no solo organiza información, sino que mejora la calidad de vida laboral y potencia el desarrollo integral de la comunidad universitaria.

5. Diseño metodológico

El desarrollo de este proyecto se realiza en el contexto de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, específicamente en el área de Cultura, Cambio y Bienestar. El propósito metodológico es diseñar un instrumento de registro y análisis que permita identificar y documentar de manera sistemática las dificultades en los procesos de comunicación y organización interna del equipo de trabajo.

Enfoque metodológico

El enfoque utilizado es cualitativo-descriptivo, basado en la observación directa de las dinámicas laborales. Se optó por un método de trabajo que integra cuatro acciones principales: observar, registrar, analizar y proponer.

- **Observar:** prestar atención a las situaciones donde la comunicación o la coordinación presentan dificultades dentro del área.
- **Registrar:** documentar cada situación identificada utilizando un instrumento de recopilación de datos diseñado específicamente para este proyecto. Este instrumento consiste en una matriz digital donde se consignan los siguientes campos: tipo de tarea, descripción, responsable, canal de comunicación, fecha de entrega planificada y fecha de ejecución real.
- **Analizar:** revisar la información recopilada semanalmente, identificando patrones de error o repeticiones en las tareas asignadas.

- Proponer: a partir del análisis, elaborar sugerencias concretas para mejorar la organización y la comunicación en el equipo.

Etapas del proceso

El proceso metodológico se estructura en las siguientes etapas:

5.1. Identificación de los problemas de comunicación y coordinación dentro del área de Cultura, Cambio y Bienestar.

5.2. Registro de casos concretos en el instrumento de recopilación de datos.

5.3. Análisis del impacto de los problemas detectados en la eficiencia y el cumplimiento de las tareas.

5.4. Diseño de propuestas de mejora para optimizar los procesos internos.

Aplicación del instrumento

Durante el período comprendido entre el 5 y el 19 de septiembre, se aplicó el instrumento de observación y registro para documentar de forma detallada las tareas desarrolladas en la práctica profesional. La matriz permitió consignar información relevante sobre cada actividad: nombre del trabajo, descripción breve, responsable de ejecución, persona encargada de la entrega y fechas programadas y reales de cumplimiento.

El análisis de los datos evidenció varios casos de duplicación de tareas, producto de una falta de claridad en la comunicación entre los miembros del equipo. Este hallazgo permitió formular una propuesta de mejora orientada a establecer un sistema de seguimiento y validación previo a la asignación de nuevas tareas, con el fin de evitar la repetición de esfuerzos y optimizar los tiempos de trabajo.

Este proyecto integró el método propio del diseño gráfico mediante la creación y evaluación de prototipos visuales. Se desarrollaron dos prototipos iniciales y un prototipo final utilizando una tabla de Excel como base. Aunque Excel es una herramienta administrativa, en este proyecto se empleó desde la perspectiva del diseño de información, transformando la tabla en una pieza visual que organiza y comunican datos de manera clara y jerárquica.

Cada prototipo incorporó principios de diseño gráfico como jerarquía visual, codificación por color, estructura modular y uso de íconos para indicar estados de avance. El primer prototipo permitió volcar la información básica y entender la necesidad de una mejor organización interna. A partir de esto se integró mejoras visuales sugeridas por el equipo, ajustando la distribución, los colores y la legibilidad. Finalmente, el prototipo definitivo unificó los ajustes anteriores, logrando una herramienta clara, práctica y funcional para el equipo de diseño.

Este proceso iterativo permitió validar el instrumento en un contexto real, ajustarlo según la retroalimentación y asegurar que respondiera efectivamente a la problemática identificada. Así, la metodología no solo describe lo observado, sino que incorpora el proceso creativo, técnico y reflexivo propio del diseño gráfico, articulando análisis y solución visual de forma coherente.

6. Plazos

El proyecto se organiza de la siguiente forma:

- Semanas 1–2 (5 al 19 de septiembre): Observación y Registro

El uso del Excel como complemento del cronograma me ha dado más confianza, porque tengo un mapa que me permite anticipar problemas y proponer soluciones antes de que la situación se vuelva más complicada. No es un sistema perfecto, pero al menos nos da más claridad y evita que nos quedemos solo con la buena voluntad de la memoria, que muchas veces falla en el trabajo en equipo.

- Semanas 3–4 (22 de septiembre al 6 de octubre): Reflexión y análisis

En estos momentos me encuentro analizando como poder organizar mis ideas para de esta manera encontrar una buena herramienta para poder llegar a solucionar el problema del todo, entonces estoy planeando buscar ya sea cuadros o diseños de tablas de Excel o inclusive si se puede una página web para llevar un registro mucho más detallado de todo lo que se está haciendo.

- Semanas 5–6 (7 al 20 de octubre): búsqueda de herramientas
- Semanas 7–8 (21 de octubre al 3 de noviembre): diseñar propuestas.
- Semanas 9–10 (4 al 17 de noviembre): ajuste y análisis del informe final.

Desarrollo del instrumento

TABLA de cronograma

Actividad	Fecha inicio	Fecha Fin	Responsable
Observar y registrar	5 de sep 2025	19 de sep 2025	Ivan Tenjo
Analizar experiencias	22 de sep 2025	6 de oct 2025	Ivan Tenjo
Buscar referentes	7 oct 2025	20 de oct 2025	Ivan Tenjo
Diseñar propuestas	21 de oct 2025	3 de nov 2025	Ivan Tenjo
Ajustar y redactar	4 de nov 2025	10 de nov 2025	Ivan Tenjo

7. Análisis de la experiencia. Aprendizaje significativo.

Esta práctica me ha ayudado a entender que la comunicación no es solo mandar mensajes o dar instrucciones. También tiene que ver con cómo organizamos la información, cómo compartimos lo que hacemos y cómo usamos las herramientas

para mantenernos al día. Aplicaciones como Trello, Asana o incluso un Excel bien hecho se vuelven aliados importantes para mantener el orden y evitar confusiones.

Durante la práctica, uno de los aprendizajes más evidentes ha sido enfrentar los retos que surgen cuando un equipo no logra comunicarse ni organizarse de manera efectiva. Estos no han sido casos aislados, han sido situaciones que se repiten y que han dejado claro lo importante que es establecer dinámicas de trabajo más claras desde el principio. En una ocasión, mi jefe me pidió que, por favor, le ayudara con una pieza gráfica que debía entregarse ese mismo día. Como yo no llevaba un registro claro de las demás tareas que también debía entregar ese día, terminé atrasándome en otras piezas, ya que no contaba con un cronograma que me sirviera de apoyo.

Lo más valioso hasta ahora es que el diseño gráfico va mucho más allá de dominar herramientas digitales o crear piezas visuales atractivas. Ser diseñador también implica saber trabajar en equipo, escuchar con atención, negociar tiempos y adaptarse a los cambios, incluso cuando llegan a último momento. Esta experiencia ha convertido la práctica en un espacio de formación integral, donde lo humano pesa tanto como lo técnico.

A partir de lo vivido, surge la necesidad de proponer estrategias simples pero efectivas para mejorar la dinámica del grupo. El uso del instrumento ha sido un buen comienzo, pero la idea es ir más allá: incorporar herramientas colaborativas que faciliten la comunicación, den mayor transparencia y permitan organizar mejor las tareas. La idea del objetivo no es solo hacer que el equipo trabaje de forma más

eficiente, es también construir un ambiente más claro, colaborativo y productivo para todos.

8. Tema de reflexión y discusiones académicas

Durante esta práctica me he dado cuenta de algo que parece obvio, pero que muchas veces se pasa por alto: la comunicación. En el diseño gráfico, no solo importa lo visual, también cómo nos entendemos y compartimos la información dentro del equipo. Cuando la comunicación falla, los proyectos se atrasan, surgen malentendidos y el trabajo se vuelve más difícil. Eso afecta los resultados, afecta el ánimo y las ganas de seguir creando.

Esta reflexión me llevó a comprender que el diseño gráfico, además de ser una disciplina estética, es una herramienta de comunicación estratégica. Aguilar y Carreño (2014) mencionan que el diseño no debe limitarse a lo visual, ya que tiene el poder de generar sentido y cohesión dentro de los equipos y las organizaciones. Es decir, el diseñador también actúa como un mediador que ayuda a que las ideas fluyan y se entiendan de forma clara.

A nivel más amplio, todo esto se relaciona con la comunicación organizacional, que tiene que ver con cómo se transmite la información dentro de una institución o empresa. Según Peña y Wandosell (2015), una buena comunicación interna fortalece la motivación de los miembros del equipo y los orienta hacia objetivos comunes, lo que mejora la eficiencia y el clima laboral. En mi experiencia, esto se refleja claramente: cuando las tareas no se explican con claridad o no hay un canal de comunicación definido, se generan confusiones, retrasos y desmotivación general.

Además, Brito Acosta, Cruz Bermúdez y Denis Márquez (2015) sostienen que la comunicación organizacional es una herramienta esencial para la gestión, porque permite coordinar esfuerzos, generar compromiso y mantener la coherencia entre los diferentes niveles de la organización. Esto se nota mucho en el entorno de una práctica profesional, donde la comunicación descendente (de los responsables hacia los practicantes), la ascendente (de los practicantes hacia los coordinadores) y la horizontal (entre compañeros) deben mantenerse activas para que el trabajo fluya de manera colaborativa.

También es importante entender que el diseñador aunque comunica hacia afuera, este mismo también puede comunicar dentro del equipo. Jiménez (2009) explica que el diseñador gráfico puede ser un verdadero gestor de comunicación en contextos organizacionales, ya que su papel implica traducir ideas en mensajes visuales claros, funcionales y comprensibles. En mi caso, esto se ha visto reflejado en cómo las piezas y los documentos de diseño que realizamos cumplen un objetivo visual, y también ordenan, informan y guían las acciones del grupo.

Por otro lado, desde una mirada más humana, Quintero Weir (2022) plantea la importancia del “sentipensar”, una forma de conocimiento que une la razón con la emoción. En el contexto del diseño, esto significa que hay que trabajar desde lo técnico, pero así mismo toca hacerlo desde la empatía y la comprensión del otro. Esta idea me hizo pensar que comunicar bien es hablar, escribir, escuchar, entender y conectar con los demás, especialmente en espacios creativos donde cada voz aporta algo diferente.

Finalmente, reflexiono que la comunicación dentro de los equipos de diseño puede verse como algo accesorio y como un eje central para lograr procesos fluidos,

colaborativos y significativos. Como señalan Rodríguez-González et al. (2012), integrar la comunicación y la organización de manera estructurada permite que los grupos funcionen con mayor claridad en sus procesos y responsabilidades. Y en palabras de Torres Vázquez (2018), el diseño gráfico, cuando se entiende como una herramienta estratégica, puede convertirse en el puente que une la creatividad con la gestión y la efectividad.

Para terminar esta práctica me permitió entender que la comunicación es el corazón del trabajo en diseño. Ayuda a que los proyectos salgan bien, y algo muy importante es que fortalece los vínculos, motiva al equipo y mejora la forma en que creamos juntos. Todo lo aprendido me ha llevado a ver que, más allá de los programas o las técnicas, lo que realmente sostiene un buen proceso de diseño es la manera en que nos comunicamos y colaboramos.

9. Desarrollo de la propuesta de mejora

Durante esta práctica me he dado cuenta de algo que parece obvio, pero que muchas veces se pasa por alto: la comunicación. En el diseño gráfico, importa lo visual, cómo nos entendemos y compartimos la información dentro del equipo. Cuando la comunicación falla, los proyectos se atrasan, surgen malentendidos y el trabajo se vuelve más difícil. Afecta los resultados, el ánimo y las ganas de seguir creando. A nivel más general, todo esto tiene que ver con la comunicación organizacional, que es básicamente cómo se transmite la información dentro de una empresa o institución. Según Peña y Wandosell (2015), tener una buena comunicación interna ayuda a que las personas se sientan motivadas y trabajen con más claridad hacia los

mismos objetivos. Y la verdad, eso se nota mucho en la práctica: cuando no hay mensajes claros o cuando las tareas no se explican bien, todo se vuelve más confuso y hasta desorganizado.

La comunicación en una organización puede darse de varias formas: la descendente, cuando los responsables explican las tareas; la ascendente, cuando los miembros expresan sus ideas o dudas; y la horizontal, que ocurre entre compañeros. Esta última, como mencionan Brito, Cruz y Denis (2015), es clave para construir relaciones de cooperación que influyen directamente en la productividad y el clima laboral. En mi caso, he notado que es precisamente la comunicación horizontal la que más nos ayuda a resolver problemas rápidos y a mantenernos unidos como equipo.

Además, hablar bien y escuchar mejor también motiva. Cuando la comunicación es abierta y sincera, el equipo se siente más unido. Peña y Wandosell (2015) mencionan que una buena comunicación mejora el ambiente laboral y hace que las personas trabajen más contentas. En lo personal, creo que eso es totalmente cierto, porque cuando uno siente que lo escuchan y que su trabajo importa, todo fluye mejor.

Esta experiencia se ha convertido en una oportunidad para aprender y también para aportar. Todo lo que he vivido me ha hecho pensar en cómo mejorar la forma de trabajar en grupo. Lo que he aprendido y propuesto puede servir para mi equipo actual, y para otros grupos de diseño o practicantes en Uniminuto que pasen por los mismos retos. Como señala Jiménez (2009), el diseñador gráfico no es solo un creador visual, sino también un gestor de comunicación, capaz de generar estrategias que mejoren las dinámicas organizacionales desde su propio campo.

10. Metodología para el desarrollo del Instrumento

Esta propuesta de mejora nació de lo que fui viviendo durante las primeras semanas de práctica. Muchas veces las tareas no estaban claras, se repetían trabajos o las entregas se atrasaban. A partir de eso, pensé en buscar una forma más sencilla para organizar las tareas, dejar claras las responsabilidades y mejorar la coordinación del grupo.

Lo primero que hice fue pensar en una herramienta que fuera práctica y no complicara más las cosas. Así surgió la idea de un instrumento de registro de tareas, donde se pudiera ver qué trabajo hacía cada persona, los plazos de entrega y el estado de los proyectos. Este sistema funciona como una especie de “manual vivo”, algo que se puede actualizar según lo que pasa en el día a día.

Fases del desarrollo

Diagnóstico y análisis:

Primero observé los problemas más comunes del equipo. Me di cuenta de que a veces dos personas hacían la misma tarea o que no estaba claro quién debía enviar los trabajos. Ese fue el punto de partida para entender qué debía mejorarse con urgencia.

Diseño del prototipo inicial:

Con base en eso, armé un instrumento con los datos más importantes: el nombre de la tarea, una breve descripción, el responsable, la persona encargada de enviarla y las fechas de entrega. Con esto hicimos una primera prueba para ver si realmente ayudaba a tener más control sobre el trabajo.

Pieza Explora los pilares del SG-SST	09/09/2025	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza Hidrátate según tu cuerpo y tu actividad	08-sep	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza Jurados de votación	25-ago	Susana Parra	Hecho
Refresh Grafico	15-sep	Ivan Tenjo	Hecho
		Ivan Tenjo/Susana	
Revista TH	16-sep	parra	Hecho
Pieza Masivo amor y amistad	10-sep	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza sede amor y amistad	11-sep	Ivan Tenjo	Hecho
Forms amor y amistad			Hecho
Piezas de itinerario de mes de alegría	01-oct	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza "Se Feliz"	01-oct	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza Semana del Optimismo	01-oct	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza Día de los colores	01-oct	Ivan Tenjo	Hecho
Pieza Caja de alegría (primera hora el lunes)	01-oct	Ivan Tenjo	Hecho
campaña de mascotas			Pendiente
edición del video de autogestion			En curso
campaña de clima	18-sep	25-sep	En curso
Distancia 4.0			En curso
revista TH 135 clima laboral			Pendiente

Figura 1

Prototipo inicial del instrumento de registro

Nota. Elaboración propia.

Autoras: Susana Andrea Parra Peñalosa e Iván Felipe Tenjo (Fundación

Universitaria Minuto de Dios), 2025.

Prueba y ajustes:

Durante las siguientes semanas, el equipo usó el instrumento y poco a poco fueron apareciendo detalles que había que mejorar. Algunos campos no eran claros o faltaba información. Después de revisar los comentarios de mis compañeros, hice varios cambios para que fuera más útil.

Cronograma de trabajo

Nombre del proyecto	Fecha	Nombre del diseñador	Estado



Figura 2

Primer boceto del instrumento

Nota. Elaboración propia.

Autor: Iván Felipe Tenjo (Fundación Universitaria Minuto de Dios), 2025.

Versión mejorada:

Con esas modificaciones, el objetivo es tener una versión más completa y fácil de usar. Este modelo puede servir para nuestro grupo, para otros practicantes que lleguen después y necesiten organizar mejor su trabajo.

Esta metodología se apoya en lo que plantean Rodríguez-González et al. (2012), quienes resaltan la importancia de integrar procesos y competencias dentro del diseño organizacional, buscando siempre la eficiencia y la claridad en las funciones del equipo.



Figura 3

Prototipo final del instrumento

Nota. Elaboración propia.

Autor: Iván Felipe Tenjo (Fundación Universitaria Minuto de Dios), 2025.

Resultados esperados y evidencias

Lo que busco entregar es una versión beta del prototipo, un archivo que sea fácil de entender, útil y probado en un entorno real. Junto con eso, incluiré un documento corto que explique cómo se usa y de qué forma ayuda a mejorar la organización del equipo. También estoy explorando nuevas herramientas digitales que podrían reemplazar el uso de Excel y hacer el trabajo más colaborativo, como Trello o Notion.

Durante todo el proceso guardé las diferentes versiones del prototipo, desde el primer archivo hasta los cambios más recientes. También he ido tomando nota de los avances, como la reducción de tareas repetidas y el cumplimiento de las entregas a tiempo. Estas evidencias muestran que, con un poco de organización, se pueden lograr mejoras reales dentro del equipo.

Relación con los aprendizajes

Esta propuesta está muy ligada a lo que he aprendido durante la práctica. Todo lo que observé al inicio fue lo que me llevó a pensar en esta idea. Además, tiene mucho que ver con lo que mencionan Peña y Wandosell (2015): cuando hay una buena comunicación interna, el ambiente de trabajo mejora, las personas se sienten más motivadas y los proyectos avanzan con menos obstáculos.

Desde una mirada más amplia, Aguilar y Carreño (2014) proponen entender el diseño como una disciplina comunicacional, donde el diseñador, aunque crea objetos visuales, puede mediar entre las personas y los significados. Esa visión me ha ayudado a ver mi práctica como un espacio para diseñar piezas gráficas, pero así mismo diseñar procesos de comunicación más humanos y efectivos.

Propuesta que evidencia el análisis y el aporte de la experiencia

Cada momento de confusión o falta de organización dentro del equipo me ayudó a darme cuenta de que hacía falta una forma más clara y ordenada de trabajar. Esto en realidad, aunque no fue algo planeado desde el principio, vino surgiendo de una necesidad que apareció mientras participaba en los proyectos y veía los problemas que se repetían.

El prototipo que estoy creando tiene como objetivo facilitar el manejo de las tareas dentro del grupo. Lo que busco es que todos tengamos claro qué debemos hacer, cuándo hacerlo y quién está a cargo de cada parte del proceso. Así se evitan los errores por desinformación, los trabajos duplicados y los atrasos en las entregas. Esto se relaciona directamente con lo que plantea Torres Vázquez (2018), quien considera que el diseño gráfico puede ser una herramienta estratégica para mejorar la comunicación en organizaciones, viene desde la estética, la planificación y gestión visual de la información.

Por ahora, el prototipo está en una fase de prueba, pero ya ha mostrado buenos resultados. Ha permitido que el equipo se organice mejor y que los plazos de entrega se cumplan con más constancia. Mi intención es seguir haciendo ajustes y,

más adelante, probar plataformas colaborativas en línea que permitan visualizar el progreso de los proyectos de una forma más clara y participativa.

En el fondo, esta propuesta busca mejorar la organización y también dejar una base que pueda servir en el futuro. Más que un requisito académico, es una forma de aplicar lo aprendido y demostrar que el diseño también implica trabajar bien con las personas, comunicarse de manera efectiva y buscar soluciones que faciliten el proceso creativo. Como dice Quintero Weir (2022), el conocimiento se construye desde el “sentipensar”, una forma de comprender desde la experiencia, el hacer y la empatía; y creo que esta práctica ha sido justamente eso: un aprendizaje desde la acción y el sentir dentro del diseño.

11. Conclusiones

Realizar esta práctica ha sido una experiencia que me permitió ver de cerca cómo funciona el mundo laboral desde la mirada del diseño gráfico. Pasar de la universidad a un entorno real me ayudó a comprender que, además de los conocimientos técnicos, hay otros aspectos igual o incluso más importantes, como la comunicación, la organización y el trabajo en equipo. Estos factores fueron los que más marcaron mi proceso, ya que a lo largo de las semanas pude identificar cómo su ausencia afecta directamente los resultados y el ambiente de trabajo.

Durante este tiempo aprendí que la comunicación se trata de transmitir información, y algo muy importante de hacerlo de manera clara, respetuosa y constante. En muchas ocasiones, los problemas que se presentaban en el equipo no se desarrollaban por falta de capacidad, se desarrollaban porque no se comunicaban bien las tareas o los tiempos de entrega. Eso generaba confusión, retrasos y, en

algunos casos, desmotivación. Sin embargo, con el paso de los días fui entendiendo que estos errores también eran oportunidades para mejorar y proponer soluciones que ayudaran a evitar que se repitieran.

Uno de los aprendizajes más grandes fue darme cuenta de que el trabajo en grupo no siempre fluye de manera perfecta, y que requiere paciencia, empatía y disposición para adaptarse a diferentes formas de pensar y trabajar. Aprendí que no solo basta con cumplir con mis tareas individuales, sino que es igual de importante estar pendiente de los demás, apoyar cuando alguien lo necesita y mantener una buena comunicación. Esto mejora la eficiencia del grupo, crea un ambiente más humano y colaborativo, donde todos se sienten parte de un mismo propósito.

El desarrollo del prototipo fue un punto clave dentro de este proceso. Surgió como una tarea asignada, pero desde una necesidad real que se fue haciendo evidente con el tiempo. Crear un instrumento sencillo para organizar el trabajo fue mi manera de responder a los problemas que vivíamos en el equipo. Ver cómo algo tan básico como una hoja de Excel podía ayudar a reducir los errores, aclarar responsabilidades y cumplir mejor con las entregas me dejó una enseñanza muy valiosa: a veces, las soluciones más efectivas son también las más simples.

Este proyecto me permitió poner en práctica mis habilidades como diseñador, mi capacidad para analizar, observar y proponer mejoras. Además, pude aplicar lo que aprendí en la universidad sobre trabajo colaborativo y gestión de proyectos, pero adaptado a un contexto real, donde las cosas no siempre salen como se planean. Esa diferencia entre la teoría y la práctica fue, sin duda, una de las lecciones más importantes de esta experiencia.

Otro aspecto que valoro mucho es que pude entender que el diseño gráfico no se limita a hacer piezas visuales o manejar programas de edición. También tiene una parte estratégica y humana, en la que se necesita coordinar esfuerzos, comunicarse con claridad y entender las necesidades de los demás. Un buen diseño no solo se ve bien, también debe responder a una planificación clara y a una colaboración efectiva.

Con esta práctica aprendí a tener más control sobre mi tiempo, a ser más organizado y a no depender únicamente de la memoria. El uso del registro en Excel fue un ejemplo de eso, pero más allá de la herramienta, lo que realmente cambió fue mi manera de ver el trabajo. Ahora sé que planear, anotar y hacer seguimiento son pasos esenciales para lograr buenos resultados y no dejar que las tareas se acumulen o se olviden.

También fue una experiencia que me ayudó a fortalecer mi lado personal. Aprendí a manejar la frustración, a aceptar críticas de una forma constructiva y a ver los errores como parte natural del aprendizaje. Antes me costaba aceptar que algo saliera mal, pero ahora entiendo que cada dificultad deja una lección y que, al final, eso también forma parte del crecimiento profesional.

El proyecto que desarrollé, más que una simple propuesta de mejora, representa una forma de dejar un aporte para quienes vengan después. Este prototipo puede seguir mejorándose con el tiempo, y me gustaría que sirviera como guía para futuros practicantes o equipos que pasen por situaciones similares. Si este trabajo logra ayudar a que alguien más organice mejor su práctica o comunique mejor sus ideas, entonces habrá cumplido su propósito.

Finalmente, esta experiencia me demostró que el aprendizaje más importante viene de los libros o en las clases, y de lo que uno vive, en las relaciones que construye y en los retos que enfrenta. Cada semana de práctica fue diferente y me dejó algo nuevo: desde aprender a trabajar bajo presión, hasta entender la importancia de valorar el esfuerzo de los demás.

Hoy puedo decir que esta práctica me ayudó a crecer como diseñador y como persona. Aprendí a ser más consciente, más organizado y empático. Y, sobre todo, entendí que el trabajo en equipo, cuando se hace con buena comunicación y disposición, puede lograr resultados mucho más grandes de los que se consiguen trabajando solo.

Referencias

Aguilar, A., & Carreño, M. (2014). *De los diseños de la comunicación de los diseños*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (50), 119–130. Universidad de Palermo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5475560>

Brito Acosta, B., Cruz Bermúdez, D. A., & Denis Márquez, M. (2015). *La comunicación: valiosa herramienta en la gestión organizacional*. Pedagogía y

Sociedad, 18(43), 41–50. Universidad de Sancti Spíritus “José Martí Pérez”.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=581777947007>

Jiménez, Á. X. (2009). *El diseñador gráfico como gestor de comunicación en organizaciones sociales (ONGs)*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, (38), 65–67. Universidad de Palermo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3636526>

Peña, H., & Wandosell, G. (2015). *La comunicación organizacional interna como herramienta estratégica de gestión*. Revista Internacional Administración & Finanzas, 8(5), 37–46. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27980011018>

Quintero Weir, J. A. (2022). *Conocer desde el sentipensar indígena: Teoría y práctica del conocimiento para la vida*. Utopía y Praxis Latinoamericana, 27(107), e13880615. Ixim Cooperativa de Diseño. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13880615>

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. Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría.

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360433580010>

Torres Vázquez, D. (2018). *El diseño gráfico como herramienta estratégica de comunicación para las pequeñas y medianas empresas: El branding*. Universidad Autónoma del Estado de México. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=842414T>

