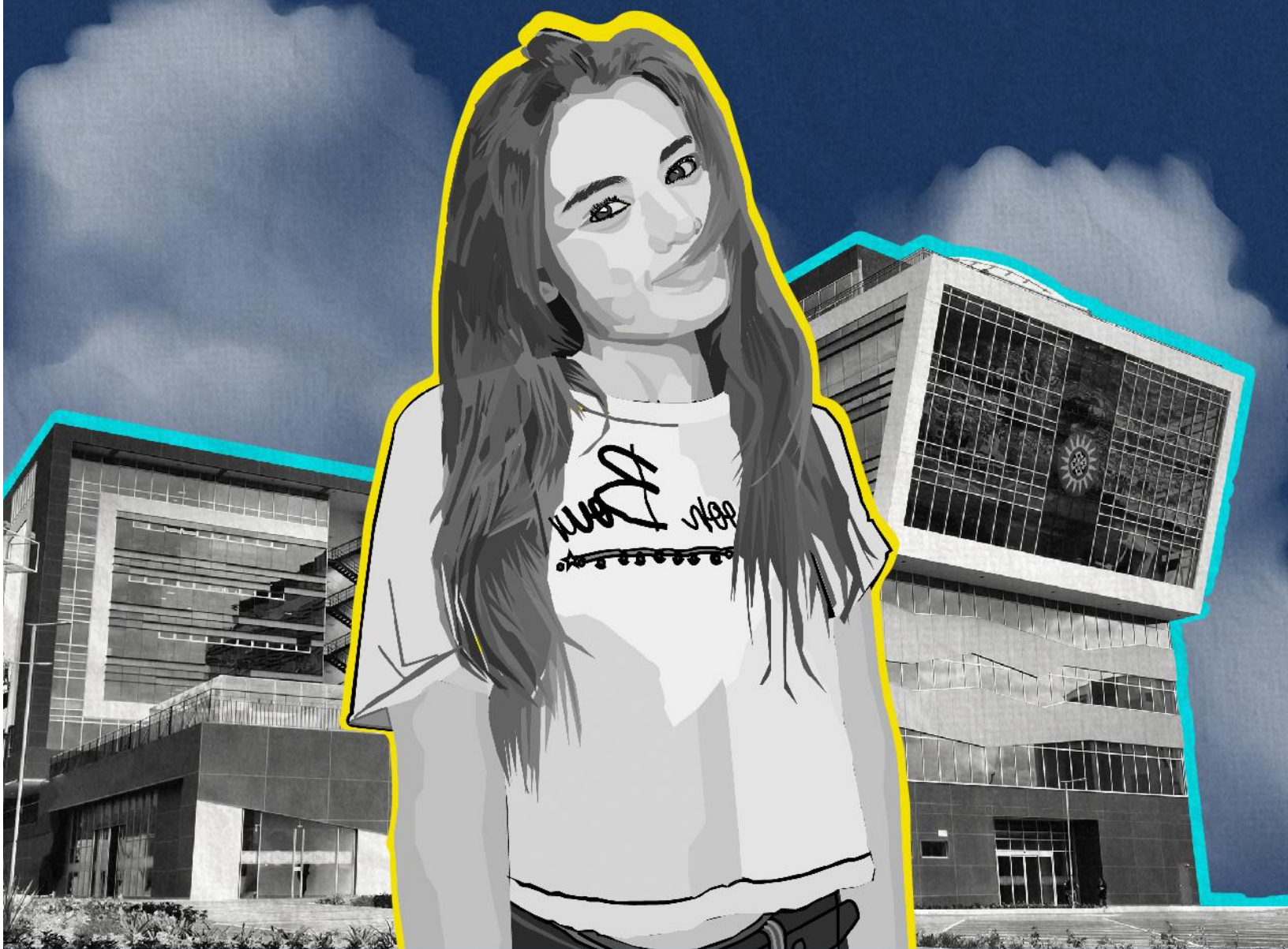


INFORME DE PRÁCTICAS



Informe de prácticas

Astrid Juliana Molina Suárez

Diseño de Interacción

Universidad Santo Tomás

Seccional Tunja

Opción de Grado

Coord. Alejandro Acuña Najar

12 de junio de 2025

Tabla de contenido

Resumen.....	3
1. Presentación de la empresa N°1	4
1.2 Redes Sociales.....	5
1.3 Creación de Marca	5
1.3.1 Synergy BTO	6
1.3.2 SumerTIC	6
1.4 Diseño de Stands	7
1.4.1 Transforma tu cobranza	7
1.4.2 Autogestión digital inteligente	8
1.4.3 Kore.ai x Visual Contact	9
2. Presentación de la empresa N°2	10
2.1 Tickets	11
2.1.1 Proyecto Santotomasitos	11
2.1.2 Santoto te cuida con bienestar y alegría	12
2.1.3 Humanos contigo – Empoderando voces y transformando realidades	12
2.1.4 Día mundial del reciclaje	13
2.1.5 Cursos intersemestrales	13
2.1.6 Rockfilia	14
2.1.7 Santoto Jazz	14
2.1.8 Voila	15
2.1.9 Conexión estudiantil	15
3. Santoto 360°	16
3.1 Textos	17
3.2 Íconos	18
3.3 Panel	19
3.4 Inicio/ Skin	20
4. Mapa Santoto	21
5. Firma digital practicantes	21
Conclusiones.....	22

Resumen

A lo largo de este informe compartiré mi experiencia en la etapa práctica de mi formación profesional, la cual se desarrolló en dos momentos y espacios diferentes. Mi recorrido comenzó en la empresa Visual Contact, donde realicé la primera parte de mis prácticas. Posteriormente, continué en el Departamento de Comunicaciones de la Universidad Santo Tomás, lo que me permitió ampliar mi perspectiva, asumir nuevos retos y aplicar mis conocimientos en contextos diversos. En este informe presentaré una descripción detallada de las actividades realizadas en ambos lugares, evaluaré si cumplí con los objetivos propuestos y observaré su resultado de aprendizajes e impactos que esta experiencia tuvo tanto en mi desarrollo profesional como personal.

1. Presentación de la empresa N°1



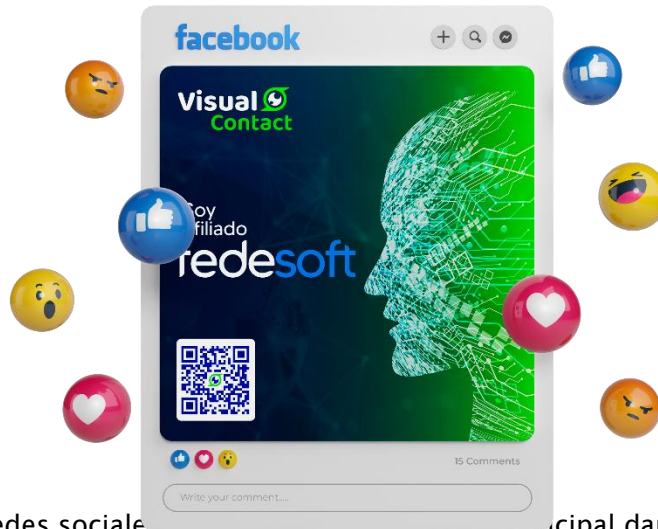
Es una empresa de origen boyacense, fundada en 2017, especializada en el desarrollo e implementación de soluciones tecnológicas para centros de contacto y la automatización de procesos de negocio. Con sede principal en Tunja Boyacá, y presencia en otros países como Chile y Estados Unidos.

Objetivos y resultados:

- **Aplicar conocimientos en contextos reales:** Participé en el desarrollo de tareas relacionadas con diseño gráfico y diseño de stands, aplicando lo aprendido durante mi formación académica.
- **Fortalecer habilidades técnicas y creativas:** Realicé piezas gráficas, colaboré en la creación de contenido visual y adapté materiales a las necesidades del equipo de trabajo de Visual Contact.
- **Aportar soluciones visuales funcionales:** Propuse diseños enfocados en mejorar la comunicación visual interna y externa, cumpliendo con los lineamientos de la empresa y sus objetivos comunicativos.

1.2 Redes Sociales:

En este apartado se presentan algunos de los posts diseñados para las redes sociales de Visual Contact (Instagram, LinkedIn y Facebook). Cada pieza gráfica fue elaborada con el objetivo de reflejar la identidad de la marca, establecer una conexión visual y conceptual con su audiencia, adaptarse al formato y estilo comunicativo de cada plataforma.



En esta campaña de redes sociales se plantea como objetivo principal dar a conocer qué es Visual Contact, cuál es su propósito y qué busca como empresa. A partir de estos conceptos se estructuró toda la parrilla de contenido, enfocándonos en transmitir de forma clara la identidad de la marca, sus valores y su propuesta de valor dentro del sector tecnológico.



Autoridad de imágenes: Propia

1.3 Creación de marca:

- **1.3.1 Synergy BTO:**

Diseño de una marca enfocada en el desarrollo de estrategias y soluciones tecnológicas orientadas a optimizar procesos, aumentar la eficiencia operativa y brindar experiencias excepcionales a sus clientes.



- **1.3.2 SumerTIC:**

Diseño de identidad visual para el nuevo clúster de negocios digitales de Boyacá, una iniciativa que busca impulsar la innovación, la colaboración empresarial y el crecimiento del ecosistema tecnológico en la región. La propuesta gráfica refleja los valores de modernidad, conexión y desarrollo, alineándose con los objetivos estratégicos del clúster.



1.4 Diseño de Stands:

- 1.4.1 Transforma tu cobranza:

Diseño de stand enfocado en promover soluciones digitales para la gestión de cobranzas financieras. La composición busca captar la atención mediante el uso de tipografías contrastadas, colores llamativos y una jerarquía visual clara que resalta el mensaje principal: transformar los procesos de cobranza con tecnología eficiente e innovadora.



Autoridad de imágenes: Propia

- **1.4.2 Autogestión digital inteligente:**

Diseño de un stand que comunica de manera visual y conceptual cómo la integración de la omnicanalidad con la autogestión digital puede generar experiencias positivas, fidelizar clientes y generar satisfacción. El concepto central se basa en mostrar que la tecnología, no solo optimiza procesos, sino que también brinda soluciones ágiles y efectivas. Como parte del desarrollo del proyecto, se elaboró un render en 3D que permitió visualizar la propuesta espacial y gráfica del stand antes de su producción.



Autoridad de imágenes: Propia

- **1.4.3 Kore.ai x Visual Contact:**

Diseño de un stand corporativo enfocado en mostrar cómo es posible generar valor a los negocios mediante tecnología con inteligencia artificial avanzada, en alianza con Kore.ai. La propuesta destaca el impacto de la automatización inteligente en la eficiencia operativa y la experiencia del cliente.



Autoridad de imágenes: Propia

2. Presentación empresa N°2



Dirección de comunicaciones – Universidad Santo Tomás Seccional Tunja:

Es el área encargada de gestionar, coordinar y proyectar la imagen institucional tanto dentro como fuera del campus universitario. Su labor abarca la planificación estratégica de la comunicación, la creación de contenidos para medios digitales e impresos, la producción audiovisual, el diseño gráfico, el manejo de redes sociales y la organización de eventos institucionales. Cumple un papel fundamental en la divulgación de las actividades académicas, investigativas y administrativas de la universidad. Además, actúa como enlace entre la universidad y sus diferentes públicos: estudiantes, docentes, administrativos, egresados y comunidad en general.

Objetivos y resultados:

- **Desarrollar habilidades técnicas:** Aprendí y apliqué herramientas como 3DVista para la edición de recorridos virtuales, además de fortalecer mi manejo de Illustrator y Photoshop, logrando resultados profesionales en piezas gráficas y proyectos digitales.

- **Adaptación a la identidad de marca:** Comprendí y apliqué las directrices visuales institucionales en diversos formatos, asegurando coherencia en cada diseño según el público y contexto, lo que permitió mantener una comunicación visual clara y alineada con la imagen de la universidad.
- **Creatividad y conceptualización:** Desarrollé propuestas gráficas basadas en conceptos innovadores y funcionales, traduciendo ideas abstractas en diseños atractivos para publicaciones, campañas digitales y piezas institucionales.

2.1 Tickets:

• 2.1.1 Proyecto Santotomasitos:

Realice una pieza gráfica para el proyecto “Santotomasitos” organizado por la Facultad de Contaduría Pública, dirigido a estudiantes del colegio INEM.



Autoridad de imagen: Propia

- 2.1.2 Santoto te cuida con Bienestar y alegría:

Realice una pieza gráfica para “Santoto te cuida” organizado por la Dirección de proyección social, dirigido al adulto mayor.

SANTOTO
TE CUIDA
TE CUIDA
TE CUIDA
TE CUIDA



- 2.1.3 Humanos Contigo - Empoderando voces y transformando realidades:

Realice una pieza gráfica para “ +Humanos Contigo” organizado por la Dirección de Humanidades (Cátedra Henri Didón) , dirigido al adulto mayor.

Empoderando
voces y
Transformando
realidades



Autoridad de imágenes: Propia

- 2.1.4 Día mundial del reciclaje:

Realice una pieza gráfica para el “Día Mundial del Reciclaje” organizado por Coordinación de Gestión Ambiental.



- 2.1.5 Cursos intersemestrales:

Realice una pieza gráfica para “Cursos Intersemestrales 2025-1” de la Dirección de Ciencias Básicas.



Autoridad de imágenes: Propia



- 2.1.6 Rockfilia:

Realice un logo/sticker para un programa radial llamado “Rockfilia” para los amantes al Rock.



COLORES



VERSIONES



RECURSOS



- 2.1.7 Santoto JAZZ:

Realice un logo/sticker para un programa radial llamado “Santoto JAZZ ” dedicado a hablar de Jazz.



Colores:



Versión:



Recursos:



Autoridad de imágenes: Propia

- **2.1.8 Voila:**

Realice un logo/sticker para un programa radial llamado “Voila” dedicado a personas que les encanten los idiomas en especial el francés.



- **2.1.9 Conexión estudiantil:**

Realice logo/sticker para un programa radial llamado “Conexión Estudiantil” dedicado a crear y conectar experiencias.



Autoridad de imágenes: Propia

3. Santoto 360°



En este proyecto comencé con un testeo completo de la plataforma “Santoto 360”, donde identifiqué varios puntos clave por mejorar en la interfaz y la experiencia del usuario:

Diseño: Los íconos, tótems, tipografías y colores presentaban inconsistencias visuales. Por esto, propuse un rediseño más coherente y legible.

Navegabilidad: Algunos textos e íconos interrumpían el recorrido o saturaban la vista. Se sugirieron ajustes en su ubicación y jerarquía visual para una experiencia más fluida.

Menú de panoramas: La navegación era poco clara debido a la baja legibilidad de los nombres. Se propuso un rediseño del menú para facilitar el acceso entre los panoramas.

Este proyecto me permitió aplicar principios de diseño centrado en el usuario y proponer soluciones visuales y funcionales para optimizar la interacción. Además, implicó el aprendizaje y uso del programa **3DVista**, herramienta fundamental para la edición y mejora del recorrido virtual.

Autoridad de imagen: Propia

3.1 Textos:

Realicé ajustes específicos en los textos integrados en el panorama con el objetivo de mejorar su legibilidad y coherencia visual con la nueva propuesta gráfica. Opté por utilizar textos en tono blanco con sombra, lo que permite que se destaquen claramente sin importar el fondo sobre el que se encuentren. Además, decidí eliminar los recuadros de fondo que tenían originalmente, logrando así una apariencia más limpia y una integración más natural dentro del entorno, dando la sensación de que el texto está realmente inmerso en el espacio virtual. Y al final añadí una línea curva en la parte inferior de cada texto, como elemento gráfico que conecta visualmente con la conceptualización general del nuevo diseño del recorrido.

Antes:



Ahora:



Fuente: Departamento de Comunicaciones Santoto Tunja

3.2 Íconos:

Observé que existía una falta de coherencia en cuanto a estilos, colores y trazos, por lo que propuse una línea gráfica uniforme para todos. Definí que los íconos compartieran una estructura común, con el mismo tipo de trazo y estilo visual. Para destacarlos dentro del recorrido, decidí mantener un fondo circular en tono violeta, lo que les da presencia sin saturar la vista. El ícono en sí se presenta en blanco, incorporando además un detalle en el color Turquesa Brillante, el cual forma parte de la identidad gráfica propuesta.

Antes:



Ahora:



Autoridad de imágenes: Propia

3.3 Panel:

Como parte de la mejora en la experiencia del usuario, desarrollé una propuesta más estructurada del panel de navegación, con el objetivo de organizar el contenido y facilitar el acceso a los diferentes espacios del recorrido virtual. La nueva propuesta permite a los usuarios elegir entre categorías definidas como: edificios, bibliotecas, auditorios, laboratorios y zonas de entretenimiento. Esta clasificación ayuda a que el recorrido sea más intuitivo, permitiendo una navegación más clara y eficiente, especialmente para quienes buscan explorar espacios específicos.

Antes:



Ahora:



Fuente: Departamento de Comunicaciones

Santoto Tunja

3.4 Inicio/Skin:

En la pantalla de inicio realicé una limpieza visual con el objetivo de ofrecer una primera impresión más clara, ordenada y estética para el usuario. Eliminé los textos fijos que acompañaban a los íconos y los reemplacé por una funcionalidad tipo rollover, donde el nombre aparece únicamente al pasar el cursor sobre el ícono. Además, reorganicé los botones fijos ubicados en la parte superior derecha, transformándolos en un menú desplegable que permite acceder a las mismas funciones de forma más compacta y ordenada. En la parte inferior, reduje los tres botones originales a solo dos botones esenciales, logrando así un diseño más funcional y minimalista.

Antes:



Ahora:



Fuente: Departamento de Comunicaciones Santoto Tunja

4. Mapa Santoto:

Realice un diseño de un banner promocional para el “Mapa Santoto”. Para su elaboración, quise mantener elementos visuales del diseño original del mapa, integrándolos con una composición moderna y atractiva. Además, incluí un llamado a la acción que invita a los usuarios a explorar el recorrido virtual, reforzando así la identidad del proyecto y su propósito interactivo.



5. Firma digital practicantes:

Realice un diseño una firma digital para los practicantes, siguiendo la línea gráfica de “Aquí y ahora”. La propuesta se enfocó en transmitir dinamismo y modernidad, incorporando íconos representativos de las áreas en las que se desempeña cada practicante, logrando una identidad visual coherente y personalizada.



Autoridad de imágenes: Propia

Conclusiones

- En resumen, mi experiencia en Visual Contact fue muy valiosa. A pesar de los retos de trabajar virtual, logré fortalecer mis habilidades de comunicación, organización y trabajo en equipo. Aprendí a manejar herramientas de visualización 3D, a defender mis ideas con argumentos sólidos y a adaptarme a un entorno profesional. Pude aportar al desarrollo visual de la empresa con propuestas de diseño, organización y coherencia de la identidad de la marca. Esta experiencia no solo enriqueció mi formación, sino que también me permitió continuar trabajando con la empresa hasta el día de hoy.
- En conclusión, mi práctica en el Departamento de Comunicaciones de la Universidad Santo Tomás fue una experiencia valiosa. Aprendí a equilibrar mis horarios de clase con las horas de práctica y enfrenté el reto de dominar 3D Vista de forma autodidacta. También me adapté a un proceso de revisión constante con todo el equipo de trabajo. Mi principal aporte fue al proyecto 360, donde contribuí y trabajé en la mejora del diseño y la usabilidad, ayudando a mejorar la experiencia del recorrido. Esta práctica me permitió demostrar mi adaptabilidad, dedicación y capacidad para sacar cualquier proyecto adelante.

