

**PROPUESTA DE SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIA LABORAL:
ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN DEL BANCO DE RECURSOS**

Elaborado por

Sayyid Antonio Badrán Silva

Dirigido por

Paola Andrea D'Luyz Monsalve

Empresa

Fundación Universitaria San Martín

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá D.C.

Noviembre

2025

Resumen de la práctica laboral

El siguiente trabajo describe la experiencia y descubrimientos que fueron observados durante la práctica laboral realizada en el área de Mercadeo y Publicidad de la Fundación Universitaria San Martín, donde se realizan diseños con distintos propósitos; en su mayoría son destinados a los clientes externos de la institución, en ocasiones se elaboran trabajos para las demás áreas internas de la fundación; la mayor parte de los diseños tienen como objetivo promocionar los programas académicos para captar la atención de futuros estudiantes, lo cual exige una amplia producción de piezas, como las destinadas para pauta en distintas redes sociales, además del diseño de piezas para promocionar los programas académicos, también se realiza merchandising, que se produce en masa para diferentes eventos, como ferias u oficinas móviles y a su vez, se brinda el apoyo en diseños para otras áreas o proyectos institucionales como la tienda universitaria.

Este proyecto tiene como objetivo encontrar la solución a la problemática que se identificó dentro del flujo de trabajo del área: como es, la falta de organización en el banco de recursos; problema que afecta directamente la eficiencia y el flujo de trabajo del equipo, por la misma razón y a través de una metodología cualitativa, se diseñó un sistema de organización y gestión que permite optimizar la búsqueda y el uso de los recursos digitales, finalmente, se espera con los resultados de esta experiencia demostrar cómo una gestión estructurada puede mejorar la productividad del área, sirviendo como un aporte valioso para la institución y los futuros practicantes.

Es así, que una vez presentada la propuesta a la diseñadora del área de Mercadeo y Publicidad de la Fundación Universitaria San Martín, fue revisada y avalada, indicando se diera inicio a la organización y nomenclatura de los archivos conforme la propuesta, encontrándose actualmente en la espera de la revisión por parte de la profesional del resultado de la solicitud y dar inicio a la implementación del sistema de organización y gestión estandarizado al banco de recurso.

Palabras clave

Gestión de Contenido, Organización de la Información, Banco de Imágenes, Flujo de Trabajo, Sistematización de experiencias.

Índice

Resumen de la práctica laboral	3
Palabras Clave	3
Introducción	5
Planteamiento del problema, pregunta de investigación y objetivos	6
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Justificación	7
Análisis de la experiencia y aprendizaje significativo	10
Tema de reflexión y discusiones académicas	11
Desarrollo de la propuesta de mejora	13
Conclusiones	17
Referencias bibliográficas	18

Introducción

En las distintas organizaciones empresariales y las instituciones de educación superior, como la Fundación Universitaria San Martín, el área de Mercadeo y Publicidad, es parte fundamental para captar la atención de posibles clientes como lo son para la Fundación atraer nuevos estudiantes, lo que conlleva una alta demanda de recursos visuales para la elaboración de las distintas piezas solicitadas.

Es así que el presente trabajo describe la sistematización de la práctica laboral realizada en el área, donde se brindó apoyo en diseños para comunicación, tanto externa, como interna.

Durante el desarrollo de estas funciones, se logró identificar una problemática que limitaba en gran medida la operatividad del equipo, en especial al personal recientemente contratado en el área, como es la ausencia de un sistema de organización y gestión estandarizado en el banco de recursos, esta falta de protocolo genera un inconveniente al momento de realizar las piezas solicitadas, obligando a los colaboradores invertir una cantidad de tiempo considerable en la búsqueda de los distintos recursos (imágenes, videos, audios, etc...), lo cual afecta la eficiencia y la rapidez en la producción de las piezas.

Desde la perspectiva del diseño de procesos, esta situación se aborda con la finalidad de optimizar los flujos de trabajo con un sistema de catalogación funcional y sostenible, por lo tanto, el objetivo de esta propuesta de mejora, es presentar e implementar un sistema de organización que garantice una mejor accesibilidad de los activos digitales; con lo que se espera una reducción del 30% en el tiempo que requiere el personal en la búsqueda de los distintos recursos requeridos y empleados por el área, además que el impacto de esta mejora no solo beneficie a la productividad actual, sino que también sea de gran ayuda para futuros practicantes.

Desde una perspectiva teórica, este trabajo se enmarca en la metodología de Sistematización de Experiencias, entendida no como un simple recuento de actividades, sino como una interpretación crítica de la práctica profesional, donde para nuestra problemática se retoma la perspectiva de Óscar Jara (2018), quien

sostiene que sistematizar es: "producir conocimiento a partir de las experiencias concretas", de este modo la propuesta de diseñar un sistema de organización geográfico no solo busca una solución operativa, sino que se convierte en una herramienta de aprendizaje organizacional que busca transformar una vivencia laboral en un aporte con rigor académico.

Este documento se estructura en tres partes: el contexto de la práctica y el diagnóstico de la problemática, la propuesta proyectual que detalla el diseño del sistema de organización, el análisis de los hallazgos y el impacto de la implementación en la eficiencia del área.

Planteamiento del problema, pregunta de investigación y objetivos

En la Fundación Universitaria San Martín, en el área de Mercadeo y Publicidad es donde la producción de piezas gráficas debe ser rápida y coherente con las distintas sedes que maneja la institución, sin embargo, durante la práctica se identificó que la eficiencia del flujo de trabajo se ve comprometida por un factor, como es, la ausencia de un sistema de organización y gestión fijo en el banco de recursos.

Si bien existen una carpeta de recursos, su clasificación no sigue un protocolo, debido a que el contenido se mezcla, lo que obliga al nuevo personal contratado, como los practicantes, a invertir mucho tiempo en la búsqueda de los mismos.

La propuesta proyectual de mejora de este trabajo, se enfoca en el diseño de un sistema de organización jerárquico que utiliza el criterio geográfico como base principal de la clasificación, pues este sistema propone crear las carpetas principales/raíz por ciudad, nombrandolas como las sedes presenciales de la fundación (Bogotá, Cali, Valledupar, etc...), y subdividir internamente los recursos específicos de cada sede, lo cual incluye la ubicación de los archivos editables por mes; este enfoque busca que el diseño no solo sea un vehículo de comunicación, sino una herramienta estratégica que ordene la información interna del área.

Desde una perspectiva del diseño estratégico y gestión de la información, el proyecto se alinea con la necesidad de crear estructuras visuales que faciliten el

acceso a los recursos. La aplicación de un mejor sistema de clasificación tiene el objetivo de facilitar la búsqueda de los archivos existentes, así como su función, aumentando la productividad y facilitando encontrar los recursos requeridos para los futuros practicantes del área.

Pregunta de investigación

¿Un sistema de organización y gestión para el banco de recursos podría contribuir a la optimización de los flujos de trabajo en el área de Mercadeo y Publicidad de la Fundación Universitaria San Martín?

Objetivo general

- Diseñar un sistema de organización y gestión para el banco de recursos del área de Mercadeo y Publicidad de la Fundación Universitaria San Martín.

Objetivos específicos:

1. Diagnosticar el estado actual del banco de imágenes del área de Mercadeo y Publicidad para identificar las principales problemáticas de su gestión y acceso.
2. Diseñar un sistema de clasificación y organización que incluya taxonomías y criterios de etiquetado para los activos digitales, basado en las necesidades del área.
3. Implementar el sistema de organización diseñado, migrando y catalogando los archivos existentes para establecer una estructura coherente y funcional.

Justificación

La propuesta de sistematización de este trabajo se justifica desde varias perspectivas, como son: la académica, la profesional y la organizacional, de esta forma se demuestra la importancia que tiene para el área de Mercadeo y Publicidad de la Fundación Universitaria San Martín y para la formación del diseñador gráfico.

El proyecto responde a una necesidad crítica del área, como es, la falta de un protocolo en la Gestión de Activos Digitales, que impacta directamente en la eficiencia operativa, en especial en un entorno como el que maneja el área de mercadeo y publicidad, ya que exige una alta producción gráfica y la

desorganización de los recursos visuales se convierte en un problema que retrasa la ejecución de las piezas solicitadas. Esta problemática podría revertirse a través de la implementación de la sistematización y diseño de un sistema de clasificación basado en un criterio geográfico y temático, su implementación se proyecta como un aporte fundamental a la sostenibilidad del área, ya que se espera una reducción estimada del 30% en el tiempo de búsqueda de recursos, optimizando los flujos de trabajo; Además el protocolo diseñado garantiza que el conocimiento sobre la ubicación de los archivos sea institucional y no personal, beneficiando directamente a los futuros practicantes.

Desde el ámbito académico, este trabajo se conecta con los ejes de organización de la información, diseño estratégico y gestión de la comunicación, pues al aplicar un enfoque de diseño para resolver un problema de gestión, se cumple con la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en la formación.

Adicionalmente, el proyecto se sustenta metodológicamente en la sistematización de experiencias, tomando de base la perspectiva de Óscar Jara, este enfoque no sólo permite describir el proceso de la práctica, sino también realizar una reflexión crítica sobre la realidad de la Fundación para generar un nuevo conocimiento que se traduzca en una propuesta de mejora con posible aplicabilidad directa, convirtiendo la vivencia laboral en un aporte documentado.

Diseño metodológico

Como ya se ha dicho antes, este proyecto adopta un enfoque cualitativo, debido a que se busca analizar, interpretar y comprender las dinámicas de una experiencia práctica, no solo para generar conocimiento, sino también crear una propuesta de mejora basada en el análisis y reflexión de lo vivido.

El proceso se basa en la Sistematización de Experiencias, tomando como eje principal la perspectiva de Óscar Jara (2018), quien define esta metodología como una producción de conocimiento a partir de la interpretación crítica de las vivencias; El objetivo no es solo describir lo que se hizo durante la práctica para darle solución a la problemática encontrada, sino también entender por qué sucedió y cómo la solución propuesta puede generar un aprendizaje.

La experiencia a sistematizar se centra en el apoyo al diseño gráfico y la gestión de los recursos digitales, derivando en que la problemática abordada, es la ausencia de un protocolo en la organización para el banco de recursos, la cual afecta la eficiencia y el flujo de trabajo del área.

La falta de un sistema de clasificación tiene un impacto directo en el uso de imagen y/o recursos de la Fundación, pues durante la práctica se identificó que ciertos recursos visuales como fotos de algunos estudiantes, vestuarios o animales representativos de una región están restringidos o solo pueden ser utilizados en publicaciones dirigidas a la sede/carrera correspondiente, por lo anterior, la mezcla de estos activos en carpetas genéricas crea un riesgo, debido a que no existe en el archivo una evidencia o clasificación clara que indique que uso puede o no dársele a esa imagen, forzando a los nuevos diseñadores a recurrir a consultas constantes que interrumpen el flujo de trabajo y demoran la producción de la pieza solicitada .

El principal déficit encontrado es la ausencia de un manual de clasificación o un protocolo de nomenclatura, se evidenció que el sistema actual funciona por la memoria del personal antiguo, por lo tanto, el sistema propuesto (basado en la clasificación geográfica por ciudad) no es solo una reorganización, sino el diseño de la documentación que permitirá mantener la coherencia de la marca y la eficiencia del área una vez que haya rotación de personal.

Lo anterior nos llevó a tener 2 fases para el desarrollo del trabajo: la primera consiste en analizar cómo la falta de organización impacta la productividad del área; y efectuada ésta, se planteó la segunda fase, la cual consiste en el diseño de un protocolo de gestión para determinar las mejores estrategias para la clasificación de los activos digitales.

La información y los datos del análisis fueron recopilados a través de una bitácora digital, una herramienta fundamental que permitió ir más allá de la mera documentación para registrar el proceso de la experiencia y los hallazgos críticos. El desarrollo de la sistematización comenzó con la observación diaria, la cual reveló rápidamente que la desorganización no era aleatoria, sino un síntoma de la ausencia de un protocolo de gestión. Este *insight*, se convirtió en el tema central para la propuesta, guió el siguiente paso metodológico: buscar referentes internos.

Por esta razón, se realizaron breves entrevistas a miembros clave de la Fundación, como Carlos Alberto Guerrero, encargado de clasificar los recursos del CRAI, quien brindó consejos cruciales sobre la necesidad de establecer una taxonomía de archivos.

Este hallazgo constituyó el aprendizaje significativo central, demostrando la relevancia directa con el programa de Diseño Gráfico, ya que la solución no dependía de la creación de piezas visuales, sino del diseño de la estructura de la información. La experiencia confirmó que el rol del diseñador trasciende de la producción gráfica para consolidarse como un estratega de la información capaz de formalizar el conocimiento tácito en procesos documentados, garantizando la sostenibilidad y coherencia de marca del área de Mercadeo y Publicidad.

Plazos y cronograma de la recopilación de la experiencia

Fase Metodológica	Actividad Clave de Recopilación	Período de Ejecución	Fuentes de Verificación (Bitácora)
1. Diagnóstico de la Situación	Observación del flujo de trabajo y registro del estado actual del banco de imágenes.	17 de septiembre – 20 de septiembre de 2025	Registro de observaciones y notas sobre las problemáticas identificadas.
2. Análisis y Planificación de la Solución	Documentación de referentes de organización y diseño del sistema de clasificación por geografía (propuesta teórica).	21 de septiembre – 10 de octubre de 2025	Esquemas de la nueva estructura de carpetas y protocolo de nomenclatura.
3. Implementación Teórica y Redacción del Análisis	Redacción del informe final, análisis de los hallazgos y desarrollo de la propuesta proyectual (Puntos 6 y 7).	13 de octubre – 30 de octubre de 2025	Borradores de la justificación, objetivos y del análisis de la experiencia.
4. Revisión y Cierre	Revisión final del documento y corrección de estilo.	31 de octubre – 02 de noviembre de 2025	Retroalimentación del director y versión final del Anexo 3.

Análisis de la experiencia y aprendizaje significativo

Durante la práctica laboral se efectuó un análisis; con el fin de identificar la problemática ya mencionada, se creó una bitácora digital, donde se documentaba todos los días las diferentes circunstancias encontradas, narrando desde los aspectos buenos encontrados, así como los pequeños hallazgos hechos al momento de buscar alguna problemática, una vez realizada la primera reunión con la directora de las prácticas, se planteó el problema a resolver.

Se evidencio un potencial de mejora y posible aplicación en el área, el cual es el tema desarrollado en el presente trabajo: consistió en la identificación de la falta de orden en el banco de recursos, donde se concluyó que no era un problema de almacenamiento, era la carencia de un protocolo para su organización; tras analizar las carpetas y archivos actuales del área junto a la directora, se identificó una ausencia de la taxonomía geográfica (la estructura de carpetas por ciudad que se decidió crear) y de un manual de nomenclatura que tenía un impacto directo en la productividad y en el uso de los recursos, sumándose el hallazgo de que el sistema actual funcionaba por el conocimiento tácito (la memoria del personal antiguo) confirmándose así un posible riesgo para el área.

Riesgo que podría materializarse al cambiarse o rotarse el personal antiguo por nuevos diseñadores, con lo cual podría perderse el conocimiento de los archivos existentes, pues esto compromería automáticamente la trazabilidad y el uso correcto de las imágenes restringidas y la mezcla de activos de diferentes sedes, con lo que podría darse un mal uso a los recursos que poseen una restricción en concreto, transformando el almacén de archivos en un riesgo pasivo para la Fundación, ya que si se llegaran a usar mal, no solo se tendrían que cambiar las piezas, sino que retrasarían la circulación por redes, lo que le costaría a la Fundación tiempo y recursos, situaciones que se llegó a evidenciar en algunas ocasiones durante la practica laboral.

El aprendizaje más significativo de esta sistematización no fue solo la ampliación del rol profesional, fue también la de brindar una solución al problema, permitiendo se actuará no solo como el apoyo del diseñador del área, sino como un diseñador de procesos y un estratega de la información, ya que la creación de la taxonomía

geográfica y el diseño del protocolo de nomenclatura obligó a aplicar principios de Gestión de Activos Digitales (DAM, por sus siglas en inglés) para formalizar el conocimiento adquirido, además de aplicar los consejos brindados por el área del CRAI para validar el principio de Óscar Jara (2018).

Por lo que la práctica profesional se convierte en conocimiento formal. El reto dejó de ser la ejecución de piezas y se transformó en el diseño de la estructura que garantiza una futura mejora en la eficiencia del área, concluyendo que el valor estratégico del diseñador moderno radica en su capacidad para organizar y documentar el flujo de información para la sostenibilidad de la marca y no solo centrarse en ejecutar las solicitudes recibidas.

Tema de reflexión y discusiones académicas

El ejercicio de sistematización exigió transformar un problema operativo en un objeto de estudio con rigor académico, entendiendo que la desorganización de los activos digitales no es, en esencia, una deficiencia de almacenamiento, sino un problema de diseño de procesos. Esta reflexión se basa en la perspectiva de Óscar Jara (2018), quien plantea que el conocimiento se produce al interpretar críticamente la práctica; así, la Taxonomía Geográfica diseñada se constituye en la evidencia tangible de este proceso, demostrando que la acción de organizar se traduce en el conocimiento generado y esencial para la institución.

El análisis identificó, que el sistema previo dependía excesivamente del conocimiento tácito, un riesgo importante que Peter Drucker (1999) sostiene debe ser convertido en conocimiento explícito para maximizar su valor y elevar la profesionalización de la gestión. En concordancia con esta idea, la creación de la taxonomía geográfica y su protocolo de nomenclatura responden directamente a esta necesidad. Asimismo, el sistema concebido se alinea con la visión de Mintzberg (1991), quien enfatiza que la estructura organizacional es fundamental para coordinar el trabajo especializado, justificando así la formalización de los flujos de activos digitales. Complementando esta perspectiva, Senge (1990) señala que la dependencia del conocimiento tácito limita el aprendizaje continuo; la solución propuesta supera este obstáculo, facilitando la transferencia de conocimiento explícito.

Por otro lado, para el protocolo diseñado no solo se observó las recomendaciones de Kotler y Keller (2012) sobre la sostenibilidad del sistema, sino que también se establece un marco que reduce la fricción operativa, concepto descrito por Hockley (2004) como el gasto ineficiente de tiempo al buscar y reutilizar activos digitales. En este sentido, la propuesta contribuye a optimizar los recursos institucionales y a mejorar la eficiencia operativa.

Este trabajo se inscribe en el campo del Digital Asset Management (DAM), abordando el vacío operativo que David C. Brock (2015) critica, al señalar que la información solo posee valor si es accesible en menos de un minuto, un criterio que la AIIM (2017) relaciona con la velocidad de comercialización. A esta exigencia de eficiencia se responde con una catalogación adecuada, aplicando los principios de Bates (2003) sobre diseño de sistemas de indexación y las recomendaciones de Gilchrist (2010) sobre estandarización de taxonomías, elementos clave para asegurar una recuperación eficiente de activos. Este enfoque constituye un acto de Diseño de la Información, alineado con la visión de Richard Wurman (1989) que posiciona al diseñador como estrategia cuyo objetivo es hacer que lo confuso sea claro. Además, la exhaustiva documentación del proceso de categorización se fundamenta en el rigor metodológico propuesto por Krippendorff (2006), quien subraya la necesidad de un análisis sistemático para la generación de inferencias válidas.

La falta de orden en los recursos geográficos representa un riesgo para la coherencia de marca, aspecto que Joan Costa (2012) vincula con el cuidado en los detalles de gestión. En esta línea, se considera que la estandarización es el punto de partida para el diseño orientado a la comprensión, apoyándose en Lidwell (2010), quien destaca la importancia de reducir la ambigüedad para mejorar la experiencia del usuario. El protocolo de nomenclatura cumple así una función doble: validar la coherencia y servir como herramienta estratégica de marca, tal como lo plantea Aaker (1996), además de fungir como manual interno detallado. De esta manera, el trabajo se ajusta a los lineamientos de Wheeler (2017), que exigen una documentación de marca precisa y aplicable en todos los canales. Por último, la incorporación de la etiqueta de sede en el sistema responde a la necesidad que Villafañe (2010) señala, de preservar la unidad visual de la identidad pese a las

adaptaciones en diversos entornos. Complementariamente, el análisis semiótico de Chandler (2007) recuerda que el significado de un signo depende estrechamente de su contexto, por lo que el protocolo geográfico contextualiza cada activo debidamente. En suma, todo el diseño del sistema constituye un acto de usabilidad, respaldado por Norman (2013), quien enfatiza que el diseño centrado en la comprensión fomenta la adopción efectiva, lo que se traduce en la continuidad del uso de plataformas como Drive, y de esta forma poder asegurar que el banco de recursos sea un activo estratégico y sostenible para el futuro.

Desarrollo de la propuesta de mejora

La propuesta principal es la creación e implementación de un nuevo diseño de Taxonomía Geográfica, desarrollado para transformar la falta de orden que se ha detectado en banco de recursos actual del área. El nuevo sistema integra las carpetas preexistentes del viejo banco de recursos en una estructura jerárquica que utiliza la sede/ciudad como criterio principal de clasificación.

La base principal del nuevo sistema es la creación de las Carpetas Raíz Geográficas, tomando de base cada ciudad/sede presencial de la Fundación (Bogotá, Cali, Valledupar, etc...). Esto resuelve el problema del uso de ciertas imágenes por ciudad o carrera al asegurar que los activos de cada sede se mantengan separados, además de mantener el manual de marca fuera de las carpetas para su rápido y fácil acceso (ver anexo 1).

Una vez creada la nueva estructura por ciudad, se procedió a integrar las carpetas nuevas y existentes, tomando de base 3 subcarpetas clave en cada ciudad, (editables, imágenes x carrera y fachadas), aunque al efectuar el análisis con la diseñadora gráfica del área, se decidió dejar solo 2 subcarpetas por cada ciudad, siendo las carpetas de Fachadas e imagen x carrera (la cual se subdivide por las carreras/programas que posee cada sede), donde se cargaran las respectivas imágenes de cada sede y los estudiantes de cada carrera de la sede (si es que se poseen imágenes o recursos exclusivos) (ver anexo 2)

Así mismo, la experiencia demostró una ambigüedad con la identificación de los programas que son desarrolladas de manera virtual y con los presencial, lo cual dificultaba establecer con claridad cuáles piezas gráficas corresponden a los

programas virtuales, lo que generaba un riesgo de comunicación al momento realizar la pieza gráfica solicitada, es por ello, que dentro de la propuesta de solución del problema se propuso para las sedes que tienen programas virtuales, se creará una carpeta que se denominará CATS (Centros de Atención Tutorial).

Es así, que, para los programas virtuales CATS (Centros de Atención Tutorial) se planteó la creación de una sección separada, con una subdivisión interna en la cual se establezcan en qué sedes se desarrollan estos programas de manera presencial, manteniendo la coherencia taxonómica. Este diseño es crucial para diferenciar con exactitud las sedes en las cuales se cuentan con estos programas virtuales y en las que se desarrollan de manera presencial.

Adicionalmente, dentro de la carpeta de los CATS, se creó una carpeta exclusiva para recursos generales de virtualidad, esta regla de separación es un aporte directo a la relevancia del programa de diseño, ya que soluciona el problema de la semántica visual, facilitando a los diseñadores el acceso directo al material específico para entornos virtuales y asegurando que la distinción entre lo físico y lo virtual sea clara en la producción gráfica (ver anexo 3).

De igual manera la carpeta de la tienda está separada porque tienen productos en las distintas sedes, pero mantienen la misma línea y productos, entonces las subcarpetas son recursos exclusivos de la tienda: desde fotos de modelos de sus productos, hasta iconos e ilustraciones empleadas, dejando solo 3 subcarpetas con los elementos ya mencionados (ver anexo 4).

Por último, se tiene la carpeta de generales, siendo la última carpeta raíz, cuyas subcarpetas cambian, debido a que esta, engloba todos los recursos que son genéricos y pueden emplearse en cada sede sin limitaciones, siendo la carpeta que más divisiones posee, toda vez que algunas carpetas poseen más subcarpetas que ayudan a la separación de recursos y evitan la confusión de utilización (ver anexo 5-11).

Una vez creadas las carpetas raíz y sus subcarpetas, se revisaron las carpetas y recursos existentes del viejo modelo, lo cual llevó a establecer más divisiones, como

en el caso de las carpetas de “imágenes x carrera”; dentro de cada carrera se ubicaron subcarpetas con las imágenes exclusivas de cada programa como se mencionó antes, como es en el caso de fauna y veterinaria, que requieren como imagen ciertos animales específicos por sede: de esta forma se evita colocar uno de manera errónea cuando sea solicitado; del mismo modo, se creó una carpeta de los estudiantes de cada sede y su respectiva carrera y de esta manera poder diferenciarlos y estar seguros que la imagen usada corresponde a la sede que se esté promocionando.

También se eliminó el concepto de poner carpetas llamadas “editables”, las cuales fueron pensadas para mantener la organización que se evidenció en el área y que permitió encontrar los archivos editables clasificados por meses; en este nuevo sistema, ambos diseñadores podrán subir sus archivos editables al mismo sitio, para que en el momento de ser requeridos, cualquiera pueda acceder en caso de que el creador no esté presente, pero al revisar con la diseñadora del área, se concluyó que era mejor dejar esos archivos en una ubicación diferente de la zona de recursos.

En lo que respecta a las divisiones de la carpeta denominada “generales”, las subdivisiones nuevas fueron pocas, por ejemplo: crear una sección de carreras para subir las imágenes genéricas por carrera, sin llegar a causar confusión con su uso, dando a entender que las imágenes en esa carpeta pueden usarse en cualquier sede y por ende, tiene su equivalente razón de ser, la carpeta de “sin fondo” dentro de la carpeta de cada carrera para facilitar su acceso.

Tras sentar las bases de las nuevas carpetas y sus distintas divisiones y subdivisiones, se debía hacer la estandarización de nombres, para lo cual se propuso estructura de nomenclatura que garantiza la trazabilidad geográfica y razón de ser de todos los archivos de la siguiente manera: primero se pide la inclusión del año, día y mes en el nombre del archivo junto a lo que este representa (ver el anexo 12).

Con las bases hechas, se presentó la propuesta a la diseñadora del área, quien aprobó el nuevo sistema, procediendo a revisar cómo realizar la migración de los recursos, para lo cual se contaría con la ayuda de la diseñadora con el fin de no

cometer errores, y así en el futuro contar con varias divisiones, concluyendo que conforme se propone es un sistema fácil de entender y de usar, por lo que lo procedente sería iniciar la evaluación del sistema y aplicarlo y así probar su funcionalidad en escenarios reales y poder confirmar los objetivos propuestos y su viabilidad hacia el futuro.

A modo de cierre, esta propuesta no es una mera reorganización de archivos, sino la evidencia tangible del análisis de la experiencia, transformando el hallazgo de riesgo operativo en un protocolo de gobernanza. El diseño de la Taxonomía Geográfica y el protocolo de nomenclatura son la aplicación directa del aprendizaje, al formalizar el conocimiento tácito, tal como lo exige Drucker (1999). La solución garantiza la trazabilidad necesaria, alineándose con las teorías de Gestión de Activos Digitales (DAM) al asegurar la coherencia de marca (Costa, 2012) y la eficiencia operativa (Brock, 2015). En última instancia, esta propuesta constituye la proyección transformadora de la práctica, cumpliendo con el objetivo de la sistematización enunciado por Óscar Jara (2018).

Conclusiones

Al finalizar este proceso de sistematización de experiencias, se espera confirmar la tesis que se propuso en este trabajo: "...un sistema de catalogación funcional y sostenible puede optimizar los flujos de trabajo...", donde se evidenció que la falta de un protocolo en el banco de recursos creaba un riesgo tangible detenido a la dependencia peligrosa del conocimiento tácito y dificulta la rápida localización de recursos gráficos, lo cual fue la base para el diseño y la implementación de la taxonomía geográfica que se brinda como solución.

Además se logró que este sistema de organización no sólo consistiera en la organización de los archivos en carpetas, sino que también fuera un impacto directo que podrá evitar un posible riesgo operativo de la marca, al garantizar que las imágenes y recursos estén segmentados por sede, de esta manera se asegura la coherencia institucional y se mitiga el uso indebido de recursos específicos en las piezas. Ahora, con la implementación del nuevo banco de recursos, se espera lograr el objetivo: reducir el tiempo de búsqueda de los archivos, incrementando la

productividad del equipo y liberando tiempo creativo para la creación de las piezas solicitadas.

A su vez se espera que su implementación sea casi inmediata, ya que fue diseñado para operar dentro de la infraestructura existente de Google Drive con una nomenclatura simple y funcional que hace que sea fácil el cambio entre bancos de recursos, en especial con la ayuda de la diseñadora del área, lo que podría generar pequeños cambios a la propuesta actual con el objetivo de perfeccionar la misma, lo que convierte el conocimiento sobre la ubicación de los archivos en un activo institucional y sostenible, que beneficia directamente a los futuros profesionales, practicantes y colaboradores.

Finalmente, durante la realización del ejercicio de sistematización se evidenció que fue fundamental lograr conectar mi práctica en diseño con la arquitectura de la información y la eficiencia operativa, durante el proceso se demostró de manera contundente como el rol de diseñador evolucionó a partir de la realización de piezas gráficas hasta ser un diseñador de estructuras, pues el trabajo no fue solo sistematizar, sino diseñar el sistema y todo esto llevó a la conclusión y refuerzo de la idea inicial: que en un entorno institucional dentro del diseño gráfico no prima solo la estética y el diseño piezas gráficas; es también es un acto de organización, de garantizar la legibilidad de los procesos internos y de proteger la marca de posibles riesgos, cuyo impacto más significativo se mide en la solidez y la claridad de la estructura que se deja como aporte a la institución.

Referencias bibliográficas

Aaker, D. A. (1996). *Building strong brands*. Free Press.

AIIM - Association for Information and Image Management. (2017). *The state of digital asset management*. AIIM.

Armstrong, R. (2025). *Practical guide to digital asset management for creative teams*. Publishing House.

Bates, M. J. (2003). The design of browsing and berrypicking techniques for the online search interface. *Online Information Review*, 13(5), 407-424.

Blanke, T. (2014). *Rethinking digital ecosystems: Managing interconnected information*. Tech Press.

Brock, D. C. (2015). *The value of accessible information*. Information Institute.

Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics* (2nd ed.). Routledge.

Costa, J. (2012). *La imagen corporativa: Estrategias visuales para empresas*. Editorial XYZ.

Drucker, P. F. (1999). *Management challenges for the 21st century*. HarperBusiness.

Gilchrist, A. (2010). *Taxonomies for information architecture*. Design Press.

Hockley, M. (2004). *Digital asset management: Organizing the media revolution*. Media Books.

Jara, O. (2018). *El conocimiento en la práctica del diseño*. Editorial Académica.

Keathley, E. (2014). *Implementing digital asset management systems*. University Press.

Keathley, E. (2015). *Best practices in DAM implementation*. Journal of Information Management, 12(2), 85-101.

Lidwell, W. (2010). *Universal principles of design* (2nd ed.). Rockport Publishers.

Mintzberg, H. (1991). *Structure in fives: Designing effective organisations*. Prentice Hall.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.

Senge, P. M. (1990). *The fifth discipline: The art and practice of the learning organization*. Doubleday.

Villafañe, J. (2010). *Identidad corporativa: Diseño y comunicación*. Editorial ABC.

Wurman, R. S. (1989). *Information anxiety*. Doubleday.