

!SAMAY!

DISEÑO DE INTERFÁZ DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA
ENSEÑANZA DE LA PAZ EN NARIÑO.



PROYECTO DE GRADO

EN EL MARCO DEL PROYECTO POST-DOCTORAL "DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA DE
EDUCACIÓN PARA LA PAZ SOPORTADA EN TIC PARA EL DEPARTAMENTO DE NARIÑO".



SAMAY: DISEÑO DE INTERFÁZ DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA ENSEÑANZA DE
LA PAZ EN NARIÑO.

Autor: Carolina Ordoñez Ortega.

UNIVERSIDAD CESMAG
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y BELLAS ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
MODALIDAD DE ESTANCIA DE INVESTIGACIÓN
SAN JUAN DE PASTO
2025

SAMAY: DISEÑO DE INTERFÁZ DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA ENSEÑANZA DE
LA PAZ EN NARIÑO.

Autor: Carolina Ordoñez Ortega.
Asesor: Edison Armando Ramos.
Co-Asesor: Mauricio Montenegro.

UNIVERSIDAD CESMAG
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y BELLAS ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
MODALIDAD DE ESTANCIA DE INVESTIGACIÓN
SAN JUAN DE PASTO
2025



UNIVERSIDAD CESMAG
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y BELLAS ARTES
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
SAMAY: DISEÑO PARA UNA APLICACIÓN WEB PARA LA ENSEÑANZA DE LA PAZ EN
NARIÑO.
MODALIDAD DE ESTANCIA DE INVESTIGACIÓN (EI)
ASESOR: EDISON ARMANDO RAMOS
CO-ASESOR: MAURICIO MONTENEGRO
SAN JUAN DE PASTO
JUNIO DEL 2025

El pensamiento que se expresa en esta obra es de exclusiva responsabilidad de su autor y no compromete la ideología de la Universidad CESMAG.

JURADO 1: KAREN OCAÑA.
JURADO 2: ARTURO DE LA CRUZ.
ASESOR: EDISON RAMOS.
CO-ASESOR: MAURICIO MONTENEGRO.



AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero expresar mis más sinceros agradecimientos a mis padres, quienes han sido el soporte principal en el proceso de mi formación y han mostrado incondicionalmente su apoyo y amor durante este camino.

En segundo lugar, al docente Edison Ramos y al docente Mauricio Montenegro, por su paciencia, acompañamiento y conocimientos brindados, su orientación fue determinante para el desarrollo del presente proyecto.

A mi hermano, amigos y pareja, quienes confiaron en mí incluso en momentos donde no fui capaz de creer en mis propias habilidades y destrezas.

Y finalmente, a las personas que confiaron en mí para liderar el proceso de diseño para este hermoso proyecto, la doctora Esperanza Milena Torres Madroñero y la docente Karen Eugenia Ocaña Figueroa.

Con gratitud,
Carolina Ordoñez Ortega.

DEDICATORIA

A mis padres, hermano, abuelito y tíos, por todo su cariño sin condiciones, su interminable apoyo en este proceso de estudio y su gran sabiduría para inculcar en mí el valor del esfuerzo y la perseverancia.

A mis docentes, pues con su paciencia y conocimiento lograron llevarme a la culminación de este capítulo tan destacado.

Y, en definitiva, a aquellas personas que han creído en mí y me han acompañado en este sendero lleno de aprendizajes.

Con gratitud y cariño,
Carolina Ordoñez Ortega.

RESUMEN

Samay (presente proyecto de investigación) tiene como objetivo desarrollar una solución visual adecuada para una aplicación web interactiva e intuitiva, en el marco del proyecto post doctoral **“Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”** de la doctora Esperanza Milena Torres Madroñero. La aplicación se enfoca en brindar educación para la paz en la región rural Nariñense.

A través del proceso de conceptualización y aplicación de estándares de **diseño gráfico, diseño UX y diseño UI**, se busca obtener un resultado óptimo, atractivo y sostenible. El objetivo es abordar los problemas de educación para la paz existentes en el departamento, proporcionando a los usuarios una experiencia visual y comunicativa agradable, así como una navegación sencilla y funcional.

Palabras clave: Diseño UX, diseño UI, aplicación web, cátedras de paz, conflicto y violencia.

ABSTRACT

Samay (the current research project) aims to develop an adequate visual solution for an interactive and intuitive web application within the framework of the postdoctoral project **“Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”** by Esperanza Milena Torres Madroñero. The application will focus on providing peace education in the rural region of Nariño.

Through the process of conceptualization and the application of **graphic design, UX design, and UI design** standards, the goal is to achieve an optimal, attractive, and sustainable outcome. The objective is to address the existing challenges in peace education within the department, offering users a pleasant visual and communicative experience, along with simple and functional navigation.

Keywords: UX design, UI design, web application, peace education, Conflict and violence.



TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--------------------|-----|
| Introducción | 18. |
|--------------------|-----|

Listado de figuras:

| | |
|--|-----|
| -Imagen1. Autoría del proyecto Samay. Bain Storming. | 44. |
| -Imagen2. Autoría del proyecto Samay. Bain Storming. | 44. |
| -Imagen3. Autoría del proyecto Samay. Bain Storming. | 44. |
| -Imagen4. Autoría del proyecto Samay. Bain Storming. | 44. |
| -Imagen5. Autoría del proyecto Samay. Bain Storming. | 45. |
| -Imagen6. Autoría del proyecto Samay. Bain Storming. | 48. |
| -Imagen7. Autoría del proyecto Samay. Runión con equipo. | 49. |
| -Imagen8. Autoría del proyecto Samay. Boceto inicio. | 62. |
| -Imagen9. Autoría del proyecto Samay. Boceto inicio. | 62. |
| -Imagen10. Autoría del proyecto Samay. Wireframe inicio. | 62. |
| -Imagen11. Autoría del proyecto Samay. flujo inicio. | 62. |
| -Imagen12. Autoría del proyecto Samay. Botón Menú. | 63. |
| -Imagen13. Autoría del proyecto Samay. Boceto Menú. | 63. |
| -Imagen14. Autoría del proyecto Samay. Boceto Menú. | 63. |
| -Imagen15. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Menú sin registro. | 64. |
| -Imagen16. Autoría del proyecto Samay. flujo Menú sin registro. | 64. |
| -Imagen17. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Menú con registro. | 64. |
| -Imagen18. Autoría del proyecto Samay. flujo Menú con registro. | 64. |
| -Imagen19. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Menú créditos. | 64. |
| -Imagen20. Autoría del proyecto Samay. flujo Menú créditos. | 64. |
| -Imagen21. Autoría del proyecto Samay. Boceto Observatorio. | 65. |
| -Imagen22. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Observatorio. | 65. |
| -Imagen23. Autoría del proyecto Samay. flujo Observatorio. | 65. |
| -Imagen24. Autoría del proyecto Samay. Boceto Repositorio. | 66. |
| -Imagen25. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Repositorio. | 66. |
| -Imagen26. Autoría del proyecto Samay. flujo Observatorio. | 66. |
| -Imagen27. Autoría del proyecto Samay. Boceto Diccionario | 67. |
| -Imagen28. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Diccionario. | 67. |
| -Imagen29. Autoría del proyecto Samay. flujo Diccionario. | 67. |
| -Imagen30. Autoría del proyecto Samay. Boceto Podcast. | 68. |

| | |
|---|-----|
| -Imagen31. Autoría del proyecto Samay. Boceto Podcast. | 68. |
| -Imagen32. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Podcast. | 68. |
| -Imagen33. Autoría del proyecto Samay. flujo Podcast. | 68. |
| -Imagen34. Autoría del proyecto Samay. mapa flujo página. | 69. |
| -Imagen35. Autoría del proyecto Samay. Listado de 30 palabras. | 70. |
| -Imagen36. Autoría del proyecto Samay. Listado de palabras en latín. | 71. |
| -Imagen37. Autoría del proyecto Samay. Listado de palabras en quechua. | 71. |
| -Imagen38. Autoría del proyecto Samay. Juego de palabras. | 72. |
| -Imagen39. Autoría del proyecto Samay. Vínculo. | 73. |
| -Imagen40. Autoría del proyecto Samay. Libertad. | 73. |
| -Imagen41. Autoría del proyecto Samay. Voz. | 73. |
| -Imagen42. Autoría del proyecto Samay. Enlace. | 73. |
| -Imagen43. Autoría del proyecto Samay. Boceto logo. | 74. |
| -Imagen44. Autoría del proyecto Samay. Boceto logo. | 75. |
| -Imagen45. Autoría del proyecto Samay. Concepto logo1. | 75. |
| -Imagen46. Autoría del proyecto Samay. línea logo1. | 76. |
| -Imagen47. Autoría del proyecto Samay. grises logo1. | 76. |
| -Imagen48. Autoría del proyecto Samay. blanco logo1. | 76. |
| -Imagen49. Autoría del proyecto Samay. línea, blanco, negro, grises logo2. | 76. |
| -Imagen50. Autoría del proyecto Samay. línea, blanco, negro, grises logo3. | 77. |
| -Imagen51. Autoría del proyecto Samay. negro logo4. | 78. |
| -Imagen52. Autoría del proyecto Samay. grilla logo4. | 78. |
| -Imagen53. Autoría del proyecto Samay. grilla logo4. | 78. |
| -Imagen54. Autoría del proyecto Samay. grilla logo4. | 78. |
| -Imagen55. Autoría del proyecto Samay. Reserva. logo4. | 79. |
| -Imagen56. Autoría del proyecto Samay. co.brand logo4. | 79. |
| -Imagen57. Autoría del proyecto Samay. línea logo4. | 79. |
| -Imagen58. Autoría del proyecto Samay. blanco y grises logo4. | 79. |
| -Imagen59. Autoría del proyecto Samay. tamaño logo4. | 80. |
| -Imagen60. Autoría del proyecto Samay. Exploración isotipo. | 81. |
| -Imagen61. Autoría del proyecto Samay. isotipo final. | 81. |
| -Imagen62. Autoría del proyecto Samay. Prueba navegador mayúsculas. | 82. |
| -Imagen63. Autoría del proyecto Samay. Prueba navegador minúsculas. | 82. |
| -Imagen64. Autoría del proyecto Samay. Prueba de color Logotipo. | 83. |
| -Imagen65. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje podcast. | 87. |
| -Imagen66. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje diccionario. | 87. |



| | |
|--|-----|
| -Imagen67. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje observatorio. | 87. |
| -Imagen68. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje repositorio. | 88. |
| -Imagen69. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje videojuego. | 88. |
| -Imagen70. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje audiovisual. | 88. |
| -Imagen71. Autoría del proyecto Samay. Elementos menú hamburguesa. | 89. |
| -Imagen72. Autoría del proyecto Samay. Deconstrucción Elementos menú hamburguesa. | 89. |
| -Imagen73. Autoría del proyecto Samay. fondo. | 90. |
| -Imagen74. Autoría del proyecto Samay. fondo. | 90. |
| -Imagen75. Autoría del proyecto Samay. fondo. | 90. |
| -Imagen76. Autoría del proyecto Samay. fondo. | 90. |
| -Imagen77. Autoría del proyecto Samay. fondo construido. | 90. |
| -Imagen78. Autoría del proyecto Samay. inicio sin texto. | 91. |
| -Imagen79. Autoría del proyecto Samay. menú sin texto. | 91. |
| -Imagen80. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento cap1. | 94. |
| -Imagen81. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento cap2. | 94. |
| -Imagen82. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento cap3. | 94. |
| -Imagen83. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento cap4. | 95. |
| -Imagen84. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento cap5. | 95. |
| -Imagen85. Autoría del proyecto Samay. fondo cap1. | 96. |
| -Imagen86. Autoría del proyecto Samay. fondo cap1. | 96. |
| -Imagen87. Autoría del proyecto Samay. fondo cap2. | 96. |
| -Imagen88. Autoría del proyecto Samay. fondo cap2. | 96. |
| -Imagen89. Autoría del proyecto Samay. fondo cap3. | 96. |
| -Imagen90. Autoría del proyecto Samay. fondo cap3. | 96. |
| -Imagen91. Autoría del proyecto Samay. fondo cap4. | 97. |
| -Imagen92. Autoría del proyecto Samay. fondo cap4. | 97. |
| -Imagen93. Autoría del proyecto Samay. fondo cap5. | 97. |
| -Imagen94. Autoría del proyecto Samay. fondo cap5. | 97. |
| -Imagen95. Autoría del proyecto Samay. figura. | 97. |
| -Imagen96. Autoría del proyecto Samay. figura. | 97. |
| -Imagen97. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento “Documentos” repositorio. | 98. |
| -Imagen98. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento “Talleres” repositorio. | 98. |
| -Imagen99. Autoría del proyecto Samay. proceso elemento “Presentaciões” repositorio. | 99. |

| | |
|--|------|
| -Imagen100. Autoría del proyecto Samay. contenedor repositorio. | 100. |
| -Imagen101. Autoría del proyecto Samay. fondo repositorio. | 100. |
| -Imagen102. Autoría del proyecto Samay. repositorio construido. | 100. |
| -Imagen103. Autoría del proyecto Samay. Carrusel.diccionario..... | 101. |
| -Imagen104. Autoría del proyecto Samay. contenedor.diccionario..... | 101. |
| -Imagen105. Autoría del proyecto Samay. fondo.diccionario..... | 102. |
| -Imagen106. Autoría del proyecto Samay. diccionario construido..... | 102. |
| -Imagen107. Autoría del proyecto Samay. Aviso.de “próximamente”..... | 102. |
| -Imagen108. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen109. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen110. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen111. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen112. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen113. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen114. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen115. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 1. | 103. |
| -Imagen116. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 2. | 104. |
| -Imagen117. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 2. | 104. |
| -Imagen118. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 2. | 104. |
| -Imagen119. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 2. | 104. |
| -Imagen120. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 2. | 104. |
| -Imagen121. Autoría del proyecto Samay. Secuencia 2. | 104. |
| -Imagen122. Autoría del proyecto Samay. Tipografía fredoka one. | 105. |
| -Imagen123. Autoría del proyecto Samay. Tipografía koho extra light..... | 105. |
| -Imagen124. Autoría del proyecto Samay. Tipografía koho regular. | 105. |
| -Imagen125. Autoría del proyecto Samay. Tipografía baloo regular..... | 105. |
| -Imagen126. Autoría del proyecto Samay. Prototipo. | 106. |
| -Imagen127. Autoría del proyecto Samay. Prototipo. | 106. |
| -Imagen128. Autoría del proyecto Samay. Prototipo. | 106. |
| -Imagen129. Autoría del proyecto Samay. Prototipo. | 106. |
| -Imagen130. Autoría del proyecto Samay. Prototipo. | 106. |
| -Imagen131. Autoría del proyecto Samay. Prototipo..... | 107. |
| -Imagen132. Autoría del proyecto Samay. Prototipo..... | 107. |
| -Imagen133. Autoría del proyecto Samay. Prototipo..... | 107. |
| -Imagen134. Autoría del proyecto Samay. Prototipo..... | 107. |
| -Imagen135. Autoría del proyecto Samay. QR.Prototipo..... | 107. |



| | |
|--|------|
| -Imagen136. Autoría del proyecto Samay. Mapa Metodológico. | 108. |
| -Imagen137. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo. | 108. |
| -Imagen138. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo. | 108. |
| -Imagen139. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo. | 108. |
| -Imagen140. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo. | 108. |
| -Imagen141. Autoría del proyecto Samay. Cronograma. | 109. |
| -Imagen142. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo. | 113. |
| -Imagen143. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo. | 113. |
| -Imagen144. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo. | 113. |
| -Imagen145. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo. | 113. |
| -Imagen146. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 114. |
| -Imagen147. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 114. |
| -Imagen148. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 114. |
| -Imagen149. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 114. |
| -Imagen150. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 115. |
| -Imagen151. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 115. |
| -Imagen152. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 115. |
| -Imagen153. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 115. |
| -Imagen154. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 115. |
| -Imagen155. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 116. |
| -Imagen156. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 116. |
| -Imagen157. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 117. |
| -Imagen158. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 117. |
| -Imagen159. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 117. |
| -Imagen160. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 118. |
| -Imagen161. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 118. |
| -Imagen162. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 118. |
| -Imagen163. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 118. |
| -Imagen164. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta. | 119. |
| -Imagen165. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta. | 119. |
| -Imagen166. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta. | 120. |
| -Imagen167. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta. | 120. |
| -Imagen168. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta. | 120. |
| -Imagen169. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta. | 121. |
| -Imagen170. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes. | 121. |
| -Imagen171. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes. | 121. |

| | |
|---|------------|
| -Imagen172. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes..... | 122. |
| -Imagen173. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes..... | 122. |
| -Imagen174. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes..... | 122. |
| -Imagen175. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes..... | 122. |
| -Imagen176. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 123. |
| -Imagen177. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 124. |
| -Imagen178. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 124. |
| -Imagen179. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 125. |
| -Imagen180. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 125. |
| -Imagen181. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 125. |
| -Imagen182. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 126. |
| -Imagen183. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta..... | 126. |
| | |
| -Tabla1. Autoría del proyecto Samay. Listado de palabras escogidas..... | 70. |
| -Tabla2. Autoría del proyecto Samay. Concepto de marca. | 73. |
| -Tabla3. Autoría del proyecto Samay. Valores de marca..... | 73. |
| -Tabla4. Autoría del proyecto Samay. Elementos fondo inicio..... | 90. |
| -Tabla5. Autoría del proyecto Samay. Secuencia Motion pantalla de carga..... | 103. |
| -Tabla6. Autoría del proyecto Samay. Secuencia Motion Audiovisual..... | 104. |
| | |
| -Imagen1. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización. | 38. |
| -Imagen2. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización. | 39. |
| -Imagen3. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización. | 39. |
| -Imagen4. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización. | 40. |
| -Imagen5. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización..... | 40. |
| -Imagen6. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización..... | 41. |
| -Imagen7. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización. | 42. |
| -Imagen8. Autoría del proyecto macro. Mapa interactivo. | 102. |
| | |
| -Imagen referencia 1. Pazred..... | 28. |
| -Imagen referencia 2. Mapa Ilustrado. Rizomas. | 40. |
| | |
| Capítulo 1 | 19. |
| 1. Problema o necesidad identificada..... | 20. |
| 2. Contextualización. | 22. |
| 3. Objeto Tema de Estudio. | 23. |



| | |
|---|-----|
| 4. Formulación del problema..... | 23. |
| 5. Objetivos..... | 24. |
| 6. justificación..... | 25. |
| 7. Sustento Teórico. | 27. |
| 7.1.1 PazRed. | 28. |
| 7.2. Enseñanza y aprendizaje. | 29. |
| 7.2.1.v ¿Qué son las TIC?..... | 29. |
| 7.2.2. Recursos educativos abiertos (REA). | 29. |
| 7.2.3. Contenidos Multimedia. | 29. |
| 7.2.4. Herramientas Educativas Digitales. | 30. |
| 7.2.5. Educación en línea. | 30. |
| 7.3. Métodos. | 31. |
| 7.3.1. Enseñanza Tradicional..... | 31. |
| 7.3.2. Aprendizaje Activo. | 31. |
| 7.3.3. Aprendizaje colaborativo..... | 31. |
| 7.4. Cátedras de paz..... | 32. |
| 7.4.1. ¿Qué son las cátedras de paz?..... | 32. |
| 7.5. Diseño gráfico | 32. |
| 7.5.1. Identidad visual. | 32. |
| 7.5.2. Composición. | 32. |
| 7.5.3. Narrativa Visual. | 32. |
| 7.5.4. Iconografía. | 33. |
| 7.5.5. Lenguaje de forma..... | 33. |
| 7.5.6. Arquetipos de marca..... | 33. |
| 7.5.7. Motion Graphics. | 34. |
| 7.6. Diseño web. | 34. |
| 7.6.1. Experiencia de usuario. | 34. |
| 7.6.2. Interfaz de usuario. | 34. |

Capítulo 2 35.

| | |
|--|-----|
| 1. Metodología inspirada en 3i | 36. |
| 1.1. Fase 1: Indagar. | 37. |
| A. Contextualización..... | 38. |
| B. Recolectando información..... | 43. |
| C. Formulación de hipótesis y requerimientos de diseño. | 50. |
| D. Ajustando requerimientos. | 57. |

| | |
|----------------------------------|------|
| 1.2. Fase 2: Idear. | 58. |
| A. Bases y Puentes. | 60. |
| B. Generando Marca. | 69. |
| C. Creando Historias Ilustradas. | 83. |
| D. Cobrando Vida. | 103. |
| E. Tipografía. | 105. |
| F. Prototipado. | 106. |
| 2. Mapa Metodológico. | 108. |
| 3. Equipo de trabajo. | 108. |
| 4. Cronograma. | 109. |
| 5. Técnicas. | 109. |
| 6. Herramientas. | 109. |
| 7. Línea de Investigación. | 111. |
| 8. Público objetivo. | 111. |

Capítulo 3 112.

| | |
|-------------------------------------|------|
| 1. Registro fotográfico. | 113. |
| 2. Recolección y análisis de datos. | 113. |
| 3. Conclusiones. | 127. |
| 4. Referencias. | 129. |



INTRODUCCIÓN

Podemos darnos cuenta de que, en el departamento de Nariño, Colombia, se viene suscitando un problema de violencia tanto social, como política y armada a lo largo de varias décadas, una situación ininterrumpida que afecta profundamente a su población, sin embargo, a pesar de estas problemáticas con un nivel de gravedad tan alto, aún existen habitantes que no están informados sobre sus causas y consecuencias. Entendiendo lo anterior, podemos encontrar que la falta de conocimiento perpetúa los patrones de violencia, dificultando así la implementación de medidas de paz efectivas y sostenibles.

En respuesta, y por medio del proyecto se crea Samay, una propuesta de solución visual para una aplicación web interactiva e intuitiva, en el marco del proyecto “Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”, de la doctora Esperanza Torres.

Se lleva a cabo bajo la modalidad de Estancia de Investigación y se desarrolla en colaboración con el Ministerio de Ciencias, Tecnología e Innovación (MinCiencias) y el Centro de Investigación y Desarrollo Tecnológico en Ciencias Aplicadas (CIDTCA).

El objetivo de la aplicación es principalmente brindar educación para la paz, especialmente en la región rural de Nariño. Asimismo, se basa en un proceso de conceptualización y diseño, utilizando principios de diseño gráfico, diseño de experiencia de usuario (UX) y diseño de interfaz de usuario (UI).

El diseño gráfico será el encargado de implementar una identidad visual coherente con la intención inicial del proyecto, manejando gamas cromáticas, tipografías, además de elementos visuales que apoyen el entendimiento de las temáticas, el diseño de experiencia de usuario, o UX, buscará asegurar que la navegación a lo largo de la aplicación sea eficiente e intuitiva, permitiéndole a los usuarios una experiencia agradable y, finalmente, el diseño de interfaz de usuario, o UI, será el encargado de garantizar que la disposición de los elementos visuales e interactivos de la interfaz resulten ser funcionales.

La intención de Samay es apoyar al proyecto macro en el abordaje del desconocimiento sobre el conflicto y la violencia en el departamento de Nariño, proporcionando a los usuarios una experiencia visual y comunicativa agradable, efectiva y coherente, con una navegación cómoda, mientras contribuye a la construcción de una paz duradera y sostenible en la región.

01

INVESTIGUEMOS

👉 Indagar. 👈



NECESIDAD

En Colombia, la educación para la paz ha sido reconocida como un componente fundamental del sistema educativo, especialmente a partir de la promulgación de la Ley 1732 de 2014 (Colombia, Función Pública, 2014) y el Decreto 1038 de 2015 (Colombia, Función Pública, 2015), los cuales establecen la obligatoriedad de la Cátedra de Paz en los planes de estudio de las instituciones educativas del país. Sin embargo, a pesar de su carácter normativo, la implementación de esta cátedra ha sido irregular, diversa y, en muchos casos, carente de un enfoque crítico, contextual y transformador. Este fenómeno es aún más evidente en zonas rurales y periféricas, como el departamento de Nariño, donde factores estructurales como el conflicto armado, la exclusión territorial y la brecha digital dificultan el acceso a una educación de calidad y al uso equitativo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). (MADROÑERO)

La iniciativa de investigación postdoctoral “Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”, de la doctora Esperanza Torres, ha identificado esta limitación desde el momento en el que se considera que, a pesar de los avances en los procesos de conectividad, se siguen dando desigualdades en los niveles de acceso material, habilidades digitales, motivaciones y aprovechamientos por parte de las TIC desde las zonas rurales, lo cual acota la posibilidad que pueden tener los procesos educativos mediado por tecnología, especialmente aquellos orientados hacia la educación para la paz o los procesos que preparan una cultura de paz, el respeto por los derechos humanos y la participación ciudadana.

Frente a este contexto, el desarrollo de una herramienta tecnológica, como una aplicación web, puede representar una estrategia efectiva para acercar los contenidos de la Cátedra de Paz a las comunidades rurales. Sin embargo, el impacto de dichas herramientas no depende únicamente de su funcionalidad técnica, sino también de su diseño visual, su capacidad para comunicar de



manera clara y significativa, y su adaptación a las características socioculturales del territorio. Aquí es donde el diseño gráfico, particularmente desde las disciplinas del diseño de experiencia de usuario (UX) y diseño de interfaz (UI), cobra una relevancia central.

De ahí nace una necesidad de estudio desde el terreno del diseño gráfico: investigar y plantear cómo la propuesta de un desarrollo visual para una aplicación web puede contribuir a una implementación significativa de la Cátedra de Paz en contextos rurales afectados por la brecha digital como el área del departamento de Nariño. Esta necesidad es seguir pensando el diseño gráfico como algo más allá de lo estético, verlo como una estrategia de mediación pedagógica que muestre cómo se puede seguir trabajando en el sentido de la inclusión digital, el acceso a, la apropiación del conocimiento y la práctica de las prácticas educativas, en líneas afines a la construcción de paz.

En este sentido, el presente proyecto de grado se enmarca dentro de la estrategia general propuesta por el proyecto postdoctoral, asumiendo el reto de diseñar una interfaz web que responda tanto a las condiciones tecnológicas del entorno rural como a las exigencias pedagógicas de una educación para la paz crítica, situada y transformadora.



CONTEXTO

Macro y Micro

Colombia es un país que ha tenido un largo recorrido de caso armado, cuyas cicatrices han delimitado el tejido social, específicamente de territorios como el departamento de Nariño. Si bien la implementación del Acuerdo de Paz ha logrado cierto avance, todavía sobreviven diversos tipos de violencia estructural, cultural y epistémica que entorpecen la constitución de diferentes tipologías de escenarios de convivencia pacífica. En este sentido, la educación para la paz se presenta como una forma que permite la transformación social para una mejor convivencia, promoviendo valores de ciudadanía, reconciliación, derechos humanos y democracia. Pero su establecimiento se convierte en un verdadero reto tanto en los territorios rurales como en aquellos poblados históricamente excluidos, que presentan aún barreras económicas, geográficas y culturales.

Uno de los principales motivos que limitan la enseñanza para la paz en Nariño se encuentra en la brecha digital, la cual se da en la desigualdad en todos los aspectos relacionados con el acceso, uso y apropiación de las Técnicas de la Información y de la Comunicación (TIC), que causa que a nivel nacional, Nariño se encuentre en una de las peores posiciones en relación a la conectividad y de esta manera implique que se puedan utilizar herramientas tecnológicas en los procesos educativos de la región. Si bien ha habido avances en cuanto a la infraestructura y el acceso a dispositivos, la escasa integración de las TIC implica que no se puedan consolidar modelos pedagógicos innovadores que respondan a las necesidades de la región.

En este sentido, resulta altamente importante la convergencia de las actuales necesidades educativas en relación a la construcción de la paz y los avances científicos y tecnológicos. Las TIC, ligadas al diseño gráfico, UX y UI, pueden tener un protagonismo esencial en el diseño de modelos pedagógicos situados orientados a la convivencia pacífica, al respeto de los derechos humanos y a la ampliación de la democracia. Pero, para lograr su efectividad deben diseñarse estrategias educomunicativas que se acomoden a los contextos locales y que propicien un uso crítico y reflexivo de la tecnología, todo esto en el marco del proyecto post doctoral de la doctora Esperanza y desde el presente proyecto de pre grado Samay.



OBJETO TEMA DE ESTUDIO

Aporte del Diseño UX, Diseño UI y Diseño gráfico para el desarrollo visual de una herramienta que aborde el tema de cátedras de paz.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera puede el diseño gráfico, con integración UX y UI, lograr un papel importante en la consolidación de una herramienta encargada de abarcar el desconocimiento sobre el conflicto y la violencia en el departamento de Nariño desde la difusión de la cátedra de paz, en el marco del proyecto “Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”, proporcionando una experiencia visual atractiva, interactiva e intuitiva que facilite la comprensión y la sensibilización sobre estas problemáticas en la población rural Nariñense?



OBJETIVOS

General

Desarrollar el diseño visual de la interfaz de una aplicación web óptima, en el marco del Proyecto, “Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño” de la doctora Esperanza Torres, lográndose a través de técnicas de diseño gráfico, diseño de experiencia de usuario (UX) y diseño de interfaz de usuario (UI).

Análisis: Analizar información contextual sobre el tema de cátedra de paz, sector rural nariñense, diseño UX y diseño UI.

Síntesis: Sintetizar las necesidades gráficas del proyecto de investigación.

Específicos

Concepto: Conceptualizar la información recolectada junto con las necesidades gráficas del proyecto.

Diseño: Diseñar una identidad visual acorde a la filosofía del proyecto.

Diseño: Diseñar la propuesta gráfica de una aplicación web intuitiva, llamativa e interactiva acorde a las necesidades del proyecto.



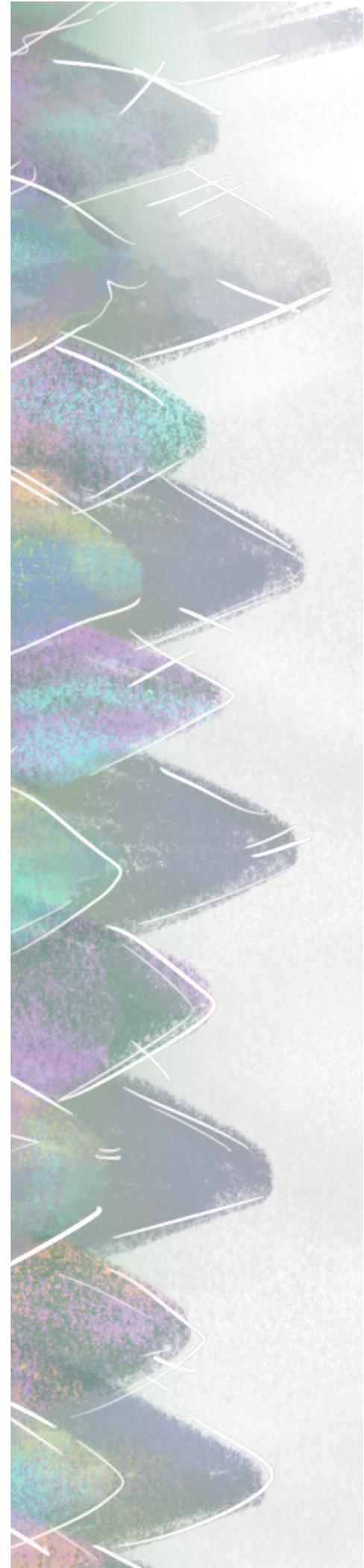
JUSTIFICACIÓN

Una de las razones fundamentales detrás del desconocimiento del tema de violencia y conflicto entre los habitantes del sector rural Nariñense es la falta de acceso a información llamativa, los métodos tradicionales de divulgación y educación, como charlas o documentos escritos, no siempre logran captar la atención y el interés del público al que va dirigido, especialmente el de las generaciones más jóvenes, quienes se familiarizan mejor al consumir información de manera sonora, visual, digital e interactiva, permitiendo al estudiante reforzar su área de aprendizaje más débil (MinTic, s.f.) y, aunque actualmente existen aplicaciones web que tratan temas de conflicto, muchos de estos proyectos han mostrado deficiencias en la forma de presentar información sobre este problema, fallando en captar la atención del público y en brindar una experiencia de usuario atractiva e intuitiva, además de no estar adaptadas a contextos rurales. Estas deficiencias incluyen la sobrecarga de texto, la falta de interactividad y un diseño visual poco atractivo que no logra atrapar a los usuarios, sin mencionar la falta de adaptabilidad teniendo en cuenta el contexto del sector al cual se presenta, omitiendo el tema de la brecha digital presente, tal y como se menciona en el proyecto macro.

En un estudio realizado en el año 2024 a 105 estudiantes que cursaron el 7mo año de una institución educativa, señala que el 66% de los estudiantes encuestados creen que aprenderán mejor haciendo uso de las TICS en clases de estudios sociales, asimismo el 69% consideró que las clases serían incluso más entretenidas. De igual forma se le realizó una entrevista al docente de estudios sociales de este grupo de alumnos quien afirmó que el uso de las TICS, durante el proceso de enseñanza de esta asignatura, mantiene activo el interés de los estudiantes, además de aumentar su participación durante clase en la mayoría de las ocasiones. (SUAREZ BORBOR JAMES BRYAN, 2024)



Justificando a Samay en la necesidad de construir una herramienta digital que sea atractiva, funcional y pedagógicamente apropiada que haga conocer de manera amena la paz y el conflicto armado a los jóvenes del sector rural nariñense. Por medio del diseño gráfico, UX y UI, se busca la generación de una app web tecnológicamente poderosa, amigable e intuitiva y culturalmente y tecnológicamente contextualizada para los usuarios rurales, y de esta manera contribuir a disminuir las brechas comunicativas y educativas que impiden la apropiación de los contenidos de la Cátedra de Paz. De esta forma, se busca fortalecer procesos de formación ciudadana, memoria histórica y construcción de paz desde una mirada accesible, juvenil y tecnológicamente pertinente. Herramienta que será desarrollada en el marco del proyecto macro **“Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”**, encabezado por la doctora Esperanza Torres, quien busca contribuir a la enseñanza de cátedra de paz dentro del sector rural Nariñense por medio de una aplicación web creada específicamente para este fin.



SUSTENTO TEÓRICO

Las tecnologías fundamentadas en TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) vienen siendo utilizadas de manera sistemática, como una alternativa de enseñanza y de aprendizaje desde hace ya muchos años; sin embargo, durante el transcurso del año 2020, en el que se desató la pandemia de Covid-19 en el mundo, el uso cotidiano de las TIC superó toda conjetura (DANE, 2021), no sólo para mantener el vínculo entre las personas sino también para la propia continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Un estudio realizado por el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) en el año 2021 mostró un aumento considerable en el acceso fijo a internet en Colombia durante el año 2020, entendiéndose “acceso fijo a internet” como una conexión a internet permanente y estable que es proporcionada a través de una línea fija, no móvil. El total de accesos fijos alcanzó los 7,77 millones, lo que representó un incremento de 794.000 accesos en comparación con 2019, es decir, un aumento del 320%. Esto estableció un récord de conectividad en el país. (CAMARGO, 2021)



Pazred

Esta investigación tiene por objeto examinar el uso de una plataforma virtual dedicada de manera singular a la educación para la paz, y presta atención a la interactividad tanto tecnológica como social en el seno del contexto educativo. La plataforma PazRed entrelaza narrativas dadas a conocer en forma oral, sonora y fotográfica, por los actores en conflicto armado en Colombia, para la finalidad de soportar los procesos educativos en educación superior.

El artículo presenta el diseño, desarrollo e implementación de la plataforma, que incorpora componentes tecnológicos, informativos y pedagógicos a través de una cátedra virtual. Igualmente, se evaluó la interactividad de la plataforma a través de testimonio de ciertos estudiantes universitarios, que dieron cuenta, por un lado, de las potencialidades y, por otro, de los obstáculos del uso de las tecnologías de información para la educación para la paz. (Diego Tangarife, 2021)



Imagen referencia 1. Pazred

Enseñanza y aprendizaje

¿Qué son las TIC?

El artículo 6 de la ley 1341, año 2009 (modificado por el artículo 5 de la ley 1978, año 2019) dicta que las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) son la agrupación de recursos, equipos, herramientas, redes, medios, entre otros, que permiten el almacenamiento, procesamiento y la transmisión de información como datos, textos, imágenes, videos y voz, (Congreso de la república, 2019). Las TIC incluyen tecnologías como internet, medios de comunicación digitales, software, hardware, entre muchos otros, permitiendo así el acceso a una gran variedad de servicios, contenidos digitales y gestión de información, siendo también su principal función la de facilitar el acceso a información de forma rápida y sencilla en cualquier tipo de formato (Costarica, 2020), enlazando directamente el desarrollo de una aplicación web enfocada en la enseñanza de cátedra de paz como herramienta funcional dentro del tema de las TIC, almacenando elementos tanto audiovisuales, como de texto y audio, entre otros, capaces de captar eficazmente la atención del usuario.

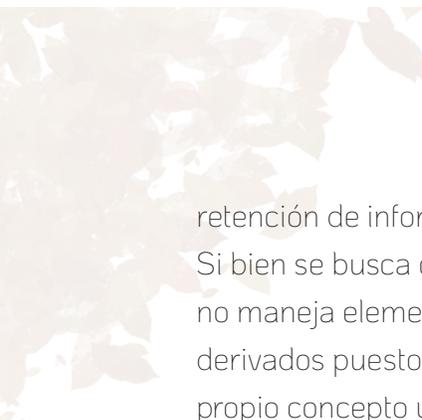
Recursos educativos abiertos (REA)

La UNESCO describe los recursos educativos abiertos como materiales de enseñanza, investigación y aprendizaje en cualquier soporte y formato que existen en el dominio público o se encuentra bajo derechos de autor y liberados en una licencia abierta, como las “creative commons”, con un acceso libre sin costo permitiendo su reutilización, adaptación, redistribución y reorientación por parte de terceros respetando los de propiedad intelectual y derechos de autor (UNESCO, s.f.). de esta manera, Samay se mueve a base de contenido educativo y de uso libre, el cual permite ser alterado y re insertado en la aplicación con la finalidad de nutrirla de nueva información desde diversos puntos de vista tanto personal como profesionalmente.

Contenidos Multimedia

Los contenidos multimedia son recursos que combinan distintos tipos de medios de comunicación como texto, imágenes, videos, animaciones, audio, entre otros, con el fin de transmitir información, permitiendo una experiencia enriquecedora y envolvente para el receptor del mensaje. La intención de los contenidos multimedia es la de captar la atención del público de manera efectiva, además de aumentar su





retención de información. (Europea, 2023). Si bien se busca contar historias, Samay no maneja elementos transmedia u otros derivados puesto a que, aunque tenga su propio concepto y línea por la cual guiarse, sus elementos narrativos, en cuanto a lo pedagógico, se basan en distintas historias con sus propias características, no en una sola repartida a lo largo de diversos medios.

Herramientas Educativas Digitales

Las herramientas educativas digitales son un conjunto de aplicaciones, plataformas y recursos online pensados para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. Utilizan tecnologías para proporcionar tanto a educadores como a estudiantes ciertas ventajas que no se encuentran en los métodos educativos tradicionales. Estas herramientas son representativas dentro de la educación moderna y aprovechan las tecnologías para mejorar la efectividad, calidad y el alcance del aprendizaje. (Torre, 2023).

Desde la llegada de las TIC a mediados del siglo XX, los métodos educativos tradicionales han comenzado a quedar obsoletos al intentar satisfacer las demandas de la sociedad moderna, las conferencias sin apoyos visuales ya no son una opción viable, por ejemplo, o grandes párrafos de texto puro. Por ello,

las tecnologías emergen como la mejor alternativa para mantener el interés de los estudiantes y mejorar la eficacia en el proceso de enseñanza y aprendizaje (ISEC, 2022), es ahí donde las herramientas educativas digitales aparecen para generar una experiencia positiva para la educación, haciendo uso de contenido interactivo, visual, auditivo, entre muchos otros formatos. Como algunos ejemplos de estas herramientas podemos encontrar Google Classroom y Kahoot, aquí es donde Samay busca ser reconocida como una de estas herramientas digitales, permitiendo una dinámica de estudio y aprendizaje que resulte entretenida para el usuario, facilitando la retención de información así como el aumento del interés por el tema abordado.

Educación en línea

El ministerio de educación se refiere a la educación en línea como el desarrollo de programas de formación donde su escenario de aprendizaje y enseñanza es el ciberespacio, es decir, no se ve necesario que el cuerpo, espacio y tiempo se conjugan para establecer un encuentro enfocado en el aprendizaje, dotando a docentes y estudiantes de la posibilidad de no reunirse cara a cara (educación, 2024), ahorrando en tiempo, transporte, alimento, incluso colaborando un poco en la seguridad e integridad física de ambas partes al no ser de obligación el salir de sus hogares, por lo cual

la aplicación web mantendría una posible opción de uso fuera del ámbito escolar brindando la posibilidad de aprender en casa (de ser posible)

Métodos

Enseñanza tradicional

La enseñanza tradicional se enfoca principalmente en una dinámica de transmisión de información unidireccional, se evidencian roles muy marcados que se caracterizan por tener alumnos receptores y docentes emisores de conocimiento. Este modelo se basa en la memorización, la escucha, repetición y comprensión de los conocimientos que el profesor le facilita al estudiante, además del uso de libros y la realización de exámenes estandarizados (Ibero, 2024), resultando en estudiantes que pierden el interés de manera rápida, complicando su retención de información y por lo tanto, afectando el aprendizaje del individuo. Cuadros de texto y teoría poco práctica logran que el usuario decida desviar la mirada

Aprendizaje Activo

Dentro del aprendizaje activo, el estudiante ya no se limita a ser un receptor de información; participa activamente en la resolución de problemas, charlas, debates,

experimentación práctica, entre otros métodos. Esto le permite aprender y recordar la información de manera más efectiva, además de adquirir conocimientos más profundos (Universidades, 2024), resultando en una de las razones por las cuales se busca manejar licencias de autoría libre, donde el estudiante también tenga la posibilidad de analizar y opinar sobre los temas abordados sin limitarse solo a escuchar.

Aprendizaje colaborativo

Como su nombre lo dice, se trata de la realización de actividades en conjunto donde se ve necesaria la participación de todos los integrantes del grupo con el fin de alcanzar un objetivo común, esto mediante el intercambio de ideas y conocimientos entre los miembros del equipo de trabajo, además, permite el desarrollo de distintas habilidades como lo son la del trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicativa (Unir, 2024), justificando un elemento importante dentro del desarrollo de la aplicación web, en el que, si bien no se lleva a cabo un proceso de desarrollo a fondo, está presente dentro de los planes de una etapa posterior, se trata del videojuego, el cual abarca una gran cantidad de posibilidades relacionadas al aprendizaje colaborativo desde la misma plataforma.



Cátedra de paz

¿Qué son las cátedras de paz?

Se entiende como “Cátedras de paz” las iniciativas de educación escolar enfocadas en promover la cultura de paz y el respeto hacia los derechos humanos, desarrollando competencias como la empatía, la comunicación afectiva, la resolución de conflictos, entre otros, con el objetivo de prevenir la violencia y concientizar a las personas sobre este tipo de problemáticas.

Para Samay, este tema resulta indispensable puesto a que, de acuerdo a ello, se realiza el desarrollo visual y conceptual de la aplicación.

Diseño Gráfico

Identidad visual

La identidad visual de marca es el conjunto de elementos tipográficos, cromáticos, estilos gráficos, entre otros, que permiten resaltar entre la infinidad de marcas existentes en el mercado, siempre siguiendo

una estética visual coherente en el diseño visual, conceptual y que a su vez sea fácil de reconocer para los usuarios y consumidores. (Torres, 2024).

Resulta indispensable el desarrollo de una identidad representativa que logre resaltar elementos puntuales y precisos que evoquen a la aplicación web en cuestión para lograr ser recordada por el usuario, además de unificar su contenido gráfico.

Composición

La composición en diseño gráfico es el conjunto de elementos visuales estratégicamente ubicados en un espacio visual y que cuyo fin es lograr transmitir un mensaje específico a un público en concreto de manera coherente y visualmente atractiva. Entre los elementos utilizados para generar una buena composición se encuentran la jerarquía, la alineación, el contraste, la escala, entre otros. (Naveira, 2023), Teniendo en cuenta el estilo gráfico a desarrollar, la composición resulta indispensable para definir elementos a resaltar y su jerarquía dentro del desarrollo visual de la aplicación web, desde la posición de los botones hasta la disposición de los elementos gráficos de fondo.

Narrativa Visual

La narrativa visual es una forma de disponer elementos visuales con el fin de generar un resultado estético y entablar conexiones emocionales con los usuarios mediante el desarrollo de historias

(narrativas), sin embargo, es necesario crear contenido coherente con la identidad de marca y el mensaje que se quiere transmitir para así lograr un impacto más duradero y funcional mediante el storytelling (Pérez, 2024), viéndose necesario dentro del desarrollo visual, puesto a que se busca resaltar pequeñas historias a lo largo de la aplicación, todo esto de manera gráfica.

Iconografía

La iconografía es un elemento de comunicación visual que forma parte de la imagen corporativa de una marca. Por definición, la iconografía nos permite identificar de manera gráfica acciones u objetos cotidianos sin necesidad de usar palabras o caracteres facilitando así la comprensión del mensaje, ya sea una señal de tráfico o la señalética en una aplicación web. (NIETO, 2020), Necesario para guiar el flujo de la aplicación, ya sea mediante flechas u otro tipo de elemento iconográfico que permita una lectura eficaz de cada movimiento.

Lenguaje de forma

Arash Naghdi, a través de Dream Farm Studios, cuenta que, dentro del arte conceptual, la animación 3D, entre otras áreas dentro del entretenimiento, se hace uso del lenguaje de la forma con el fin de comunicar significados basados en las figuras con las que estamos familiarizados, dice también que pueden resaltar la personalidad de un personaje, contar

historias, además de también lograr que el usuario perciba de estos elementos. Asimismo, afirma que, en comparación al uso del color para transmitir emociones (algo que dice resultar muy subjetivo y puede variar entre cultura y cultura), el uso de las formas parece tener un significado más global y efectivo dentro de su aplicación. (Naghdi, 2024).

El lenguaje de forma resulta entonces, en el uso de figuras geométricas con el fin de comunicar o transmitir una emoción, no necesariamente debe estar presente de manera literal, pero si lograr brindar la sensación necesaria al usuario, además de contar una narrativa, mostrar una personalidad, y que el usuario logre percibirla, todo esto sin necesitar una explicación más que lo gráfico, algo que se busca implementar con el fin de brindar personalidad a la aplicación web.

Arquetipos de marca

Lo arquetipos de marca, según Ana Julia Ramos, para el blog de Rocket Content, fueron desarrollados por el psiquiatra y psicoterapeuta Carl Jung, fundamentales para generar conexiones entre individuos, provocar emociones y resultan altamente importantes para la evolución y la experiencia del ser humano; sin embargo, a pesar de ser creados con fines psiquiátricos, posteriormente comenzaron a utilizarse en estudios de neuromarketing buscando que las marcas lograran un mayor propósito y generaran conexiones estrechas y duraderas con el consumidos.



Dentro de estos arquetipos de marca, es posible encontrar doce (12), sin embargo este proyecto implementará únicamente el arquetipo del Sabio, aquél que prioriza el aprendizaje y valora el acto de pensar (Ramos, 2020).

¿Y en qué aporta esta información al proyecto? bueno, se busca definir la intención de la línea gráfica junto a su identidad de marca, resulta indispensable la definición de este arquetipo para seguir planteando la personalidad de la marca y encontrar una unidad visual coherente a este arquetipo y a la necesidad planteada.

Motion Graphics

Se busca el manejo de motion graphics con el fin de generar en el usuario una fascinación por algún elemento que se mueve inesperadamente, permitiendo una extensión en la permanencia de este dentro de la aplicación debido a la curiosidad y a la necesidad de encontrar más elementos que funcionen de la misma manera, generando loops capaces de captar la atención de usuario en cuestión, entendiendo “loop” (en este caso) como una animación corta que se repite de manera cíclica en la cual su último frame se enlaza de manera suave y fluída con el primero, esto generando la sensación de que el motion tiene una larga duración y no se corta en ningún momento. (Blog, 2024)

Diseño web

Experiencia de usuario

La experiencia de usuario (UX) es la forma en cómo se siente el usuario al momento de interactuar con un producto o servicio digital, abarcando cada punto de interacción, navegación y experiencia visual, así como la satisfacción y la facilidad al utilizar la herramienta, entendiendo donde dar click para llegar a la información que necesita, procesos de pago sencillos, entre otros. (Purita, 2023)

Interfaz de usuario

El diseño de interfaz de usuario (UI) es el proceso mediante el cual los diseñadores crean interfaces en software o dispositivos computarizados, centrándose principalmente en el estilo y en la apariencia, incluyendo la disposición de los elementos en la pantalla como lo son los íconos, menús, tipografías, paletas de color, entre otros, además del diseño visual, como realizar el diseño de un botón específico acorde a la unidad visual de la página, la interactividad, la consistencia. (Debernardi, 2021)

Tanto la Experiencia de usuario como la interfaz de usuario se encargan de brindarle a la persona una experiencia necesariamente intuitiva y rápida, así como una narrativa con intención y sentido capaz de atraparlo e invitarlo a seguir indagando.





02

MOMENTO DE CREAR

✧Idear✧



1. Metodología inspirada en 3i

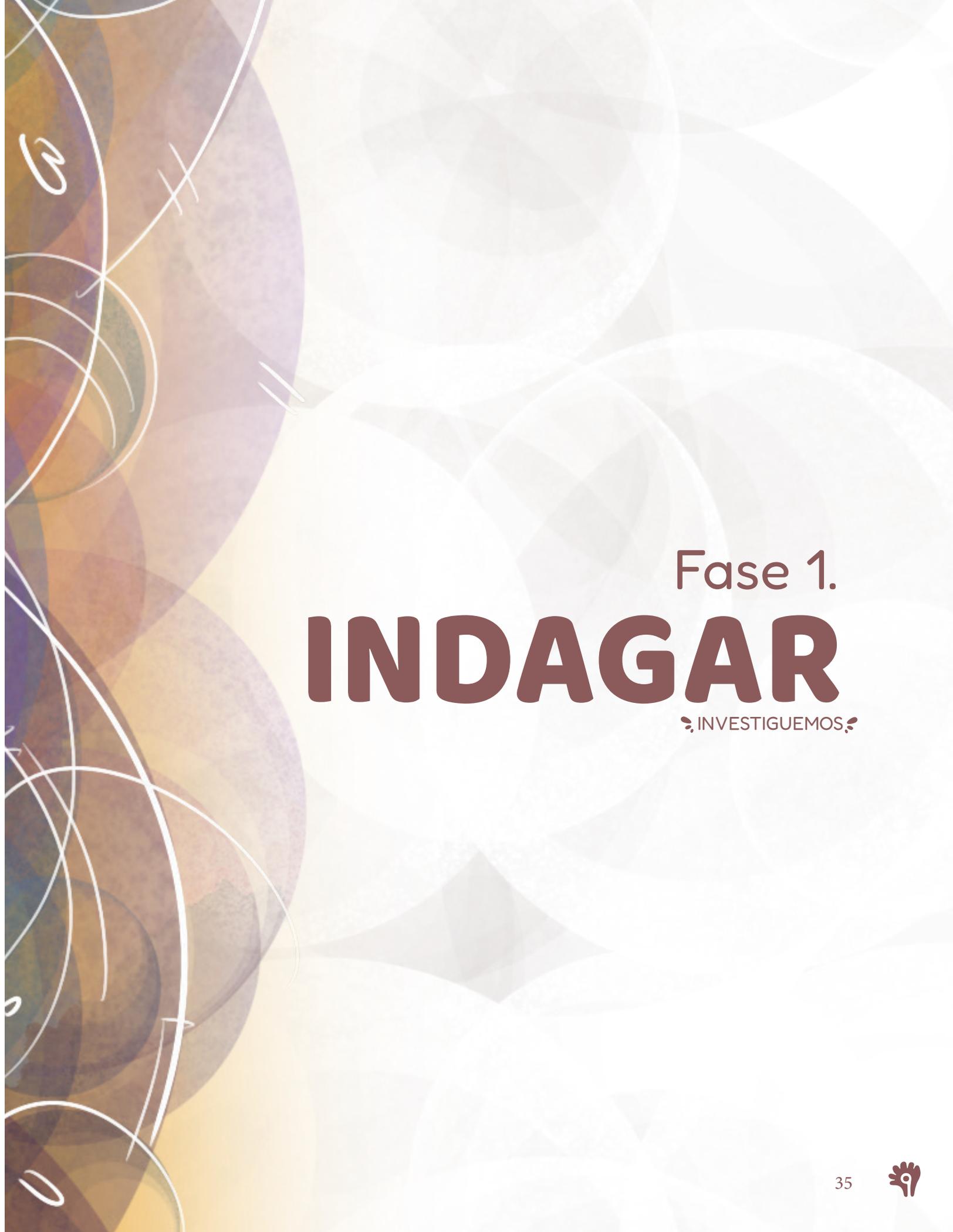
Desarrollada por la universidad CESMAG

Siendo un proyecto interdisciplinario y colaborativo, se opta por una metodología iterativa que brinde la opción de cambio y mejora de diseño, incluso después de terminar la fase en la cual se estaba trabajando, esto con la intención de lograr una retroalimentación más efectiva tanto por parte del equipo de trabajo, como desde el punto de vista del usuario hacia quien va dirigido el prototipo en cuestión, he de ahí la elección de implementar la metodología 3i.

La metodología 3i permite una organización metodológica partiendo con una base de 3 fases, donde la primera, Indagar, consiste en el desarrollo investigativo, exploración de libros, documentos, artículos, contextualización, Implementación de requerimientos, que permitan permear de ideas e información contextual para lograr identificar la problemática y encontrar un proceso adecuado para la aplicación al proyecto.

Continuamos con la segunda fase, Ideación, que como su nombre lo indica, es el punto de inicio dentro del proceso de diseño, desde la búsqueda de un concepto clave y el desarrollo de una identidad visual, hasta el desarrollo final del producto/prototipo, atravesando campos de indagación, contextualización, bocetado, deconstrucción morfológica, conceptualización, renderizado y creación de prototipo.

Por último, pero no por ello menos importante, se encuentra la fase de Implementar, donde se pone a prueba los requerimientos planteados en un comienzo, mediante una prueba de aceptación, directamente aplicada al usuario identificado (o un nicho con ciertas características similares), con el fin de realizar una validación del prototipo, recolectar datos, realizar su respectivo análisis y obtener las posibles mejoras de diseño y navegación que serán implementadas en un futuro.



Fase 1.

INDAGAR

INVESTIGUEMOS



A. Contextualización

Se realiza una reunión inicial de contextualización donde Esperanza Torres, persona encargada del desarrollo del proyecto macro **“Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”** habla sobre el tema y problemática principal de la investigación en cuestión, además de brindar algunos requerimientos específicos sobre lo que se busca conseguir, en este caso, el proyecto de investigación macro plantea el desarrollo de una aplicación web para computador enfocada en el apoyo de la enseñanza de cátedras de paz, específicamente dentro del sector rural Nariñense; se plantea también que será una herramienta a implementar en instituciones educativas rurales, además de contar con la opción de recurrir a la información de la aplicación tanto de forma online como offline; adicional a ello, se habla de 7 secciones importantes que deberán implementarse dentro del diseño de la interfaz: Inicio, Observatorio, Repositorio, Juega, Deja tu voz, Aprender a escuchar y Podcast; y se resalta “Pazonora” como el primer nombre a emplear para identificar la aplicación.



Imagen1. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización.

Pazonora plantea, inicialmente, rutas y requerimientos para algunas de las secciones anteriormente mencionadas, dando forma y un punto de inicio por el cual comenzar a construir ideas; el **Repositorio** busca ser una sección en la cual se almacene información realizada por usuarios externos al equipo creador de la aplicación, en este caso docentes, tendrán la posibilidad de subir material educativo, investigaciones, ente otros, relacionados al tema del conflicto y la violencia, así como también sobre el tema de la paz, mientras tienen la opción de descargar contenido desarrollado por otros docentes, editarlo y volverlo a subir, esto mediante derechos de autoría libre, como las Creative Commons.

Las siguientes imágenes buscan reflejar estos requerimientos específicos.

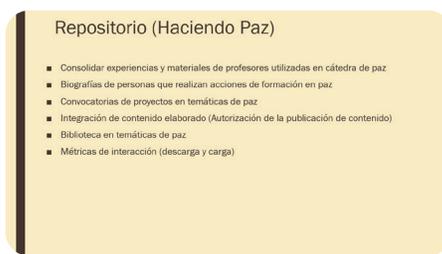
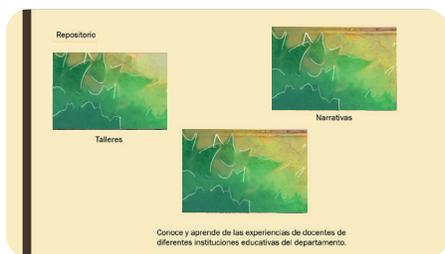


Imagen2. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización. Imagen3. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización.

El **Observatorio** se piensa con la intención de desarrollar un mapa interactivo del departamento de Nariño, en el cual se podrá apreciar información específica de algunos sectores, como indicadores sobre acceso a programas de TIC, escuelas y colegios existentes en el lugar, acceso a servicios públicos, información del DANE, componente poblacional, o hasta los alcances de conectividad de red en el departamento, buscando también su diseño como un mapa ilustrado que logre llamar la atención del usuario.

Teniendo esto en cuenta, se toma como referente el proyecto de investigación “Rizomas”, el cual cuenta con un mapa interactivo ilustrado (Rodríguez, s.f.) similar al planteado para el observatorio de, en este momento, Pazonora.



Se presenta a continuación la imagen de referencia del mapa.



Imagen referencia 1. Mapa ilustrado. Rizomas.

Adicionalmente, se presentan dos (2) imágenes explicativas de los requerimientos específicos solicitados.

Observatorio

Información a cruzar en capas:

1. Energías que se emplean
2. Acceso a programas de Tic
3. Escuelas y colegios

¿Proyectar indicadores propios?



Nariño



Imagen4. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización.

Observatorio de paz (Integrar un visor GIS)

- Municipios PDET
- Mapa de conflicto
- Mapa de iniciativas de paz (Laboratorio de Paz Teniente Palacios)
- Acceso a servicios públicos (Energía, conectividad, tecnología (Programas institucionales - Computadores para Educar)
- Instituciones educativas con cátedra de paz implementadas
- Información del DANE
- Componente poblacional (indígenas, afro, campesinas)
- Proyectos de paz financiados (DNP)
- Zonas de transición
- Estado de derechos humanos en Nariño.

Imagen5. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización.

Encontramos también la sección de **Juega**, en la que, tal como su nombre lo indica, debe diseñarse específicamente para implementar uno (1) o varios juegos enfocados en el tema de violencia, conflicto y paz mediante el desarrollo de desafíos que permitan probar habilidades básicas para la vida, retos de ética que faciliten la trampa y donde ganar no siempre signifique llegar de primero al destino.



Imagen6. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización.

Luego de ello, se plantean también dos (2) secciones, **Deja tu voz y Aprender a escuchar**, que en un comienzo buscaban ser apartados individuales donde, en uno de ellos (Deja tu voz) los usuarios contarían sus historias mediante audios que subirían a la plataforma, y en el otro (Aprende a escuchar) brindaría archivos de audio previamente diseñados por el equipo de trabajo encargado del desarrollo del software, estos siguiendo el tema principal de la aplicación: Cátedras de paz, conflicto y violencia.

Sin embargo, se toma la decisión de fusionar ambos apartados en uno (1), dando pie a la sección de Podcast, pero de esto se hablará más adelante.

Acercándonos al final, tenemos la sección de **Podcast** inicial (que no tiene relación con el podcast mencionado anteriormente). En este apartado, se plantea la idea de desarrollar una especie de “taller” y “evaluación” que funcionaría a base de formularios de preguntas, confirmaciones de escucha y métricas de interacción, es decir, sería una sección donde se integrarían audios educativos tipo podcast que los usuarios deberían escuchar para completar la confirmación de escucha y poder resolver el formulario de preguntas.

Cabe destacar que, al ser una herramienta a emplearse especialmente en centros educativos, se buscaría la manera de generar un tipo reconocimiento al terminar estas evaluaciones, que certifiquen al usuario en cuestión como persona capaz de abordar el tema de cátedras de paz.

Podcast (Contenidos formativos)

- Plataforma que integra podcast (Diseño de contenido sonoro)
- Formulario de preguntas
- Confirmación de escucha
- Valoración del podcast
- Métricas de interacción

Imagen7. Autoría del proyecto macro. Diapositivas de contextualización.

Y finalmente, tenemos el Inicio de la aplicación, aquella que será la cara y almacenaría todas y cada una de las secciones anteriormente planteadas.

Recolectando información

B.

Es hora de comenzar a darle forma al proyecto, pero ¿por dónde comenzar?, buscado información, claro.

Este proceso se lleva a cabo a lo largo de 3 sesiones distintas, donde en la primera se desarrolla una actividad grupal con el fin de recolectar información relacionada al tema de violencia y conflicto, en la segunda se busca el concepto principal de diseño, y en la tercera se aclaran elementos técnicos importantes para el futuro despliegue de la aplicación web.



Se comienza con el Brain Storming como herramienta de recolección de información, actividad en la cual participan dos (2) estudiantes y dos (2) docentes del programa de Diseño gráfico de la Universidad CESMAG, Así como la docente investigadora encargada del proyecto macro “Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”, Esperanza, dentro de su primera sesión.

En esta ocasión, la intención de la actividad resulta en la recolección de conceptos relacionados al conflicto y la paz, se lanzó un número determinado de preguntas que debieron ser respondidas por cada participante de acuerdo a su propio criterio; no se habla de preguntas literales en cuanto a lo que realmente significa Paz, Conflicto, Cátedras de paz, entre otros, si no en algo aún más profundo y abstracto, esto serviría más adelante para el desarrollo del concepto y proceso creativo general del proyecto.

Preguntas como: “¿En qué parte de tu cuerpo sientes la palabra “Violencia”?” o “¿En qué colores piensas cuando escuchas la palabra “paz” ?”; estas respuestas fueron registradas para luego ser evaluadas y analizadas.



Imagen1. Autoría del proyecto Samay. Brain Storming.

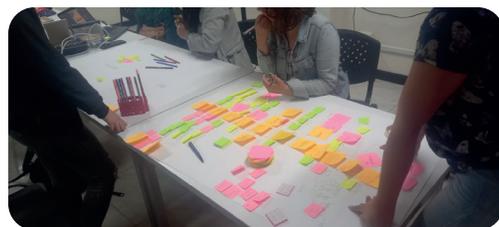


Imagen2. Autoría del proyecto Samay. Brain Storming.

Una vez se tuvo respuesta a todas las preguntas y toda la información fue ubicada de manera ordenada, se procede a realizar un análisis general, llevando al equipo a re ubicar las respuestas dentro de dos conceptos clave: “Paz” y “Violencia”.



Imagen3. Autoría del proyecto Samay. Brain Storming.



Imagen4. Autoría del proyecto Samay. Brain Storming.

Continuando con la segunda etapa, en esta ocasión con la intención de encontrar el concepto principal del proyecto de diseño, donde predomina la herramienta Visual Thinking, en esta se inicia la caracterización de los conceptos encontrados en la primera sesión, hilando y relacionando temas y conceptos que brindarían un conocimiento mucho más amplio y, a su vez, organizado y puntual, dejando a su paso un camino de ideas e hipótesis que más adelante beneficiarían al proyecto en gran manera.

Comenzando con el ejercicio de búsqueda para el concepto principal de la aplicación web y por donde se movería todo el tema del diseño y navegación; palabras como “Conocimiento” y “Rural” llegaron a la luz, permitiendo continuar con la búsqueda de aquel concepto que lograra incluir, por lo menos, estas dos palabras tan importantes.

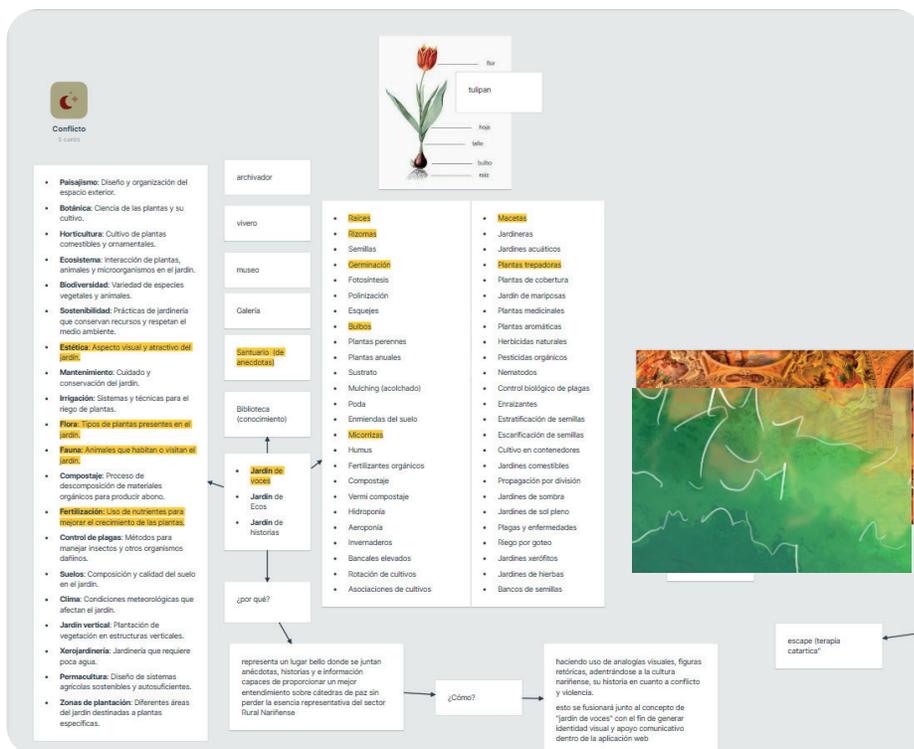


Imagen5. Autoría del proyecto Samay, Brain Storming.

Se consolidaron ideas encaminadas a temas de biodiversidad, flora, fauna, ecosistemas, botánica, entre otros relacionados al concepto mencionado anteriormente, “rural”, a la vez de encontrar diversas ideas relacionadas al tema del “conocimiento”, como lo son los museos, las bibliotecas, las galerías, o incluso un archivador, lugares y/u objetos en los cuales es posible



el almacenamiento de información, sin embargo, aún no se llegaba a la palabra o idea necesaria para continuar, se necesitaba algo que reflejara todo en conjunto.

Después de un análisis inicial, se opta por el concepto “Jardín”, como idea que abarque tanto el concepto “rural” como el de “conocimiento”, y que, según la Real Academia Española, un Jardín se trata de un terreno en el cual se cultivan plantas con el objetivo de realizar un estudio botánico (Española, Diccionario de la lengua española, s.f.) , encajaría perfectamente con ambas palabras, enlazando rural con la parte botánica y conocimiento con el estudio de ella.

Mediante un juego de palabras se llega a “jardín de voces” que consiste en el almacenamiento de la voz de personas que han vivido el tema del conflicto, o han escuchado sobre ello, sin embargo, a este punto se estaba dejando de lado algo importante, y que aún no se menciona, se trata del hecho de que la aplicación debe ser un lugar seguro para el usuario, es necesario mostrar información verídica sobre el tema del conflicto sin llegar a lo crudo, y a su vez, evitar el romanticismo con el que la paz suele verse envuelta, por lo tanto y entendiendo lo anterior, el concepto de Jardín de Voces quedaría descartado por la siguiente razón: Si bien, este jardín busca “almacenar” gran variedad de “plantas” con el objetivo de ser estudiadas, este resulta ser un lugar “hermoso” que debe ser cuidado de forma correcta para que todos y cada uno de sus brotes germine como es debido, es decir, y sin entrar en temas de alteraciones ambientales para el estudio de posibles daños por agentes externos en las plantas, entre otros aspectos que podrían “destruir” la belleza del lugar, que un jardín resulta ser algo hermoso utilizado para ser estudiado; y dejando de lado la definición literal, un jardín suele connotar salud, paz y belleza imperturbable, algo que la aplicación web no busca representar, después de todo el conflicto y la paz no son temas que deban tratarse de formas unilaterales.

A pesar del descarte del concepto de “Jardín de voces”, se logra “rescatar” algunas palabras e ideas con respecto a “jardín” que

serían fundamentales al momento de diseñar, pero de esto de hablará más adelante.

Sin embargo, también se ha hablado de la voz, y se intenta aplicar su idea al concepto que se está buscando, ¿Por qué es tan importante para este proyecto? la voz, según la Real Academia Española, es el sonido producido gracias a la vibración de las cuerdas vocales que desemboca en palabras, vocablos, entre otros (Española, Diccionario de la lengua española, s.f.), sirve para comunicarse y puede convertirse en un catalizador de emociones si se usa de manera correcta, quizá mediante el grito, de todas formas, el ser humano nace sabiendo usarlo, pero ciertas cuestiones morales impiden su correcto desarrollo y resulta en un tema tabú, después de todo no es común escuchar gritos por parte de una persona durante el diario vivir, con perturbaciones tales como un mal día de trabajo, o quizá por el estrés de un examen importante que se avecina; tiende a verse sin tabúes tan solo en ciertas ocasiones como lo podría ser la pérdida de un ser querido.

Ana lidia Domínguez Ruiz, Doctora en Ciencias Antropológicas. Coordinadora de la Red de estudios sobre el sonido y la escucha (México) y del diplomado De lo audible a lo aural: el giro sonoro en las ciencias sociales. (Ruiz A. L., Academia.edu, s.f.) habla en su charla “Ruido, gritos y otros excesos. Itinerarios de investigación socioacústica” sobre como el ser humano ve en el grito una herramienta que no debe usar, a pesar de que todo infante sano utiliza el grito como medio de expresión, después de todo ellos aún no manejan el lenguaje con claridad, por lo tanto, recurren en la búsqueda de otros medios para comunicarse y demostrar sus emociones, sin embargo, a medida que el niño crece se le inculca el hecho de que gritar no está bien visto y como persona mayor debe encontrar otro método para desahogarse. El grito, trascendente de la voz, resulta ser eficaz al momento de expresar emociones, es un método de escape necesario para la liberación del cuerpo, útil al momento de expresar lo que las palabras no logran por sí mismas (Ruiz A. L., Conferencia de Ana Lidia Domínguez Ruiz, 2024); aquí es



donde surge la siguiente pregunta: ¿Qué tipo de grito podría expresar una persona víctima de la guerra, del conflicto, cuando las palabras no son suficientes? Quizá un grito de ira, o tal vez uno de tristeza, ¿uno de desesperación?, no hay forma de saberlo, solamente quien lo vive sabe qué tipos de sentimientos tan desbordantes son los que lo llevan a esta reacción.

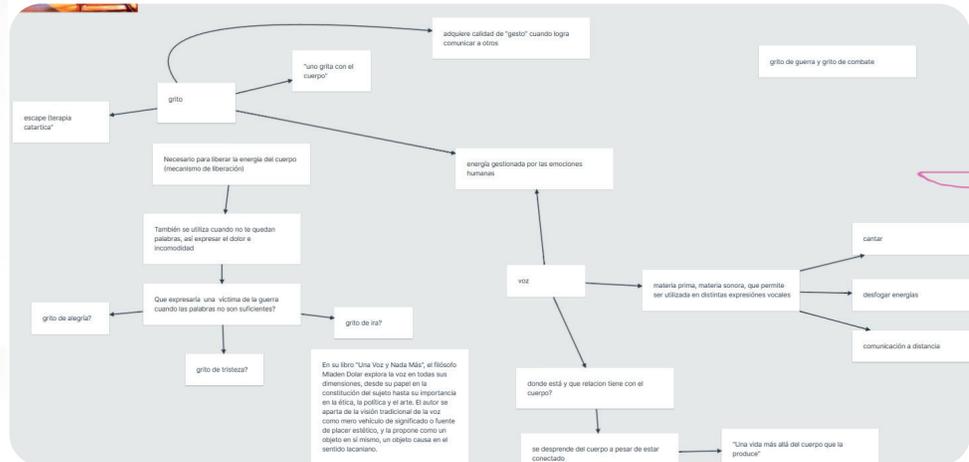


Imagen6. Autoría del proyecto Samay. Brain Storming.

Este proyecto de investigación busca priorizar la voz de las personas que han sido silenciadas durante el conflicto, aquellos quienes han vivido en carne y hueso esta problemática y a quienes mucha gente ha decidido ignorar; resulta altamente indispensable que sean escuchados.

De regreso al tema de la búsqueda del concepto principal, y con la información necesaria, finalmente se opta por el siguiente concepto: Santuario de anécdotas, que, si bien tiene relación con el concepto planteado anteriormente “jardín de voces”, este añade algo fundamental para el proyecto “seguridad” y “resguardo”.

Un santuario (no religioso) camina bajo la definición de “sagrado”, entendiéndose como, según la Real Academia Española, algo digno de respeto (Española, Diccionario de la lengua Española, s.f.) en este caso un santuario natural busca la preservación y protección de la biodiversidad, ecosistemas y recursos naturales (Nehuén, 2024), perfecto para la finalidad de la aplicación web, después de todo busca ser un lugar seguro en el cual alzar la voz.

Santuario de anécdotas significa entonces el ser un lugar seguro capaz de bridar un puente de comunicación, en el cual las personas que en un comienzo fueron silenciadas y excluidas, podrán alzar su voz y contar todas y cada una de sus experiencias, resguardando su identidad (si así lo desean), además de brindar conocimiento sobre el propio tema del conflicto y las cátedras de paz, sin llegar al límite de la romanización del tema, ni mucho menos a lo crudo y amarillista.

Finalmente, dentro de la última etapa de indagación, nos encontramos en el proceso de planeación y aterrizaje del tema técnico de la aplicación, es decir y de la mano con el personal encargado de desarrollo de software, diseño, sociología, y personas interesadas en el proceso del proyecto, comienza la delimitación de parámetros específicos enfocados al tema de almacenamiento, peso de los archivos, revisión de referentes de diseño para temas de navegación, entre otros aspectos los cuales darían una visión más específica de cómo comenzaría a verse la aplicación web, cuantos recursos gráficos aproximados serían necesarios y cuál sería el lenguaje de programación empleado, sin embargo cabe aclarar, en este proyecto de investigación no se ahondará en el tema de desarrollo Back End ni Front End desde el ámbito de ingeniería, se abordará únicamente el desarrollo Front End desde el ámbito del diseño gráfico, UX y UI sin generación de código.

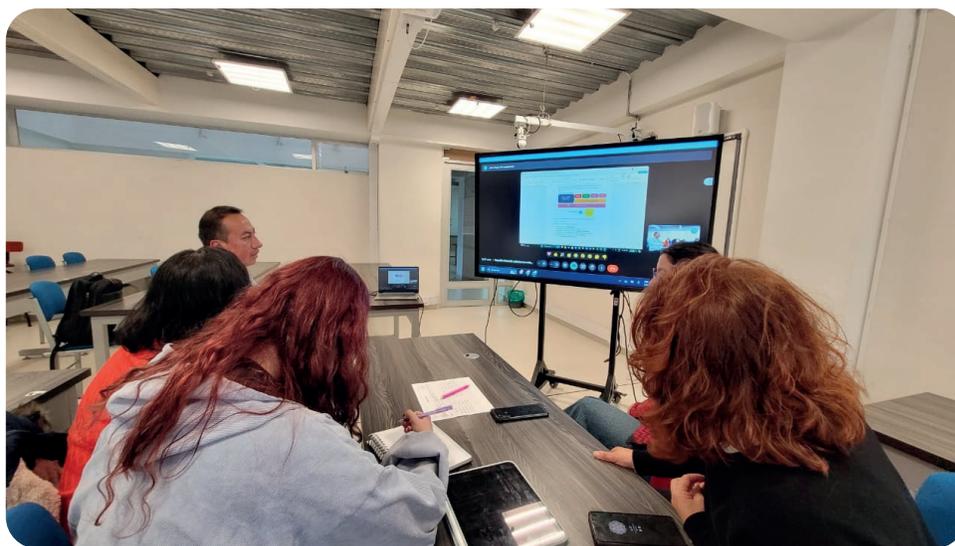


Imagen7. Autoría del proyecto Samay. Reunión con equipo.

c. Formulación de hipótesis y requerimientos de diseño

De acuerdo a toda la información recolectada hasta el momento, se inicia el proceso de elaboración de parámetros de diseño relacionados al tema de diseño de la aplicación web, esto incluye tanto el estilo gráfico como el tema de navegación en sí misma, después de todo el sector rural tiene una relación diferente con las Tecnologías de la Información y la Comunicación en comparación al sector urbano Nariñense, por lo que a su vez resulta necesaria una posterior validación para estos parámetros con el fin de verificar su efectividad.

Además de ello, y gracias a la metodología 3i, la formulación de las hipótesis y requerimientos se iría alterando a medida que se desarrolla el proyecto.

1.

Navegación. Si la aplicación web utiliza una navegación a base de flechas, el usuario podría entender de forma sencilla cual es el recorrido que debe seguir a lo largo de la aplicación.

2.

Si los elementos de navegación, como botones para el menú, flechas, entre otros, están dispuestos de forma visible y accesible, los usuarios con poca experiencia en el área digital podrían llegar a movilizarse con menor dificultad.

3.

Si la aplicación web limita la cantidad de acciones por pantalla, es posible disminuir la confusión y le podrá facilitar la toma de decisiones al usuario durante la navegación.

4.

Si la aplicación cuenta con una retroalimentación inmediata a cada interacción (como confirmaciones visuales o sonoras al realizar alguna acción) los usuarios sabrían que sus interacciones fueron reconocidas y sentirían mayor seguridad al momento de navegar.

5.

Si las funciones principales están dispuestas en un menú centralizado y visible, los usuarios podrían orientarse con mayor facilidad.

6.

Podría facilitar la navegación si se hace uso de títulos grandes para las funciones principales de la aplicación



7.

Si la navegación se basa en botones independientes en lugar de menús desplegables, es posible que el usuario tenga mayor facilidad para identificar cuantos y cuales componentes tiene como opción.

8.

Si la aplicación evita tener múltiples caminos para ingresar a diferentes secciones, entonces el riesgo de confusión durante su uso será reducido.

Es necesario pensar en la comodidad del usuario, en especial aquél con una limitada relación con las TIC, esto para lograr captar efectivamente su atención y evitar la confusión, es decir, se ve pertinente un diseño altamente intuitivo. Cada sección de la aplicación es indispensable para transmitir información, por lo tanto, debe ser fácil de comprender y no debe estar cargada de cuadros de texto extensos que puedan distraer y restar interés, entre otros aspectos, por esta razón se desarrollan los siguientes parámetros

1.

Si se maneja texto, imagen y sonido, sería necesario evitar grandes cuadros de texto priorizando la imagen y el sonido, esto para evitar el desinterés y el aburrimiento en el usuario.

2.

Manejando composiciones netamente horizontales o netamente verticales dentro de la composición de cada sección, permitiría al usuario entender los patrones de forma más sencilla

Se entiende por “transición” a las animaciones y movimientos que se presentan al instante en que se cambia de una sección a otra, o de un elemento a otro, esto se utiliza para generar armonía al momento de navegar a lo largo de una web.

1.

Si la transición realiza una animación sencilla y a una velocidad moderada, el usuario no se verá abrumado por un movimiento exagerado y tosco.

2.

Si la transición muestra amabilidad, el usuario podría sentirse seguro al momento de navegar.

3.

Las transiciones deberán seguir una composición horizontal o vertical, según sea necesario y como se haya planteado con el desarrollo del wireframe en cuestión, para permitirle al usuario seguir patrones específicos sin dificultad.

La identidad visual resulta útil al momento de seguir una línea estética a lo largo de la aplicación, además de darle una identidad propia que se verá reflejada en todas y cada una de las secciones.

1.

La técnica de ilustración permitiría una libertad al momento de realizar cada pieza, permitiendo a su vez una optimización ágil.



2.

Si el diseño visual de la aplicación se adapta con base en referentes culturales y simbólicos del sector rural nariñense, entonces aumentará el sentido de familiaridad y apropiación de la interfaz al usuario.

3.

Si se hace uso de ilustraciones y personajes cuya base técnica es el círculo, o en su defecto, figuras geométricas redondeadas, el usuario encontrará amabilidad y seguridad al momento de visualizar cada imagen y elemento.

4.

Si en el inicio de la aplicación se hace uso de personajes “humanos” con mucha diversidad, quizá el usuario sienta apropiación y logre identificarse de alguna manera con alguno estos personajes.

5.

Es posible que, si se utiliza una técnica similar a la de dibujo tradicional, como dibujar en papel, el usuario logre sentirse más cercano a la aplicación.

6.

Si las ilustraciones cuentan una historia, entonces facilitarán la comprensión de información compleja.

7.

Si las ilustraciones se basan en historias y relatos reales, entonces podrán fortalecer el vínculo entre la identidad visual y la memoria comunitaria.

Entiéndase “Motion Graphic” como un elemento móvil que serviría para otorgar personalidad e interactividad a la aplicación web.

1.

Si algunos elementos muestran actividad en cuanto se registre una interacción, el usuario podría lograr un interés y conexión más profundos.

2.

Las interacciones animadas podrían facilitar la comprensión del recorrido de la aplicación, esto gracias a que el usuario podría intuir que ese elemento tiene una interacción específica que lo enviará a otra sección de la aplicación o cambiaría algún elemento.

Figuras geométricas, cuadrados, rectángulos, círculos, triángulos, entre otros, servirían como contenedor para algunos elementos que contengan texto, e incluso para la simplificación de elementos de navegación como las Flechas.

1.

Un contenedor permitiría el contraste entre fondo y texto, esto lograría una comprensión clara del contenido sin recurrir a un eventual cambio de diseño del fondo en caso de que el color no contraste lo suficiente con el texto sin el contenedor.

2.

Servirían como base para ciertos elementos dentro de la aplicación lo que brindaría un orden dentro de la composición.

Finalmente, el desarrollo del prototipo resulta en una parte fundamental dentro del desarrollo del proyecto.

1.

Permitiría una visión general de la aplicación y ajustar elementos en los cuales, por si solos, no podrían apreciarse las oportunidades de mejora.

Todo esto se sustenta por medio del concepto de “Usabilidad” para una aplicación o página web, aquella que se refiere al nivel o grado de facilidad y/o efectividad en la cual el usuario navega a lo largo de la aplicación, esperando ser intuitiva, fácil y rápida, logrando así una mejor experiencia de usuario y una garantía de uso recurrente, evitando incomodidades y posibles abandonos. (UNIR, La universidad en internet)

D. Ajustando requerimientos

Una vez analizados los elementos iniciales y prioritarios dentro de la etapa de “Contextualización”, se opta por la optimización de algunos aspectos relacionados al tema de las secciones de la aplicación web “Inicio, Observatorio, Repositorio, Juega, Deja tu voz, Aprender a escuchar y Podcast” y pasan a ser “Inicio, Observatorio, Repositorio, Diccionario, Audiovisual, videojuego y Podcast” esto permitiendo un mejor orden dentro de la aplicación, y una disposición más acertada de los elementos a emplear.

Inicio

Permanece la idea inicial en la cual se busca el almacenamiento de cada sección y elementos importantes con el fin de mantener todo a la mano, sin necesidad de ingresar a varios menús y ventanas que podrían perjudicar el flujo de navegación.

Diccionario

Esta nueva sección llega con el fin de apoyar la comprensión de la información almacenada a lo largo de la aplicación, esto por medio de palabras que puedan resultar confusas y que necesiten explicación. El diccionario se encargaría de almacenar estas palabras junto a su respectiva definición.

Observatorio

Mantiene la intención de almacenar un mapa interactivo ilustrado capaz de mostrar indicadores relacionados a conectividad de red, cantidad de instituciones educativas dentro del departamento de Nariño, entre otros indicadores relacionados.

Audiovisual

Audiovisual, Como su nombre lo indica, llega con la intención de almacenar elementos audio visuales que puedan contribuir con la enseñanza del tema de cátedra de paz. (Se realizará en la siguiente etapa del proyecto macro).

Repositorio

Continúa la idea realizar un repositorio de información enfocado en el almacenamiento de documentos que docentes han decidido subir a la aplicación, así como la posibilidad de descargar, editar, y volver a subir, relacionados al tema de cátedra de paz y con derechos de autoría libre.

Videojuego

Mantiene su intención inicial de realizar uno o varios videojuegos basados en retos capaces de poner a prueba la ética. (Se realizará en la siguiente etapa del proyecto macro).

Podcast

En este caso, el Podcast deja de ser un lugar donde se realizarán exámenes y evaluaciones teniendo como base de información los podcast y audios que se implementaran en la aplicación, y pasa a ser una especie de repositorio de voces en el cual se almacenarán únicamente podcasts enfocados en tema de violencia, conflicto y paz, sin manejar cuestionarios, donde además estos audios puedan ser escuchados dentro de la misma aplicación o ser descargados con el fin de apoyar la enseñanza de las cátedras de paz incluso en momentos en los cuales la conectividad de red sea algo limitada e intermitente.



Fase 2. **IDEAR**

👉 MOMENTO DE CREAR 👈



La aplicación llamada en un comienzo “Pazonora” inicia su desarrollo, pasa de ser tan solo una idea y empieza a adquirir las bases necesarias para consolidarse como un proyecto sólido. Se llega a la conclusión de realizar este proyecto mediante una aplicación web y no como otro elemento o herramienta no digital, debido a la necesidad de implementar tecnologías en lugares que tienen un acceso limitado a ellas.

Una vez dicho esto, es hora de comenzar el proceso creativo de esta web.



A. Bases y Puentes

Entiéndase como “wireframe” al ejercicio de esquematización de lo que se verá en una aplicación digital, consiste en el diseño de la estructura base y dicta dónde estarán ubicados cuadros de texto, botones interactivos, imágenes, encabezado, entre otros elementos (UNIR, 2020). Y las transiciones como un elemento indispensable dentro de la interactividad de la aplicación web, esto brinda fluidez y comodidad al momento de navegar, además de agregar dinamismo a la misma, evitando animaciones rígidas y “ásperas”. Logra entablar una conexión con el usuario y, adicionalmente, brinda a la aplicación un aire de profesionalismo y pulcritud. Estos efectos visuales, por más pequeños que parezcan, son la clave para comenzar a lograr un enganche.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente proyecto opta por encontrar un concepto clave diferente al planteado para la aplicación en sí misma, en este caso “Santuario de anécdotas”, por lo tanto y volviendo a la investigación realizada en la etapa de “indagación”, específicamente dentro del concepto descartado de “jardín”, se encuentran la siguiente palabra:

Se le denomina “rizoma” al tipo de tallo capaz de crecer por debajo de la tierra y de forma horizontal, el cual genera varias conexiones capaces de permitir a la planta almacenar los nutrientes necesarios en épocas donde la supervivencia es complicada (Gonzales, 2021).

Este elemento resulta indicado para la conceptualización de las transiciones; los rizomas generan conexiones, además de adquirir formas parecidas a las de una raíz, interconectadas, y brindan una base segura para asegurar la vida y la estabilidad de la planta.

Por estas razones, la navegación y las transiciones dentro de la aplicación web resultan ser muy similares para cada una

de sus secciones y elementos, donde se hace uso de transiciones suaves en carrusel y, en su mayoría, en forma de círculo, esto último reflejando la conexión de la que se hablaba anteriormente, además de incluir también el concepto de “puente”, el cual resulta ser una de las características de la aplicación web, la ser servir como puente de comunicación.

Es necesario cuidar de los usuarios y brindarles seguridad, tal y como los rizomas, siempre generando una base sólida desde la cual sea posible la permanencia y estabilidad.

Este apartado resulta ser indispensable para la planeación inicial sobre la disposición de los elementos de texto, gráficos y de movimiento a implementar dentro de la aplicación, en este caso, consiste en bocetos rápidos sobre la posible ubicación de botones, imágenes, cuadros de texto, he incluso la dirección de los movimientos que tendrán estos elementos a lo largo de la navegación, adicionalmente, se define el formato de video que se utilizará para el desarrollo general de la aplicación, 1920 x 1080 px, formato únicamente pensado para escritorio (computador).

Dentro de la primera etapa de desarrollo e implementación inicial de la aplicación web se opta por dejar la sección “videojuego” y “Audiovisual” como desarrollos a tratar en la segunda fase de esta investigación, es decir, no se verán desarrolladas a lo largo de este documento, puesto a que, en el marco del proyecto macro, se plantea una futura etapa dentro del desarrollo de esta aplicación, en la cual ambas secciones serían incluidas y comenzarían su propio desarrollo.

Así es como, en un comienzo, se plantea un inicio de página en el cual puedan apreciarse todas las secciones principales de la aplicación en un solo lugar y con una navegación fácil de entender, es por esto que se idea una especie de carrusel horizontal activado mediante flechas y se realizan los primeros acercamientos, lo cuales, en términos generales, buscan experimentar posibles composiciones y



disposiciones para cada imagen y botón. alternando posibles cajas de texto, títulos, posición y forma, dando como resultado algunas ideas.

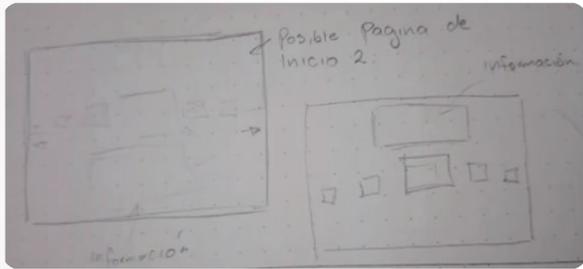


Imagen8. Autoría del proyecto Samay. Boceto Inicio.

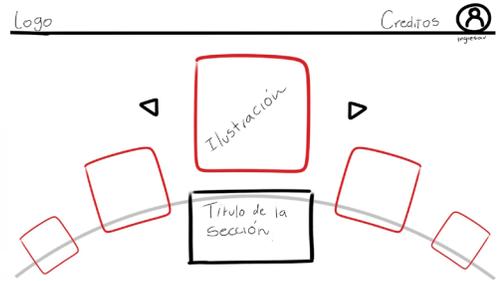


Imagen9. Autoría del proyecto Samay. Boceto Inicio.

Finalizando con la última optimización del wireframe de la sección de inicio, encontramos el logo de la aplicación en la esquina superior izquierda de la ventana, un menú hamburguesa en la esquina superior derecha, el carrusel horizontal mencionado anteriormente, el título de la sección seleccionada y, finalmente, las flechas que serían ubicadas a ambos lados del título, seguido de su respectivo flujo de navegación.

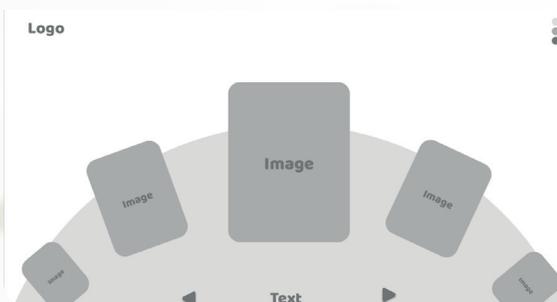


Imagen10. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Inicio.

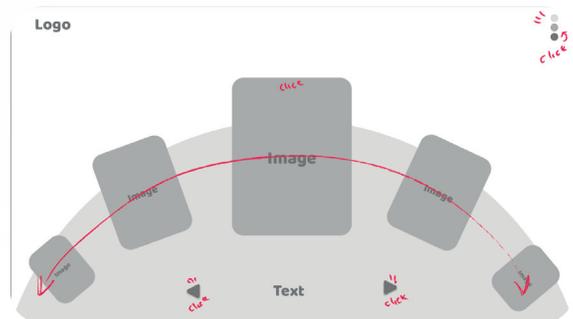


Imagen11. Autoría del proyecto Samay. Flujo Inicio.

A continuación se procede con el “menú hamburguesa”, encargado de fusionar el apartado de créditos junto al de registro, esto para mantener un orden y evitar la sobre carga visual que pudiera desviar la atención del foco principal, en este caso, las secciones de la aplicación web, es por esto que se opta por un botón sencillo que no ocupa mucho espacio dentro de la ventana.



Al momento de dar click se despliega una ventana pequeña de derecha a izquierda. si el usuario no se está registrado ni se ha logeado con una cuenta a la aplicación, esta ventana mostrará 3 opciones: Login, Registro y Créditos, entendiéndose “Login” como el botón en el cual se ingresará a una cuenta ya existente, “Registro” como el botón para crear una nueva cuenta y “Créditos” como el botón para ingresar a los créditos de la aplicación web, es decir, las personas y entidades encargadas de su desarrollo.

Continuamente, y en caso de que el usuario ya esté registrado y haya realizado el proceso de ingreso o “login”, la ventana emergente contaría con la siguiente información: Una imagen de perfil personalizable, el nombre con el cual el usuario se registró, el tipo de cuenta (estudiante, docente, administrador) y el apartado de créditos, junto a una flecha ubicada en el borde superior izquierdo, la cual funciona como botón y permite regresar a la sección de inicio.

Se realiza la experimentación gráfica correspondiente inicial para este elemento desplegable y dar con la versión final del menú junto con su respectiva interacción y navegación.

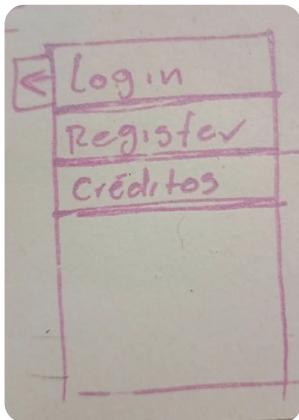


Imagen13. Autoría del proyecto Samay. Boceto Menú.

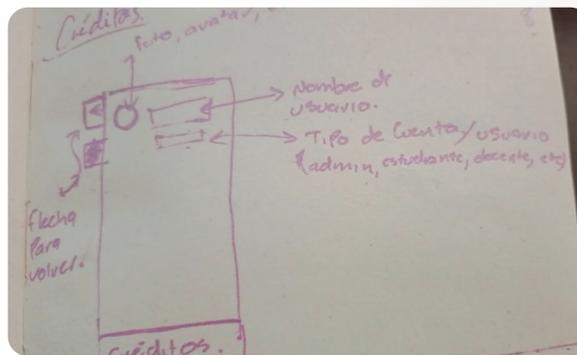


Imagen14. Autoría del proyecto Samay. Boceto Menú.



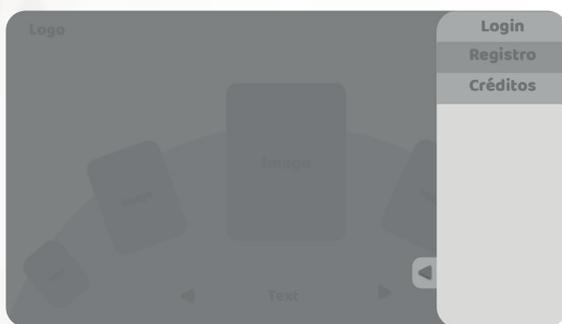


Imagen15. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Menú sin registro.

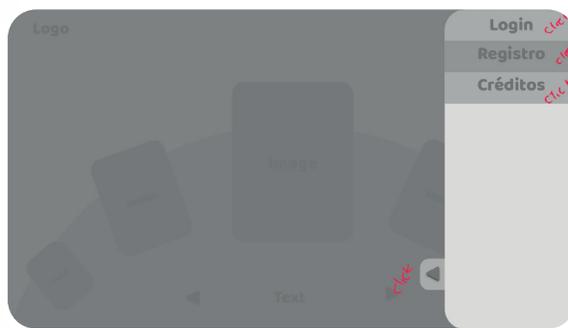


Imagen16. Autoría del proyecto Samay. flujo Menú sin registro.

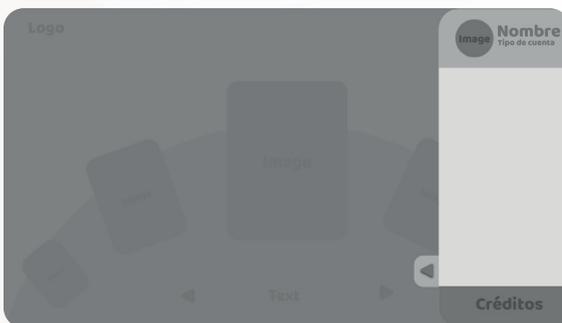


Imagen17. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Menú con registro.

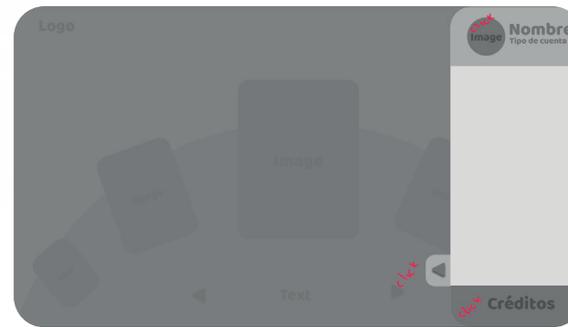


Imagen18. Autoría del proyecto Samay. flujo Menú con registro.

Finalmente, tenemos el apartado de “créditos”, el cual su disposición sería la misma independientemente de si el usuario este logeado, o no, en su cuenta; en ella se encontrarían nombres y logos de aquellas personas y entidades cuya participación dentro del desarrollo de la aplicación es indispensable.



Imagen19. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Menú créditos.

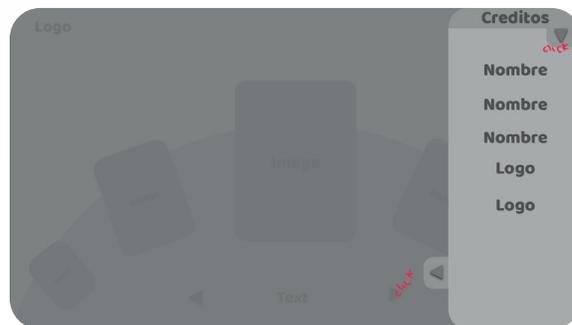


Imagen20. Autoría del proyecto Samay. flujo Menú créditos.

Seguidamente, se encuentra la exploración correspondiente a la sección de observatorio, el cual, en un comienzo, contaba con una cantidad considerable de botones, no solo dentro del mapa interactivo si no también en la interfaz de la aplicación como tal, por lo cual se opta por su depuración, evitando el ruido visual y optimizando los recursos, y brindar la única posibilidad de interactuar con el logo de la esquina superior izquierda, que regresa al usuario directamente a la sección de inicio (sin afectar la interactividad presente dentro del

mapa en si)

También es posible encontrar el mapa al lado izquierdo de la ventana y el cuadro de información correspondiente del lado derecho.

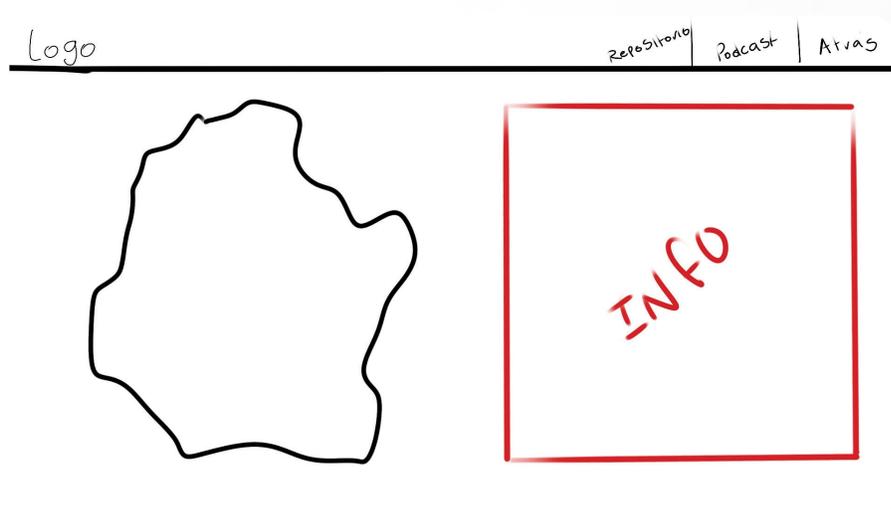


Imagen21. Autoría del proyecto Samay, Boceto Observatorio.



Imagen22. Autoría del proyecto Samay, Wireframe Observatorio.



Imagen23. Autoría del proyecto Samay, flujo Observatorio.

Continuamente, se encuentra la sección de repositorio, el logo se ubica del lado superior izquierdo, el cual serviría como botón para volver a la sección de inicio, del lado inferior derecho es posible apreciar dos (2) flechas ubicadas de forma vertical y entre ellas se ubican los títulos de las opciones que pueden encontrarse en esta sección, en este caso son: “Presentaciones”, donde se presentan archivos de presentaciones relacionados a cátedras de paz que servirían para apoyar la enseñanza de este tema, “Documentos”, donde se encuentran escritos y documentos relacionados, y “Talleres”, en el cual es posible encontrar elementos didácticos que permitan al usuario una mejor comprensión de la temática, especialmente enfocados a docentes para estudiantes.

Se busca manejar mediante estas flechas un carrusel en el cual podrán apreciarse las imágenes representativas de cada opción, sin embargo se descarta debido a la misma razón del observatorio, buscar evitar el ruido visual y optimizar los recursos de la aplicación,



optando por un intercambio de imágenes simple y similar al despliegue del menú hamburguesa, de derecha a izquierda. Seguido a ello, la sección que esté seleccionada en la mitad desplegará un menú extra hacia el lado izquierdo en el cual podrán verse los archivos disponibles, junto a su propio carrusel horizontal manejado por flechas.

Por último, en la parte inferior, justo debajo del archivo central seleccionado en el menú desplegable, se encuentra una descripción breve del contenido del archivo en cuestión.

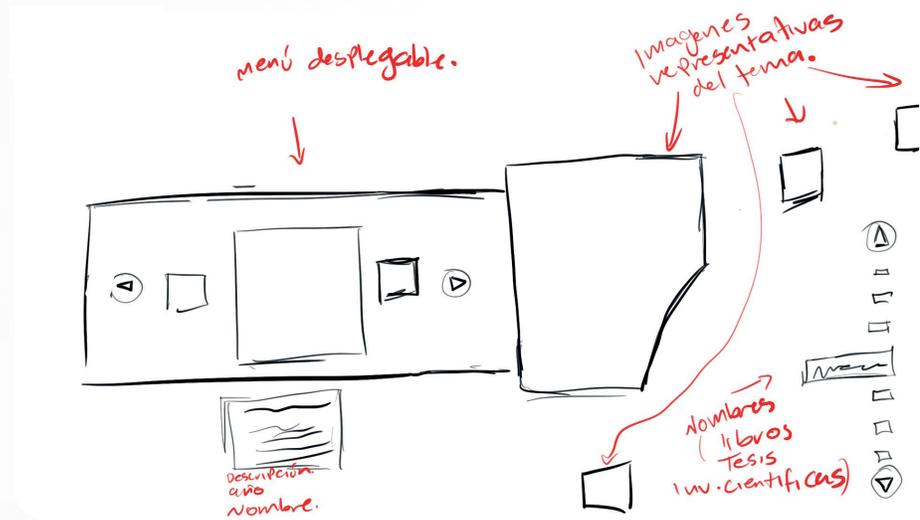


Imagen24. Autoría del proyecto Samay. Boceto Repositorio.

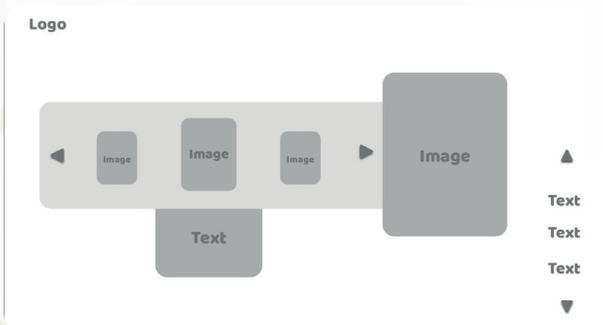


Imagen25. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Repositorio.

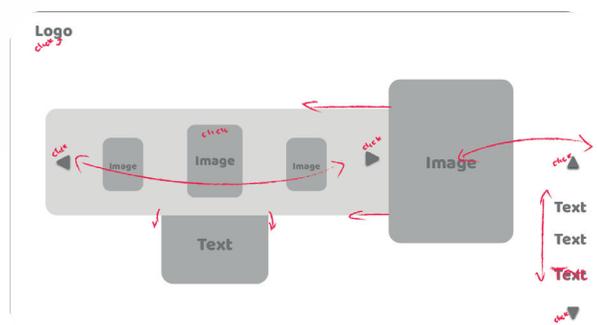


Imagen26. Autoría del proyecto Samay. flujo Repositorio.

Manteniendo la idea de restar el ruido visual, en el Diccionario se opta por manejar una figura central donde se almacene texto específicamente; es posible encontrar el logo de la aplicación en la esquina superior izquierda de la ventana, el cual serviría como botón para regresar al inicio de la aplicación, dos (2) flechas al borde izquierdo y al centro de la ventana el diccionario. En el que se almacenan del lado izquierdo las palabras en cuestión, las cuales se moverían de forma vertical en un carrusel, y del lado derecho,

la descripción de aquella de esté seleccionada; por último, del lado izquierdo y bajo las palabras, un buscador en el cual se ingresaría una palabra en específico que quizá no se logre encontrar en el carrusel al momento de tener almacenado un número considerablemente alto de palabras.

Adicionalmente, se hace uso de una barra que muestra cual es la palabra que está seleccionada en ese momento y de la cual es la descripción presente del lado derecho.



Imagen27. Autoría del proyecto Samay. Boceto Diccionario.

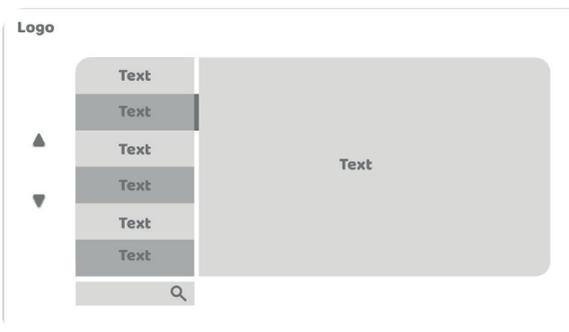


Imagen28. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Diccionario.

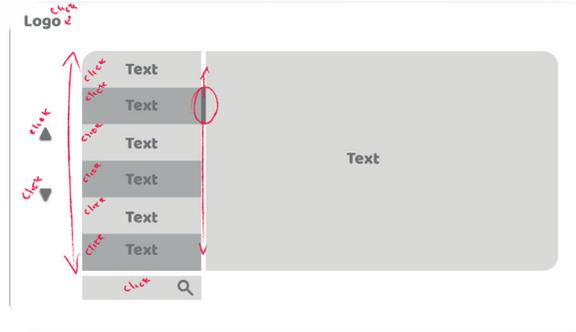


Imagen29. Autoría del proyecto Samay. flujo Diccionario.

La sección de podcast es aquella con mayor cantidad de cambios, comenzando por la idea de utilizar imágenes que, al momento de ser clickeadas, se reproduciría el audio del podcast, mientras se presenta información del autor del audio, el título del podcast en cuestión y su respectiva descripción. El cuadro de texto donde se encuentra el título y la descripción irían del lado derecho de la ventana, mientras del lado izquierdo se puede observar la imagen del audio seleccionado, y debajo de este los datos del autor del podcast. Cabe mencionar que el movimiento de las imágenes



atravesaría la ventana de la sección, además de ser manejado únicamente por flechas, las cuales estarían ubicadas a ambos lados de la imagen seleccionada de forma horizontal.

En una segunda exploración, se optaría por realizar el encabezado con un botón para volver a la ventana en la cual se estuvo navegando previamente, junto con los botones correspondientes para navegar cada sección. se maneja una idea similar a la primera, sin embargo, los elementos cambian de lado, el título y la descripción pasarían a estar del lado izquierdo, la imagen y el autor del podcast pasarían a estar del lado derecho, sin mencionar el cambio de dirección del carrusel y el de las flechas, las cuales se ubican al borde derecho de la ventana; finalmente, se añade el botón de descarga y el logo de la aplicación en la esquina superior izquierda el cual serviría como botón para volver al inicio de la aplicación.

Entre ellas y un número determinado de optimizaciones, se realiza el wireframe final con las especificaciones necesarias para su óptimo funcionamiento, eliminando el encabezado y conservando el carrusel.

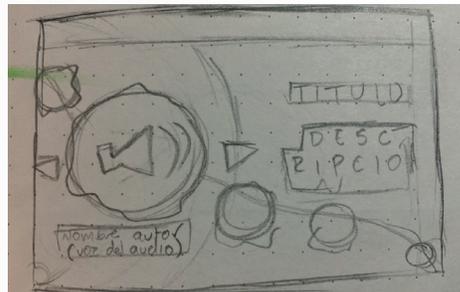


Imagen30. Autoría del proyecto Samay. Boceto Podcast.

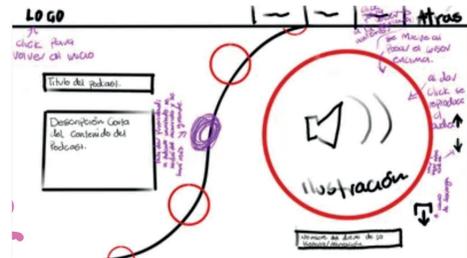


Imagen31. Autoría del proyecto Samay. Boceto Podcast.

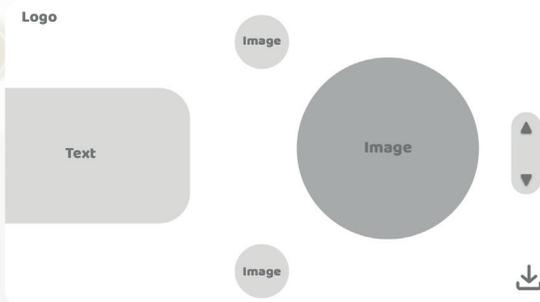


Imagen32. Autoría del proyecto Samay. Wireframe Podcast.

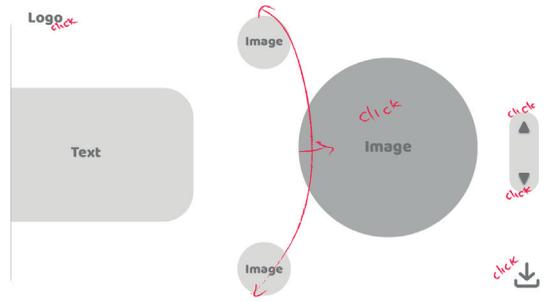


Imagen33. Autoría del proyecto Samay. flujo Podcast.

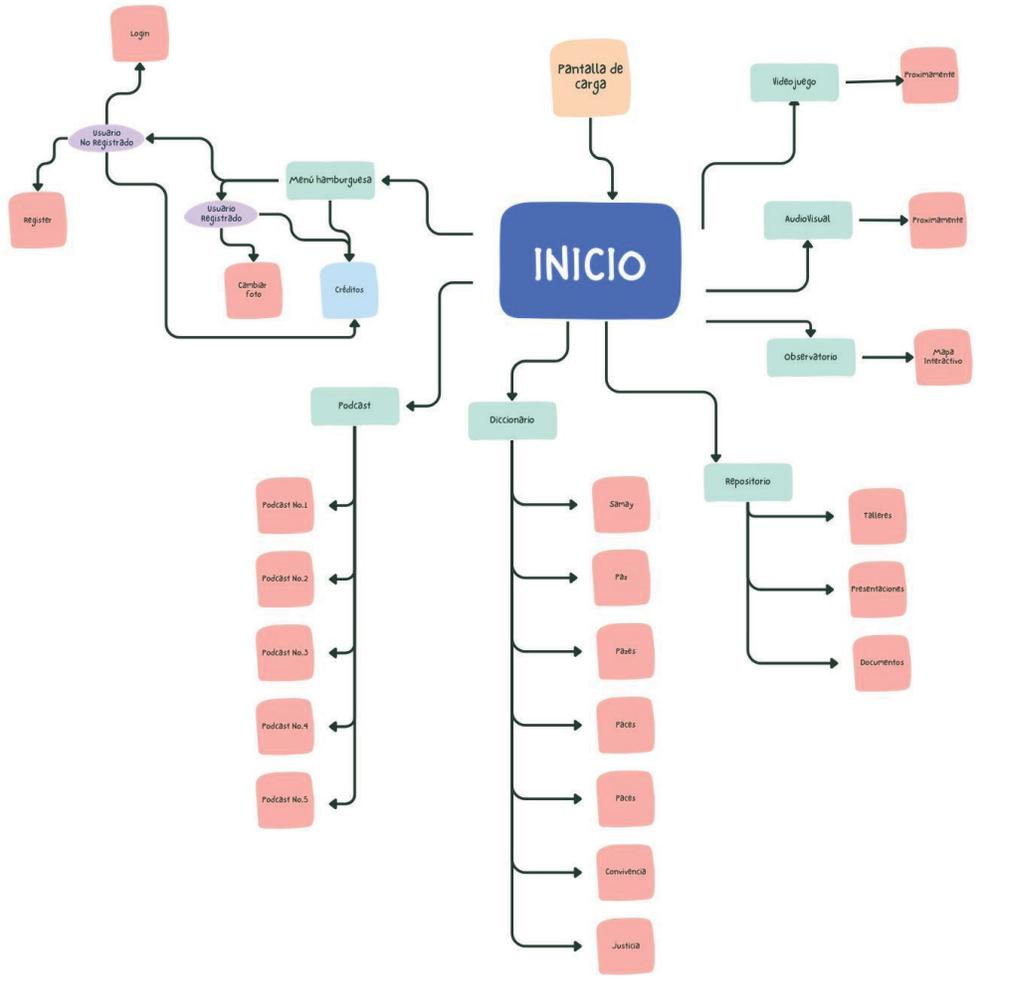


Imagen34. Autoría del proyecto Samay. mapa flujo página.

Generando marca

B.

El proceso de ideación para el nombre de la aplicación viene desde la investigación inicial en la etapa de indagación, el cual, una vez escogido el concepto principal de la aplicación web, se usa como base para la exploración de nuevas palabras e ideas que podrían relacionarse.

Palabras como sagrado, o refugio, comienzan a surgir, entablando una lista de treinta (30) palabras:



Seguidamente se realiza un filtro, dejando así un total de dieciocho (18) palabras con las cuales empezar a trabajar.

1. **Sagrado**
2. **Refugio**
3. **Culto**
4. **Devoción**
5. **Veneración**
6. **Protección**
7. **Conservación**
8. **Reliquias**
9. **Paz**
10. **Espiritualidad**
11. **Reverencia**
12. **Resguardo**
13. **Peregrinación**
14. **Naturaleza**
15. **Tranquilidad**
16. **Tradición**
17. **Conexión**
18. **Misticismo**
19. **Meditación**
20. **Historia**
21. **Biodiversidad**
22. **Especie protegida**
23. **Monumento**
24. **Herencia cultural**
25. **Silencio**
26. **Rescate**
27. **Simbología**
28. **Conservacionismo**
29. **Lugar sagrado**
30. **Serenidad**

Imagen35. Autoría del proyecto Samay. Listado de 30 palabras.

| Español |
|-------------------|
| Sagrado |
| Refugio |
| Protección |
| Conservación |
| Reliquias |
| Tranquilidad |
| Resguardo |
| Naturaleza |
| Tradición |
| Conexión |
| Historia |
| Herencia cultural |
| Silencio |
| Rescate |
| Simbología |
| Conservacionismo |
| Lugar sagrado |
| Serenidad |

Tabla1. Autoría del proyecto Samay. Listado de palabras escogidas.

Si bien estos conceptos mantienen una relación con la idea de “Santuario de anécdotas”, siguen sin encontrar el punto exacto para el nombre de la aplicación, por lo tanto, se opta por cambiar de enfoque, experimentando con la traducción al idioma latín y posteriormente, lengua Quechua, esto para encontrar una fonética interesante al momento de pronunciar la palabra, que sea fácil de recordar, de pronunciar y que, a su vez, mantenga la relación con el concepto principal.

Cabe resaltar que algunas de las palabras no están traducidas de manera literal, si no que se busca alguna connotación o palabra relacionada capaz de resaltar la esencia en sí misma.

Latín

- **Sagrado - Sacrum**
- Refugio - **Refugium**
- Protección - **Protectio**
- Conservación - **Conservatio**
- Reliquias - **Reliquiae**
- Tranquilidad - **Tranquillitas**
- Resguardo - **Custodia**
- Naturaleza - **Natura**
- Tradición - **Traditio**
- Conexión - **Coniunctio**
- Historia - **Historia**
- Herencia cultural - **Patrimonium culturalis**
- Silencio - **Silentium**
- Rescate - **Rescuatio**
- Simbología - **Symbologia**
- Conservacionismo - **Conservatismus**
- Lugar sagrado - **Locus sacer**
- Serenidad - **Serenitas**

Imagen36. Autoría del proyecto Samay. Listado de palabras en latín.

Quechua

- Sagrado - **Sumay**
- Refugio - **Wasichay**
- Protección - **Rakiy**
- Conservación - **Yachaykusqa**
- Reliquias - **Yupaychaykuna**
- **Tranquilidad - Samay**
- **Resguardo - Ampay**
- Naturaleza - **Pachamama**
- Tradición - **Yachay**
- **Conexión - Tinkuy**
- Historia - **Willakuy**
- Herencia cultural - **Yachay santu**
- Silencio - **Sut'ichay**
- Rescate - **Qhasuy**
- Simbología - **Unancha**
- Conservacionismo - **Pachayachay**
- **Lugar sagrado - Waka**
- Serenidad - **Qhapaq samay**

Imagen37. Autoría del proyecto Samay. Listado de palabras en quechua.

Seguidamente, se realiza un análisis y juegos de palabras con aquellos conceptos más cercanos a las características anteriormente mencionadas



Estas ideas fueron revisadas junto al equipo de trabajo presente en este proyecto, llegando a la conclusión unánime de escoger la palabra “Samay”, cumpliendo con todas y cada una de las características necesarias.

Samay, en lengua quechua, es una palabra relacionada con la tranquilidad (Bab. la, s.f.), elemento que congenia estrechamente con el concepto principal de este proyecto, por lo tanto, aquella primera idea de nombre “Pazonora” es reemplazada por esta nueva opción: Samay, como nombre oficial para la aplicación web, herramienta enfocada en el apoyo a la enseñanza de cátedras de paz.

Una vez el nombre del proyecto está establecido, se opta por comenzar la búsqueda de elementos culturales representativos del departamento de Nariño, para la generación del concepto de marca, como el enchapado en tamo, la talla en madera o el Mopa Mopa, elementos de los cuales fuera posible extraer colores, texturas y elementos gráficos, entre otros aspectos

Adicionalmente, además de hacer uso de elementos relacionados a la cultura, se opta también por utilizar elementos de fauna que pudiesen ser encontrados en el departamento, esto para incluir el tema del sector rural.

- Ampay
- Samay
- tinkuy
- Sacrum
- TinkuySamay - tinkuy y samay
- Tinmay - tinkuy y samay
- Timay - Tinkuy y Samay
- Sacrumay - Sacrum - Samay
- Wakampay - Waka y Ampay
- Wakuy - Waka y tinkuy

Imagen38. Autoría del proyecto Samay. Juego de palabras.

Habiendo mencionado lo anterior, se encontraron algunos elementos relacionados a lo rural, encontrando fauna como el cóndor andino, el terlaque, el oso de anteojos, entre otros.

Finalmente, con toda la información recolectada, se encuentran cuatro (4) conceptos clave para el desarrollo de la marca: El enchapado en tamo, cóndor andino, puente y ondas de sonido (esto último teniendo en cuenta la investigación sobre la voz realizada en la etapa de indagación).

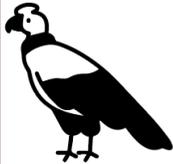
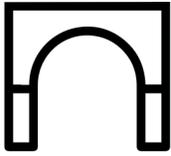
| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>Enchapado en tamo</p>  <p>Unión Vínculo</p> <p>Imagen39. Autoría del proyecto Samay, Vínculo.</p> <p>El enchapado en tamo, gracias a su textura, es posible relacionarlo con la unión y el vínculo, es un tipo de artesanía en la cual una de sus partes más representativas es la forma como se teje, y se ordenan, los filamentos, dando resultado a uniones y texturas muy interesantes con un concepto fuerte.</p> | <p>Condor andino</p>  <p>Libertad</p> <p>Imagen40. Autoría del proyecto Samay, Libertad.</p> <p>El cóndor andino, símbolo de libertad, resalta un fragmento importante de lo que se busca en este proyecto: Se trata de la libertad de alzar la voz para estas personas que han sido históricamente excluidas, sin mencionar lo que se busca para un entorno rodeado de conflicto: una pronta libertad.</p> | <p>Ondas de sonido</p>  <p>Voz Fuerza</p> <p>Imagen41. Autoría del proyecto Samay, Voz.</p> <p>Seguidamente, se encuentra el concepto de las ondas de sonido, como representación de la voz y la fuerza, elemento primordial dentro del desarrollo de la aplicación, después de todo, este proyecto busca proyectar la voz de personas quienes han sido golpeadas por el conflicto.</p> | <p>Puente</p>  <p>Enlace</p> <p>Imagen42. Autoría del proyecto Samay, Enlace.</p> <p>Por último, pero no menos importante, hace presencia el concepto de puente, refiriéndose a la intención de la aplicación web: la de funcionar como enlace de comunicación y enseñanza sobre el tema del conflicto y para aquellos usuarios que buscan la forma de levantar su voz de forma segura para proyectarla a aquellas personas que buscan conocer sobre el tema.</p> |
|---|---|--|---|

Tabla2. Autoría del proyecto Samay. Concepto de marca.

Valores de marca

Resguardo Conexión Enseñanza Aprendizaje

Tabla3. Autoría del proyecto Samay. Valores de marca.



Seguidamente, se decide que Samay verá a través de los ojos del arquetipo del **Sabio**, buscando siempre la objetividad dentro de sus enseñanzas y evitando caminar por un solo sendero.

El sabio es aquél que enseña y busca a través de ello la libertad de quien quiere aprender, después de todo, el conocimiento te hace libre. Dentro del presente proyecto de investigación se busca encontrar la objetividad sin impregnarse en un solo lugar, sin recurrir a la unilateralidad, es por esto que resulta indispensable evitar la romanización de la paz y el amarillismo crudo de la violencia, pero siempre buscando siempre la verdad de ambas caras de la moneda.

Adicionalmente, se piensa en el diseño del logo de la aplicación, el cual busca ser funcional al momento de estar ubicado en la pestaña superior del navegador cuando esté abierta la aplicación web, además de cumplir el rol de botón.

Comenzando con la fase de bocetación, se realizan distintas ideas intercalando entre conceptos netamente tipográficos, otros manejando solamente símbolos y otros fusionando ambos.

Esto con el fin de buscar una base sólida con la cual comenzar a entablar los conceptos de marca planteados anteriormente.

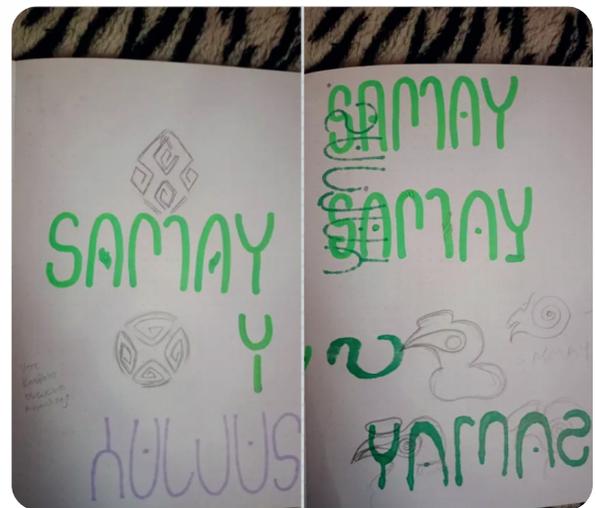


Imagen43. Autoría del proyecto Samay. Boceto logo.

Seguido a ello y con una base establecida, se opta por el manejo de un logotipo, es decir, un logo netamente tipográfico, ideal para ser ubicado en la pestaña superior del navegador, además de posibilitar su uso como botón para volver a la sección de inicio de la aplicación web.

Teniendo en cuenta tres (3) de los cuatro (4) conceptos planteados: Ondas de sonido, cóndor andino y enchapado en tamo, comienza el desarrollo de posibles ideas de diseño para el logo principal del proyecto.

En la primera idea de diseño, se plantea el concepto de onda de sonido con la forma redondeada de las letras, el enchapado en tamo con los cortes encontrados en algunas de ellas y el cóndor andino con la idea de la pluma.

En la siguiente imagen es posible apreciar un proceso de distintas ideas en las cuales se juega con cortes en las letras, además de estilos y ubicaciones para la pluma.



Imagen44. Autoría del proyecto Samay. Boceto logo.

Estos elementos fueron presentados al equipo de trabajo, pidiéndoles que seleccionaran la idea más llamativa según su criterio, en la cual predomina la votación para la opción nueve (9), permitiendo así continuar con el proceso de ideación.

Una vez escogida esta opción, se toma la decisión de agregarle algo de valor a la línea, es decir, se ensanchan las letras, dándole pie al primer prototipo de diseño para el logo de Samay.

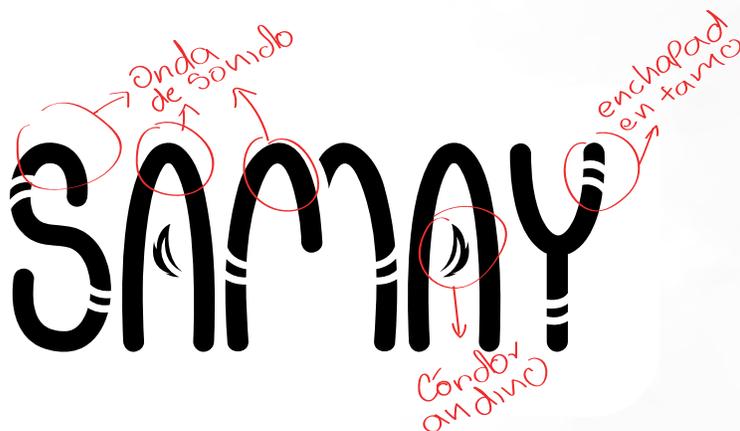


Imagen45. Autoría del proyecto Samay. concepto logo1.



Adicionalmente, se desarrolla un ejercicio experimental con los colores blanco, grises y a línea, con el fin de verificar funcionalidad.

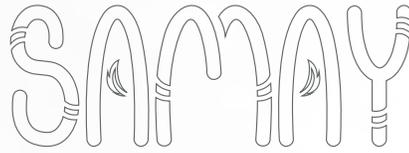


Imagen46. Autoría del proyecto Samay. línea logo1.



Imagen47. Autoría del proyecto Samay. grises logo1.

Se tiene el primer prototipo de logo para la aplicación web, sin embargo, sigue estando lejos de reflejar lo que Samay busca, es por esto que se comienza con la primera etapa de optimización, en la cual, bajo los mismos tres (3) conceptos, se realizan análisis técnicos del logo desarrollado en la etapa anterior con el fin de implementar mejoras de diseño las cuales acerquen un poco más hacia la intención principal.



Imagen48. Autoría del proyecto Samay. blanco logo1.

Para la segunda versión del logotipo para la aplicación web Samay, se opta por aumentar el grosor de las letras, además de

agregar algo de dinamismo a la misma pronunciando los finales de cada una, se realiza un ejercicio de simplificación para la pluma ubicada en las “A” y , adicionalmente, se realiza un juego corte circular en los finales de las letras “S”, “M” y “Y”, así como un juego de cortes casi diagonales en los finales de las letras “A”, implementando también el ejercicio de análisis de funcionalidad mediante blanco sobre negro, negro sobre blanco, grises y línea.



Imagen49. Autoría del proyecto Samay. línea, blanco, negro, grises logo2.

A pesar de tener un avance significativo en el desarrollo del logo dentro de la etapa anterior, siguen existiendo algunos aspectos con un gran potencial de desarrollo.

A continuación, se realiza un ejercicio de simplificación para el logo en general, esto para evitar distorsiones al momento de aumentar o disminuir el tamaño del mismo; si existe una gran cantidad de detalles pequeños dentro del identificador, muchos de ellos desaparecerán o interferirán en la comprensión de la imagen, gracias a esto, se opta por realizar una “limpieza” más profunda.

Se eliminan todos los cortes realizados en los bordes finales de las letras, sin embargo, se mantienen aquellos presentes en medio de sus astas con el fin de mantener el concepto de enchapado en tamo, además de no realizar ningún cambio al grosor y forma de las letras.



Imagen50. Autoría del proyecto Samay, línea, blanco, negro, grises logo3.

Finalmente, se realizan los últimos ajustes al diseño del logo, el cual está un paso más cerca de llegar a su objetivo, el de encontrar el punto exacto de dinamismo, memorabilidad y utilidad, manteniendo los cuatro (4) conceptos inicialmente planteados: Cóndor andino, ondas de sonido, enchapado en tamo y puente.

En esta ocasión es posible apreciar cambios significativos, limpiando los cortes existentes en medio de las astas de las letras, haciendolos más anchos, además de re ubicar el flujo hacia el cual van dirigidos, esto utilizando como base el concepto de ondas de sonido, (esta intención se explicará más adelante); se mueven las plumas antes ubicadas en las letras “A” hacia los bordes laterales exteriores del logo y con un aumento significativo de tamaño, resaltando en mayor medida la intención del concepto del cóndor andino: La libertad, evitando el encasillamiento de esta, como se puede apreciar en diseños previos; por último, se añade un nuevo

concepto para este diseño, “puente”, el cual representa el puente de comunicación que busca ser la aplicación web con el tema del conflicto y aquellos usuarios que buscan la forma de levantar su voz de manera segura y pueda ser proyectada.

Es por esto que, dentro del desarrollo de este documento, se añade la versión final del primer logo oficial de la aplicación web Samay (logo que estará abierto a futuras optimizaciones según la duración del proyecto macro).

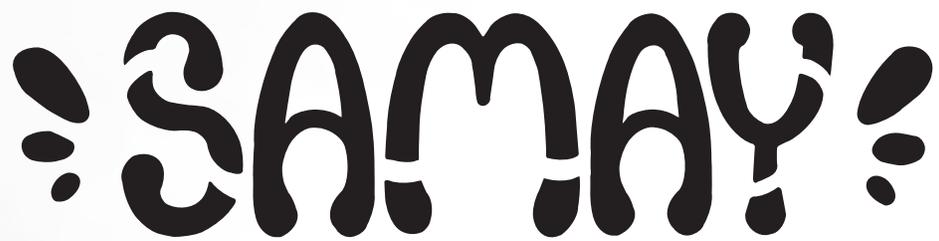


Imagen51. Autoría del proyecto Samay. negro logo4.

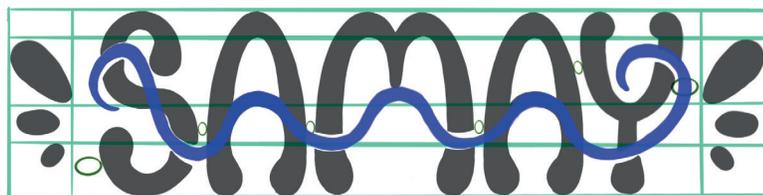


Imagen52. Autoría del proyecto Samay. grilla logo4.

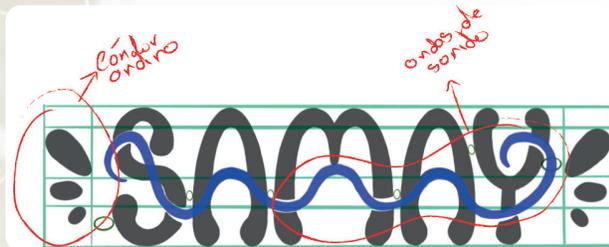


Imagen53. Autoría del proyecto Samay. grilla logo4.

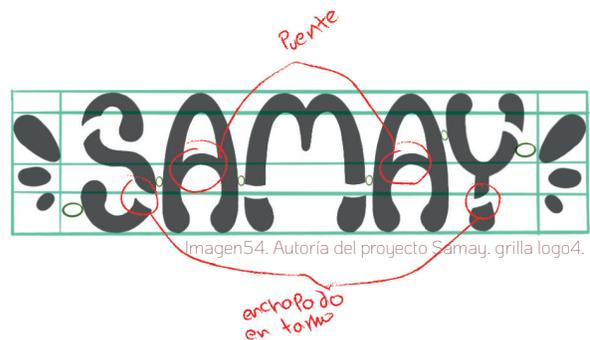


Imagen54. Autoría del proyecto Samay. grilla logo4.

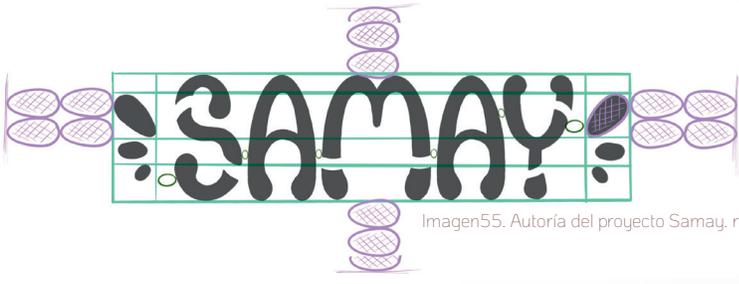


Imagen55. Autoría del proyecto Samay. reserva logo4.

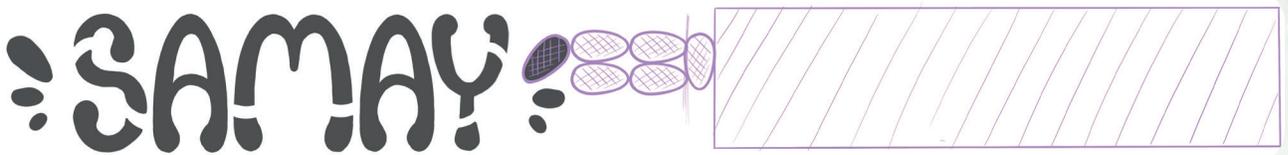


Imagen56. Autoría del proyecto Samay. co brand logo4.

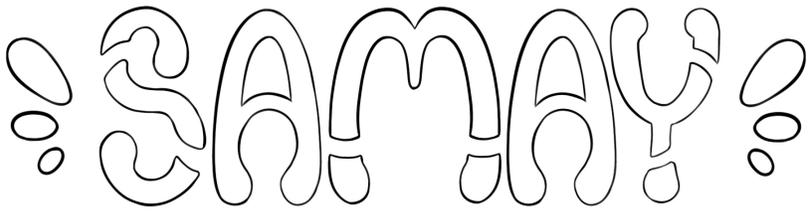


Imagen57. Autoría del proyecto Samay. línea logo4.



Imagen58. Autoría del proyecto Samay. blanco y grises logo4.





Imagen59. Autoría del proyecto Samay. tamaño logo4.

Este elemento gráfico resulta necesario para el desarrollo de marca de la aplicación web, en especial al momento de reemplazar al logo principal cuando la aplicación se abre en el navegador, estará ubicado junto al nombre de la aplicación en la pestaña superior y servirá para identificar de forma más sencilla la ubicación de la aplicación web en caso de que el navegador en cuestión tenga varias pestañas abiertas.

La voz, como se ha mencionado en varias ocasiones a lo largo de este documento, resulta ser uno de los temas centrales a tratar en el proyecto, por lo tanto, se hace uso de este concepto para el desarrollo del isotipo de la marca, pero no con la voz específicamente, si no un derivado de ella: El sonido.

Entre los animales encontrados en la investigación inicial, dentro de la fauna nariñense, se realiza el proceso de búsqueda de un animal que hiciera algún tipo de sonido particular, llegando a la conclusión de utilizar un ave, por su canto, y la posibilidad de encontrar algún sonido distintivo capaz de apoyar el tema de santuario de anécdotas.

Teniendo esto en cuenta, se encuentra la siguiente ave: El gorrión copetón (*Zonotrichia capensis*), con su distintivo canto, exclusivo de los machos; un ave que es posible observar en varios sectores del departamento de Nariño, tanto en su sector rural como en su sector urbano, y que resulta perfecto para representar el concepto de sonido.

Se realiza un proceso de exploración morfológica mediante un proceso de bocetado y depuración para llegar a la opción final.

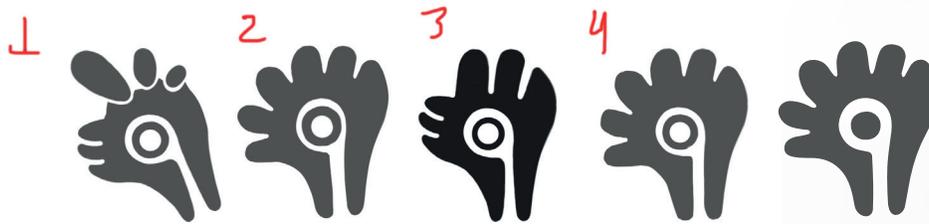
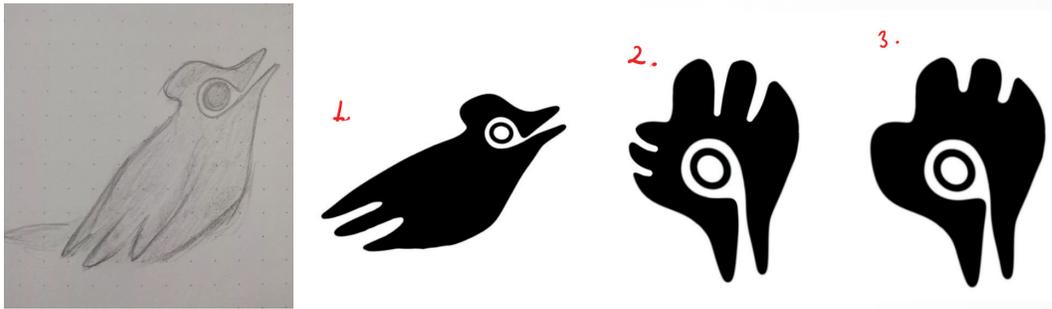


Imagen60. Autoría del proyecto Samay. exploración isotipo.



Imagen61. Autoría del proyecto Samay. isotipo final.

Los navegadores, en su mayoría, manejan un ícono representativo de la aplicación junto a una tipografía sans serif para el nombre de la web, a continuación, se muestran dos opciones, donde la primera manera el nombre en mayúsculas y la segunda hace uso de la primera letra mayúscula y las demás en minúscula (en este momento, el color es utilizado únicamente para resaltar el isotipo, no tiene relación con la gama cromática final de la marca, la cual continúa en desarrollo).



Opción 1.

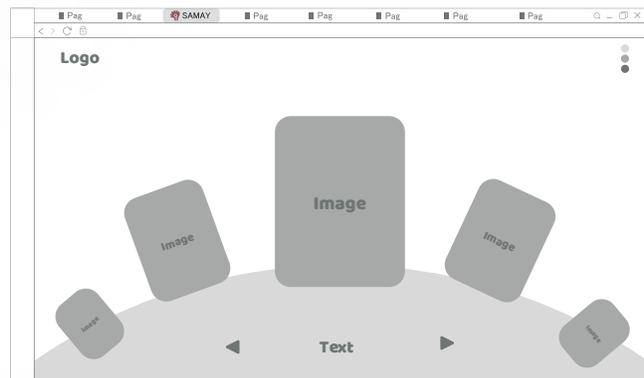


Imagen62. Autoría del proyecto Samay. Prueba navegador mayúsculas.

En esta primera opción, es posible encontrar el isologo acompañado de una tipografía sans serif con el texto del nombre Samay en mayúsculas



Opción 2.

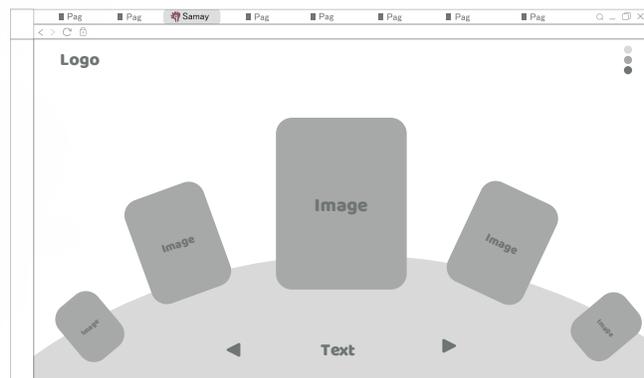


Imagen63. Autoría del proyecto Samay. Prueba navegador minúsculas.

Y en la segunda, es posible encontrar el isologo acompañado de una tipografía sans serif con el texto del nombre Samay en minúsculas pero con la primera letra en mayúscula

Entrando en el tema del color, si bien se logra un primer acercamiento a una primera gama cromática, este aspecto de la marca continúa en desarrollo y con posibilidades de mejora a futuro.



Imagen64. Autoría del proyecto Samay. Prueba de color Logotipo.

Finalmente se opta por el manejo de un solo color, el cual resulta en una opción provicional, pero con la función de explorar sus posibilidades y campos de mejora.

Creando historias ilustradas

c.

El estilo gráfico de la aplicación web es algo que se estuvo pensando durante un tiempo, analizando las posibilidades de cada opción presente, quizá un desarrollo visual a base de fotografías, quizá más iconográfico, o ilustrado, todos aportaban direcciones interesantes para el desarrollo gráfico del proyecto, sin embargo, se decide que la técnica a emplear es la de ilustración digital, especialmente por su versatilidad y amplitud de posibilidades, por lo tanto y entendiendo lo anterior, es necesario comprender el proceso de diseño e ilustración correspondiente a cada una de las secciones de la aplicación, siempre recordando el concepto principal “Santuario de anécdotas”.



El desarrollo gráfico de la sección de inicio comienza con la necesidad de buscar una conexión con el usuario, por esta razón se opta por la posibilidad de realizar personajes humanos, resaltando en ellos una parte de la gran diversidad existente en el departamento, con el fin de implementar la probabilidad de que el usuario se sienta identificado con alguno de ellos.

Cada una de las secciones es identificada con un personaje diferente, ilustrado, el cual funciona como botón para ingresar a su contenido.

Según Rhea Tibbey, ilustradora Australiana, existen tres (3) figuras geométricas principales presentes en todo personaje con personalidad: El cuadrado, el círculo y el triángulo, las cuales determinan la manera en que el usuario percibe al personaje, donde el círculo representa personajes amables y confiables, el cuadrado protectores o con algún tipo de rol de apoyo, y el triángulo suele ser utilizado para representar personajes malvados, impredecibles y super inteligentes (Tibbey, 2022), Incluso los botones de navegación para el inicio de la aplicación web se piensan teniendo en cuenta este concepto, el lenguaje de forma resulta indispensable al momento de comunicar, en especial elementos que buscan encontrar una conexión o empatía por parte del usuario, es por esta razón que, se opta por el diseño de personajes humanos partiendo de la base que Tibbey comenta, donde deberá encontrarse un equilibrio entre estas tres (3) figuras con el fin de resaltar tanto el concepto de santuario como el arquetipo de marca de esta aplicación, en este caso, El Sabio.

Los personajes a encontrar dentro de la sección de inicio tienen la siguiente función dentro de la interfaz de la aplicación web: Llamar la atención del usuario y buscar una conexión con él, por esta razón, se realiza el desarrollo gráfico de personajes humanos, esperando algún tipo de reconocimiento, o sentimiento de familiaridad, resaltando el contexto correspondiente a cada sección de la aplicación, desde el Podcast hasta Videojuego.

Cada personaje, sin dejar de lado la sección que busca representar, se presentan como jóvenes viviendo su propia historia,

además de resaltar la diversidad cultural mediante el uso cromático, encontrando individuos desde tez morena hasta otros de tez clara, ninguno representando algún tipo de amenaza o desconfianza.

El uso de las figuras geométricas anteriormente mencionadas se clasifican en los siguientes porcentajes: 10% Triángulos, los cuales buscan representar una posible historia de conflicto para cada personaje, sin embargo, evitar también ser el centro, después de todo, lo importante de este desarrollo es la búsqueda de una conexión amable con el individuo, sin elementos que resulten altamente agresivos y recuerden momentos indeseados teniendo en cuenta el contexto de conflicto y violencia del público; 40% Cuadrados, ya sea un cuadrado con un tramaño considerable dentro de la composición morfológica del personaje, o varios de ellos encontrados a lo largo de este, su intención es la de representar la protección y fuerza, siendo necesario recordar el concepto de Santuario para este proyecto; por último, 50% Círculo, resultando en la figura predominante en todas y cada una de las composiciones, encargada de representar la amabilidad y la confianza, elementos necesarios para la conexión que se busca con el usuario desde el uso de estos personajes.

Encontrando este equilibrio, los personajes, quienes además de llamar la atención del usuario, funcionan también como botones para ingresar a una nueva sección y navegar a lo largo de la aplicación, por lo tanto es necesario un tamaño adecuado y similar entre ellos, con el fin de permitir la comodidad para el usuario al momento de dar click en cada uno de ellos, evitando a su vez una posible dificultad al momento de navegar, y entender, el contenido de la imagen en cuestión.

Continuamente, comienza el desarrollo gráfico, la exploración análoga, digital, cromática, compositiva, de cada personaje representativo de cada sección, cada uno atraviesa un proceso de pulido, junto a la ideación de una composición capaz de expresar con claridad la actividad que están realizando en ese preciso momento, la cual será la encargada de representar el tema de la sección en cuestión, a su vez siendo apoyada por un pequeño título justo por debajo de la ilustración.



El proceso de diseño para estos botones comienza con bocetos, determinando composición, elementos importantes a resaltar que logren una relación con el tema de la sección a representar, buscando contar una breve historia, además de buscar ese equilibrio mencionado con anterioridad en cuanto a las figuras geométricas a utilizar, todo con el fin de encontrar una estabilidad dentro del concepto y su objetivo con el usuario. Seguido de una exploración con la técnica de ilustración vectorial para, finalmente, culminar con la técnica de ilustración digital a base de píxeles; este proceso y resultado definirían la técnica a utilizar a lo largo de la aplicación web de ahí en adelante.

Específicamente, cada imagen representa lo siguiente:

Podcast: Una persona con micrófono y audifonos, saludando e invitando al usuario a seguir, contenta por escuchar y comunicar.

Diccionario: Dos personajes, los cuales se desenvuelven en un escenario de aprendizaje, es posible apreciar como ambas personas sujetan un libro, una de ellas le explica a la otra algo específico, mientras la otra escucha y se sorprende por la nueva información adquirida, en este caso, el significado de una palabra desconocida.

Observatorio: En esta sección se busca resaltar el espíritu explorador, donde el personaje protagonista de este tiene un mapa y una lupa, elementos que connotan búsqueda o el interés por encontrar algo, sin mencionar el maletín donde necesita guardar provisiones para saltar a la misión.

Repositorio: El repositorio es aquella sección cuyo contenido depende de archivos que el usuario suba a la aplicación, es por esto que se decide desarrollar un personaje el cual tenga en su poder gran cantidad de libros e información, seguramente para donarlos a algún lugar y poder apoyar al aprendizaje.

Videojuego: Es una de las dos secciones que no se encuentra dentro de la presente etapa de desarrollo del proyecto macro, sin embargo, también cuenta con su propia imagen identificadora basada en las especificaciones de su contenido, en este caso, juegos relacionados a la ética y resolución de conflictos.

Audiovisual: A pesar de cumplir con la misma característica de la sección de videojuego (no tener un desarrollo profundo dentro de la presente etapa del proyecto), se completa su imagen identificadora. Tal y

como su título lo dice, audiovisual maneja un personaje que se observa interesado en cierto tema, de mayor forma si esta información se le es presentada en formato de audio y video.

Cada personaje, a pesar de seguir una misma línea, logra emitir una personalidad propia, donde algunos son personas más tranquilas, así como otras pueden encontrarse dentro del otro extremo, enérgicas y exploradoras, evitando todo rastro desmedido de conflicto y expresando seguridad y confiabilidad, todo esto dentro del concepto de santuario,

Podcast



Píxel

Deconstrucción

Boceto

Vectorizado

Imagen65. Autoría del proyecto Samay, proceso Personaje podcast.

Diccionario



Píxel

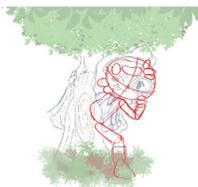
Boceto

Deconstrucción

Vectorizado

Imagen66. Autoría del proyecto Samay, proceso Personaje diccionario.

Observatorio



Píxel

Boceto

Deconstrucción

Vectorizado

Imagen67. Autoría del proyecto Samay, proceso Personaje observatorio.



Repositorio



Boceto Deconstrucción

Imagen68. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje repositorio.



Vectorizado



Pixél

Videojuego



Boceto Deconstrucción

Imagen69. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje videojuego.

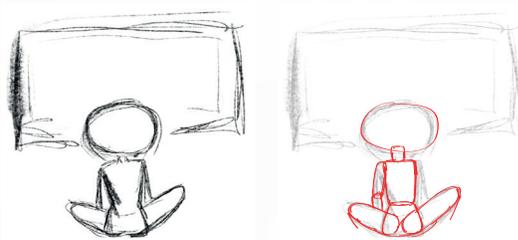


Vectorizado



Pixél

Audiovisual



Boceto

Deconstrucción

Imagen70. Autoría del proyecto Samay. proceso Personaje audiovisual.



Pixél

Particularmente, dentro de la sección de Audiovisual, no se desarrolló una exploración con la técnica de ilustración vectorial, puesto a que esta sección fué pensada dentro de una fase del presente proyecto Samay en el cual ya se tenía definida la técnica a emplear a lo largo del desarrollo visual de la aplicación.

Continuando, el menú hamburguesa se encarga de servir como identificador para el usuario, es decir, resulta en un lugar en el cual la persona puede ingresar y sentir la aplicación como propia, donde personaliza su perfil, su nombre, su foto y su tipo de usuario; se encarga de llamarlo a un posible registro para acceder a nuevas opciones exclusivas y muestra la información de quienes trabajan en el desarrollo de la web.

El diseño, también ilustrado, busca representar el sector rural sin llegar a implementar una gran cantidad de elementos innecesarios que puedan generar ruido visual e incomodidad para el usuario.

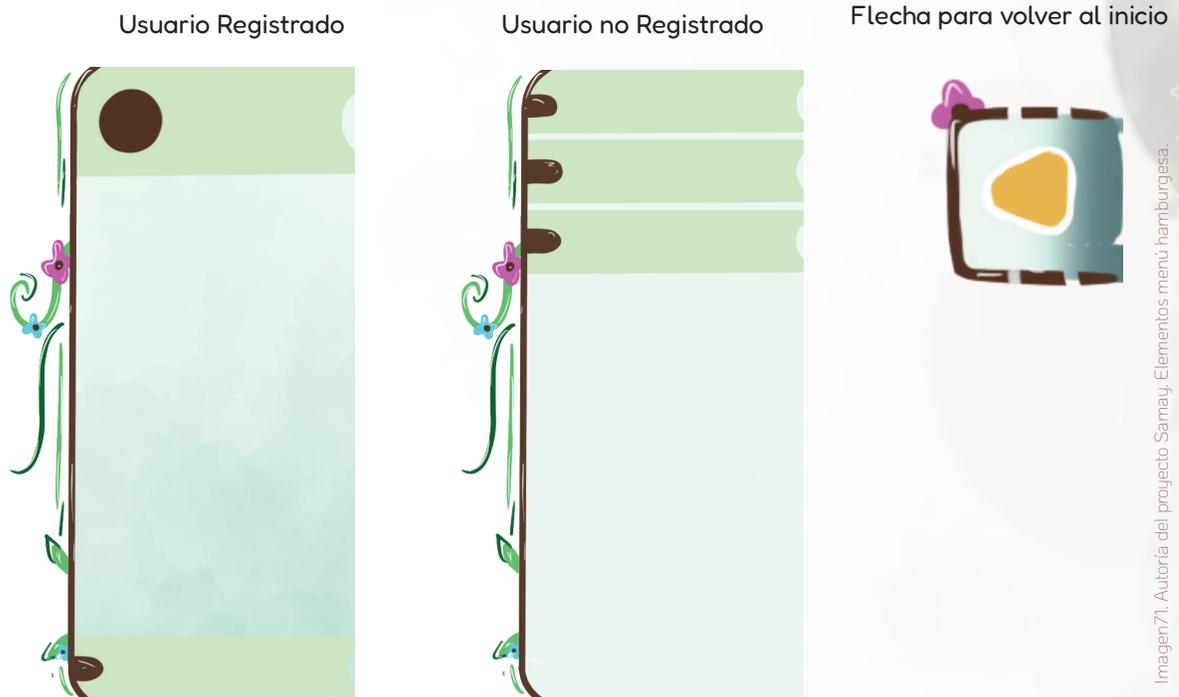


Imagen71. Autoría del proyecto Samay. Elementos menú hamburguesa.

Teniendo en cuenta el concepto de santuario, se encuentra la posibilidad de desarrollar el diseño de los botones con base a boletos de entrada, tal y como si se entrara a un santuario de aves, comprando un boleto.



Imagen72. Autoría del proyecto Samay. deconstrucción Elemento menú hamburguesa.

Este diseño de botón se seguirá presentando a lo largo del desarrollo gráfico de la aplicación web.



El fondo de esta sección se compone por 4 elementos diferentes, un fondo similar a un cielo con algunas nubes, seguido de un aro de hojas con tonalidades café el cual gira a la par de los personajes; es posible encontrar también una figura café en representación de la tierra fértil nariñense (figura que cambia de color de acuerdo a cada sección seleccionada) y finalmente la representación de dos arbustos, uno en cada esquina inferior de la ventana de la aplicación.



Tabla4. Autoría del proyecto Samay, Elementos fondo inicio.

Adicional a ello, se añaden dos flechas para apoyar la navegación a lo largo de esta sección y una vez con cada elemento en mano, el diseño del inicio comienza a verse de esta manera.

Es posible encontrar también el fondo de esta sección se compone por 4 elementos diferentes, un fondo similar a un cielo con algunas nubes, seguido de un aro de hojas con tonalidades café el cual gira a la par de los personajes, brindando ; es posible encontrar también una figura café en representación de la tierra fértil nariñense (figura que cambia de color de acuerdo a cada sección seleccionada) y finalmente la representación de dos arbustos, uno en cada esquina inferior de la ventana de la aplicación.

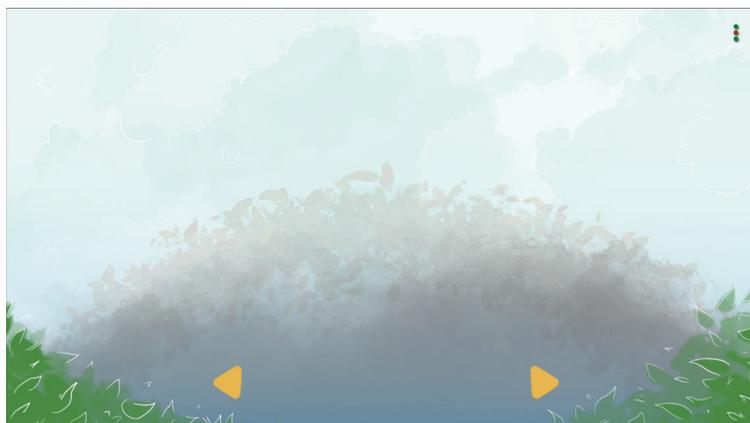


Imagen77. Autoría del proyecto Samay, fondo construido.

Seguidamente, se realiza la implementación de los personajes creados anteriormente a la sección de inicio, ubicando el personaje de podcast como principal y aquél que se verá primero al momento de ingresar a la aplicación web, esto con la intención de resaltar aún más el tema de la voz dentro del diseño de la interfaz y la experiencia de usuario.

Finalmente, es posible apreciar la disposición del menú hamburguesa, del usuario registrado, junto al diseño del fondo de la sección de inicio, en cuanto el menú es desplegado, los elementos del fondo de la sección de inicio se “esconden”, esto para evitar problemas de rendimiento y la sobrecarga de elementos visuales que puedan ser incómodos ante la vista del usuario.

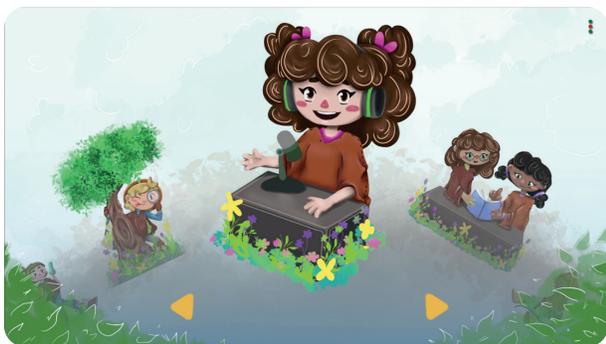


Imagen78. Autoría del proyecto Samay, inicio sin texto.

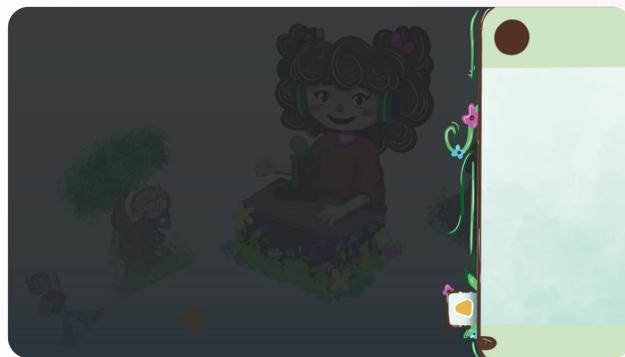


Imagen79. Autoría del proyecto Samay, menú sin texto.

Seguidamente, el diseño del podcast resulta indispensable en el cual tanto la imagen principal de cada audio como el fondo tendrán relación directa con el contenido narrativo del respectivo podcast.

Cabe resaltar que, si bien en el inicio de la aplicación los personajes tienen como base principal el círculo en su mayoría, con el fin de buscar una conexión con el usuario resaltando la amabilidad, junto al cuadrado, resaltando la protección y la seguridad, el triángulo en menos medida como la representación de conflicto, en esa ocasión, y siguiendo con lo que Rhea comenta sobre el tema del lenguaje de forma, no solo para el desarrollo de personajes humanos, sino también para otro tipo de elementos “no vivos”. Estas ilustraciones manejan en su mayoría figuras redondeadas, más sin embargo no específicamente círculos, eso con el fin de evocar mayormente el desarrollo de una información algo “difícil” en cuanto a tema del conflicto, en el cual no se llega a elementos altamente gráficos y amarillistas, pero tampoco romantiza el tema de la paz o intenta suavizar del todo este contenido, es necesario hablar de forma clara

y mostrar la información de forma verídica y confiable, sin recurrir a recursos altamente sensibles para el usuario.

Entendiendo esto, siguiendo el concepto principal de la aplicación web y manteniendo la técnica de ilustración digital a base de píxeles, se realiza el diseño de las ilustraciones representativas para cada podcast.

Es necesario aclarar que, esta sección específicamente, es aquella con mayor protagonismo, en ella será posible escuchar la voz de aquellas personas que, ya sea por miedo, o por el mismo desconocimiento, no han alzado su voz; Samay entra como puente de comunicación y enseñanza, además de confiabilidad y verdad, la sección de podcast deberá resaltar estos valores de manera efectiva para lograr cumplir con su finalidad.

Elementos clave del desarrollo

De manera similar al desarrollo y creación de personajes para la sección del inicio de la aplicación, en esta ocasión se realiza una imagen representativa para cada uno de los cinco (5) podcasts planteados para el despliegue de la primera versión de la aplicación, sin embargo y a diferencia del proceso realizado en el inicio, en este caso no existe un porcentaje específico en cuanto a la cantidad de figuras para cada imagen, sin mencionar que tampoco son personajes humanos.

Es necesario resaltar que la gama cromática de estos elementos busca ser una representación lo suficientemente neutra capaz de seguir con el concepto principal y evitando el ruido visual.

El proceso es el siguiente: Bocetado inicial buscando elementos a resaltar coherentes con el contenido del audio, deconstrucción y renderizado final.

La imagen a utilizar servirá como botón, el cual al momento de ser presionado, comenzará a reproducir un audio tipo podcast, estos audios girarán al rededor de temas de conflicto y violencia, construcción de paz, entre otros.

Capítulo 1: Las cátedras de paz en Colombia y el mundo.

Este capítulo busca presentar un recorrido a través de los orígenes de las cátedras de paz y el sentido que estas tienen en la superación de la guerra, por lo tanto, se opta por el diseño de un reloj, representando la historia, justo algunas rupturas en este, las cuales resaltan los momentos del pasado donde la violencia y la guerra se han visto más presentes, además de un libro, representando el aprendizaje.

En el renderizado es posible apreciar un deterioro especial dentro de los fragmentos rotos del reloj, si bien todo el juego cromático gira en torno a un deterioro gracias al paso del tiempo, estos fragmentos que representan épocas puntuales de una violencia más notoria, muestran un daño incluso mayor.

Capítulo 2: El lugar de la cultura en la educación para la paz en Nariño.

En esta ocasión, El podcast busca hablar sobre el lugar de la cultura dentro de la educación para la paz en Nariño, por lo tanto, el diseño de la imagen se basa en elementos representativos de la cultura Nariñense, como lo son el mopa mopa o la música mediante la quena y la zampoña.

Capítulo 3: La búsqueda de paz en Nariño.

En esta ocasión, el podcast busca hablar sobre el lugar de la cultura dentro de la educación para la paz en Nariño, por lo tanto, el diseño de la imagen se basa en elementos representativos de la cultura Nariñense, como lo son el mopa mopa o la música mediante la quena y la zampoña.

Capítulo 4: Los medios de comunicación y las apuestas narrativas en Nariño para la construcción de paz.

Busca realizar un recorrido a través de experiencias de comunicación que han realizado aportes a los procesos de construcción de



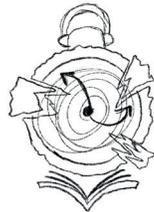
paz, resaltando principalmente medios de comunicación como la radio, la televisión, entre otros medios indispensables para la difusión en masa.

Es por esto que se busca una imagen en la cual se vean reflejados algunos de estos medios de comunicación masiva.

Capítulo 5: Paz con la naturaleza en Nariño.

Se realiza una aproximación al cuidado de la vida en su integralidad como un proceso de construcción de paz que se distancia del antropocentrismo, por esta razón se evita el uso de elementos que representen al ser humano y sus creaciones, ligándose directamente a la naturaleza, en este caso y teniendo en cuenta el departamento de nariño, se hace uso del terlaque como representación principal.

Capítulo 1



Boceto



Deconstrucción

Imagen80. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento cap1.

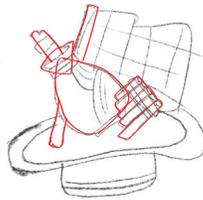


Pixel

Capítulo 2



Boceto



Deconstrucción

Imagen81. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento cap2.



Pixel

Capítulo 3



Boceto



Deconstrucción

Imagen82. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento cap3.



Pixel

Capítulo 4



Boceto

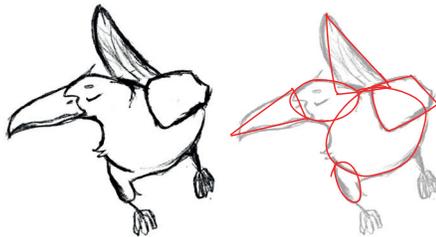
Deconstrucción

Imagen83. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento cap4.



Píxel

Capítulo 5



Boceto

Deconstrucción

Imagen84. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento cap5.



Píxel

Fondo

La intención del desarrollo gráfico de los fondos radica en el apoyo visual para el elemento principal, en este caso, los botones para cada podcast. Si bien abarcan un espacio considerable dentro de la composición de esta sección en específico, no buscan llevarse toda la atención del usuario, pero sí jugar con la perspectiva emocional e inconsciente de este, manejando imágenes y figuras sutiles pero con un significado implícito que el usuario logre percibir, a pesar de no saber específicamente de qué se trata, es decir, cada fondo tiene un concepto propio que se busca resaltar a través de las figuras y suavizar mediante la gama cromática, permitiéndole al usuario percibir un sentimiento relacionado al concepto que se busca expresar, mas sin embargo, evitando expresarle específicamente cual es el significado de este



Capítulo 1



Imagen85. Autoría del proyecto Samay, fondo cap1.



Imagen86. Autoría del proyecto Samay, fondo cap1.

Este fondo busca representar el humo presente después de un cese de fuego, entendiendo este elemento como el fin de una época de violencia, evitando la romanización del contenido del podcast, sin llegar al manejo de colores grisáceos o negros que evoquen un conflicto muy crudo dentro de la aplicación.

Se deja a su vez el espacio en el cual se encontrará el botón/imagen principal del podcast en cuestión.

Capítulo 2

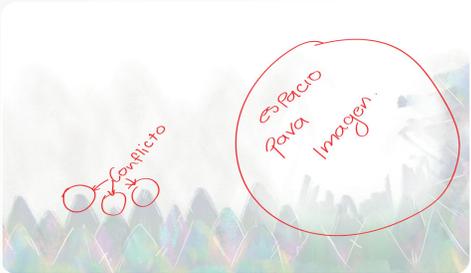


Imagen87. Autoría del proyecto Samay, fondo cap2.

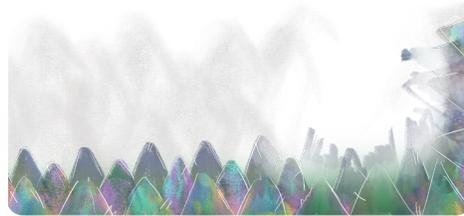


Imagen88. Autoría del proyecto Samay, fondo cap2.

El fondo busca representar netamente el tema del conflicto utilizando la repetición de formas triangulares que por sí mismas, y según Tibbey, representan “maldad”, sin embargo, utilizando una gama de color saturada, pero alejada de posibles connotaciones crudas de violencia y/o conflicto y manteniendo la esencia “violenta” implícita.

Además de reservar el espacio correspondiente para la imagen representativa.

Capítulo 3



Imagen89. Autoría del proyecto Samay, fondo cap3.



Imagen90. Autoría del proyecto Samay, fondo cap3.

Representa los cimientos con los cuales se comienza la construcción de una paz duradera, siendo expresada a base de figuras cuadradas buscando resaltar la fuerza y resistencia, manteniendo una gama cromática colorida sin dejar de ser neutral.

Capítulo 4

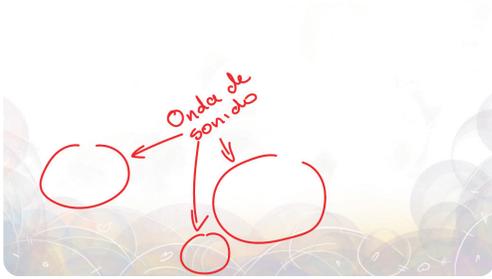


Imagen91. Autoría del proyecto Samay. fondo cap4.



Imagen92. Autoría del proyecto Samay. fondo cap4.

Manteniendo la relación con respecto al tema de medios de difusión y la fuerza que estos representan en la voz, se plantea un diseño representativo basado en las ondas de sonido, por esta razón se plantean figuras circulares y repetitivas, encontrando un equilibrio adecuado en una gama cromática neutral, manteniendo la intención de evitar la unilateralidad.

Capítulo 5



Imagen93. Autoría del proyecto Samay. fondo cap5.



Imagen94. Autoría del proyecto Samay. fondo cap5.

En relación con el contenido del podcast, se opta por una representación de la naturaleza, haciendo evidente elementos tales como hojas de árbol, arbustos, entre otros, con el fin de emitir tranquilidad y equilibrio, sin dejar de lado una gama cromática que evita la unidireccionalidad intencionada.

Finalmente, se añade una figura que funcione como contenedor para el texto, y otra para contener las flechas, esto con el fin de que ningún elemento se pierda con el fondo.

Adicionalmente, se presenta el diseño general de la sección sin texto, a continuación, una muestra de su disposición:



Imagen95. Autoría del proyecto Samay. figura.



Imagen96. Autoría del proyecto Samay. figura.

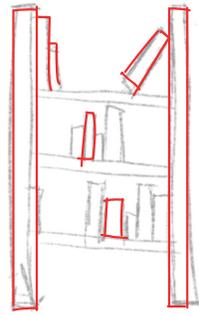
Posteriormente, seguimos con la sección de repositorio, la cual opta por un desarrollo gráfico mayormente sencillo en contraste con las secciones abarcadas anteriormente, debido a la cantidad de información y elementos en formato PDF a incluir en ella y que pueda resultar en un peso extra que afecte el rendimiento y la experiencia de navegación.

Se mantiene el uso de figuras geométricas para el desarrollo visual de la imagen representativa de cada sub sección, además de buscar que cada una muestre con claridad lo que busca representar, en este caso archivos relacionados a “documentos”, a “presentaciones” y “talleres”.

Documentos



Boceto



Deconstrucción

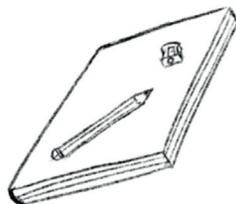


Pixel

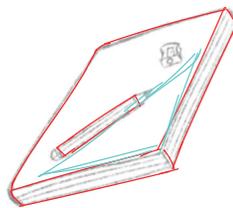
Imagen97. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento “Documentos” repositorio.

En un intento por resaltar la fuerza del conocimiento, y por medio del desarrollo de una biblioteca llena de libros, maquetada a base de figuras cuadradas y una única figura triangular, se encuentra un equilibrio entre la fuerza presente en las figuras cuadradas y el conocimiento e inteligencia presente en la figura triangular.

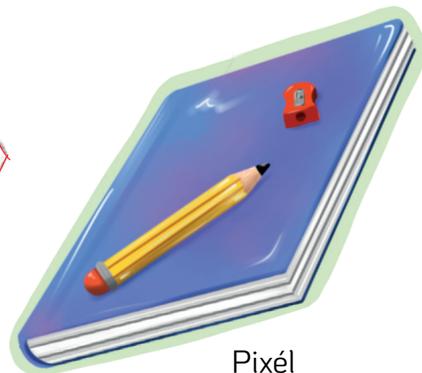
Talleres



Boceto



Deconstrucción

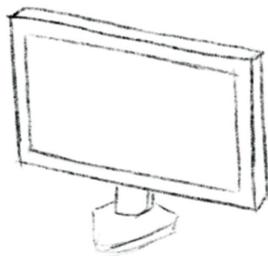


Pixel

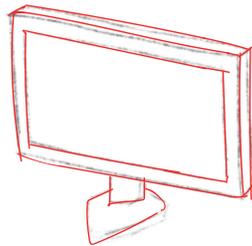
Imagen98. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento “Talleres” repositorio.

Este elemento mantiene una idea similar al de la biblioteca, pero en este caso manejando un cuaderno, un lápiz y un sacapuntas, haciendo uso del cuadrado como representación de la fuerza y el triángulo como el conocimiento y la inteligencia, además de agregar el círculo, quien representa algo un poco más juguetón sin dejar de lado la seriedad con la cual debe manejarse el tema a tratar y justo aquello que esta sub sección manejará, talleres en formato PDF interesantes y creativos para apoyar a la enseñanza de cátedra de paz.

Presentaciones



Boceto



Deconstrucción



Píxel

Imagen99. Autoría del proyecto Samay, proceso elemento "Presentaciones" repositorio.

Finalmente, se encuentra la sub sección de presentaciones, representada con un monitor desarrollado a base de figuras cuadradas y una triangular, caminando bajo la misma idea de las otras dos sub secciones mencionadas anteriormente, el cuadrado representando fuerza y el triángulo sabiduría e inteligencia; este elemento representa diapositivas para brindar apoyo visual a la enseñanza de este tema.

El contenedor busca reflejar una fracción del sector rural, implementando colores verdosos y figuras alusivas a flores y elementos del sector, adicionando las flechas para navegar entre opciones de PDFs presentes en las sub secciones.



Imagen100. Autoría del proyecto Samay, contenedor repositorio.

Para finalizar, es posible encontrar un fondo pensado a base del concepto de “humo” similar al desarrollado para uno de los capítulos de la sección de podcast.



Imagen101. Autoría del proyecto Samay, fondo repositorio.

Dando como resultado la siguiente composición para la sección de repositorio, añadiendo las flechas al lado inferior derecho de la ventana, las cuales se encargarán de la navegación a través de las tres (3) secciones del repositorio.



Imagen102. Autoría del proyecto Samay, repositorio construido.

Seguidamente, el diseño para la sección de diccionario se piensa con la intención de evitar opacar las palabras y sus significados, por lo tanto, no existe una gran cantidad de elementos visuales que impliquen una distracción para el usuario con respecto a lo que se busca mantener jerárquicamente “superior”, el texto.

Tal como en el diseño del contenedor para la sección de repositorio, en este también se busca resaltar el sector rural, de una manera algo sutil, sin recurrir al exceso de elementos visuales, sin embargo, el elemento más característico de esta sección es el carrusel de la izquierda, en el cual se ubican las palabras, por la siguiente razón: Mantiene el botón encontrado en el menú hamburguesa, aquél con referencia al “boleto de entrada” mencionado anteriormente.

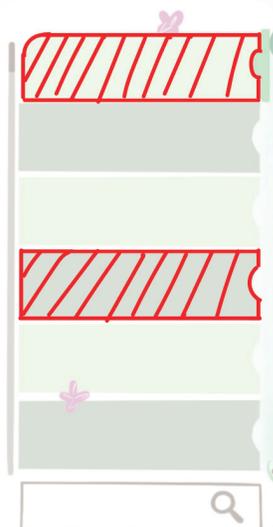


Imagen103. Autoría del proyecto Samay, Carrusel diccionario.

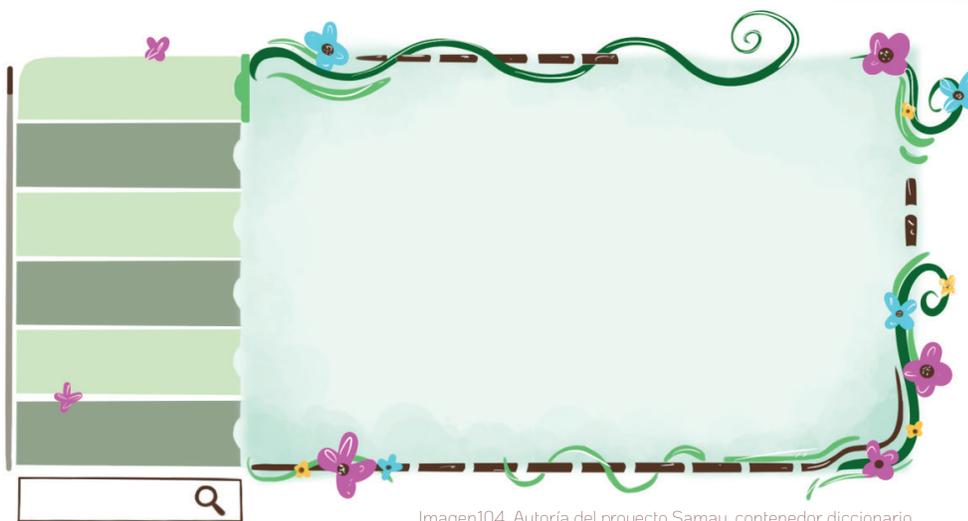


Imagen104. Autoría del proyecto Samay, contenedor diccionario.

La gráfica de este fondo se inspira en la tierra fértil del sector Nariñense, esto es posible apreciarse dentro de su textura, sin embargo y como se logra observar dentro del transcurso de desarrollo de la aplicación web, esta imagen resulta algo abstracta, enfocada en generar algún tipo de sentimiento en el usuario sin necesitar entender del todo el significado de la imagen en sí.

Una vez entendido el contenido respectivo de la sección de diccionario, se muestra a continuación la unión de todos estos elementos y, adicionalmente, las flechas que serán indispensables para la navegación.



Imagen105. Autoría del proyecto Samay. fondo diccionario.

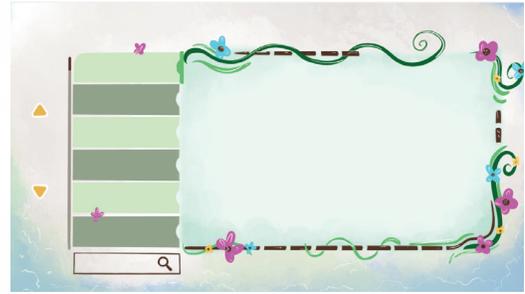


Imagen106. Autoría del proyecto Samay, diccionario construido.

Se tiene en cuenta también la sección de Videojuego y Audiovisual, sin embargo, en esta ocasión se realiza una única imagen general para estas dos secciones, su desarrollo completo se prevé para una siguiente fase investigativa, por lo tanto, se opta por la descripción “próximamente”.



Imagen107. Autoría del proyecto Samay. Aviso de "próximamente".

Finalmente, dentro de la sección de Observatorio, se plantea el desarrollo de un mapa (ya existente actualmente y desarrollado únicamente para el proyecto de investigación macro “Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en TIC para el departamento de Nariño”) ilustrado, capaz de brindar información sobre ciertos indicadores específicos de forma interactiva, tal y como se describe al comienzo de este documento, sin embargo, su desarrollo gráfico es igualmente previsto para una siguiente etapa investigativa.

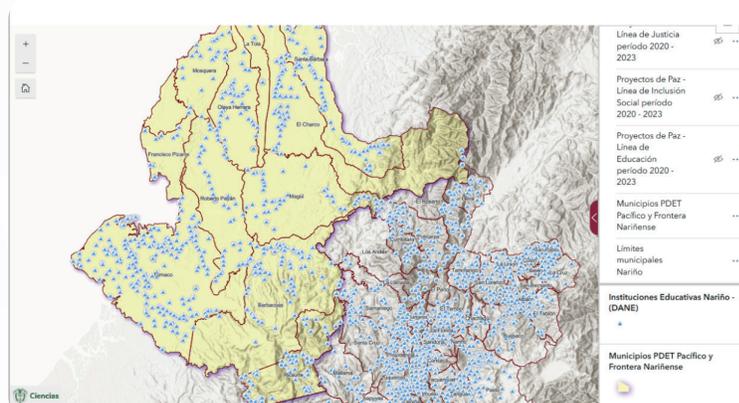


Imagen8. Autoría del proyecto macro. Mapa Interactivo.

Cobrando vida **D.**

Las animaciones son elementos indispensables para lograr un interés y conexión con el usuario, permitiéndole sorprenderse con cosas inesperadas y fomentando su curiosidad. Es por esto que se plantean dos (2) animaciones para este proyecto de investigación.

La pantalla de carga es la primera ventana a la que el usuario tiene acceso, incluso antes de la sección de inicio, este apartado es el que le da la sensación al usuario de que la página está cargando y pidiéndole que por favor espere a que termine para poder iniciar la navegación.



Tabla5. Autoría del proyecto Samay. Secuencia Motion pantalla de carga.



Seguidamente y a pesar de que esta sección no obtiene un desarrollo completo dentro de la elaboración del presente proyecto de investigación, y con el que se plantea continuar en una etapa posterior, se realiza con él una prueba beta de animación, esta funcionará únicamente al momento en que el usuario posicione el cursor del mouse por encima de uno de los botones de la sección de inicio sin darle click.

Para la sección de audiovisual se realiza un motion graphic sencillo y sutil, evitando la sobre carga de información, donde es posible observar al personaje mover la cabeza hacia un lado, subir un poco las rodillas y luego volverlas a bajar acomodando también su cabeza, adicionalmente es posible apreciar el monitor cambiando de color a lo largo de la animación.

1

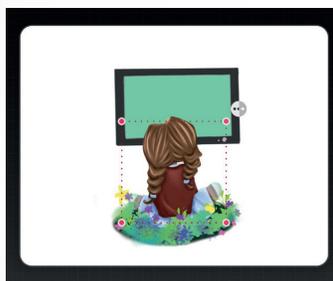


Imagen116. Autoría del proyecto Samay, Secuencia 2.

4

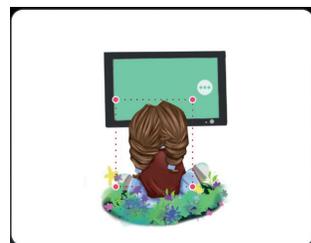


Imagen119. Autoría del proyecto Samay, Secuencia 2.

2

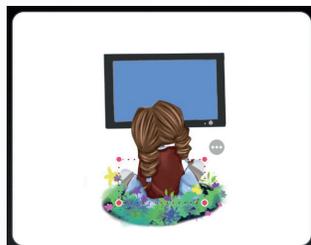


Imagen117. Autoría del proyecto Samay, Secuencia 2.

5

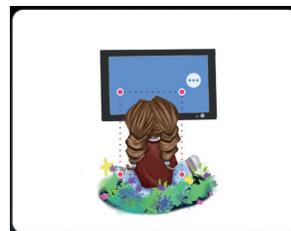


Imagen120. Autoría del proyecto Samay, Secuencia 2.

3

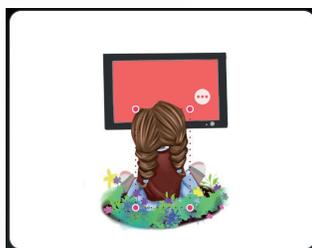


Imagen118. Autoría del proyecto Samay, Secuencia 2.

6

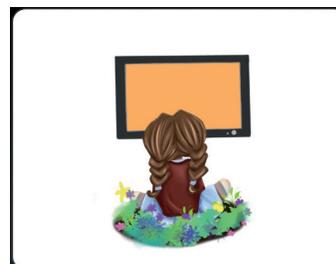


Imagen121. Autoría del proyecto Samay, Secuencia 2.

Tabla6. Autoría del proyecto Samay, Secuencia Motion Audiovisual.

Tipografía E.

Las tipografías a encontrar dentro de la aplicación son Fredoka One, Koho extra light, Koho regular y Baloo regular, las cuales se usan para subtítulos, subtítulo con menor jerarquía, caja de texto y títulos respectivamente.

Fredoka One

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Imagen122. Autoría del proyecto Samay. Tipografía fredoka one.

Koho Extra Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Imagen123. Autoría del proyecto Samay. Tipografía koho extra light.

Koho Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Imagen124. Autoría del proyecto Samay. Tipografía koho regular.

Baloo Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Imagen125. Autoría del proyecto Samay. Tipografía baloo regular.

Se buscan familias tipográficas con caracteres fáciles de leer, amigables, que sigan la línea gráfica de la aplicación web y eviten acaparar toda la atención del usuario, puesto a que se busca resaltar en mayor medida las ilustraciones e imágenes, es por esto que se opta por tipografías sin serifa, con bordes básicos o redondeados evitando terminaciones irregulares y exageradas.

La familia Fredoka One fue creada por Milena Brandão, (Google, s.f.) y funciona bajo SIL Open Font License Version 1.1, es decir, es de libre uso tanto personal como comercial (Victor Gaultney, 2024). La familia Koho es también libre para uso comercial, creada por Leland Collier (Collier, s.f.). Finalmente, Baloo, creada por Ek Sort, con licencia abierta avalada para uso comercial (Sort, 2018).



F. Prototipo

Finalmente, se realiza un prototipo semi funcional de la aplicación web haciendo uso de la herramienta digital Figma, con la cual se desarrolla el flujo de la aplicación, se le asignan acciones a los botones y se preparan las transiciones.

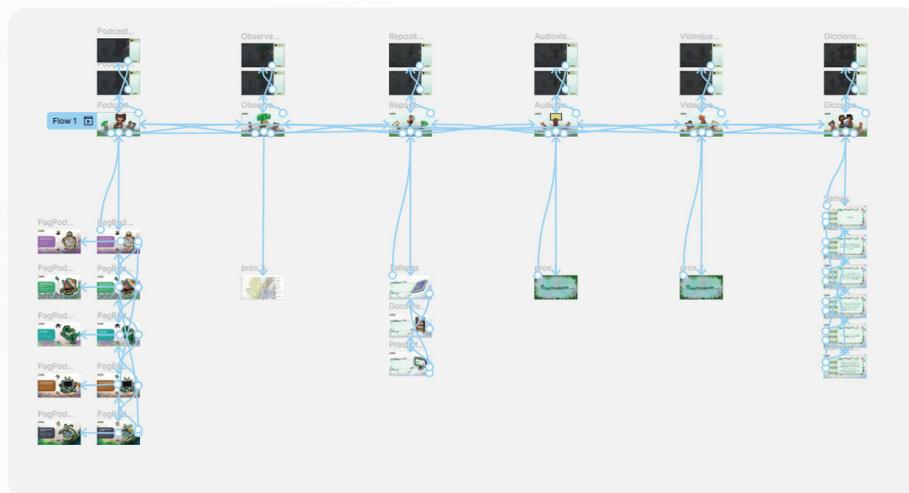


Imagen126. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

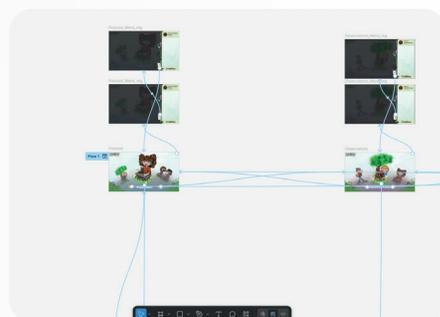


Imagen127. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

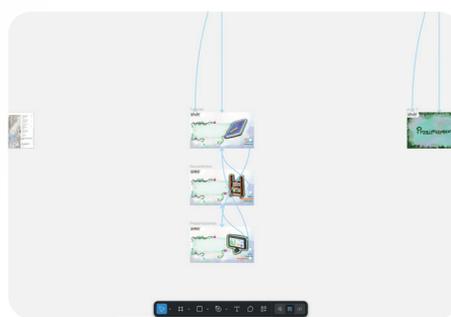


Imagen128. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

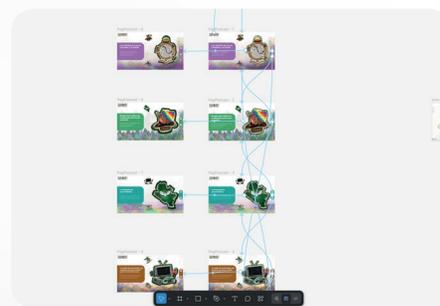


Imagen129. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

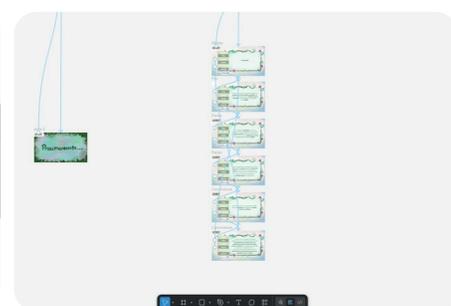


Imagen130. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.



Imagen131. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

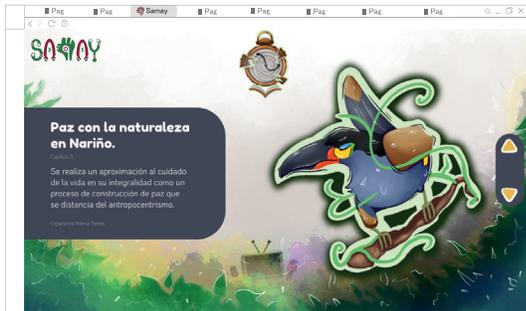


Imagen132. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.



Imagen133. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

Cada sección en sí misma resalta la esencia del concepto de santuario, hilándolo al sector rural nariñense.

El prototipo en cuestión resulta en un elemento semi funcional que se sostiene sin el desarrollo de código, asimismo, es un elemento que, a la fecha de finalizado este documento, no está montado en la web, por lo tanto es posible acceder a él únicamente mediante un link específico, no por medio el motor de búsqueda que ofrece la web, funcionando parcialmente y teniendo en cuenta los limitantes de la herramienta Figma para su desarrollo.



Imagen134. Autoría del proyecto Samay. Prototipo.

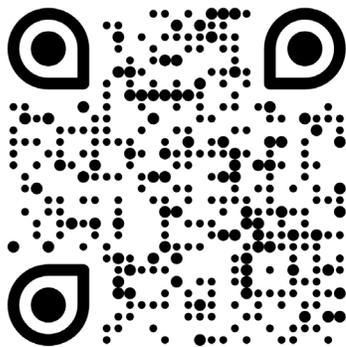


Imagen135. Autoría del proyecto Samay. QR Prototipo.

Con el fin de evidenciar el desarrollo del prototipo, se implementa en el presente documento un Código Qr capaz de dirigir al link de esta aplicación, permitiendo un mayor acercamiento.



2. Mapa Metodológico

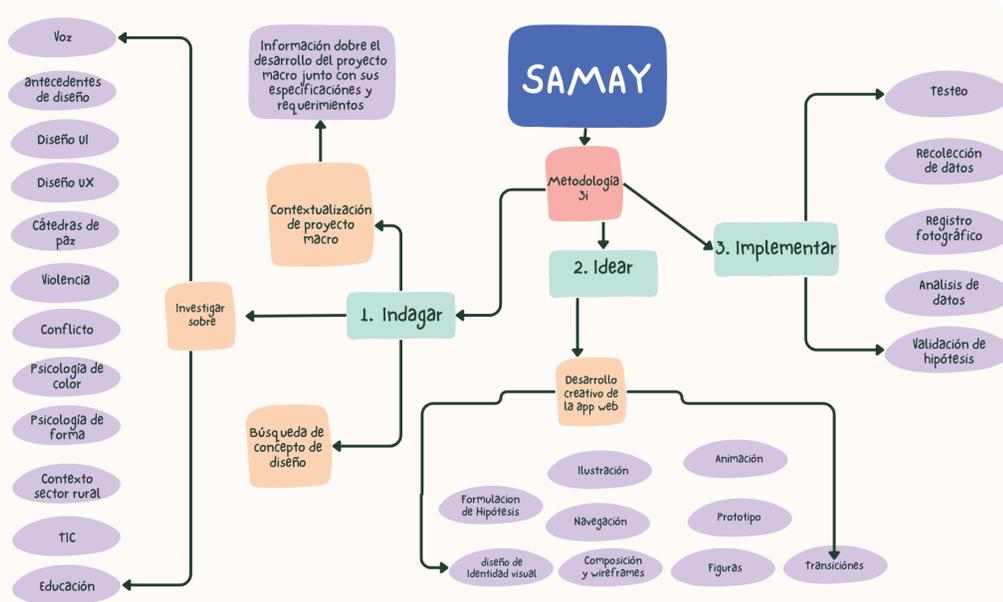


Imagen136. Autoría del proyecto Samay. Mapa Metodológico.

3. Equipo de trabajo



Imagen137. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo

**Luis Felipe
Jurado Muñoz**

Sociólogo

con enfoque humanitario,
creativo y ético.



Imagen138. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo

**Esperanza
Milena Torres**

**Doctora en
Ciencias Humanas
y Sociales. Magister
en comunicación**

Docente del
Departamento de
Estudios Filosóficos y
Culturales de la
Universidad Nacional de
Colombia. **Coordinadora
proyecto postdoctor.**



Imagen139. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo

**Carolina
Ordoñez Ortega**

**Diseñadora
Gráfica**

con enfoque en ilustración,
diseño de experiencia y
diseño conceptual.



Imagen130. Autoría del proyecto Samay. Equipo de trabajo

**Juan Diego
Puertas**

**Tecnólogo en
desarrollo de
Software**

con enfoque en diseño y
desarrollo de aplicaciones
web para el ámbito
educativo.



4. Cronograma

| Cronograma de trabajo Samay | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|------------------------------------|-----------------|--------------|----------------|----------------|------------|--------------|------------|------------|-----------|--|--|
| | Agosto 2024 | Septiembre 2024 | Octubre 2024 | Noviembre 2024 | Diciembre 2024 | Enero 2025 | Febrero 2025 | Marzo 2025 | Abril 2025 | Mayo 2025 | | |
| Investiguemos (Indagar) | Contextualización (Requerimientos) | | | | | | | | | | | |
| | Recolectando Información | | | | | | | | | | | |
| Momento de crear (Idear) | Hipótesis | | | | | | | | | | | |
| | Ajustando requerimientos | | | | | | | | | | | |
| | Creando Bases | | | | | | | | | | | |
| | Puentes | | | | | | | | | | | |
| | Generando Marca | | | | | | | | | | | |
| | Creando Historias | | | | | | | | | | | |
| | Cobrando Vida | | | | | | | | | | | |
| Tipografía | | | | | | | | | | | | |
| Prototipado | | | | | | | | | | | | |
| Vamos a probar (Implementar) | Prueba de aceptación | | | | | | | | | | | |
| | Análisis de datos | | | | | | | | | | | |

Imagen141. Autoría del proyecto Samay. Cronograma.

5. Técnicas

Brain storming, ilustración digital, bocetación, prototipado, animación 2D tradicional en digital.

6. Herramientas

Encuestas, pruebas de aceptación y pruebas exploratorias.

Brainstorming

Se desarrolla dentro de talleres grupales en de la primera fase del presente proyecto de investigación: Indagar. Con el fin de recolectar ideas y diversos puntos de vista que, en una primera sesión, permitiera la definición del concepto principal de esta investigación, y dentro de su segunda sesión con el fin de definir aspectos técnicos, movilidad, entre otros, para el desarrollo de la aplicación web.



Pruebas de aceptación y Encuesta

Una vez el prototipo está listo y es mayormente funcional, se comienzan las pruebas exploratorias y de aceptación por parte del usuario. Si bien en esta ocasión no se realizan con el público objetivo original, se encuentra un nicho de esta población con el cual trabajar dentro del sector urbano del departamento, más específicamente en la ciudad de Pasto.

Es por esto que las pruebas se realizan con el colegio San Felipe Neri y algunos de sus estudiantes de octavo (8°), con el fin de validar algunas de las hipótesis planteadas al inicio de esta investigación.

Es necesario recalcar lo siguiente: Este público no ha vivido de primera mano el tema del conflicto de una forma tan marcada, por lo tanto, sus respuestas son basadas en conocimientos adquiridos dentro de la asignatura de cátedra de paz, redes sociales, noticias, entre otros medios de comunicación a los que tienen acceso para conseguir información.

Sin embargo, se considera un nicho poblacional del departamento de Nariño realmente indispensable para el desarrollo de estas validaciones, incluso como filtro para posibles validaciones futuras con el público objetivo general del proyecto; la percepción de estos estudiantes permite verificar la fuerza del contenido visual y el planteamiento de nuevas hipótesis relacionadas a un posible impacto en personas involucradas dentro del conflicto.

En términos generales, una población no involucrada en el conflicto podría permitir la realización de un filtro y verificar si el contenido visual es apto para personas que sí hayan tenido contacto con esta problemática, evitando así elementos que quizá para el sector rural lleguen a ser más sensibles y delicados de lo que se espera, pero esto se profundizará más adelante en el presente documento.

Además de los estudiantes del colegio, se realizan también pequeños estudios y validaciones con dos (2) docentes de esta institución educativa, estudiantes de noveno (9°) y décimo (10°) semestre del programa de diseño gráfico de la universidad CESMAG, y profesionales en el ámbito de la ingeniería. Todo esto bajo el desarrollo de encuestas específicas para cada ámbito a estudiar.

La dinámica es la siguiente: se le solicita al usuario a evaluar que “juegue” con el prototipo de la aplicación, presionando botones, revisando las ilustraciones, las imágenes, movimientos y transiciones, para seguidamente llenar la encuesta correspondiente. En ellas se abarcan temas de conexión con el usuario, intuitividad, sentimientos, entre otros aspectos técnicos correspondientes a las diversas disciplinas.

7. Línea de investigación

Investigación de Diseño Experimental

8. Público objetivo

Este proyecto se enfocará en estudiantes de bachillerato entre octavo (8°) y once (11°) de colegios rurales del departamento de Nariño y docentes interesados en el tema de cátedras de paz.



03

VAMOS A PROBAR

➤ Implementar. ➤

Registro Fotográfico

1.

Se realizó la prueba de aceptación físicamente con los chicos del colegio San Felipe, haciendo uso de una de las aulas de informática y abriendo el link del prototipo en 8 computadores de forma simultánea junto a la encuesta respectiva para este nicho.



Imagen142. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo.



Imagen143. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo.



Imagen144. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo.



Imagen145. Autoría del proyecto Samay. Trabajo de campo.

Recolección y análisis de datos

2.

Como se menciona anteriormente, se realizan 4 tipos de encuestas enfocadas a distintos públicos, comencemos hablando de la encuesta que busca evaluar ciertas percepciones de personas profesionales del ámbito de la Ingeniería, Software y Q&A.

Esta evaluación busca específicamente, desde la perspectiva de profesionales ingenieros, brindar una retroalimentación sustentada desde la experiencia, dando la libertad de evaluar las diversas secciones de la aplicación de manera libre, más sin embargo, objetiva.

Entre algunas de las respuestas adquiridas en las preguntas abiertas, se encontraron las siguientes, quizá las más relevantes, de manera general, abarcando todas y cada una de las secciones de Samay:



Pregunta

7. Desde la perspectiva de un ingeniero ¿Qué feedback podrías realizar sobre el inicio de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, entre otros)

Imagen146. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

se debería tener en cuenta el rendimiento de la aplicación con imágenes no tan pesadas y con formatos para la web, la parte de diseño es importante pero la experiencia fluida da mejor impresión en el usuario.

Actualmente, los botones de navegación podrían destacarse más usando contraste adicional o una animación sutil cuando el usuario interactúa con ellos. Por otro lado, la presentación en figma no permite apreciar el nivel de accesibilidad de la aplicación, pero al navegar utilizando el teclado las animaciones se pierden. Por último, creo que el texto, en este caso "PODCAST", debería también permitir acceder a la sección haciendo click o pulsando Enter.

Botones resaltantes e intuitivos, mucho dinamismo en la experiencia de usuario

Dar más visibilidad al botón de 3 puntos ya que puede parecer más un adorno, la sección de créditos (los 3 puntos) debería permitir regresar a la página de inicio dando click en cualquier parte de la pantalla por fuera del Side Nav de los créditos, también debería poderse navegar dando click en las imágenes y no solo con las flechas para cambiar de sección

Evitar saturación de colores y darle mayor visibilidad al botón de más acciones en la parte superior derecha, permitir regresar al usuario a la página de inicio de diversas formas, ej: al darle click por fuera del sidenav, un botón en el header del sidenav o en el botón designado. A nivel artístico es muy llamativo y aporta al contenido.

Imagen147. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

Pregunta

8. Desde la perspectiva de un ingeniero ¿Qué feedback podrías realizar sobre la sección de podcast de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, entre otros)

Imagen148. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

No es intuitivo para regresar a la página principal. Añadir accesibilidad por teclado para cambiar entre las opciones del podcast. Se recomienda agregar un stepper menu para poder navegar entre los diferentes capítulos del podcast indiferente del orden. Como recomendación, si visualmente se ven las imágenes de el capítulo siguiente y el anterior, permitir darle click para navegar hasta ellos y no únicamente con el navegador lateral.

En este caso la navegación por teclado tiene un comportamiento extraño y no predecible. Tampoco es muy obvio para el usuario que puede regresar al menú principal al hacer click sobre el logo en la esquina superior izquierda.

Imagen149. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

añadir accesibilidad para mover entre la información usando el scroll del mouse o las flechas del teclado o dando click en las imágenes referentes al anterior o siguiente
la flecha de atrás no es intuitivo para navegar al inicio, podría darse a entender como el logo de la pagina o marca

intuitivo e innovador. son pocos los carruceles verticales y menos con informacion al seleccionar el elemento de forma dinamica

Imagen150. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

Pregunta

9. Desde la perspectiva de un ingeniero ¿Qué feedback podrías realizar sobre la sección de **repositorio** de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, entre otros)

Imagen151. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

No es intuitivo para regresar a la página principal. Permitir cambiar de opción al dar click en los títulos, agregar accesibilidad al componente vía teclado. Agregar un placeholder al tablero que se muestra en pantalla. La distribución del contenido puede estar mejor, moviendo la imagen a la izquierda y el tablero a la derecha.

igualmente en esta pantalla, el botón de regresar no es intuitivo y también agregar accesibilidad por teclado , scroll del mouse, para cambiar entre los temas o directamente dando click en los títulos

Imagen152. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

Pregunta

10. Desde la perspectiva de un ingeniero ¿Qué feedback podrías realizar sobre la sección de **Diccionario** de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, entre otros)

Imagen153. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

El menú lateral izquierdo parece tener dos scrollbar, pero solo una funcional (la de la derecha).

input de búsqueda normalmente debería ir en la parte de arriba, es lo mas común en cualquier pagina y visualmente queda mejor, también la navegación debería permitir scroll del mouse y flechas del teclado, no son necesarias las flechas de navegación en esta pantalla ocupan espacio innecesario y la navegación sería mejor con el scroll o las flechas del teclado o directamente dando click en cada palabra.
por ultimo hacer mas intuitivo el icono de regresar al igual que en las demas paginas

igual que el anterior centra toda la atencion del usuario en un punto simple e importante para que sea intuitivo y eficiente el flujo

Me gusta mucho el diseño se ve bastante intuitivo Muy fácil de usar.
Aunque pondría la barra de buscar en la parte superior

Imagen154. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.



Análisis

Es posible apreciar un denominador común: El logo como botón para regresar a la sección de inicio resulta poco intuitivo, sin embargo, el flujo general de la aplicación resulta fácil de comprender.

Existen ciertos aspectos, como pensar en implementar movilidad mediante el scroll con el mouse, revisar el manejo del teclado y el peso de las imágenes implementadas, todo relacionado a una navegación más fluida para el usuario, sin mencionar el botón del menú hamburguesa, el cual resulta ser difícil de percibir como “botón” por su tamaño, y el botón de búsqueda dentro del diccionario, el cual se percibiría de mejor manera estando en la parte superior en lugar de la parte inferior.

Adicionalmente, se percibe poco contraste para las flechas, lo que ocasiona una pérdida de ellas con respecto al fondo, además de planear incluir animaciones o efectos visuales que permitan la percepción de botón, como lo logrado en la sección de podcast, y por último, pensar en añadir la interacción de botón, en la sección de inicio, no solo a las ilustraciones de las personas, si no también a los títulos ubicados en la parte inferior.

Seguidamente, se encuentran algunas preguntas y respuestas de la encuesta realizada a estudiantes de Diseño Gráfico de último año, de igual manera, en forma de pregunta abierta.

Pregunta

7. Desde la perspectiva de un Diseñador ¿Qué feedback podrías realizar sobre el inicio de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, Diseño, color, composición, tipografía, entre otros)

Imagen155. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

Tiene una composición sobria y comunicativa, además de estar en un contexto ilustrado, con una clara narrativa que te lleva a interpretar una historia sin necesidad de escucharla o leerla, con buenos pesos visuales y buena disposición de aires que no saturan la vista, con respecto a la navegación es superclara y sencilla me parece óptimo para el contexto

1. Una imagen de entrada para la misma parte de secciones "ya sea el titulo del proyecto o algo) 2. Talvez que se pueda desplazar sosteniendo el mause las imágenes si es posible claro, o que tenga las dos funcionalidades tanto botones y desplazamiento. 3. el logotipo no lo entiendo del todo bien no se si es (saday, saqay o sapay) 4. También talvez que tanto como la imagen y el titulo te lleven al mismo sitio (que no sea solo la imagen sino el titulo también) 5. Talvez difuminar la imagen de observatorio en la parte inferior 6. Cuanto entre a observatorio no sabia como salir de la sección 7. puede ser posible crear un botón de salir de la sección ya que no me dejaba con alguna tecla como ej. (esc) 8. sobre temas de color y tipografías están bien escogidas

Imagen156. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.



El inicio la aplicación junto con su navegación me parecen muy intuitivos, no obstante creo que se podría dar una breve introducción sobre que trata la aplicación y como moverse en su entorno, puesto que suponiendo que esta dirigido a un publico joven es bueno contextualizar esas cosas, por otro lado los botones responden de manera correcta y en cuanto a las ilustraciones junto con el manejo tipográfico responde correctamente a la necesidad de transmitir un mensaje o tema para un publico joven escolar, el entorno es muy amigable y juega muy bien con las posibilidades de tener diferentes temas en un solo espacio de manera organizada y accesible.

Visualmente es una interfaz amigable, colorida y fácil de usar, la tipografía me parece acertada bordes redondeados combina con la estética del inicio de la aplicación, en botones los botones de desplazamiento tal vez podrían ser un poco más redondeados y los botones de opciones o los tres puntos de la parte superior derecha podrían cambiar su color por color negro esto los aria más visibles y permite que no se pierda con el color del fondo.

Un botón para devolverte a la página de inicio. Que sea fácil de encontrar e identificar, como lo sería la típica flecha.

Imagen157. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

Pregunta

8. Desde la perspectiva de un Diseñador ¿Qué feedback podrías realizar sobre la sección de **podcast** de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, Diseño, color, composición, tipografía, entre otros)

Imagen158. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

A nivel de ilustración y composición, el trabajo está bien logrado, y destaca por un muy buen manejo del color. La única observación sería la tipografía en los subtítulos más pequeños, ya que tienden a perderse un poco y dificultan la lectura.

En el podcast está todo muy bien interpretado, los colores según los títulos, solo tal vez algunas figuras del fondo pueden dar algunas interpretaciones, pero gracias a las ilustraciones y los colores de las cajas de texto o de las flechas ayudan a interpretar mejor el mensaje. En cuestión de tipografía es indicada, fácil de leer, tal vez quitar un poco de texto en el título del capítulo 4 porque es de mayor cantidad de palabras, solo si es posible. Así mismo los capítulos, si se podrían agrandar o agregar negrita, ayudaría a la lectura, ya que en algunas páginas pasa desapercibido el delgado de la tipografía, pero en general me parece una gran construcción de colores y composiciones.

Es una composición que refleja armonía además de su funcionalidad, la ubicación jerárquica de los elementos permite entender el orden de cada subsección, prediciendo su movimiento, fácil de intuir. La tipografía es acorde al publico objetivo. Un punto a considerar a manera de sugerencia, es el uso de color, en este caso del color gris que desde una opinión individual refleja conflicto o tiende a transmitir tristeza y sensaciones inclinadas hacia lo negativo, sugiero un color azul pastel o similares.

Imagen159. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.



Pregunta

9. Desde la perspectiva de un Diseñador ¿Qué feedback podrías realizar sobre la sección de repositorio de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, Diseño, color, composición, tipografía, entre otros)

Imagen160. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

Visualmente todas las piezas son impecables y técnicamente hablando ya están listas, la única observación vuelve a estar en los botones de desplazamiento si bien estos están ahí no es esta que los busco qué me doy cuenta donde están, la disposición de los mismos impide usar un recurso como en la sección anterior (podcast) pero el agregar un borde o tratar de empatar ambos en un recuadro de color puede ser la solución, apunte importante las demás secciones usan un borde color blanco en los botones la cual esta no usa y puede ayudar a solucionar el problema visual.

El repositorio es, junto al diccionario, de los más intuitivos; la animación es suave y agradable, pero al no tener ejemplos, supongo que en esta sección estarán diferentes talleres o herramientas didácticas que las personas pueden usar para reforzar sus conocimientos. Las ilustraciones y colores me parecen completamente adecuados; solo me gustaría ver ya la sección funcionando, pero en general me encanta y siento que el hecho de que sirva como fuente de información de fácil acceso, ya que, al ser la interfaz tan intuitiva, las personas interactúan con esta categoría o sección, con colores vivos, con tipografías legibles y una interface fácil e intuitiva.

Imagen161. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

Pregunta

10. Desde la perspectiva de un Diseñador ¿Qué feedback podrías realizar sobre la sección de Diccionario de la aplicación? (ten en cuenta Navegación, Botones, movimientos, transiciones, Diseño, color, composición, tipografía, entre otros)

Imagen162. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

Llama la atención y produce calma verlo sobrio y con una estructura bien definida, cuidado con los colores de fondo en las letras blancas no se aprecian bien, agrada la paleta de colores de la ilustración y el concepto utilizado

El diccionario es intuitivo, con tipografía legible y colores que ayudan a que las personas enfoquen su vista en diferentes puntos. Solo una pequeña observación: al inicio, las personas pueden creer que para ver alguna palabra deben darle clic a la palabra y no a la flecha, lo que puede traer confusiones al manejar la interfaz, y gracias a que las flores tienen colores más llamativos y fuertes, hace que las flechas pasen desapercibidas y las personas tardan en descubrir las flechas. El hecho de que al cliquer la pantalla te señale los puntos de interacción ayuda bastante, pero puede que no sea claro para muchas personas.

Imagen163. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.



Pregunta

11. ¿Tienes un feedback o recomendación general sobre la aplicación web y su función principal dentro de la enseñanza?

Imagen164. Autoría del proyecto Samay. Pregunta encuesta.

Algunas respuestas

Gusta mucho el estilo y llama la atención, también se evidencia que conceptualmente es muy buena para cátedras de paz y sobre todo la potencia y riqueza gráfica que tiene el área de podcast convirtiéndola en algo funcional, el logo de samay siento que se aleja un poco del resto de elementos gráficos posiblemente por tema de colores, muy buen trabajo.

La aplicación es una experiencia novedosa, tiene una buena combinación entre apartado escrito y visual, un punto muy importante es que es bastante fluida, intuitiva y con apartados interesantes, dentro de su apartado principal como aprendizaje tiene un potencial amplio tanto por sus apartados ya listos como podcast con temas de interés tanto socios como mediático, y con apartados como videojuegos del cual tengo especial expectativa.

La aplicación está llena de materiales que pueden llevar a una fácil distribución de material educativo a las personas en general, para aprender de manera animada, con un estilo cómodo, y una interface intuitiva, tiene pequeñas cosas que se pueden mejorar, pero en general, está bien construida e ilustrada, así mismo, la importancia de una aplicación como esta es enorme, ya que muchas personas en especial docentes que enseñen esta temática siempre necesitaran herramientas interactivas que los niños puedan manejar y mantenerse distraídos mientras aprende, cumpliendo una función esencial de llevar información a las personas mientras se transmiten ideas y pensamientos gracias a los colores y tipografías.

Imagen165. Autoría del proyecto Samay. Respuestas encuesta.

Análisis

Tal como en el estudio anterior, se habla de un denominador común, el logo como botón. Además de la confusión que evoca la combinación del isotipo junto a las letras del logo, dando la impresión de decir “Sapay” en lugar de “Samay”.

Se habla de un desarrollo efectivo del concepto planteado inicialmente para el tema de cátedra de paz, y una implementación adecuada de la gráfica ilustrada para un público estudiantil.

Luego de ello, se realiza una encuesta a algunos docentes del colegio San Felipe Neri, la cual arroja los siguientes resultados:

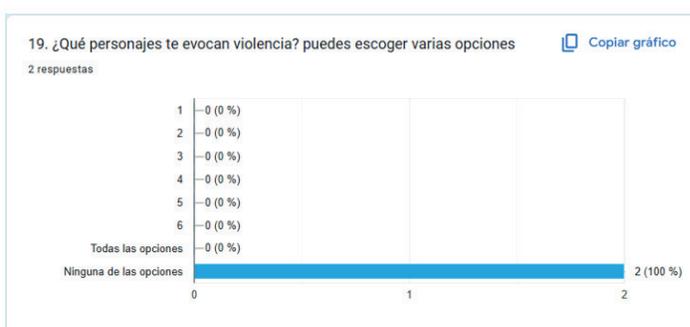


11. La aplicación web busca enseñar sobre cátedra de paz... según tus conocimientos previos sobre el tema, ¿consideras la parte gráfica ideal como apoyo a la enseñanza sobre este tema? teniendo en cuenta el sector rural Nariñense.

2 respuestas

Considero que la imágenes son acordes para todo tipo de población infantil y juvenil.

Por supuesto la parte gráfica es muy importante en la enseñanza de la temática correspondiente a la cátedra de la paz, invita a reconocer la problemática social, la sana convivencia y también la reflexión que es muy importante.



19. ¿Qué personajes te evocan violencia? puedes escoger varias opciones

1

2

3

4

5

6

Todas las opciones

Ninguna de las opciones

20. ¿Qué personajes te evocan seguridad y tranquilidad? puedes escoger varias opciones

1

2

3

4

5

6

Todas las opciones

Ninguna de las opciones

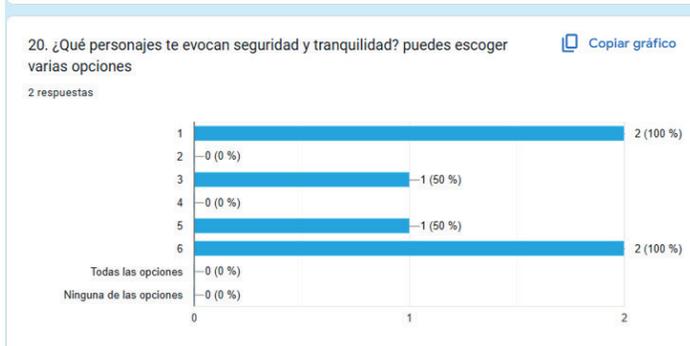


Imagen166. Autoría del proyecto Samay.Pregunta y Respuestas encuesta.

21. Consideras que a la aplicación web le hace falta algo? ¿si, no, por qué?

2 respuestas

En cuanto al manejo considero que esta muy bien.

Pensaría que le falta la parte de audio.

Imagen167. Autoría del proyecto Samay.Pregunta y Respuestas encuesta.

22. ¿Existe algo de la aplicación web que te guste y te llame la atención?

2 respuestas

El diseño de la imágenes y los ambientes

Me llama la atención su manejo didáctico, cumple con el objetivo en la enseñanza de cátedra por la paz.

Imagen168. Autoría del proyecto Samay.Pregunta y Respuestas encuesta.

12. Dentro de tu rol como docente, harías uso de esta aplicación para el apoyo en la enseñanza de este tema? si, no, por qué? recuerda basarte unicamente en la parte gráfica.

2 respuestas

Es importante usar estas herramientas audiovisuales para la enseñanza en este y otros temas.

Para mis clases haria sin duda uso de la aplicación como una herramienta muy importante para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Imagen169. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta.

Es posible encontrar una aceptación por parte de los docentes encuestados, quienes resaltan que, para la materia de cátedra de paz, sería una herramienta efectiva que apoyaría las clases, volviéndolas más interesantes.

Finalmente, se desarrolla la encuesta con los chicos de octavo (8°) del Colegio San Felipe Neri, de Pasto.

A continuación, un fragmento de los resultados obtenidos junto a su respectivo análisis.

2. ¿Conoces el término "cátedra de paz"?

8 respuestas

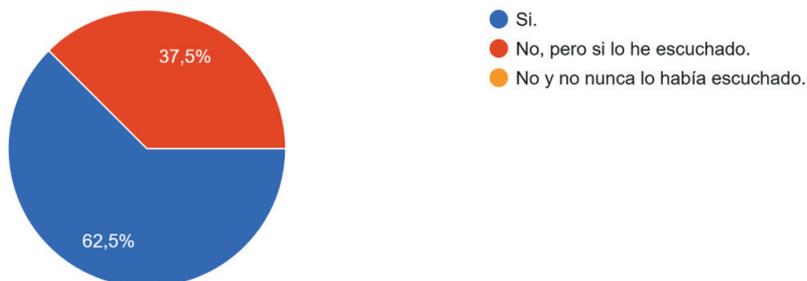


Imagen170. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes.

12. Cuando te registras en una página web, aplicación para celular, entre otros, ¿Te gusta tener la opción de cambiar tu foto de perfil y tu nombre?

8 respuestas

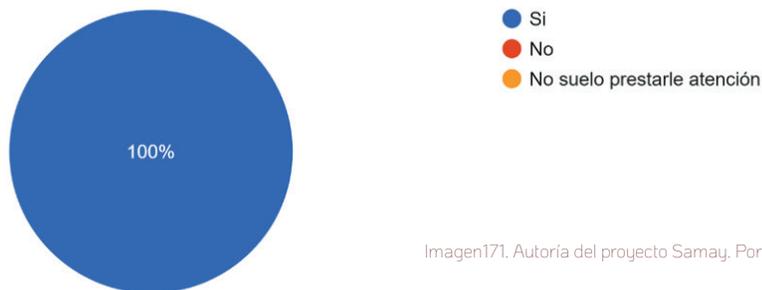
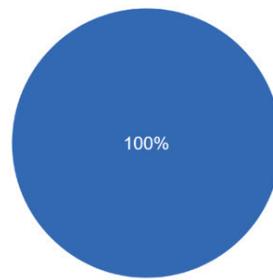


Imagen171. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes.



13. ¿Qué te parecen las flechas para pasar de un lado a otro en la aplicación?

8 respuestas

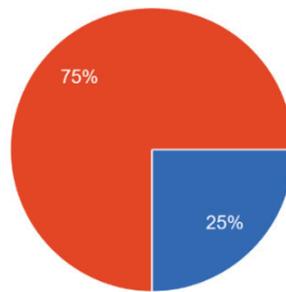


- Fáciles de usar
- No las entiendo
- Son incómodas

Imagen172. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes.

14. ¿Es fácil para ti darle click a las flechas?

8 respuestas

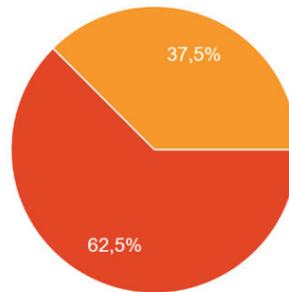
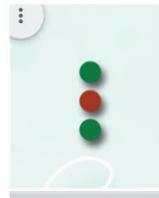


- No, son muy pequeñas
- Si, tienen un buen tamaño

Imagen173. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes.

15. ¿Es fácil para ti darle click a este botón?

8 respuestas

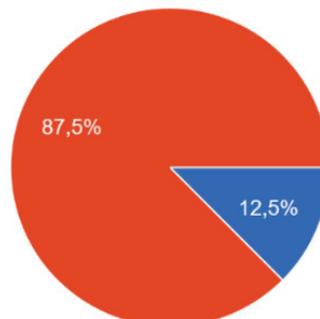


- No, es muy pequeño
- Si, tiene un buen tamaño
- No lo había visto

Imagen174. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes.

19. ¿Crees que necesitas un tutorial para entender como usar la aplicación?

8 respuestas



- Si
- No

Imagen175. Autoría del proyecto Samay. Porcentajes.

22. ¿Hay algo que sí te guste de la aplicación? Cuéntanos qué es y por qué te gusta

8 respuestas

la facilidad que es usarla se complementa mucho y que tiene mucha interactividad

todo ya que es una buena app y es muy activa al momento de interactuar

me gustaron los colores de la aplicación diseños de los dibujos del podcast y prácticamente todo.

Me gusta la animación porque eso llama mi atención

estoy en un término medio, no tengo algo que me guste o que no

la animación

todo está bien

No hay nada en especial, aunque el diseño es de admirar

Imagen176. Autoría del proyecto Samay. Pregunta y Respuestas encuesta.

Una mayoría de los estudiantes resaltan conocer el tema de cátedra de paz, como es esperado dentro de un colegio que enseña esta materia, sin embargo, también existe cierto porcentaje que resalta haber escuchado sobre esta temática, pero sin conocer realmente su significado. adicional a ello se plantean algunas preguntas relacionadas a navegación, en las cuales se expresa una navegación intuitiva en una generalidad, sin embargo, y como se demuestra dentro de las anteriores encuestas, el logo como botón para regresar resulta ser confuso, además del botón del menú hamburguesa, el cual suele pasar desapercibido en algunos casos.

Los estudiantes también resaltan que, al momento de utilizar una aplicación, les es importante la posibilidad de editar su perfil, como cambiar su foto o su nombre, entre otros aspectos de personalización.

Finalmente, es posible apreciar un porcentaje que expresa tener algo de dificultad para precionar las flechas, pues recalcan que son demasiado pequeñas.

Para terminar, a todas las personas encuestadas de les realizó una prueba en la cual debían prestar atención a algunas imágenes (estas



pertenecientes a la aplicación web) y luego seleccionar qué sensaciones les emitía cada una, esto con la finalidad de evaluar la polaridad en la intención de la aplicación web, donde resultados diversos brindarían una neutralidad y respuestas específicas serían indicativos de una posible polaridad en el desarrollo gráfico final de estas imágenes.

Es necesario tener en cuenta que los resultados se analizan de manera general con los resultados de todas las imágenes a la vez, mientras se evalúa que la intención implícita dentro de cada ilustración se percibiera de manera correcta de acuerdo a lo que cada una buscaba resaltar de forma sutil /como se mencionaba en el presente documento)

A continuación algunas preguntas y respuestas de las encuestas realizadas.

Encuesta para Estudiantes de colegio:

4. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

4. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.

8 respuestas



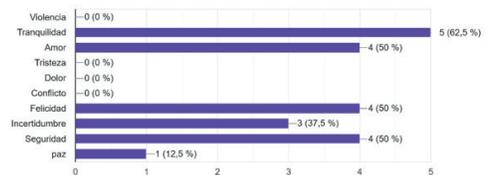
5. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

5. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.

8 respuestas



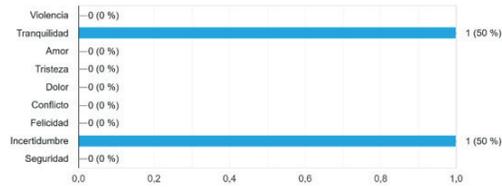
Encuesta para Docentes de colegio:

8. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

8. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.
2 respuestas



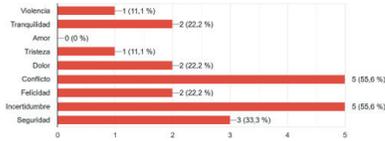
Encuesta para Estudiantes de Diseño:

3. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones. *



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

3. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.
9 respuestas



5. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones. *



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

5. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.
9 respuestas



Imagen179. Autoría del proyecto Samay, Preguntita y Respuestas encuesta.

Imagen180. Autoría del proyecto Samay, Preguntita y Respuestas encuesta.

Imagen181. Autoría del proyecto Samay, Preguntita y Respuestas encuesta.



Encuesta para profesionales Ingenieros:

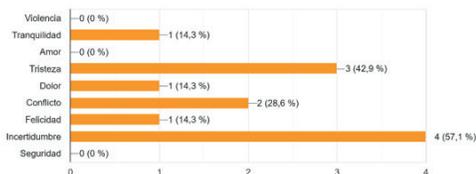
4. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.

Casillas



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

4. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.
7 respuestas



3. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.*



- Violencia
- Tranquilidad
- Amor
- Tristeza
- Dolor
- Conflicto
- Felicidad
- Incertidumbre
- Seguridad
- Otra...

3. ¿Qué sensaciones te evoca esta imagen? Puedes escoger varias opciones.
7 respuestas



Con todo lo anterior, es posible encontrar respuestas altamente diversas en cuanto a las percepciones generales de las imágenes, y al momento de analizar cada una de ellas se logra evidenciar ciertos porcentajes relacionados con la intención original de la imagen en cuestión.

Conclusiones

3.

- Se encuentra la necesidad de implementar mejoras en el tema de diseño, priorizando especialmente el botón para volver a la sección de inicio desde cualquiera de las otras secciones de la aplicación web. Resulta muy poco intuitivo el manejo del logo para esta acción, probablemente siendo solucionado por medio de la implementación de una flecha o el ícono de una casa.
- Es necesaria la revisión de la interactividad implementada para el manejo del teclado, si bien es una acción no pensada en un inicio y que la misma aplicación de desarrollo “figma” implementó por sí misma, resulta en una idea interesante a abordar para una futura optimización en la aplicación web.
- Para el diseño del logo se ve necesaria una optimización ya que resulta confusa su lectura, la gama cromática y elementos presentes en él le agregan mucho peso visual que, junto al de la aplicación, no se complementan para nada como debería.
- La unidad visual de la aplicación resulta adecuada, según los encuestados, para una población juvenil en el ámbito estudiantil, sin embargo, es necesaria una prueba de aceptación con la población objetiva original, esto luego de realizar ciertos filtros con el fin de evitar en lo más posible una reacción negativa de la población rural ante elementos gráficos que puedan connotar para ellos, según su contexto, en algo más delicado y fuerte de lo que se pensaba en un comienzo.
- Resulta indispensable optimizar el contraste entre las flechas de navegación y el fondo, pues suelen perderse en las ilustraciones de fondo.
- Se logra afirmar con seguridad que la aplicación logra su objetivo de interactividad, flujo ágil en la gran mayoría de los casos, exceptuando el tema del logo como botón para volver al inicio, además de un desarrollo visual adecuado para el concepto de “Santuario” junto a su arquetipo de marca “El Sabio”, el cual busca evitar una polaridad y resalta el aprendizaje como la forma de liberar al ser humano, a excepción del logo de la aplicación el cual seguirá en optimización.



- Algunos docentes resaltan que sí harían uso de esta herramienta para la enseñanza de cátedra de paz, lo cual acerca un paso más a la implementación de Samay en entidades educativas.

- Se encuentra entre los niños encuestados que la sección más esperada resulta ser la de Videojuego, lo cual apunta a una necesidad inconsciente de jugar, lo cual atrae la atención de los estudiantes y, por ende, la facilidad para retener nueva información mediante elementos dinámicos.

- Samay resulta ser lo suficientemente intuitiva incluso para personas con poco acercamiento a la tecnología (como lo fue el caso de una de las docentes del colegio), si bien es complicado en un comienzo entender el flujo y la dinámica, posteriormente se logra comprender como esta distribuida la atención de la misma, sin embargo, y no se descarta la posibilidad, algunas personas resaltan la posibilidad de realizar una breve inducción para evitar complicaciones.

- Se entiende la técnica de ilustración y el estilo seleccionado como acertado dentro del ámbito educativo que se busca abarcar, añadiendo versatilidad al desarrollo gráfico de la aplicación.

4.

Referencias

- Bab.la. (s.f.). Bab.La. <https://es.bab.la/diccionario/quechua-espanol/samay>
- Blog, P. (22 de marzo de 2024). <https://pogumax.com/blog/what-is-loop-animation>
- CAMARGO, R. D. (martes de mayo de 2021). La República. <https://www.larepublica.co/economia/mintic-informo-que-en-el-2020-colombia-supero-el-record-de-conexiones-a-internet-3164152>
- Cedec_Intef. (20 de Noviembre de 2018). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=5wE1l-ZCNBs>
- Collier, L. (s.f.). Font Download. <https://font.download/font/koho>
- Colombia, G. d. (01 de septiembre de 2014). Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=59313>
- Colombia, G. d. (25 de mayo de 2015). Función Pública. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=61735>
- Congreso de la república, C. (2019). Red Jurista. https://www.redjurista.com/Documents/ley_1341_de_2009_congreso_de_la_república.aspx#/
- Costarica, U. L. (9 de Julio de 2020). Universidad Latina de Costarica. <https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>
- cultura, S. d. (21 de Septiembre de 2022). gob.mx. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/la-cultura-de-paz-eje-fundamental-del-programa-cultura-comunitaria?state=published#:~:text=La%20cultura%20de%20paz%20fomenta,crítica%20que%20abona%20a%20la>
- DANE. (14 de septiembre de 2021). https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/entic/bol_entic_hogares_2020.pdf
- Debernardi, F. (25 de Julio de 2021). linkedin.com. <https://www.linkedin.com/pulse/qués-es-el-diseño-de-la-interfaz-usuario-diseñador-ui-ux/>
- Diego Tangarife, M. B.-M.-M. (Junio de 2021). Scielo. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642021000300101
- educación, M. d. (2 de Abril de 2024). <https://www.mineduccion.gov.co/portal/Educacion-superior/Informacion-Destacada/196492:Educacion-virtual-o-educacion-en-linea>
- Española, R. A. (s.f.). Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/jardín>
- Española, R. A. (s.f.). Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/voz?m=form>
- Española, R. A. (s.f.). Diccionario de la lengua Española. <https://dle.rae.es/sagrado>
- Europea, u. (27 de Noviembre de 2023). Universidad Europea. <https://universidadeuropea.com/blog/que-es-contenido-multimedia/#:~:text=El%20contenido%20multimedia%20hace%20referencia,envolvente%20al%20receptor%20del%20mensaje.>
- Gonzales, B. (17 de febrero de 2021). Ecología Verde. <https://www.ecologiaverde.com/rizomas-definicion-y-ejemplos-de-plantas-1884.html>
- Google. (s.f.). Google Fonts. <https://fonts.google.com/specimen/Fredoka/license>



Ibero. (4 de Abril de 2024). Ibero. <https://www.ibero.edu.co/blog/articulos/comparacion-entre-la-educacion-tradicional-y-los-modelos-educativos-innovadores#:~:text=Este%20modelo%20pedag%C3%B3gico%20se%20centra,de%20libros%20y%20ex%C3%A1menes%20estandarizados>.

ISEC, U. D. (20 de Octubre de 2022). UNIVERSIDAD DE NEGOCIOS ISEC. <https://uneg.edu.mx/que-son-las-herramientas-digitales-educativas/>

MADROÑERO, E. M. (s.f.). Diseño de una estrategia de educación para la paz soportada en Tic para el Departamento de Nariño. <https://doi.org/99344>

Microsoft. (s.f.). Ayuda y aprendizaje de Power Point . <https://support.microsoft.com/es-es/office/agregar-transiciones-entre-diapositivas-3f8244bf-f893-4efd-a7eb-3a4845c9c971#:~:text=La%20transici%C3%B3n%20de%20diapositivas%20es,de%20los%20efectos%20de%20transici%C3%B3n>.

MinTic. (s.f.). MinTic. <https://mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-19513.html>

Naghdi, A. (2024). Dream Farm Studios . Character desing: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Naveira, A. (14 de Agosto de 2023). Treintaycinco mm. <https://35mm.es/composicion-disenio-grafico/>

Nehuén, T. (29 de Febrero de 2024). Definición.De. <https://definicion.de/santuario/>

NIETO, D. (5 de Noviembre de 2020). deividart.com. <https://www.deividart.com/blog/iconografia-desarrollo-marca/>

Pérez, A. (22 de Marzo de 2024). esdesignbarcelona.com. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/narrativa-visual-storytelling#:~:text=La%20narrativa%20visual%20es%20una,atenci%C3%B3n%20y%20generando%20conexiones%20emocionales>.

Purita, G. (19 de Septiembre de 2023). obsbusiness.school. <https://www.obsbusiness.school/blog/experiencia-de-usuario-que-es-y-por-que-es-tan-importante>

Ramos, A. J. (8 de Julio de 2020). RocketContent. <https://rockcontent.com/es/blog/arquetipos-de-marca/>

Rodriguez, K. L. (s.f.). Rizomas. <https://rizomas.azurewebsites.net>

Rodríguez, M. E. (Marzo de 2015). Universidad Mexicana. https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/El_aprendizaje_colaborativo_y_el_aprendizaje_cooperativo_en_el_ambito_educativo.pdf

Ruiz, A. (27 de Diciembre de 2019). esdesignbarcelona.com. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-publicitario/el-disenio-conceptual-y-sus-aplicaciones-en-el-mundo-actual>



Ruiz, A. L. (s.f.). Academia.edu: https://fonotecanacional.academia.edu/z?fbclid=PAY2xjawJkEzZleHRuA2FibQIxMAABpxKF7N9ldswWVnS80yezdceidvuw9j_XORUmsHk2DmVQeWIm7C88iR9SBYh_aem_PltPL7jUONZUJ5otT3yVig

Ruiz, A. L. (23 de Julio de 2024). Conferencia de Ana Lidia Domínguez Ruiz: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=cj6A_FibQIxMAABp_94jml1GgGI0tJYI8qXioJTrMYhCM2Y5Vyd5jpOUjfWf99uQedaXRDbH6OA_aem_NDIgpbO_o82JarDCEUQ_Aw

Salvador, I. R. (24 de Abril de 2018). Psicología&Mente. <https://psicologiaymente.com/ desarrollo/modelo-pedagogico-tradicional>

Sort, E. (27 de octubre de 2018). Dafont Free. <https://www.dafontfree.io/baloo-font/>

SUAREZ BORBOR JAMES BRYAN, T. D. (23 de Enero de 2024). repositorio.upse.edu.ec. <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10775/4/UPSE-TEB-2024-0039.pdf>

Tibbey, R. (16 de Abril de 2022). 21Draw. <https://www.21-draw.com/es/why-is-shape-language-so-important/>

TICnoticos. (2 de Enero de 2021). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WLSzYBFb8I>

Torre, S. D. (21 de Septiembre de 2023). iseazy. <https://www.iseazy.com/es/blog/herramientas-digitales-educativas/#:~:text=Las%20herramientas%20digitales%20educativas%20son,experiencia%20de%20enseñanza%20y%20aprendizaje.>

Torres, A. (6 de Mayo de 2024). esdesignbarcelona.com. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-moda/la-identidad-visual-de-marca-y-su-efecto-en-los-consumidores>

UNESCO. (s.f.). Unesco.org. [https://www.unesco.org/es/open-educational-resources#:~:text=Los%20Recursos%20Educativos%20Abiertos%20\(REA,su%20reutilización%2C%20reorientación%2C%20adaptación%20y](https://www.unesco.org/es/open-educational-resources#:~:text=Los%20Recursos%20Educativos%20Abiertos%20(REA,su%20reutilización%2C%20reorientación%2C%20adaptación%20y)

UNIR. (23 de Diciembre de 2020). Qué es wireframing y qué características tienen estos prototipos: <https://www.unir.net/revista/ingenieria/que-es-wireframing/>

Unir. (23 de Mayo de 2024). Unir.net. <https://www.unir.net/ciencias-sociales/revista/aprendizaje-colaborativo/>

UNIR. (s.f.). La universidad en internet. <https://www.unir.net/revista/marketing-comunicacion/que-es-usabilidad-web/>

Universidades, S. (15 de Abril de 2024). Santander Open Academy. <https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/aprendizaje-activo.html>

Victor Gaultney, N. S. (24 de Enero de 2024). SIL Open Font License. <https://openfontlicense.org/open-font-license-official-text/>





UNIVERSIDAD
CESMAG

REG. B.O. 109 837

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

CÓDIGO: AAC-BL-FR-031

VERSIÓN: 1

FECHA: 09/JUN/2022

| INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES) | |
|--|---|
| Nombres y apellidos del autor: Carolina Ordoñez Ortega | Documento de identidad: 1004236127 |
| Correo electrónico: sonamilver1@gmail.com | Número de contacto: 3167756086 |
| Nombres y apellidos del autor: | Documento de identidad: |
| Correo electrónico: | Número de contacto: |
| Nombres y apellidos del autor: | Documento de identidad: |
| Correo electrónico: | Número de contacto: |
| Nombres y apellidos del asesor: Edison Armando Ramos Bastidas | Documento de identidad: 1085249267 |
| Correo electrónico: earamos@unicesmag.edu.co | Número de contacto: 3228629802 |
| Título del trabajo de grado: SAMAY. DISEÑO DE INTERFAZ DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA ENSEÑANZA DE LA PAZ EN NARIÑO | |
| Facultad y Programa Académico: Diseño Gráfico, Facultad de Bellas Artes y Arquitectura | |

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características.

- La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.
- Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.



UNIVERSIDAD
CESMAG

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE GRADO O TRABAJOS DE APLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

CÓDIGO: AAC-BL-FR-031

VERSIÓN: 1

FECHA: 09/JUN/2022

- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

NOTA: En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- o Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 25 días del mes de 07 del año 2025

| | |
|--|-------------------|
| | |
| Nombre del autor: Carolina Ordoñez Ortega | Nombre del autor: |
| Nombre del autor: | Nombre del autor: |
| Nombre del asesor: Edison Armando Ramos Bastidas | |



UNIVERSIDAD
CESMAG
NIT 000 100 327 7

**CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O
TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)**

CÓDIGO: AAC-BL-FR-032

VERSIÓN: 1

FECHA: 09/JUN/2022

San Juan de Pasto, 25/07/2025

Biblioteca
REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.
Universidad CESMAG
Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado / Trabajo de Aplicación denominado SAMAY, DISEÑO DE INTERFAZ DE UNA APLICACIÓN WEB PARA LA ENSEÑANZA DE LA PAZ EN NARIÑO, presentado por el (los) autor(es) Carolina Ordoñez Ortega, del Programa Académico Diseño Gráfico al correo electrónico biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co. Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,



NOMBRE Y APELLIDOS DEL ASESOR(A) Edison Armando Ramos Bastidas
Número de documento 1085249267
Programa académico Diseño Gráfico
Teléfono de contacto 3228629802
Correo electrónico earamos@unicesmag.edu.co