PRÁCTICA EN LA SECCIÓN DE CULTURA, RECREACIÓN Y DEPORTE DE LA UNIVERSIDAD DEL VALLE

Gabriela Mejia Henao

Director: Andrés Reina Gutiérrez

Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Diseño
Diseño Gráfico
Santiago de Cali, Colombia
2025

Resumen.
"La vida es un viaje, no un destino."
Oliver Goldsmith
"Todo lo que sucede, conviene."
William Shakespeare

Este informe documenta mi experiencia de práctica profesional en la Universidad del Valle, específicamente en la Sección de Cultura, Recreación y Deportes del Centro Deportivo Universitario (C.D.U.) y el Despacho del Vicerrector de Bienestar Universitario. A lo largo de la práctica, participé en diversas actividades creativas y administrativas, incluyendo el diseño de plantillas y el rediseño de UVardilla, la mascota institucional. En esta última tarea, desarrollé una versión adaptada para el ámbito deportivo de la universidad, considerando tanto la identidad de UVardilla como los aspectos legales para evitar similitudes con personajes de otras marcas. El proceso incluyó una investigación sobre referentes de diseño, una adaptación al estilo *chibi* para lograr mayor cercanía emocional con la comunidad y el uso de elementos propios de las ardillas locales para fortalecer la conexión con el entorno. Este documento detalla los aprendizajes, retos y soluciones implementadas durante mi práctica, así como recomendaciones para futuros proyectos.

Palabras clave:
Práctica, Propuestas, Experiencia, Urgente, Diseño Gráfico

Abstract

"Life is a journey not a destination."
Oliver Goldsmith
"Everything that happens, happens."
William Shakespeare

This report documents my professional internship experience at Universidad del Valle, specifically in the Culture, Recreation, and Sports Section of the University Sports Center (C.D.U.) and the Office of the Vice-Rector for University Welfare. Throughout the internship, I participated in various creative and administrative activities, including template design and the redesign of UVardilla, the institutional mascot. In this latter task, I developed an adapted version for the university's sports domain, considering both UVardilla's identity and legal aspects to avoid similarities with characters from other brands. The process included research on design references, adaptation to the chibi style to foster emotional connection with the community, and the use of features specific to local squirrels to strengthen the link with the environment. This document details the lessons learned, challenges, and solutions implemented during my internship, as well as recommendations for future projects.

Keywords:
Internship, Proposals, Experience, Urgent, Graphic Design

Agradecimientos

Agradezco especialmente a mi hermana "Daniela" por su apoyo incondicional y su ayuda en la redacción de este documento. También expreso mi gratitud a la Universidad del Valle, y a quienes me acompañaron en esta experiencia de aprendizaje.

Gracias por su constante apoyo y motivación.

Tabla de contenido

1. Introducción 8
1.1. Justificación del Proyecto 8
1.2. Objetivos 9
1.3. Metodología del Informe 9
1.4. Marco Teórico 10
2. El primer paso: Inicio del camino profesional 11
2.1. Importancia de las prácticas profesionales 11
2.2. Desarrollo de habilidades y experiencia 12
2.3. Aplicación de conocimientos académicos 12
3. Motivación y decisión: ¿Por qué este camino? 12
3.1. Elección entre proyecto de grado y prácticas profesionales 13
3.2. Relación entre la academia y el mundo laboral 13
3.3. Impacto de la experiencia en la formación profesional 14
3.4. Replanteando el camino: De la teoría a la práctica 14
4. Desempeño en la práctica: Funciones y responsabilidades 16
4.1. Ubicación dentro de la organización 16
4.2. Mi rol en la práctica profesional 17
4.3. Colaboración y adaptabilidad en la practica 17
5. Aplicación del conocimiento: Enfoque Teórico y practico 18
5.1. Integración de la Teoría con la practica 18
5.2. Aplicación de estrategias de diseño 18
5.3. Diseño gráfico en el entorno laboral 19
6. Oportunidades en el camino: Experiencia en el campo profesional 19
6.1. El rol del diseñador en el entorno profesional 19
6.2. Desafíos y adaptación en el mundo laboral 20
6.3. Gestión del tiempo y organización de tareas 20

7. De lo teórico a lo práctico: Implementación en el entorno real.....22
7.1. La práctica en el C.D.U. y la Vicerrectoría de Bienestar Universitario.....22
7.2. Organización y gestión de proyectos.....23
7.3. Aplicación del manual de identidad visual.....24
7.4. Creación de plantillas y material grafico.....26
7.5. Rediseño de la mascota UVardilla.....28
7.5.1. Historia de UVardilla.....28
7.5.2. Proceso de rediseño.....29
8. Decisión tomada, consecuencias aceptadas.....40
8.1. Evaluación del desempeño profesional.....40
8.2. Aprendizajes y mejora continua.....40
8.3. Relevancia de las experiencias en la carrera profesional.....41
9. Hallazgos y Tips: Reflexiones para futuros profesionales.....42
9.1. Consejos para la gestión del tiempo y productividad.....42
9.2. Importancia de la adaptabilidad y la creatividad.....42
9.3. Impacto de la practica en el desarrollo personal.....43
10. Recomendaciones para instituciones y el mundo laboral.....43
10.1. Expectativas para instituciones y el mundo laboral.....43
10.2. Comunicación abierta y colaborativa.....44
10.3. Presencia del supervisor en procesos claves.....44
10.4. Priorización del bienestar personal y respeto por los horarios laborales.....44
11. Material de apoyo y referencias.....45
11.1. Documentación y bibliografía utilizada.....45
11.2. Recursos y herramientas empleadas.....48
12. Evidencias Graficas y Diseños realizados.....48
12.1. Manual del rediseño de UVardilla.....49
12.2. Fotos de bocetos.....49

12.3. Capturas de pantalla de algunos trabajos asignados por el CDU. 50

1. Introducción

Las prácticas profesionales representan una oportunidad invaluable para los estudiantes de Diseño Gráfico, ya que les permiten aplicar sus conocimientos en un entorno real. A través de estas experiencias, los estudiantes desarrollan habilidades técnicas, mejoran su capacidad de resolución de problemas y fortalecen su preparación para el mundo laboral. Este informe documenta la práctica realizada en la Sección de Cultura, Recreación y Deporte de la Universidad del Valle, con especial énfasis en la aplicación de conocimientos de diseño gráfico en proyectos institucionales.

1.1. Justificación del Proyecto

Las prácticas y pasantías profesionales son actividades curriculares esenciales para los estudiantes universitarios, ya que les permiten vincular los conocimientos teóricos adquiridos durante su formación académica con las labores propias de su futura profesión. En el contexto del Diseño Gráfico, estas experiencias representan un escenario fundamental donde la academia y el sector productivo pueden colaborar de manera simbiótica, generando conocimiento y fortaleciendo las relaciones económicas. Durante estas prácticas, los estudiantes se enfrentan a problemas reales y desafíos del mundo laboral, lo que los reta a aplicar la teoría aprendida en la universidad con la práctica del mundo real, desarrollando así competencias y habilidades fundamentales para su futura empleabilidad.

La Universidad del Valle reconoce la importancia de las prácticas y pasantías profesionales como parte integral del proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Estas experiencias les permiten intervenir en su área de formación, aplicar conocimientos teóricos en situaciones prácticas y desarrollar habilidades técnicas y de investigación. A partir de mi experiencia en la pasantía realizada en la Sección de Cultura, Recreación y Deporte de la Universidad del Valle y en el Despacho del Vicerrector de Bienestar Universitario, y tras una reflexión sobre mi propuesta inicial de proyecto de grado, quiero compartir los logros y desafíos que encontré durante este recorrido.

1.2.Objetivos

Objetivo General:

Documentar y analizar la experiencia de práctica profesional en la Sección de Cultura, Recreación y Deporte de la Universidad del Valle, resaltando los aprendizajes adquiridos y los desafíos enfrentados.

Objetivos Específicos:

- Explicar las razones que motivaron la elección de la práctica profesional en lugar del proyecto de grado.
- Describir el ambiente laboral y las tareas realizadas durante la práctica.
- Documentar el proceso de trabajo mediante textos e imágenes, evidenciando los principales temas abordados.
- Analizar la gestión del tiempo y los retos de asumir una carga laboral mayor a la prevista.
- Registrar experiencias, dificultades y estrategias aplicadas durante la práctica
- Ofrecer recomendaciones para futuros estudiantes que opten por esta modalidad de prácticas profesionales.
- Desarrollar habilidades y conocimientos que fortalezcan mi perfil profesional y creativo como diseñadora gráfica.

1.3.Metodología del Informe

Para la elaboración de este informe, se empleó una metodología descriptiva y reflexiva, basada en la experiencia directa en el entorno de la práctica. Se utilizó documentación de actividades realizadas, registros visuales de proyectos y referencias teóricas sobre identidad visual y comunicación gráfica. Además, se realizaron comparaciones entre la formación académica y la realidad laboral para evaluar el impacto del aprendizaje adquirido.

1.4. Marco Teórico

Para comprender a profundidad el desarrollo de esta práctica, es importante definir algunos términos clave que se mencionarán a lo largo del documento:

- **Libro Álbum**: Es un formato editorial en el que la ilustración y el texto se complementan para narrar una historia. En algunos casos, la imagen tiene un rol predominante en la narración. (Arribas, 2021).
- **TeraBox**: Aplicación de almacenamiento en la nube que permite realizar copias de seguridad y gestionar archivos mediante inteligencia artificial (TeraBox, 2024).
- **Deadlines**: Son fechas límite establecidas para la entrega de proyectos o tareas, ampliamente utilizadas en ámbitos académicos y laborales (Cambridge Dictionary, 2024).
- **Propuestas de Diseño**: Documento que describe detalladamente un producto o servicio a desarrollar, incluyendo investigación de mercado y especificaciones técnicas (i-cell, 2013).
- **Feedback**: Retroalimentación sobre el desempeño en una tarea, clave para la mejora continua y el aprendizaje (Hattie & Timperley, 2007).
- **Tiempo Laboral**: Periodo durante el cual un trabajador presta sus servicios a un empleador. Varía según la normativa laboral de cada país (Arévalo, 2024).
- **Tiempo Personal**: Espacio destinado a actividades de descanso, recreación y bienestar fuera del horario laboral (Quiza, 2023).
- **Proyecto de Vida**: Plan personal de metas y objetivos a mediano y largo plazo basado en intereses y valores personales (Enciclopedia Significados, 2024).
- **Mascota Universitaria**: Símbolo gráfico que representa a una institución educativa, fomentando identidad y sentido de pertenencia (Viner, 2011).
- **Mascotas y Personajes de Marca**: Elementos visuales que representan una identidad corporativa, usados en estrategias de marketing y fidelización (PuroMarketing, 2024).
- **Estilo Chibi**: Estilo de ilustración caracterizado por personajes de cabezas grandes y cuerpos pequeños, utilizado en manga y anime para representar emociones de manera exagerada (Avalish, 2023).

El diseño gráfico en un entorno institucional requiere aplicar conocimientos teóricos en la producción de piezas visuales funcionales. Durante la práctica, se experimentó cómo la teoría del diseño, la psicología del color y la identidad visual influyen en la efectividad de la

comunicación institucional. Además, la experiencia permitió identificar la importancia de equilibrar creatividad con normativas establecidas dentro de un manual de identidad corporativa.

2. El primer paso: Inicio del camino profesional

Las prácticas y pasantías profesionales representan una valiosa oportunidad para los estudiantes de diseño gráfico de la Universidad del Valle, permitiéndoles aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación académica. Estas experiencias impulsan el desarrollo de habilidades y capacidades tanto personales como profesionales, enriqueciendo mi crecimiento como estudiante. A través de las prácticas, los estudiantes pueden moldear su carácter profesional, fortalecer sus habilidades blandas, comprender las demandas del mundo laboral y aprender a gestionar el tiempo de manera eficiente. Además, estas experiencias brindan una perspectiva completa del campo laboral al aplicar los conocimientos teóricos en situaciones reales, ayudando a identificar posibles áreas de especialización y roles en los que puedan destacarse. Asimismo, las prácticas facilitan conexiones profesionales que pueden abrir puertas a recomendaciones y oportunidades laborales, ofreciendo así una ventaja competitiva en el mercado.

A partir de mi experiencia en la pasantía realizada en la sección de Cultura, Recreación y Deporte de la Universidad del Valle y en el Despacho del Vicerrector de Bienestar Universitario, y tras una reflexión sobre mi propuesta inicial de proyecto de grado, quiero compartir los logros y desafíos que encontré durante este recorrido. En mi análisis, abordaré aspectos como la dinámica de relaciones interpersonales en el entorno laboral, el balance entre el tiempo laboral y personal, algunas de las dificultades que enfrenté, así como el desarrollo de un proyecto que pude iniciar gracias a esta práctica.

2.1. Importancia de las prácticas profesionales

Las prácticas profesionales son un componente clave en la formación de los estudiantes, ya que constituyen una transición entre el ámbito académico y el mundo laboral. A través de ellas, los estudiantes pueden enfrentarse a situaciones reales de trabajo, lo que les permite desarrollar habilidades prácticas y una visión más clara sobre su futuro profesional. Además, estas experiencias fortalecen la confianza y fomentan la toma de decisiones en contextos reales, habilidades esenciales en el campo del diseño gráfico.

2.2.Desarrollo de habilidades y experiencia

Durante las prácticas, los estudiantes no solo aplican sus conocimientos técnicos, sino que también desarrollan habilidades interpersonales, trabajo en equipo, resolución de problemas y adaptación a entornos dinámicos. En mi experiencia, estas competencias fueron fundamentales para integrarme al equipo de trabajo, comprender la estructura organizacional y aportar ideas creativas a los proyectos en los que participé.

2.3.Aplicación de conocimientos académicos

Uno de los principales beneficios de la práctica profesional es la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos en la universidad en situaciones reales. En mi caso, la experiencia en la Sección de Cultura, Recreación y Deporte me permitió aplicar teorías de identidad visual, diseño de personajes y estrategias de comunicación gráfica. Este proceso me ayudó a reforzar lo aprendido en la academia y a adaptar mis habilidades a las necesidades del entorno laboral.

3. Motivación y decisión: ¿Por qué este camino?

Las prácticas y pasantías profesionales son actividades curriculares cruciales para los estudiantes universitarios, ya que les permiten vincular los conocimientos teóricos adquiridos durante su formación académica con las labores propias de su futura profesión. En el contexto del Diseño Gráfico, estas experiencias representan un escenario fundamental donde la academia y el sector productivo pueden colaborar de manera simbiótica, generando conocimiento y fortaleciendo las relaciones económicas. Durante estas prácticas, los estudiantes se enfrentan a problemas reales y desafíos del mundo laboral, lo que los reta a aplicar y confrontar la teoría aprendida en la universidad con la práctica del mundo real, desarrollando así competencias y habilidades fundamentales para su futura empleabilidad.

3.1.Elección entre proyecto de grado y prácticas profesionales

Los estudiantes de los últimos semestres de Diseño Gráfico deben tomar una decisión clave en su trayectoria académica: desarrollar un proyecto de grado o realizar prácticas profesionales. La primera opción implica la creación de un proyecto con alto grado de innovación, autonomía y aplicación del diseño en un contexto real. Por otro lado, las prácticas permiten una inmersión en el entorno laboral y un aprendizaje basado en la experiencia directa.

Inicialmente, me inclinaba por la opción del proyecto de grado, dado que ofrecía la posibilidad de materializar una idea propia en un trabajo consolidado. Sin embargo, al inicio del décimo semestre, surgió la oportunidad de realizar una práctica que resultó ser una valiosa experiencia complementaria. La posibilidad de aplicar mis conocimientos en un contexto real me permitió fortalecer mi perfil profesional y adquirir nuevas competencias prácticas.

3.2. Relación entre la academia y el mundo laboral

El tránsito de la academia al entorno laboral plantea retos significativos para los estudiantes de diseño gráfico. Mientras que en la universidad se trabaja con proyectos teóricos y con tiempos de entrega más flexibles, en el ámbito profesional se requiere una gestión eficiente del tiempo, cumplimiento de plazos estrictos y adaptación a los lineamientos de una organización. Durante mi práctica en la Sección de Cultura, Recreación y Deporte, pude comprender cómo la teoría del diseño se aplica en la comunicación institucional y la producción de material gráfico en un entorno real.

La conexión entre la academia y el mundo laboral es fundamental para que los diseñadores en formación adquieran habilidades que van más allá de la creatividad, como la comunicación efectiva con clientes, la resolución de problemas en equipo y la capacidad de recibir y aplicar retroalimentación en sus proyectos.

3.3. Impacto de la experiencia en la formación profesional

La práctica profesional no solo representó una oportunidad de aprendizaje, sino que también tuvo un impacto significativo en mi formación como diseñadora gráfica. La experiencia adquirida en la Universidad del Valle me permitió desarrollar un sentido de responsabilidad profesional, mejorar mis habilidades de organización y fortalecer mi capacidad para trabajar bajo presión.

Además, enfrenté desafíos que no había anticipado, como la gestión de múltiples proyectos simultáneamente y la necesidad de adaptarme a los requerimientos de diferentes áreas dentro de la universidad. Estos retos me permitieron evaluar mis propias fortalezas y áreas de mejora, reforzando mi capacidad de adaptación y resolución de problemas en entornos laborales reales.

Por lo tanto, al compartir mi experiencia como estudiante de último semestre de Diseño Gráfico, busco documentar las ventajas y obstáculos enfrentados durante las prácticas y pasantías profesionales, con el propósito de orientar a futuros estudiantes en su toma de decisiones. También relataré una de mis primeras tareas asignadas al iniciar mi práctica: el "rediseño de la mascota universitaria".

3.4. Replanteando el camino: De la teoría a la práctica

Durante mi proceso de formación como diseñadora gráfica, consideré inicialmente desarrollar un proyecto de grado basado en la creación de una saga de libros ilustrados o un libro álbum que rindiera homenaje a los animales que habitan en el Zoológico de Cali. Este proyecto buscaba destacar la importancia de la conservación de especies y generar conciencia sobre la vida silvestre a través del diseño gráfico. La primera historia se centraría en **Stap**, un oso pardo cuya vida en cautiverio reflejaba la compleja relación entre los humanos y la fauna.



Ilustración 1. Autoría propia, infografía y 1° boceto portada.

Sin embargo, al evaluar el alcance del proyecto, comprendí que el tiempo disponible en la universidad no permitiría desarrollarlo con la profundidad y calidad deseadas. Además, la oportunidad de realizar una pasantía surgió de manera inesperada al inicio del curso **Proyecto de Grado II**, lo que me llevó a reconsiderar mi elección. La posibilidad de enfrentarme a retos reales en un entorno profesional, establecer conexiones laborales y adquirir experiencia práctica resultó ser una alternativa enriquecedora.

El dilema entre continuar con mi proyecto de grado o aceptar la pasantía fue un proceso de reflexión complejo. Por un lado, el proyecto del libro álbum representaba una oportunidad para consolidar una propuesta personal con alto valor conceptual y narrativo. Por otro, la pasantía me permitía adquirir habilidades en un entorno de trabajo, interactuar con profesionales del área y fortalecer mi perfil como diseñadora.

Finalmente, opté por la práctica profesional con la convicción de que mi proyecto de grado aún podría materializarse en el futuro, con mayor tiempo y recursos. Esta decisión no significó el abandono de mi idea original, sino una postergación estratégica para desarrollarla con el nivel de detalle que merece.

4. Desempeño en la práctica: Funciones y responsabilidades

4.1.Ubicación dentro de la organización

Para contextualizar mi rol dentro de la estructura de Bienestar Universitario, tomé como referencia el organigrama disponible en la página oficial de la universidad (https://vicebienestar.univalle.edu.co/index.php/quienes-somos-bienestar). Si bien este documento presenta únicamente los niveles principales y no refleja la totalidad de la estructura organizativa, permitió comprender la jerarquía y el funcionamiento general del área en la que desarrollé mi práctica profesional.

Durante mi estancia, estuve inicialmente adscrita a la Sección de Recreación, Salud y Deporte, en la cual brindé apoyo en la producción de material gráfico y diseño de piezas para la comunicación institucional. Posteriormente, fui asignada a la Vicerrectoría de Bienestar Universitario, donde mis funciones se ampliaron a la creación de contenidos visuales para distintas políticas institucionales, fortaleciendo la difusión y el impacto de estas iniciativas en la comunidad universitaria.

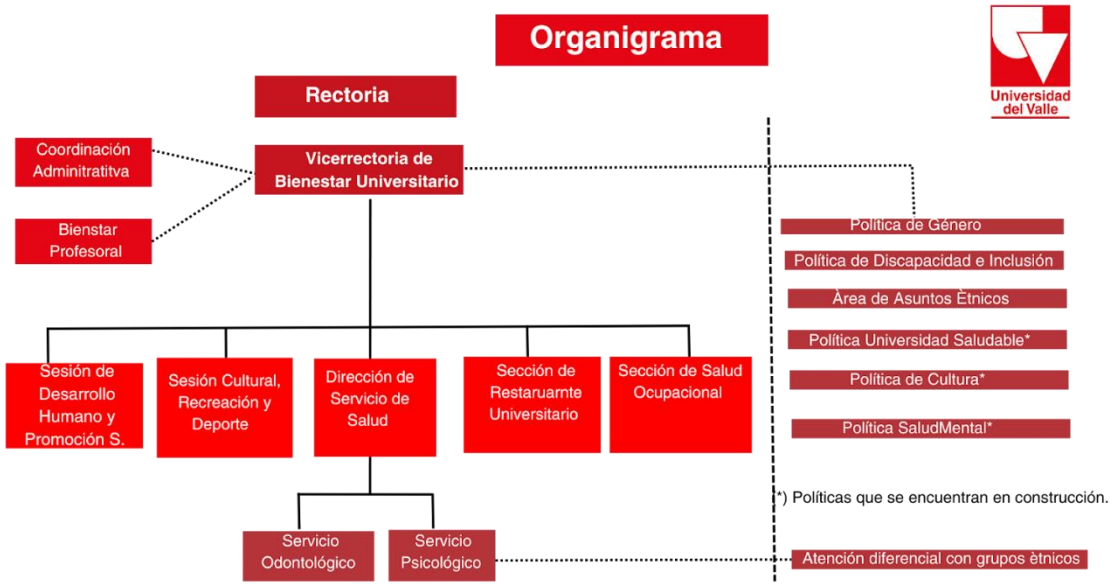


Ilustración 2. Organigrama. vice bienestar.univalle

4.2.Mi rol en la práctica profesional

Durante mi práctica, inicialmente desempeñé funciones en la Sección de Recreación, Salud y Deporte, donde mi rol principal era brindar apoyo en la creación de piezas gráficas para las redes sociales, así como aportar nuevas ideas y composiciones para los documentos informativos. Entre mis responsabilidades destacaban:

- Diseño de material gráfico para difusión en redes sociales.
- Creación de documentos informativos con identidad visual institucional.
- Propuestas para la modernización de la imagen gráfica de eventos y actividades.

Posteriormente, en los últimos tres meses, pasé a trabajar directamente con la Vicerrectoría de Bienestar Universitario, apoyando iniciativas como la Política de Universidad Saludable, la Política de Cultura y la Política de Salud Mental. En esta etapa, mi función siguió siendo el diseño de piezas gráficas para redes sociales, además de la elaboración de materiales informativos tanto para medios digitales como impresos, incluyendo:

- Separadores de libros con información clave sobre bienestar universitario.
- Folletos y calendarios con detalles de eventos institucionales.
- Infografías sobre programas de salud mental y cultura universitaria.

4.3.Colaboración y adaptabilidad en la practica

Además de mis funciones principales, en algunas ocasiones especiales dentro de ambas secciones, brindé apoyo en la toma de fotografías y en la iluminación para estas. Aunque esta actividad fue ocasional, representó una oportunidad para desarrollar nuevas habilidades y colaborar en diferentes aspectos de la producción visual dentro de la universidad. La capacidad de adaptarme a nuevas tareas y requerimientos fue clave para enriquecer mi experiencia y aprovechar al máximo la práctica profesional.

5. Aplicación del conocimiento: Enfoque Teórico y practico

5.1. Integración de la Teoría con la practica

En el transcurso de la práctica profesional, se evidenció la necesidad de aplicar conocimientos teóricos adquiridos durante la formación académica en situaciones concretas del ámbito laboral. Aspectos como la identidad visual, la tipografía, la teoría del color y la composición gráfica fueron fundamentales para la creación de materiales que respondieran a las necesidades de la Sección de Cultura, Recreación y Deporte, así como de la Vicerrectoría de Bienestar Universitario.

El diseño gráfico en un entorno institucional requiere un equilibrio entre creatividad e institucionalidad. Durante mi experiencia, observé cómo la normatividad interna y la identidad visual preestablecida de la universidad condicionaban las posibilidades creativas, estableciendo límites en el uso de colores, tipografías y estilos gráficos.

5.2.Aplicación de estrategias de diseño

Las estrategias de diseño aplicadas en el desarrollo de piezas gráficas para redes sociales y medios impresos incluyeron:

- Adaptación a la identidad visual institucional para mantener coherencia en la comunicación visual.
- Optimización de la composición gráfica para mejorar la legibilidad y el impacto visual.
- Uso de metodologías de diseño centradas en el usuario para garantizar una mejor recepción del contenido.
- Integración de elementos gráficos modernos para renovar la imagen de la comunicación institucional sin afectar la identidad visual predefinida.

5.3.Diseño gráfico en el entorno laboral

El diseño gráfico en instituciones académicas no solo se enfoca en la estética, sino en la funcionalidad comunicativa. La producción de material gráfico para Bienestar Universitario exigió una visión integral que combinara diseño, comunicación y estrategia institucional.

Entre los principales desafíos encontrados se destacan:

- La necesidad de alinear los requerimientos institucionales con tendencias contemporáneas del diseño.
- La gestión del tiempo en la producción de múltiples piezas gráficas con plazos ajustados.
- La adaptación de diseños para distintos formatos digitales e impresos sin comprometer la calidad visual.

En conclusión, la integración de la teoría con la práctica permitió consolidar habilidades técnicas y estratégicas dentro del ejercicio profesional, fortaleciendo la capacidad de adaptación a entornos de diseño institucional.

6. Oportunidades en el camino: Experiencia en el campo profesional

6.1. El rol del diseñador en el entorno profesional

Como parte de la formación de los estudiantes de Diseño Gráfico, la Universidad del Valle ofrece la oportunidad de realizar prácticas y pasantías profesionales, permitiendo aplicar conocimientos teóricos en un entorno real. Estas experiencias fortalecen la proyección profesional de los estudiantes, generando vínculos con entidades de diversos sectores económicos y promoviendo su participación en actividades prácticas (Universidad del Valle, 2022).

En este contexto, el rol del diseñador gráfico varía según el ámbito en el que se desempeñe. Según la Resolución 037 del Consejo Académico de la Universidad del Valle, el diseñador gráfico egresado puede asumir distintos roles ocupacionales, tales como:

- **Diseñador dependiente**: Integrado en empresas u organizaciones, participando en el desarrollo de proyectos visuales.
- **Diseñador independiente**: Creando su propia empresa o prestando servicios de diseño y consultoría.
- **Investigador-docente**: Dedicado a la construcción de conocimiento en el campo del diseño gráfico.

Durante mi práctica, mi rol se aproximó al de un diseñador dependiente, participando en la creación de material gráfico institucional y adaptando mis habilidades a las necesidades de la Vicerrectoría de Bienestar Universitario.

6.2.Desafíos y adaptación en el mundo laboral

El tránsito de la academia al entorno laboral conlleva retos significativos, entre ellos la adaptación a tiempos de entrega ajustados, el trabajo en equipo y la necesidad de responder a lineamientos institucionales predefinidos. Durante la práctica, enfrenté desafíos como la conciliación entre creatividad y normativas institucionales, la gestión de múltiples proyectos simultáneamente y la necesidad de adaptarme a cambios en los requerimientos de diseño de manera ágil.

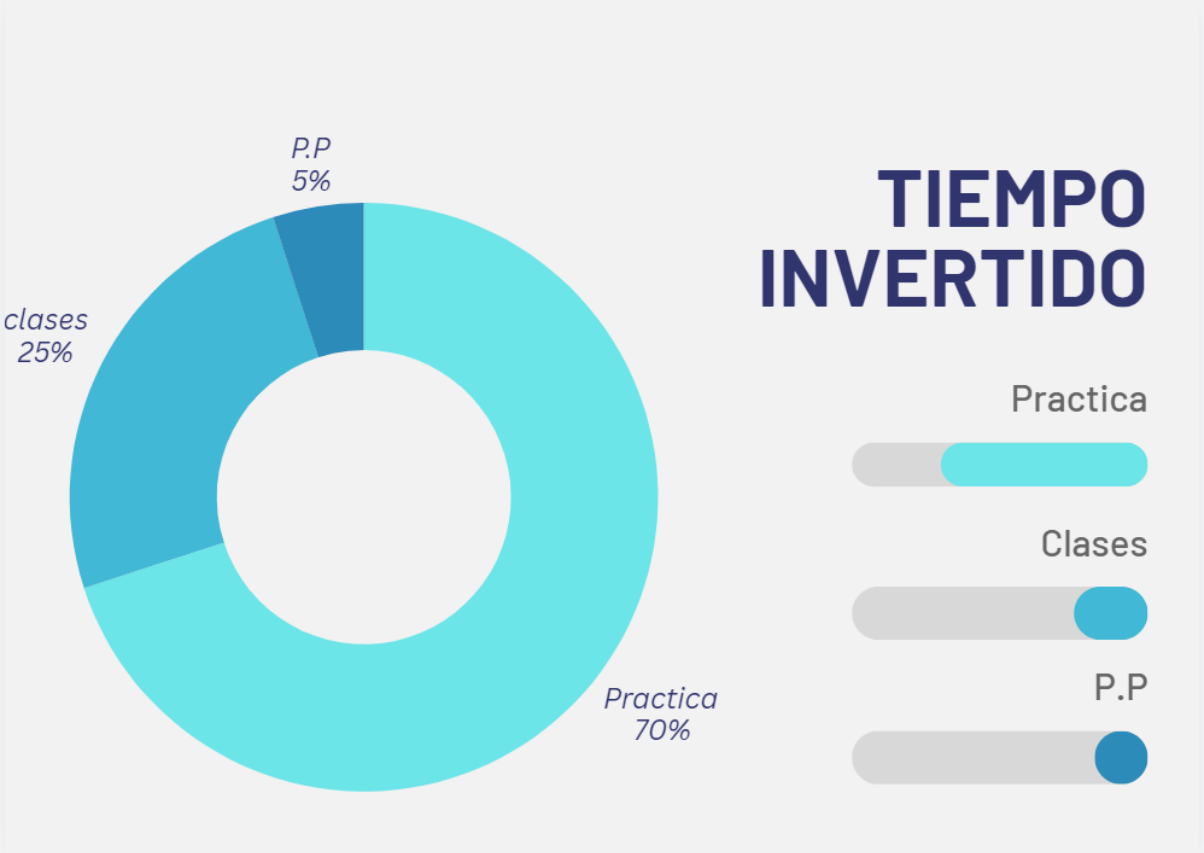
Para afrontar estos desafíos, implementé estrategias como la organización de tareas mediante listas de prioridades, la consulta de manuales de identidad visual y la retroalimentación constante con los responsables de cada proyecto. Estas acciones facilitaron mi integración en el equipo y garantizaron la calidad del material gráfico desarrollado.

6.3.Gestión del tiempo y organización de tareas

Uno de los aspectos más desafiantes de la práctica fue la gestión del tiempo. Al principio, acordé un horario flexible que permitiera balancear mis responsabilidades académicas con las laborales. Sin embargo, a medida que avanzaba la práctica, surgieron imprevistos y tareas urgentes que demandaban disponibilidad fuera del horario establecido. Esta dinámica generó dificultades para la organización de mis actividades personales y académicas, ya que en

múltiples ocasiones debía responder a requerimientos en horarios extendidos, principalmente en la tarde y noche.

Al analizar la distribución de mi tiempo durante el décimo semestre, observé que aproximadamente el 70% de mi jornada estuvo dedicada a la práctica profesional, un 25% a mis clases (Seminario de Diseño Contemporáneo, Logística del Congreso Diseño en Sociedad y un curso adicional sobre grooming canino) y solo un 5% a mi proyecto personal. Esta realidad se evidencia en la siguiente gráfica:



Gráfica 1. Tiempo invertido

Para optimizar mi organización, utilicé herramientas de planificación como la matriz de Eisenhower para clasificar tareas según su urgencia e importancia. Este método me permitió priorizar las actividades esenciales y distribuir mejor mí carga de trabajo. A pesar de mis esfuerzos, noté que mis proyectos personales quedaban relegados en mi agenda. Como resultado, comprendí la importancia de establecer límites y aprender a delegar cuando fuese necesario.

Uno de los aprendizajes más valiosos fue el reconocimiento de la importancia de la autogestión y la organización estratégica**.** También comprendí la necesidad de saber decir "no" cuando las demandas superaban mi capacidad, asegurando un equilibrio entre mi desempeño profesional y mi bienestar personal.

En conclusión, la experiencia adquirida en la práctica profesional no solo fortaleció mis habilidades técnicas y creativas, sino que también me permitió desarrollar competencias en gestión del tiempo, adaptación al entorno laboral y resolución de problemas. Estas habilidades resultarán fundamentales en mi futuro desempeño como diseñadora gráfica.

7. De lo teórico a lo práctico: Implementación en el entorno real.

7.1. La práctica en el C.D.U. y la Vicerrectoría de Bienestar Universitario

Desde el inicio de mi práctica profesional, tuve la oportunidad de integrarme a dos espacios de trabajo dentro de la Universidad del Valle: la Sección de Cultura, Recreación y Deporte (C.D.U.) y la Vicerrectoría de Bienestar Universitario. En estos entornos, mis principales funciones giraron en torno al diseño de material gráfico para la comunicación institucional y la implementación de estrategias visuales que permitieran fortalecer la identidad de la universidad.

El primer paso en esta experiencia fue conocer al equipo de trabajo. Aunque el encuentro inicial tenía como propósito definir responsabilidades, terminó siendo una presentación general en la que muchas de las personas involucradas no volvieron a cruzarse en mí día a día. No obstante, mantuve una comunicación constante con mis dos supervisores, quienes, desde el área de comunicación, contaban con conocimientos en diseño y manejo de herramientas gráficas.

Un aspecto relevante de mi práctica fue que, parecía que, por primera vez, el área contaba con una practicante de diseño gráfico, lo que representó un reto tanto para ellos como para mí. Además de la creación de piezas gráficas, mi rol incluyó la colaboración en sesiones fotográficas, la asistencia en la planificación de campañas visuales y la organización de archivos gráficos. En este proceso, trabajé junto a un compañero del área de comunicación

encargado de la fotografía y edición, con quien colaboré en diversas sesiones fotográficas para la universidad. Un ejemplo significativo fue la documentación del torneo de Ultimate en Meléndez, donde me enfoqué en resaltar la participación de los deportistas y la emoción del encuentro.



Ilustración 3. Fotografía tomada en el evento del equipo de Ultimate en Meléndez del equipo (24-02-2024). Autoría propia.

7.2. Organización y gestión de proyectos

Para optimizar el flujo de trabajo y garantizar un acceso rápido a los archivos, se implementó en conjunto el uso de plataformas como TeraBox y Google Sheets. Estas herramientas fueron fundamentales en la organización de los proyectos, permitiendo almacenar piezas gráficas, compartir archivos con otros miembros del equipo y hacer seguimiento a las solicitudes de diseño.

Además, la implementación de Google Sheets facilitó la gestión de proyectos al centralizar la información de cada solicitud de diseño, estableciendo fechas de entrega y asignando tareas específicas. Esto ayudó a evitar retrasos y a garantizar que todas las peticiones fueran atendidas de manera organizada. Por otro lado, TeraBox se convirtió en una herramienta clave para el almacenamiento y acceso a los archivos. Dado que los diseños debían ser revisados y aprobados por diferentes áreas, contar con una plataforma de almacenamiento en la nube permitió una mejor gestión y disponibilidad del material gráfico.



Práctica Gaby – Sección de Cultura, Recreación y Deporte (Febrero – Julio)					
FECHA		PROYECTO	ESTADO DEL PROYECTO	MATERIAL GRÁFICO / AUDIOVISUAL	LINK
Enero					
Febrero	24-02-2024	Fotos en Melendez del equipo de ultimate y porrismo	Sin editar	Fotos	https://terabox.com/s/1feNg3Ocx8zRj6n8O5MPs_w
	27-02-2024	Diseño de 4 propuestas para las actividades deportivas y recreativas	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1ZKQm9QkO5XEZYV4dIPoKxg
	28-02-2024	Diseño final propuesta #1" par las actividades deportivas y recreativas melendez	Faltan fotografías	Diseño	https://terabox.com/s/1-zD9K_uledeU7sqK9C9X-Q
Marzo	03-03-2024	Rediseño de la mascota (Ardilla) en diferentes actividades deportivas y recreativas	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1FQC-ALOMC_8mRjg5pi-KdQ
	05-03-2024	Diseño de la ardilla (camiseta para actividad tematica el pacifico)	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1FQC-ALOMC_8mRjg5pi-KdQ
	12-03-2024	Diseño de propuestas para pdf del torneo de intersedes en san fernando	Descartado	Diseño	https://terabox.com/s/1cdthaP5Iul3414Ld2AtrLQ
	13-03-2024	Diseño publicaciones redes intersedes en san fernando	Descartado por plantilla de comunicacion	Diseño	https://terabox.com/s/1cdthaP5Iul3414Ld2AtrLQ
	14-3-2024	Adaptar plantilla para publicaciones redes intersedes en san fernando	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1Tv-h3HIYiISgu2PmcN7YdQ
	18-3-2024	Fotos en Melendez del equipo polo femenino	Sin editar	Fotos	https://terabox.com/s/1m76cvFIP1M6HWz-ROjiNEw
	19-3-2024	Adaptar plantilla para publicaciones redes patinaje en Melendez	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/18Q8MXRxcbLeqiu40l6Bxng
	20-3-2024	Corrección de Diseño par las actividades deportivas y recreativas melendez (solo estudiantes)	Faltan 2 fotos	Diseño	https://terabox.com/s/1IKByvN0qZFl7qoglOj5SfA
	20-3-2024				
Abril	2-4-2024	Corrección y finalizacion de Diseño de las actividades en San fernando	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1P6ne53bXdmwOtb_WKp9Q6g
	4-4-2024	Diseño actividades Recreativas Estudiantes melendez	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1XM4AtBgdAD2i2OhRSZ703g
	12-4-2024	Propuestas de habladores	Edición y esperando correcciones	Diseño	https://terabox.com/s/16fzI87W7Ls3gIZ3z8MFTjw
	21-4-2024	ACTIVIDADES DE GRUPOS CULTURALES - Melendez	Faltan fotografías	Diseño	https://terabox.com/s/1OhaMa6OhnTw0O5S6Hs6i2w
	23-4-2024	FUTSLA FEMENINO	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/1uefdrpHGRH5ANIBa6Rkqww
	25-4-2024	Univalle en danza	Faltan fotografías	Diseño	https://terabox.com/s/1VAu9a2zBSfK58jFr550pEw
	25-4-2024	Propuesta para el consejo de regionalizacion	Finalizado	Diseño	https://terabox.com/s/13OrtwfLnt75Z32l4v4H88Q
	29-4-2024	Editar borde de fotos	Finalizado	Edición	https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1GKvpr1QKKYKqwmXf3y6PB1tNI3-_C4Ew
	29-4-2024				
Mayo	10-05-2024	Publicaciones de los juegos regionales	Falta acomodar las fotos	Diseño	https://terabox.com/s/1XYrgUOU5STjxOKFMvxhicQ
	29-05-2024	Adaptar las actividades de Melendez y san fernando en 1080X1080	Finalizadas	Diseño	https://terabox.com/s/1CrzuHroP6DHYCJXyFHcyZg

Ilustración 4. Captura de pantalla del documento de las hojas de cálculo Google Sheets.

Uno de los mayores retos fue cumplir con los plazos de entrega. Aunque no había plazos formalmente establecidos, todo era urgente o, mejor dicho, se necesitaba "para ayer". En algunos casos, las tareas eran extensas y requerían menos creatividad, lo que me permitía trabajar de manera más relajada. Sin embargo, en otras ocasiones, debía desarrollar propuestas con solo un par de días o incluso pocas horas de antelación. En estos casos, preparaba dos propuestas y, a veces, variantes de cada una, asegurando que la mejor respuesta comunicativa fuera seleccionada.

7.3. Aplicación del manual de identidad visual

Uno de los principales retos que enfrenté durante la práctica fue la aplicación del Manual de Identidad Visual de la Universidad del Valle. Este documento establece lineamientos claros sobre el uso de logotipos, paletas de colores y tipografías, lo que en ocasiones limitaba la creatividad en el desarrollo de piezas gráficas. Durante mi práctica, enfrenté múltiples desafíos al aplicar estas directrices, especialmente cuando había solicitudes que no se ajustaban completamente a las reglas establecidas.

Uno de los conflictos más recurrentes fue la necesidad de diseñar piezas gráficas atractivas dentro de los límites impuestos por el manual. Por ejemplo, el diseño de materiales informativos sobre riesgos biológicos y químicos pero utilizando exclusivamente colores

fríos y pastel (azules y violetas). Esto iba en contra de los principios básicos de señalización de peligro, donde se requiere el uso de colores que alertaran al público sobre situaciones de peligro, como amarillo y rojo, son internacionalmente reconocidos como colores de advertencia.

. Este tipo de piezas requerían el uso de colores que alertaran al público sobre situaciones de peligro, como amarillo, rojo y verde, que suelen ser utilizados para indicar diferentes niveles de riesgo. Sin embargo, estos colores no estaban permitidos dentro de la paleta oficial para las piezas de Bienestar Universitario. A pesar de estas limitaciones, busqué soluciones creativas que permitieran cumplir con los lineamientos sin comprometer la efectividad del mensaje, argumentando que la temática requería tonos que generaran alerta, pero las directrices institucionales no permitían cambios significativos. Lo máximo que logré fue incluir pequeños detalles en amarillo y naranja rojizo, colores tradicionalmente asociados con precaución y productos químicos inflamables. Las ilustraciones siguientes ejemplifican algunos de estos retos:



Ilustración 5. Captura de las piezas sobre riesgos biológicos y químicos. Autoría propia

Este caso reflejó un desafío común en el diseño institucional: encontrar el equilibrio entre respetar la identidad visual establecida y garantizar la claridad del mensaje**.**

Otro desafío fue la aplicación del manual de identidad visual de la universidad. Si bien era necesario respetarlo, en muchas ocasiones se me solicitaba modificar la paleta de colores según las preferencias de los superiores. Un caso particular fue el diseño de piezas sobre riesgos biológicos y químicos, donde se me pidió usar colores pastel y fríos, algo que iba en contra de los códigos visuales asociados a la seguridad. A pesar de mis sugerencias, solo logré incluir pequeños detalles en amarillo y naranja para mantener cierta coherencia visual con la temática.

7.4. Creación de plantillas y material grafico

Una de mis primeras tareas fue proponer formas de organizar la información sobre las actividades deportivas y recreativas, respetando el manual de identidad de la universidad. Para ello, diseñé varias opciones de plantillas, de las cuales se seleccionó una principal. Elementos de las otras propuestas fueron incorporados en trabajos posteriores. Las plantillas resultaron ser herramientas clave para mejorar la eficiencia y coherencia visual en los documentos y publicaciones. Estas plantillas suelen incluir:

- Formato: Tamaño del papel, márgenes, fuente y espaciado.
- Diseño: Colores, distribución de imágenes y gráficos.
- Contenido: Tipo de información, tablas y gráficos.

Las plantillas resultaron útiles tanto para mí como para las otras monitoras (según lo que mis jefes me expresaron), ya que permiten ahorrar tiempo al no tener que empezar desde cero cada vez, y ayudan a mantener un estilo visual coherente. Asimismo, están diseñadas para tener un aspecto profesional.

Las ventajas del uso de plantillas en equipos de trabajo incluyen:

- **Eficiencia y ahorro de tiempo:** Las plantillas estandarizan procesos y agilizan la creación de documentos y presentaciones. Al contar con un modelo prediseñado, se elimina la necesidad de comenzar desde cero, lo que ahorra tiempo y esfuerzo, especialmente en trabajos urgentes.

- **Coherencia y consistencia:** Garantizan que todos los miembros del equipo trabajen con el mismo formato, estilo y estructura, proyectando una imagen profesional y uniforme en la comunicación interna y externa. Esto es crucial para mantener la identidad visual de la organización.
- **Mejora en la colaboración:** Facilitan la colaboración entre los miembros del equipo, ya que todos parten de una misma base y pueden trabajar juntos de manera más eficiente. Esto promueve una comunicación fluida, el intercambio de ideas y la retroalimentación constructiva.
- **Reducción de errores:** Al estar predefinidas y contar con elementos prediseñados, las plantillas minimizan la posibilidad de errores ortográficos, de formato o de diseño, resultando en documentos de mayor calidad y una imagen profesional confiable.
- **Escalabilidad y crecimiento:** A medida que el equipo crece y enfrenta nuevos desafíos, las plantillas pueden adaptarse y evolucionar para satisfacer nuevas necesidades, manteniendo la eficiencia y consistencia en la creación de documentos, incluso con un mayor volumen de trabajo o la incorporación de nuevos miembros.
- **Facilita la incorporación de nuevos miembros:** Las plantillas sirven como guía para los nuevos integrantes del equipo, permitiéndoles familiarizarse rápidamente con los estándares de formato, estilo y estructura utilizados en la organización. Esto agiliza su proceso de adaptación y les permite ser productivos en menor tiempo.

Estas plantillas también me permitieron trabajar de manera más eficiente en proyectos urgentes y mantener una estética consistente en los distintos diseños realizados durante la práctica. Sin embargo, encontrar un equilibrio entre el manual de identidad y lo atractivo para los estudiantes fue un desafío constante. Para resolverlo, me enfoqué en aprovechar los colores más expresivos del manual (ver ilustración 6) y reutilizar elementos visuales de los banners institucionales (ver ilustración 7), dándoles un toque más dinámico.

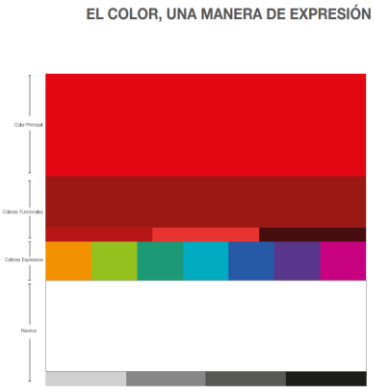


Ilustración 6. Manual de Identidad
Univalle pág 23 (paleta de colores)



Ilustración 7. Manual de Identidad
Univalle pág 47 (Aplicaciones ONLINE)

7.5. Rediseño de la mascota UVardilla

Uno de los proyectos más significativos de mi práctica fue el rediseño de UVardilla, la mascota institucional de la Universidad del Valle, en una versión adaptada para actividades deportivas. Este trabajo no solo representó un reto creativo, sino que también me permitió explorar diferentes técnicas de diseño y profundizar en la identidad gráfica institucional.

7.5.1. Historia de UVardilla

UVardilla hizo su primera aparición pública en agosto de 2017, durante el evento de bienvenida a los nuevos estudiantes. Esta mascota institucional no solo representa la biodiversidad del campus, sino también el afecto que la comunidad universitaria siente por su alma mater, así como sus principios y valores. A través de sus apariciones, UVardilla encarna la alegría, el amor, la solidaridad y la empatía que son fundamentales para una vida en comunidad. (*Ilustración.8 UVardilla*)



Ilustración 8. UVardilla.

> "La idea de crear UVardilla surgió de la relación especial entre una funcionaria de la universidad y una ardilla que vivía cerca de su oficina. A través de sus encuentros diarios, se desarrolló una relación de empatía, simbolizando la posibilidad de construir

> vínculos significativos. Gracias a su gestión, UVardilla se hizo realidad en 2017, y el nombre fue elegido por la comunidad universitaria mediante una consulta abierta.
>
> La ardilla fue seleccionada como mascota porque refleja características del espíritu universitario: adaptación, equilibrio ecológico, curiosidad y vocación de estudio e investigación. En 2019, la Superintendencia de Industria y Comercio otorgó a la universidad el registro de marca tridimensional mixta de UVardilla, permitiendo su uso exclusivo en estrategias comerciales y promoción institucional..”[2]

---

[2] Universidad del Valle. (2017). UVardilla: Mascota institucional. Vicerrectoría Académica. https://viceacademica.univalle.edu.co/es/2-tipo/414-uvardilla

7.5.2. Proceso de rediseño

El rediseño de UVardilla surgió como un proyecto dentro de mi práctica. Aunque no era obligatorio, se trataba de una solicitud importante para su implementación en diversas piezas gráficas de la universidad. Al iniciar el rediseño, me enfrenté a varios retos: un margen de tiempo limitado y la ausencia de archivos en formato PNG o JPG de la imagen original. Además, el estilo en perspectiva egipcia de la ardilla original, donde los pies están de perfil y el resto del cuerpo de frente, no era del todo satisfactorio para ninguno de nosotros (mis dos jefes y yo).

Para mi propuesta, revisé las versiones anteriores de la ardilla y analicé otras mascotas universitarias, como Andy, la ardilla de la Universidad Icesi. Andy fue elegida mediante una encuesta que identificó a la ardilla como el animal más representativo de esa universidad, simbolizando características como inteligencia, agilidad y sociabilidad. También tomé en cuenta el diseño de Nucita y sus colecciones de stickers, así como la mascota de los Juegos Olímpicos de Río 2016, Vinicius. Las poses dinámicas de Vinicius y los objetos utilizados para cada deporte me sirvieron de gran inspiración. (*Ilustración.9*)



Ilustración 9. Collage de los principales referentes

Dado el tiempo limitado, ya que aunque no era inicialmente obligatorio, necesitaban tener la nueva versión de UVardilla para el día siguiente, decidí en la primera versión mantener el mechón de pelo característico de UVardilla y su paleta de colores, pero sin el degradado ni la mancha en el "stop" (el hueco entre la nariz y los ojos). Aunque debo mencionar que las ardillas de la Universidad del Valle son rojizas, incluso algo anaranjadas, mientras que UVardilla tiene un tono marrón. Otro aspecto crucial era diferenciarla de Andy, la mascota de la Universidad Icesi. Dado que ambas son mascotas universitarias basadas en el mismo animal, ubicadas en la misma ciudad, y sus botargas son bastante similares, la principal diferencia radica en la camiseta que cada una lleva, con el logo de su respectiva institución académica.

> "la BOTARGA … utilizándose para brindar entretenimiento y generar sonrisas. Se identifica con un vestuario voluminoso que se presenta como una réplica de algún personaje, producto o mascota con fines de atraer la atención de todo público de una manera agradable y simpática generando sentimientos de alegría, confianza y amistad."[3]

---

[3] Admin. (2017, 10 mayo). *¿Qué es una Botarga? – El Volador*. https://elvolador.com/que-es-una-botarga/

Con el tiempo tan limitado, solo logré realizar las poses base y un primer intento de agregar accesorios. Envié una captura de lo que llevaba hasta ese momento para recibir algún feedback sobre mi propuesta. Lo que me dijeron fue que estaba “muy linda". Además, me dieron la libertad de hacer a la ardilla como yo quisiera (*Ilustración.10*). Esto no me pareció descabellado, ya que me habían mostrado piezas de años anteriores donde se utilizaba un diseño diferente al de la UVardilla actual. (*Ilustración.11*)

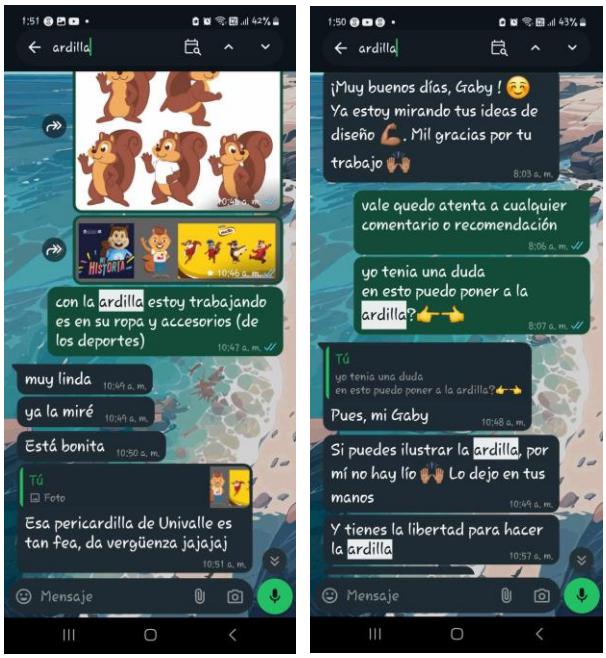


Ilustración 11. Capturas de pantalla de mi celular.



Ilustración 10. Folleto intersedes “Juegos del reencuentro” Tuluá 2023

Con la propuesta aceptada y el diseño completamente a mi cargo, me sentí emocionada y decidí crear accesorios y ropa acordes a todos los deportes y actividades que se realizan dentro de la universidad, con el objetivo de tener todo listo lo antes posible.

Uno de los elementos que quise implementar fue la creación de una colección de stickers, donde la ardilla mantuviera una pose base, pero con diferentes accesorios para adaptarse a distintas actividades. Esto facilitaría su edición rápida para nuevas acciones, permitiendo que cualquiera pudiera hacer que la ardilla realizara la acción que se requiriera. (*Ilustración.12*)

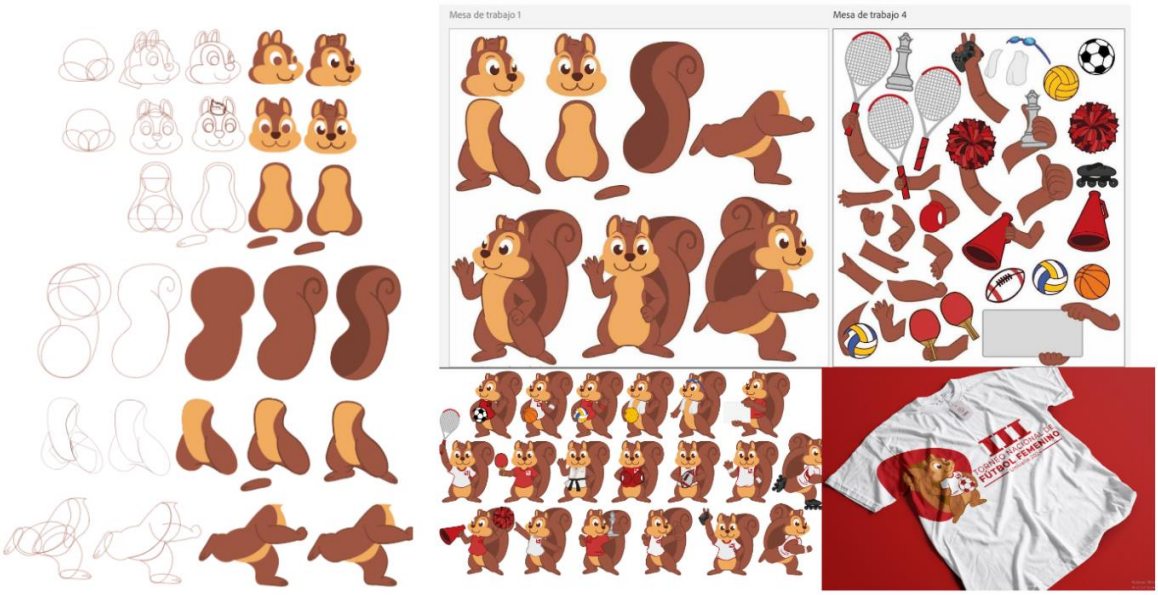


Ilustración 12. Collage del proceso y partes del redeiseño UVardilla.

Sin embargo, al completar mi propuesta y someterla a revisión, noté un parecido significativo con los personajes Chip y Dale de Disney. Esta similitud podría generar conflictos legales en términos de derechos de autor y marcas registradas, ya que Disney controla la reproducción y exhibición de estos personajes. Para evitar posibles infracciones, decidí replantear el diseño y tomarme el tiempo necesario para desarrollar una versión completamente original y sin riesgos legales.



Ilustración 13. Chip and Dale, por Bill Justice

Riesgos legales potenciales

1. **Infracción de Derechos de Autor:** Si la mascota se asemeja demasiado a Chip y Dale, podría haber problemas legales debido a los derechos de autor que Disney posee sobre estos personajes.
2. **Violación de Derechos de Marca Registrada:** Disney tiene marcas registradas relacionadas con Chip y Dale, y una similitud notoria podría considerarse una infracción, especialmente si genera confusión entre el público.
3. **Competencia desleal:** Un personaje similar podría ser interpretado como competencia desleal, aprovechando indebidamente la reputación de Disney.
4. **Demandas y acciones legales:** Si Disney considera que la similitud afecta su marca, podrían enviar una carta de cese y desistimiento. Si la universidad no cumple con la solicitud, podrían llevar el caso a los tribunales.

Estrategias para evitar problemas legales

Para garantizar que UVardilla fuera un diseño distintivo y evitar conflictos con derechos de autor, implementé las siguientes estrategias:

- **Modificar el diseño del personaje:** Realizar cambios significativos en el diseño para que UVardilla sea claramente distintiva de Chip y Dale. Esto implica revisar elementos como la forma, las proporciones y los accesorios del personaje.

- **Adoptar un estilo chibi:** Este estilo, caracterizado por cabezas grandes y cuerpos pequeños, facilita la conexión emocional con el público y otorga un aspecto simpático y accesible.

- **Simplicidad del diseño:** Un diseño limpio y directo mejora la claridad visual y facilita su reproducción en diferentes medios, como carteles, redes sociales y productos promocionales.

- **Incorporación de elementos distintivos:** Se añadió un mechón de pelo en las orejas, un rasgo poco común en otras representaciones de ardillas, lo que refuerza la unicidad de UVardilla y su reconocimiento visual.

Con esto en mente, se replanteó el diseño de la mascota universitaria, optando por un estilo *chibi*. Este estilo se elige por su simplicidad y simpatía. Los personajes chibi, caracterizados por su tamaño pequeño y cabezones, lo que les da un aspecto adorable y facilita la conexión emocional con el público, evocando sentimientos de ternura y alegría (Avalish, 2023). Además, este estilo permite la exageración de rasgos y facilita expresiones, lo que resulta útil para mostrar emociones de una manera más comprensible.

El estilo *chibi* se caracteriza por rasgos exagerados, como cabezas grandes y cuerpos pequeños. Es muy popular en manga, anime y arte de fans (Fan-Art) debido a su capacidad para expresar emociones intensas y generar conexión emocional fuerte. Este estilo enfatiza la ternura, el humor y la inocencia, lo que lo hace atractivo para representar personajes de manera divertida y ligera. (Avalish, 2023)

Al ser más "simple", el diseño de personajes chibi es más rápido de dibujar, lo que facilita su uso en diferentes situaciones. Este estilo es muy versátil y puede aplicarse a una amplia variedad de géneros, desde comedia hasta aventuras, permitiendo explorar diferentes enfoques sin necesidad de adherirse a un realismo estricto (Fiveable, 2023).

Utilizar este estilo como mascota universitaria puede traer varios beneficios, comenzando por su atractivo visual. Este estilo suele resultar más atractivo para los estudiantes, visitantes y el público en general, mejorando la imagen de la universidad al hacerla parecer más acogedora y divertida. Además, crea conexiones emocionales más rápidas y fuertes, reforzando el sentido de pertenencia. Por otro lado, su versatilidad en marketing permite su uso en una amplia variedad de formatos y productos, como redes sociales, eventos universitarios, mercancía (camisetas, tazas, libretas, etc.) y materiales promocionales, atrayendo tanto a estudiantes actuales como a futuros.

Este estilo también facilita la transmisión de emociones. Gracias a sus expresiones exageradas, una mascota chibi puede comunicar sentimientos de manera más clara y rápida, lo que es útil en campañas de comunicación para generar un ambiente positivo y divertido en la universidad. Esto permite que la mascota sea más accesible, divertida y fácil de identificar para el público en general.

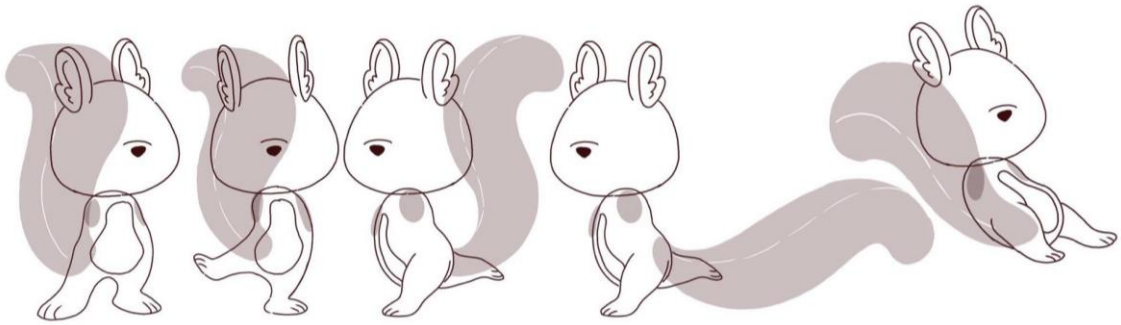


Ilustración 14. Boceto cuerpo estilo chibi

Elección de colores y detalles anatómicos

Gracias a un video del Canal Univalle TV [4], pude identificar la especie de ardilla que habita en el campus: *Sciurus granatensis* (ardilla de cola roja). Sin embargo, en un principio esto me causó cierta confusión, ya que esta ardilla tiene muchas subespecies, todas con variaciones en colores, manchas y hábitos. Después de reflexionar sobre el tema, me di cuenta de que elegir un solo color no necesariamente sería lo más adecuado, ya que durante mi práctica observé que la universidad ha intentado implementar el concepto de "Univalle Diversa", el cual busca visibilizar a todas las comunidades que forman parte de la institución para ser “más inclusivos”. Aproveché esta diversidad para desarrollar una paleta de colores representativa (*Ilustración.15)*.

---

[4] *¡Vida Silvestre en Univalle! 🐿️ Conoce la ardilla de cola roja que da. . .* (s. f.). https://www.facebook.com/watch/?v=1919987954597O3&ref=sharing

> “Según Ridge (2023), la personalización de elementos en diseño gráfico no solo otorga un carácter único a la marca, sino que también facilita la conexión emocional con el público, ya que refleja sus valores y entorno cultural. En este caso, reflejar la diversidad biológica de la universidad no solo es estéticamente relevante, sino también simbólicamente importante.”[5]



Ilustración 15. Paletas de colores.

Al observar las características de las ardillas locales, también consideré el detalle de las manchas en el rostro, que anteriormente había tratado de rescatar del diseño original en mi primera propuesta. Aunque consideré agregar estas manchas alrededor de los ojos, la mayoría de las ardillas de cola roja no presentan manchas en la cara (*Ilustración.16 y 17)*; solo algunas tienen manchas en el abdomen, una diferencia de color más claro al resto de su cuerpo. Por lo tanto, decidí mantener un color de pelaje más uniforme en UVardilla, especialmente en el contexto de su aplicación en diferentes plataformas. En el ámbito del diseño gráfico, la simplicidad se presenta como un principio fundamental para garantizar la efectividad y reconocimiento de los personajes, particularmente cuando se trata de marcas institucionales. La forma simplificada, fácilmente reconocible, junto con la correcta elección del color, permite que el personaje mantenga su coherencia visual y legibilidad, incluso en la aplicación de diferentes contextos como mercancía, redes sociales, y material promocional (Vial, 2018).

---

[5] Ridge, BV (2023, 5 de octubre). La comunicación visual: un vistazo al diseño gráfico. MEDIO Multimedia Agencia de Marketing Digital. https://www.mediummultimedia.com/diseno/como-se-comunica-el-diseno-grafico



Ilustración 17. Foto ardilla de la página: cali.gov.co La ardilla común: tesoro natural en los bosques urbanos de Cali.



Ilustración 16. Foto ardilla de la página: Natura Lista Colombia. © ELI RIOS todos los derechos reservados

La elección de un pelaje uniforme, sin detalles complejos como manchas faciales, no solo mejora la claridad visual, sino que también asegura que el diseño sea flexible y funcional en diversos medios. Un diseño limpio y directo puede aumentar el impacto visual al mantenerse claro y atractivo, independientemente del tamaño, formatos o contexto en que se utilice como grandes carteles hasta redes sociales o productos de consumo (Vial, 2018). Un diseño limpio, directo y sin elementos distractores, como las manchas faciales, puede amplificar el impacto visual del personaje, lo que resulta en una mayor retención en la memoria de los espectadores.

Por lo tanto, al aplicar estos principios a UVardilla, se logra no solo una mayor coherencia visual, sino también una conexión más efectiva con la audiencia, debido a que el diseño se mantiene fiel a su propósito sin perder identidad en formatos reducidos o en campañas de marketing.

Otro aspecto importante fue la forma de las orejas, ya que existen distintas representaciones, desde redondas hasta triangulares o en forma de gota (*Ilustración.18)*, pero inspirándome en las ardillas que les sobresale el pelo de las orejas, que no es una versión que se implemente mucho y puede hacer a UVardilla reconocible y única (*Ilustración.19)*. Esta es una característica que no es comúnmente utilizada en otras representaciones de mascotas universitarias, lo que le da a UVardilla un toque único y memorable. Las orejas con mechones de pelo no solo son una característica divertida que refuerza la personalidad de la

mascota, sino que también le otorgan un carácter más amigable y cercano, lo que aumenta su capacidad de conectar con los estudiantes. En este contexto, el diseño de mascotas con características físicas exageradas es fundamental, ya que, como indica (Boosting Brand Loyalty: The Power Of Mascots In Marketing Strategies, 2024), los elementos visuales que apelan a la ternura, como los mechones de pelo en las orejas, generan una respuesta emocional positiva que facilita la interacción del público con la figura representada.

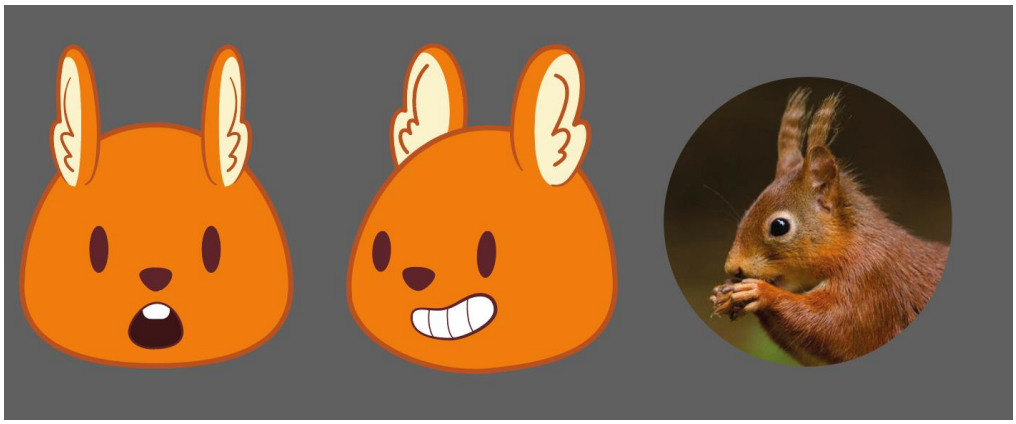


Ilustración 18. Rostro y diseño de las orejas de la ardilla

Este estilo de orejas con mechones sobresalientes también tiene una función simbólica: refuerza la idea de "unicidad" que la universidad desea transmitir. Al añadir detalles que no se encuentran comúnmente en otras representaciones de ardillas, como las de Andy de la Universidad Icesi, se asegura que UVardilla se distinga de otras mascotas de manera clara y efectiva, evitando la confusión y la posible asociación con otras marcas institucionales. Según (Mascot design & storytelling, 2023), la diferencia y singularidad en el diseño de mascotas universitarias es crucial para garantizar una identidad fuerte y memorable.



Ilustración 19. Collage de las distintas representaciones de ardillas en medios audiovisuales.

Películas y Series Animadas

- Alvin y las Ardillas
- La ardilla Hammy de Vecinos invasores.
- Las aventuras de Rocky y Bullwinkle.
- Scrat de la Era del Hielo.
- Chip y Dale - Rescue Rangers
- Arenita Mejillas - Bob Esponja
- Andie y Surly de Locos por las nueces.
- Nutty, Giggles y Splendid de happy tree friends

Videojuegos

- Vecinos de Animal Crossing
- Conker de Conker's Bad Fur Day.
- Pokemon: emolga y pachirisu.

Superando obstáculos y consolidando la propuesta

Pese al problema de derechos de autor, el tema de la mascota fue olvidado y no se volvió a retomar. Sin embargo, el proyecto me había gustado mucho y realmente quería que fuera algo funcional y útil para la universidad. Con ese propósito en mente, replanteé todo con más

cuidado y realicé la investigación adecuada para desarrollar una nueva propuesta. En este proceso, busqué consejos, observaciones e indicaciones de diseño tanto de profesores como de compañeros de clase.

Adjunto link para ver el manual realizado con rediseño de la UVardilla: Manual de Rediseño de UVardilla
https://drive.google.com/drive/folders/1ePpQG884LlyK4dhPpUvI_VkMFb0n1K6q?usp=drive_link

8. Decisión tomada, consecuencias aceptadas

8.1. Evaluación del desempeño profesional

La experiencia de la práctica permitió un crecimiento significativo en mis habilidades profesionales, especialmente en la gestión del tiempo y la capacidad de trabajar bajo presión. La flexibilidad para adaptarme a situaciones cambiantes y responder rápidamente a las necesidades del equipo fue un aspecto clave en mi desarrollo. Además, enfrenté desafíos que me permitieron fortalecer mi autonomía y toma de decisiones en el ámbito laboral.

8.2. Aprendizajes y mejora continua

Desde el inicio de mi proceso, mi objetivo era poner a prueba las habilidades adquiridas a lo largo de mi carrera universitaria. Asumía que el trabajo sería intenso y constante, por lo que quería evaluar mi capacidad para gestionar las peticiones, cumplir con los tiempos de entrega y responder a las exigencias del entorno laboral. Además, buscaba aprovechar todas las oportunidades de aprendizaje y mejora, manteniendo una actitud abierta para adquirir nuevos conocimientos. También consideré fundamental ampliar mi red de contactos, ya que en nuestro ámbito profesional, las relaciones que construimos y la impresión que dejamos con nuestro trabajo juegan un papel crucial en el crecimiento y las oportunidades futuras.

Uno de los mayores retos en el diseño fue encontrar el equilibrio entre las normativas del manual de identidad de la universidad y las expectativas de los estudiantes. Esta experiencia reflejó un dilema común en el diseño: la necesidad de adherirse a pautas establecidas mientras se innova y se capta la atención del público. El diseño de plantillas y el rediseño de UVardilla resaltaron la importancia de la creatividad en el contexto profesional. A pesar de las limitaciones, como los plazos ajustados y las restricciones del manual de identidad, encontrar un equilibrio entre las pautas institucionales y las preferencias del público objetivo fue un desafío constante.

8.3. Relevancia de las experiencias en la carrera profesional

El desarrollo profesional y adaptabilidad fueron aspectos clave durante la práctica. La experiencia con el rediseño de la mascota evidenció la importancia de ser consciente de los derechos de autor y las marcas registradas en el proceso creativo. Identificar y mitigar riesgos legales es esencial para proteger la integridad del trabajo y la reputación de la institución. Asimismo, el uso de plantillas demostró su utilidad para aumentar la eficiencia y la coherencia en la producción de materiales, facilitando tanto el trabajo individual como la colaboración en equipo. Esto resalta la importancia de establecer estándares visuales claros en el trabajo creativo.

Finalmente, la reflexión sobre la administración del tiempo durante la práctica destacó la importancia de gestionar el bienestar personal, equilibrando las exigencias laborales con las necesidades individuales y familiares. Aprender a establecer límites resulta esencial para un desarrollo profesional sostenible. Durante este proceso tuve que asumir tareas reales dentro de un ambiente profesional, ganar confianza en mis habilidades y asumir la responsabilidad de mis acciones y propuestas, así como cumplir con los plazos, más allá de lo que una calificación podría determinar en un aula de clase.

9. Hallazgos y Tips: Reflexiones para futuros profesionales

9.1. Consejos para la gestión del tiempo y productividad

Planificación y organización: Antes de comenzar cualquier proyecto, es fundamental planificar y organizar el tiempo y las tareas. Establecer prioridades y cronogramas ayuda a manejar las cargas de trabajo de manera eficiente y a cumplir con los plazos establecidos.

Registro del proceso de trabajo: Mantener un registro detallado del proceso no solo facilita la organización, sino que también proporciona evidencia del trabajo realizado, incluyendo las decisiones tomadas y las lecciones aprendidas. Este registro puede ser valioso para futuros proyectos y para el desarrollo personal y profesional.

9.2. Importancia de la adaptabilidad y la creatividad

Flexibilidad y adaptabilidad: Mantener una mentalidad flexible y estar dispuesto a adaptarse a cambios inesperados es esencial en entornos de trabajo dinámicos. Aceptar que las circunstancias pueden variar y estar preparado para ajustar los planes facilitará el éxito y la continuidad del proyecto.

Optimización de recursos a través de plantillas: El uso de plantillas estándar para la comunicación interna y externa no solo ahorra tiempo, sino que también asegura la coherencia en la identidad visual de todos los documentos. Se recomienda mantener estas plantillas actualizadas y accesibles para el equipo, lo que permite una fácil adaptación y personalización en futuros proyectos.

Consideración de aspectos legales en el diseño: Un aprendizaje importante fue el riesgo de similitudes no intencionales con personajes protegidos por derechos de autor. Para prevenir inconvenientes legales, es esencial realizar investigaciones de antecedentes y adoptar estilos lo suficientemente originales. Se recomienda revisar exhaustivamente posibles referencias y, cuando sea necesario, buscar asesoría legal al trabajar con símbolos representativos de una institución.

9.3.Impacto de la practica en el desarrollo personal

Establecimiento de límites y autocuidado: Implementar límites claros entre las obligaciones laborales y el tiempo de descanso es crucial para alcanzar un equilibrio saludable. Priorizar el autocuidado no solo mejora nuestra calidad de vida, sino que también fortalece nuestras relaciones interpersonales y fomenta un crecimiento personal significativo.

Comunicación abierta y colaborativa: Fomentar una comunicación clara y abierta con compañeros y supervisores mejora la colaboración, resuelve problemas de manera más eficiente y asegura que los objetivos del proyecto estén alineados entre todos los involucrados.

Aprendizaje continuo: Aprovechar cada experiencia laboral como una oportunidad de aprendizaje es clave para el desarrollo profesional. Buscar retroalimentación y reflexionar sobre el propio trabajo puede contribuir a un crecimiento continuo.

Priorizar el bienestar personal: Es fundamental establecer límites entre el trabajo y la vida personal. Reconocer la importancia del descanso y tomarse el tiempo necesario para aquello que realmente importa puede prevenir el agotamiento y mejorar la productividad.

10. Recomendaciones para instituciones y el mundo laboral

10.1. Expectativas para instituciones y el mundo laboral

En el ámbito profesional, las instituciones deben comprender que los trabajadores buscan un ambiente de trabajo que valore el esfuerzo, promueva el crecimiento y facilite el equilibrio entre la vida laboral y personal. Fomentar un entorno colaborativo, brindar retroalimentación constructiva y reconocer el talento de los empleados puede contribuir significativamente a su motivación y productividad.

10.2. Comunicación abierta y colaborativa

Fomentar una comunicación clara y abierta con compañeros y supervisores mejora la colaboración, resuelve problemas de manera más eficiente y asegura que los objetivos del proyecto estén alineados entre todos los involucrados. Es necesario contar con canales formales de comunicación que faciliten la orientación del practicante dentro de la estructura institucional, especialmente cuando no hay un organigrama bien definido.

10.3. Presencia del supervisor en procesos claves

Es fundamental que el jefe o un representante de la institución estén presente en los procesos clave del practicante. Esto cobra especial relevancia en proyectos que puedan tener implicaciones legales, como el rediseño de la mascota institucional. La falta de supervisión adecuada puede representar un riesgo tanto para la universidad como para el estudiante, afectando su reputación y su desarrollo profesional. Contar con una revisión rigurosa y acompañamiento oportuno es esencial para evitar inconvenientes futuros.

10.4. Priorización del bienestar personal y respeto por los horarios laborales

Es fundamental establecer límites entre el trabajo y la vida personal. Reconocer la importancia del descanso y tomarse el tiempo necesario para aquello que realmente importa puede prevenir el agotamiento y mejorar la productividad. Asimismo, una cultura organizacional que promueva la salud mental y el bienestar de sus empleados y practicantes garantizará un entorno más saludable y eficiente para todos. Además, es esencial que las instituciones respeten los horarios laborales establecidos para los practicantes, evitando asignaciones fuera del tiempo acordado y permitiéndoles desarrollar un equilibrio saludable entre sus responsabilidades académicas y laborales.

11. Material de apoyo y referencias

11.1. Documentación y bibliografía utilizada

Todo lo que complementa el proceso

Quiza, D. (2023b, diciembre 5). *La Valoración del Tiempo Personal en el Contexto Laboral. #DAVIDQUIZA*. https://es.linkedin.com/pulse/la-valoraci%C3%B3n-del-tiempo-personal-en-el-contexto-laboral-david-quiza-mvgcf

Marco teórico

Arribas, M. L. (2021). Orígenes y evolución del libro-álbum en Occidente. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8189894

Cambridge Dictionary. (2024). Deadline. Cambridge University Press. https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/deadline

Enciclopedia Significados. (2024). Proyecto de vida. https://www.significados.com/proyecto-de-vida/

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. Review of Educational Research, 77(1), 81-112. https://doi.org/10.3102/003465430298487

PuroMarketing. (2024). Mascotas y personajes de marcas: ¿Pasarán de moda? https://www.puromarketing.com

Quiza, D. (2023). La valoración del tiempo personal en el contexto laboral. LinkedIn. https://es.linkedin.com/pulse/la-valoración-del-tiempo-personal-en-el-contexto-laboral-david-quiza-mvgcf

TeraBox. (2024). TeraBox: Cloud storage & backup. Apple. https://apps.apple.com/es/app/terabox-cloud-storage-space/id1509453185

Viner, S. R. (2011). Branding a university's mascot. https://egrove.olemiss.edu/hon_thesis/2143

Plantillas

Grande, M. (2021, 20 octubre). *Qué son y para qué sirven las plantillas prediseñadas para Instagram | onaestudio*. Onaestudio. https://onaestudio.com/blog/que-son-y-para-que-sirven-las-plantillas-predisenadas-para-instagram

¿Cómo se utilizan las plantillas en el diseño gráfico? (2023, 8 septiembre). www.linkedin.com. https://es.linkedin.com/advice/1/how-do-you-use-templates-graphic-design-skills-graphic-design?lang=es

10 plantillas gratuitas de diseño gráfico para equipos creativos en 2024. (s. f.). https://clickup.com/es-ES/blog/61296/plantillas-de-diseno-grafico

Copyright

Office, U. C. (s. f.). *U.S. Copyright Office | U.S. Copyright Office*. https://www.copyright.gov/

USPTO Office of Public Affairs (OPA). (2024, 1 noviembre). *United States Patent and Trademark Office*. https://www.uspto.gov/

WIPO - World Intellectual Property Organization. (s. f.). *WIPO - World Intellectual Property Organization*. https://www.wipo.int/portal/en/index.html

Berkman Klein Center. (s. f.). Berkman Klein Center. https://cyber.harvard.edu/

UVardilla

Sciurus granatensis Humboldt, 1811. (s. f.). https://www.gbif.org/species/5219666

La ardilla común: tesoro natural en los bosques urbanos de Cali. (s. f.). https://www.cali.gov.co/dagma/publicaciones/177994/la-ardilla-comun-tesoro-natural-en-los-bosques-urbanos-de-cali/

Ardilla colorada (Sciurus granatensis). (s. f.). NaturaLista Colombia. https://colombia.inaturalist.org/taxa/46010-Sciurus-granatensis

Universidad del Valle. (2017). UVardilla: Mascota institucional. Vicerrectoría Académica. https://viceacademica.univalle.edu.co/es/2-tipo/414-uvardilla

(Mamíferos del municipio de Galeras - Sucre, Colombia.) · NaturaLista Colombia. (s. f.). NaturaLista Colombia. https://colombia.inaturalist.org/guide_taxa/733285

Vectorial. (2023, 22 diciembre). *Daniel Díaz: La magia detrás de Andy - Universidad Icesi*. Universidad Icesi. https://www.icesi.edu.co/7481-daniel-diaz-la-magia-detras-de-andy/

Admin. (2024, 2 octubre). El-estilo-chibi. *Academia de dibujo y pintura Barcelona, Gràcia - Taure*. https://www.academiataure.com/el-estilo-chibi/

Avalish. (2023). What is Chibi Design? Exploring the Adorable World of Chibi Characters. Recuperado de https://www.avalish.com

Fiveable. (2023). Creating appealing characters and designs | 2D Animation Class Notes. Recuperado de https://library.fiveable.me

Vial, J. J. M. (2018, 10 de noviembre). El rol de la antropomorfología en la creación de personajes publicitarios para generar credibilidad de marca. Caso de papelerías [UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS]. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/625241/ManriqueV_J.pdf?sequence=1

Boosting Brand Loyalty: The power of mascots in marketing strategies. (2024). DATADAB. Recuperado 9 de noviembre de 2024, de https://www.datadab.com/blog/boosting-brand-loyalty-the-power-of-mascots-in-marketing-strategies/

Mascot design & storytelling: Create Brand Identity & Emotional Connection with consumers. (2023, diciembre 18). Dddd.Ae. https://blog.dddd.ae/en/character-and-mascot-design/mascot-design-storytelling-create-brand-identity-emotional-connection-with-consumers

11.2. Recursos y herramientas empleadas

- Plantillas gráficas para redes sociales y material institucional.
- Software de diseño (Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign).
- Documentación en Google Drive y TeraBox para almacenamiento de archivos.
- Google Sheets para organización y seguimiento de proyectos.
- Manual de Identidad Visual de la Universidad del Valle.

Estas fuentes y herramientas fueron fundamentales en el desarrollo del proceso de práctica, garantizando una documentación efectiva y una aplicación adecuada de los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño Gráfico.

12. Evidencias Graficas y Diseños realizados

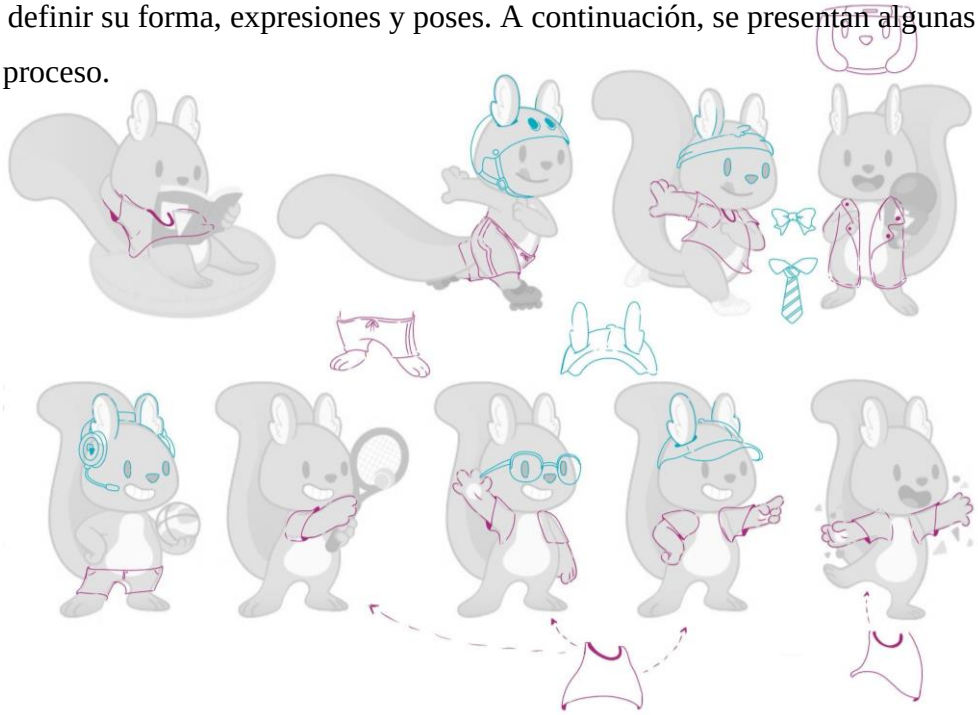
A continuación, se presentan algunas de las evidencias gráficas del trabajo realizado durante la práctica.

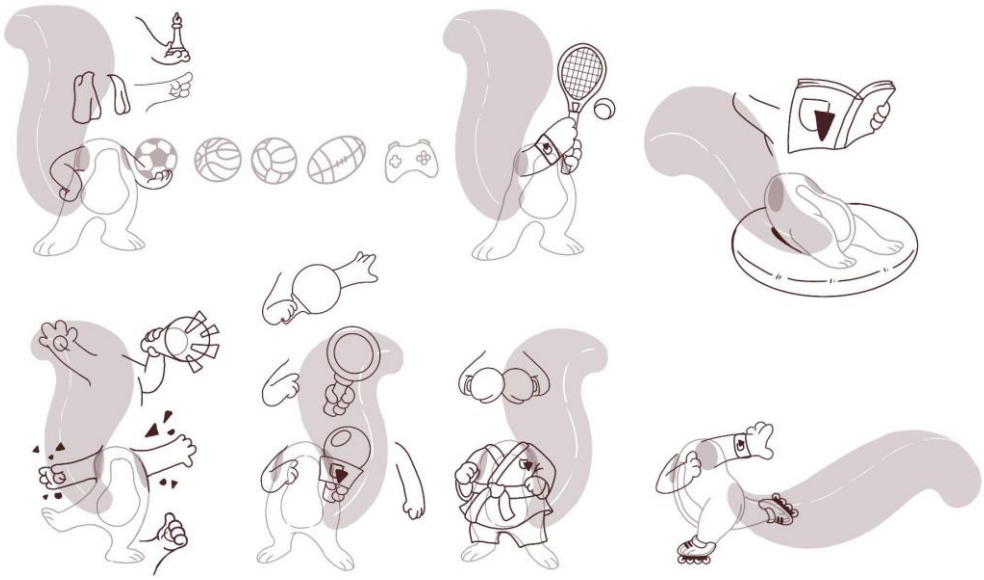
12.1. Manual del rediseño de UVardilla

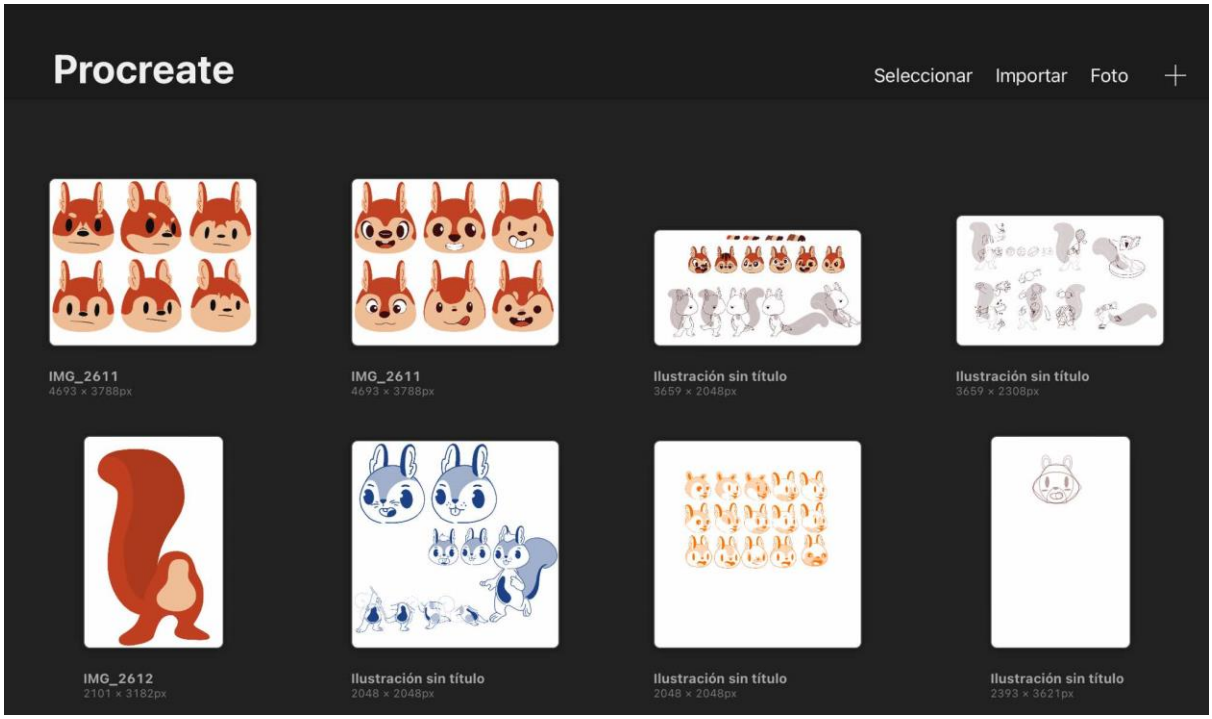
El siguiente documento contiene el manual de identidad visual del rediseño de UVardilla, en el cual se especifican los lineamientos gráficos, la paleta de colores, las aplicaciones y variaciones del personaje. manual.mascota.pdf

12.2. Fotos de bocetos

Durante el proceso de rediseño de UVardilla, se realizaron diversos bocetos exploratorios para definir su forma, expresiones y poses. A continuación, se presentan algunas imágenes de este proceso.







12.3. Capturas de pantalla de algunos trabajos asignados por el CDU.

En esta sección se incluyen capturas de pantalla, ilustraciones y diseños creados durante la práctica profesional. Estos materiales evidencian el trabajo desarrollado en la Sección de Cultura, Recreación y Deporte, reflejando la aplicación de habilidades en diseño gráfico, la adaptación de materiales a la identidad visual de la universidad y la implementación de estrategias comunicativas en medios digitales e impresos.




Vicerrectoría de
Bienestar Universitario
PATINAJE
Horarios
Martes y Jueves 7:00 p.m. a 8:30 p.m.
Canchas exteriores, Campus Meléndez
Qr Whatsapp del
equipo formativo
Docente:
Julieth Candamil
Vicerrectoría de
Bienestar Universitario
PATINAJE
Horarios
Martes y Jueves 7:00 p.m. a 8:30 p.m.
Canchas exteriores, Campus Meléndez
Qr Whatsapp del
equipo formativo
Docente
Julieth Candamil