PUCE Pontificia Universidad Católica del Ecuador | Diseño Gráfico

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE HÁBITAT, INFRAESTRUCTURA Y CREATIVIDAD

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

SISTEMA DE INFORMACIÓN GRÁFICO Y AMBIENTAL PARA TRANSFORMAR ESPACIOS DE TRÁNSITO EN CATALIZADORES DE BIENESTAR EN ESTUDIANTES DEL CAMPUS NAYÓN-PUCE

Autor: Luis Encalada

Tutor: Mtr. Anabel Soraya Quelal

2026

Agradecimientos

Agradezco a la vida por darme la oportunidad de aprender, crecer y compartir este camino con personas valiosas, quienes, de una u otra forma, han sido inspiración y motivación para seguir adelante. De manera especial, agradezco a mi familia por su apoyo incondicional, su confianza y por acompañarme durante todo mi proceso académico.

A mis docentes, gracias por compartir sus conocimientos, por orientarme en el desarrollo de este proyecto y por formar parte importante de mi aprendizaje a lo largo de la carrera.

Aunque estas palabras son breves, lo que me llevo de este proceso permanece en mi corazón y en mi memoria. Cada experiencia, enseñanza y persona que formó parte de este camino seguirá presente en todo lo que construya de aquí en adelante.

Índice

Figuras. 4

Tablas....5

DESCRIPCIÓN DEL CASO 6

Antecedentes 7

Hipótesis 12

Objetivos....12

1.1 Presentación del caso 13

1.2 Diagnóstico del caso 14

1.3 Caracterización del usuario....19

1.4 Análisis tipológico....21

SOLUCIÓN GRÁFICA 27

1.5 Definición del problema gráfico 28

1.6 Requerimientos del proyecto....28

2.1 Generación de la idea 31

2.2 Exploración de la forma....37

2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico....43

2.4 Desarrollo del prototipo 46

Señales orientadoras 48

Personaje guía 49

Viniles adhesivos 50

Comunidad digital....51

Maqueta 52

2.5 Detalles técnicos y de producción 56

2.6 Evaluación de la propuesta....61

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES....78

Conclusiones....78

Recomendaciones....79

Bibliografía....80

Anexos....83

Índice de Figuras y Tablas

Figuras

Figura 1 Árbol de problemas....10
Figura 2 Contenedor usado como área de descanso en el campus Nayón - Puce....13
Figura 3 Datos sobre el área de descanso del campus Nayón - Puce--....13
Figura 4 Infografía de los resultados de las ecuestas realizadas a los estudiantes del campus Nayón - Puce....16
Figura 5 Fotografías y medidas del lugar (contenedor por fuera del campus Nayón - Puce....17
Figura 6 Fotografías y medidas del lugar (contenedor por fuera) del campus Nayón -Puce....18
Figura 7 Mapa de empatia....20
Figura 8 Collage de la exposición gráfica interactiva de Stefan Sagmeister: The happy show....21
Figura 9 Collage de la Campaña global de comunicación gráfica de Coca Cola Open....22
Figura 10 Collage del proyecto Human Interface Guidelines de Apple....23
Figura 11 Collage del proyecto de identidad visual, diseño gráfico t ambiental....24
Figura 12 Mapa mental para la generación de la idea....32
Figura 13 Bocetos de asociaciones forzadas para la generación de la idea....32
Figura 14 Figuras retóricas para la generación de la idea....33
Figura 15 Bocetos de la exploración de la forma del concepto Flow Vital....38
Figura 16 Idea del estilo gráfico del concepto Flow Vital....38
Figura 17 Bocetos de la exploración de la forma del concepto “Ritmo interno” 39
Figura 18 Idea del estilo gráfico del concepto “Ritmo interno....39
Figura 19 Bocetos de la exploración de la forma del concepto “Néctar de la pausa....40
Figura 20 Idea del estilo gráfico del concepto “Néctar de la pausa”....40
Figura 21 Idea del estilo gráfico del concepto “Germinay”....41
Figura 22 Idea del estilo gráfico del personaje del concepto “Germinay”....42
Figura 23 Boceto de la entrada del área de descanso....42
Figura 24 Boceto del termómetro de Floración....43
Figura 25 Boceto de la Zona de Expresión....43
Figura 26 Diseño de las señales orientadoras....45
Figura 27 Diseño de personaje “Germi”....46
Figura 28 Contenedor del Área de descanso....48
Figura 29 Publicaciones de la comunidad digital de Germinay....48
Figura 30 Maqueta del área de descanso con escala 1:12....49
Figura 31 Cromática del proyecto Germinay....50
Figura 32 Retícula utilizada en el proyecto....52
Figura 33 Fotografía de la Subdecana Validando el proyecto....60
Figura 34 Fotografía del estudiante 1 validando el proyecto....64
Figura 35 Fotografía del estudiante 2 validando el proyecto....68
Figura 36 Fotografía de estudiantes validando el proyecto....72

Índice de Figuras y Tablas

Tablas

Tabla 1 Cuadro tipológico comparativo.....25
Tabla 2 Esquema vectores de la forma.....30
Tabla 3 Validación del espacio físico con la Subdecana del Campus Nayón-Puce.....62
Tabla 4 Validación del espacio físico con la Subdecana del Campus Nayón-Puce.....63
Tabla 5 Validación del espacio digital con la Subdecana del Campus Nayón-Puce.....64
Tabla 6 Validación del espacio físico con el estudiante 1 del Campus Nayón-Puce.....66
Tabla 7 Validación del espacio físico con el estudiante 1 del Campus Nayón-Puce.....67
Tabla 8 Validación del espacio digital con el estudiante 1 del Campus Nayón-Puce.....68
Tabla 9 Validación del espacio físico con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce.....70
Tabla 10 Validación del espacio físico con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce.....71
Tabla 11 Validación del espacio digital con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce.....72
Tabla 12 Validación del espacio físico con el estudiante 3 del Campus Nayón-Puce.....74
Tabla 13 Validación del espacio físico con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce.....75
Tabla 14 Validación del espacio digital con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce.....76

Descripción del caso

Antecedentes

1. Introducción y contexto general

La importancia de este tema radica en que el bienestar subjetivo, entendido como la evaluación global que hace una persona sobre su vida, se asocia directamente con la salud mental, la productividad y las relaciones interpersonales. De acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (2022), los problemas relacionados con la salud mental —como la depresión y la ansiedad— afectan a más de 280 millones de personas en el mundo, lo que representa uno de los principales desafíos sociales y económicos de este siglo. En este sentido, la felicidad no debe verse como un concepto abstracto o emocional, sino como un componente fundamental del bienestar integral de los individuos y de las sociedades.

Diversos estudios han mostrado que la satisfacción con la vida está influida tanto por factores internos (como la personalidad, las emociones y la percepción de control) como por factores externos (como el contexto económico, las redes sociales y la calidad institucional) (Diener, 1984; Ryff, 1989; Ryan & Deci, 2001). Esta multiplicidad de determinantes hace que el estudio de la felicidad sea interdisciplinario, involucrando áreas como la psicología, la sociología, la economía y la salud pública. En consecuencia, los gobiernos y organismos internacionales han comenzado a desarrollar indicadores específicos para medirla, tales como el Índice de Vida Mejor de la OCDE, el Índice de Felicidad Nacional Bruta de Bután y las encuestas regionales como el Latinobarómetro.

Bajo este contexto, la presente investigación sostiene que la implementación de una intervención gráfica basada en el diseño de información y gráfica ambiental en las áreas de descanso de la PUCE-ICAM, permite elevar la percepción de bienestar subjetivo de los estudiantes, transformando espacios de tránsito en catalizadores de bienestar (eudaiomonia) y sentido de pertenencia.

2. Antecedentes históricos y teóricos

La búsqueda de la felicidad no es un fenómeno reciente. Desde la filosofía clásica, Aristóteles propuso en su obra Ética a Nicómaco el concepto de eudaimonía, que alude a la realización de las virtudes y al sentido de propósito como la forma más elevada de felicidad (Aristóteles, trad. 1998).

En el ámbito psicológico, Ed Diener (1984) introdujo el concepto de bienestar subjetivo, compuesto por tres elementos: la satisfacción con la vida, la presencia de afectos positivos y la ausencia de afectos negativos. Este modelo sirvió como base para el desarrollo de escalas de medición ampliamente utilizadas, entre ellas la Satisfaction with Life Scale.

Más adelante, Martin Seligman (2002), a través de su obra Authentic Happiness, impulsó el enfoque de la psicología positiva, planteando que la felicidad surge del fortalecimiento de las capacidades personales, las emociones positivas, el compromiso y la búsqueda de significado. Para este autor, el uso consciente de las fortalezas y virtudes contribuye a alcanzar un bienestar más duradero y significativo.

Desde otra perspectiva, Ryff (1989) y posteriormente Ryan y Deci (2001) distinguieron dos formas de comprender el bienestar: la visión hedónica, relacionada con el placer y la satisfacción inmediata, y la visión eudaimónica, vinculada al desarrollo personal y la autorrealización. Sus planteamientos destacan que el bienestar no depende únicamente de experiencias agradables, sino también de contar con oportunidades que favorezcan la autonomía, el crecimiento individual y las relaciones sociales. Bajo esta mirada, la felicidad se entiende como un fenómeno complejo que reúne emociones, metas personales y sentido de vida.

Las investigaciones más recientes han ampliado esta comprensión al considerar el papel que desempeña el entorno en la calidad de vida de las personas. Helliwell (2024) señalan que aspectos como la confianza entre ciudadanos, la generosidad, la seguridad y la transparencia institucional influyen directamente en la satisfacción vital.

3. Antecedentes prácticos e institucionales

Hoy en día, varios países han empezado a incluir el bienestar de las personas en sus políticas, entendiendo que el desarrollo no se mide solo con dinero.

Un ejemplo claro es Bután, que en 1972 creó la Felicidad Nacional Bruta como alternativa al PIB. Con este enfoque, evalúan el progreso considerando la salud, la educación, la cultura, el gobierno y el medio ambiente (Ura, Alkire & Zangmo, 2012), poniendo el bienestar de la gente en el centro.

De igual manera, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2024) ha desarrollado el Better Life Index, que compara la calidad de vida de sus países miembros mediante indicadores de ingreso, trabajo, educación, medio ambiente, comunidad y equilibrio vida-trabajo. Este tipo de instrumentos ha permitido identificar brechas y orientar políticas centradas en el bienestar humano.

En América Latina, los resultados del Latinobarómetro (2023) muestran que, pese a los avances en algunos indicadores sociales, la región continúa enfrentando altos niveles de desigualdad, inseguridad y desconfianza institucional. Estas condiciones limitan la satisfacción con la vida de la población y evidencian la necesidad de fortalecer políticas públicas que promuevan la cohesión social y el bienestar emocional.

4. Análisis en la región, en el país y en la ciudad

En América Latina, los niveles de felicidad presentan diferencias importantes entre países. Costa Rica y Uruguay se encuentran entre los mejor posicionados de la región debido a factores como la estabilidad democrática, el acceso a servicios sociales y la inversión en educación (World Happiness Report, 2024).

Otras naciones han mostrado descensos en sus indicadores por problemas relacionados con la inseguridad, el desempleo y la percepción de corrupción. Estas condiciones influyen en la salud mental y en la forma en que las personas valoran su calidad de vida.

Ecuador ocupó el puesto 74 en el World Happiness Report (Helliwell et al., 2024), con una puntuación promedio de 5,7 sobre 10. Aunque este resultado refleja un nivel moderado de satisfacción, todavía existen retos importantes vinculados con la salud mental, la estabilidad laboral y la confianza en las instituciones. La Encuesta de Condiciones de Vida realizada por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC, 2022) indica que cerca del 38 % de los hogares ecuatorianos tienen dificultades para cubrir sus necesidades básicas, situación que repercute en la percepción de bienestar de la población.

En la ciudad de Quito se observa una realidad semejante. A pesar de contar con uno de los niveles de ingreso más altos del país, enfrenta problemas de movilidad, estrés urbano, desempleo y un aumento de trastornos emocionales en adolescentes y adultos jóvenes (Ministerio de Salud Pública, 2023). Estos factores inciden en la disminución de la satisfacción con la vida y en la percepción de felicidad cotidiana. Según el INEC (2022), el 46% de los quiteños considera que su situación económica ha empeorado respecto a años anteriores, lo cual afecta su motivación, su bienestar y su confianza en el futuro.

Para desarrollar el planteamiento del problema se tomó como referencia la metodología de preguntas estratégicas propuesta por Johnson (2012), la cual permite analizar problemas de diseño y comunicación a partir de interrogantes clave sobre su origen, sus causas y sus posibles consecuencias. Estas preguntas fueron adaptadas al contexto del Campus Nayón-PUCE con el fin de explorar la problemática desde una mirada gráfica, espacial y comunicacional. Por ello, se formularon preguntas como: ¿cuál es el problema principal que se quiere abordar?, ¿qué factores contribuyen a ese problema? y ¿cuáles son sus consecuencias en la experiencia de los usuarios?.

El problema de los bajos niveles de felicidad y satisfacción por la vida en el Campus Nayón de la PUCE se puede comprender mediante el siguiente árbol de problemas (Figura 1). Aquí se pueden observar las causas y efectos que surgen cuando los espacios de descanso no cuentan con una intervención gráfica y ambiental adecuada.

5. Planteamiento del problema: árbol de problemas

Figura 1.
Árbol de problemas



Nota: *Elaboración propia*

El árbol de problemas evidencia que los bajos niveles de felicidad y satisfacción por la vida son el resultado de diversos factores que influyen en la experiencia cotidiana de los estudiantes. La falta de oportunidades para fortalecer las relaciones interpersonales, las dificultades para acceder a recursos de apoyo emocional y las limitaciones presentes en el entorno físico contribuyen a generar una percepción menos positiva de la vida universitaria.

El problema gráfico no se entiende solo como una preocupación por los bajos niveles de felicidad y satisfacción con la vida de los estudiantes. También se relaciona con la falta de elementos visuales y ambientales que ayuden a que el área de descanso sea reconocible, acogedora y significativa.

El análisis también permite identificar que la problemática no solo afecta el bienestar individual, sino que repercute en la manera en que las personas se relacionan con su comunidad y con los espacios que habitan. Cuando los estudiantes no cuentan con espacios que promuevan el descanso o la apropiación del lugar, es más difícil que desarrollen una conexión con el entorno universitario. Esto puede afectar su sentido de pertenencia y la forma en que perciben su experiencia dentro de la institución.

Esta situación afecta tanto en el ámbito personal como académico, ya que puede generar mayores niveles de estrés, una menor motivación y una participación más limitada en las actividades de la comunidad estudiantil. Si estas condiciones se mantienen a lo largo del tiempo, también pueden influir en la calidad de la experiencia universitaria y en la construcción de vínculos con el entorno.

Los resultados obtenidos muestran la importancia de desarrollar estrategias que contribuyan a mejorar la experiencia de los estudiantes dentro del Campus Nayón de la PUCE.

En este sentido, el diseño gráfico y ambiental representa una oportunidad para transformar espacios cotidianos en entornos más acogedores, participativos y significativos, capaces de promover experiencias asociadas al bienestar, la satisfacción por la vida y el fortalecimiento del sentido de pertenencia.

HIPÓTESIS DE TRABAJO

Se plantea que la implementación de un sistema de información gráfico y ambiental en los espacios de descanso del Campus Nayón de la PUCE favorecerá una mejor relación entre los estudiantes y su entorno, contribuyendo al incremento de la satisfacción con la vida, la percepción de bienestar comunitario y el sentido de pertenencia.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Fortalecer el sentido de pertenencia y promover la satisfacción con la vida y el bienestar comunitario de los usuarios mediante la implementación de un proyecto de Diseño Gráfico en los espacios físicos de la Asociación de Estudiantes del campus Nayón-PUCE, con el propósito de mejorar la experiencia, la percepción del entorno, y el bienestar comunitario de sus usuarios.

Objetivos Específicos:

1.- Identificar los principales factores como medios de comunicación e intereses gráficos de los estudiantes para definir los requisitos que permitan desarrollar el proyecto.

2.- Diseñar un proyecto gráfico que contribuya en el bienestar (motivación, incentivo) de los estudiantes dentro del entorno universitario.

3.- Medir el impacto del proyecto dentro del entorno universitario mediante herramientas de validación con los estudiantes del campus y un comitente.

1.1 Presentación del caso

Este espacio surge como una respuesta a la necesidad de los estudiantes de contar con un lugar destinado al descanso, la socialización y el desarrollo de actividades informales fuera del aula. Su ubicación y características lo convierten en un punto de encuentro dentro de la dinámica universitaria, permitiendo que los usuarios realicen pausas, interactúen con otros miembros de la comunidad estudiantil o desarrollen actividades académicas en un entorno más flexible.

En la actualidad, el contenedor presenta limitaciones relacionadas con su comunicación visual y su integración con el entorno. A pesar de ser un espacio frecuentemente utilizado, carece de elementos gráficos y ambientales que favorezcan una experiencia más acogedora, orientadora y significativa para sus usuarios.

Esta situación representa una oportunidad de intervención desde el diseño gráfico y ambiental, entendiendo el espacio no solo como un lugar de permanencia, sino como un entorno capaz de influir en las percepciones, emociones y experiencias de quienes lo utilizan. De esta manera, se plantea la posibilidad de transformar el contenedor en un espacio que promueva una relación más positiva entre los estudiantes y su entorno dentro del Campus Nayón de la PUCE.

Figura 2.
Contenedor usado como área de descanso en el campus Nayón-PUCE



Figura 3.
Datos sobre el área de descanso en el campus Nayón-PUCE

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
INSTITUCIÓN	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR (PUCE)
INSTITUCIÓN	Campus Nayón
ESPACIO ESPECÍFICO	Área de descanso y Asociación de Estudiantes (Estructura modular tipo contenedor)
UBICACIÓN GEOGRÁFICA	Parroquia de Nayón, Quito, Ecuador
USUARIOS	Estudiantes universitarios de pregrado (rango de edad; 18 a 22 años)

1.2 Diagnóstico del caso

Con el propósito de comprender la problemática abordada en esta investigación y fundamentar el desarrollo de la propuesta de diseño, se aplicaron técnicas de levantamiento de información que permitieron conocer tanto las características del contexto como las percepciones de los usuarios. Estas técnicas incluyeron investigación secundaria, mediante la revisión de información institucional y documental relacionada con el Campus Nayón de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, y encuestas anónimas dirigidas a estudiantes de la comunidad universitaria.

La investigación secundaria permitió comprender las características generales del Campus Nayón y reconocer el papel que cumplen los espacios de permanencia dentro de la experiencia estudiantil. A partir de la revisión de fuentes institucionales se identificó que estos espacios no solo cumplen una función operativa, sino que también influyen en la interacción social, el bienestar y la construcción del sentido de pertenencia dentro de la comunidad universitaria.

De manera complementaria, se aplicó una encuesta anónima a 33 estudiantes (Véase Anexo 1) con el objetivo de conocer su percepción sobre la satisfacción con la vida universitaria, la influencia del entorno físico en su bienestar y sus preferencias respecto a posibles intervenciones gráficas y ambientales dentro del espacio.

Los resultados obtenidos evidenciaron que la mayoría de los participantes presentan niveles intermedios de satisfacción con la vida.

Las respuestas se concentraron principalmente en los valores medios de la escala utilizada. Esto sugiere que, aunque los estudiantes no perciben una situación negativa de manera general, todavía existen aspectos de su experiencia universitaria y bienestar cotidiano que pueden fortalecerse. Una parte importante de los participantes también señaló que hay elementos de su vida estudiantil que podrían mejorar (véase anexo 1), lo que refleja oportunidades para desarrollar acciones orientadas a enriquecer su experiencia dentro del campus.

Los datos obtenidos muestran que los estudiantes perciben una relación entre los espacios físicos y su estado de ánimo. Sin embargo, la mayoría de valoraciones se ubicó en niveles intermedios, lo que indica que los espacios actuales no generan un impacto positivo suficientemente fuerte en la experiencia de los usuarios.

Otro aspecto relevante fue la influencia que tienen los elementos visuales dentro del entorno universitario. Los participantes señalaron que los recursos gráficos pueden contribuir a despertar interés, motivación y una percepción más favorable de los espacios. Las preferencias se inclinaron principalmente hacia colores relacionados con la naturaleza, especialmente

las tonalidades verdes, además de recursos visuales como ilustraciones abstractas, fotografías de paisajes naturales y composiciones geométricas. También se observó una mayor afinidad por propuestas visuales con características juveniles, tecnológicas y contemporáneas (véase anexo 1), elementos que sirvieron como referencia para el desarrollo conceptual de la propuesta.

Las encuestas también reflejaron una actitud positiva hacia la participación y la co-creación. Más de la mitad de los estudiantes manifestó interés en involucrarse en iniciativas orientadas a mejorar los espacios de descanso, aportando conocimientos y habilidades relacionadas con la ilustración, la fotografía, la producción de contenidos y la implementación de recursos gráficos.

Los hallazgos obtenidos muestran una oportunidad clara para intervenir desde el diseño gráfico y ambiental.Si bien los estudiantes presentan niveles moderados de satisfacción y bienestar, también manifiestan necesidades relacionadas con la calidad de los espacios de descanso, la presencia de estímulos visuales significativos y la construcción de experiencias más positivas dentro del Campus Nayón de la PUCE. Estos hallazgos constituyen la base para el desarrollo de una propuesta orientada a transformar espacios de permanencia en entornos capaces de promover bienestar, satisfacción por la vida y sentido de pertenencia.

Los datos permiten identificar que el área de descanso y los espacios asociados a la vida estudiantil carecen de una estrategia visual que fortalezca la experiencia del usuario, lo que refuerza la necesidad de una intervención desde el diseño gráfico orientada a mejorar la percepción del entorno, el bienestar emocional y el sentido de pertenencia de los estudiantes.

A continuación, se presenta una infografía que sintetiza los principales hallazgos obtenidos durante el proceso de diagnóstico y que sirvieron de base para el desarrollo de la propuesta de diseño:

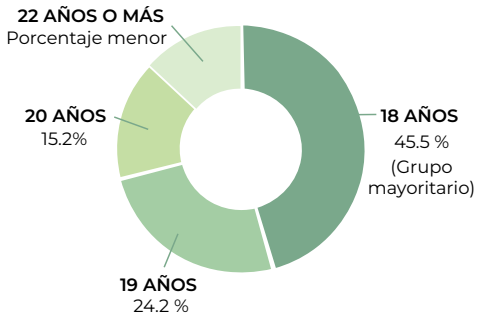
Figura 4.
Infografía de los resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes del Campus Nayón - Puce

RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS SOBRE NIVELES DE FELICIDAD Y SATISFACCIÓN POR LA VIDA

PERFIL DE LA MUESTRA (DEMOGRAFÍA)

TOTAL DE ESTUDIANTES ENCUESTADOS:
33 ESTUDIANTES

DISTRIBUCIÓN POR EDAD



SATISFACCIÓN CON LA VIDA ESTUDIANTIL

REALIDAD ACTUAL



CONDICIONES DEL ENTORNO:



EXPERIENCIA EN EL CAMPUS



LOGROS OBTENIDOS



DESEO DE CAMBIO



PERCEPCIÓN DEL ENTORNO FÍSICO Y BIENESTAR

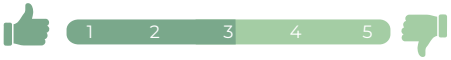
ESTADO DE ÁNIMO



DESCONEXIÓN



ESTÍMULOS VISUALES



IMPACTO DEL ESTRÉS



PREFERENCIAS DE DISEÑO

PALETA DE COLORES FAVORITA



Tonos naturaleza/verdes (60.6%)

Tonos pasteles (30.3%)

CONTENIDO VISUAL MOTIVADOR



Ilustraciones abstractas (36.4%)



Gráfica geométrica (36.4%)



Fotografía de naturaleza (33.3%)

PERSONALIDAD VISUAL DESEADA



Juvenil (48.5%)

Tecnológica (45.5%)





Moderna (36.4%)

Urbana (33.3%)



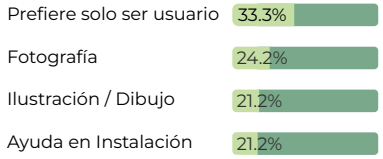
POTENCIAL DE CO-CREACIÓN



EL 66.7%

de los encuestados estaría dispuesto a colaborar en un proyecto gráfico para las áreas de descanso en su facultad.

HABILIDADES CON LAS QUE PUEDEN APORTAR



TIEMPOS DE COLABORACIÓN



TAREAS RÁPIDAS (5-10 min) 42.4%

REUNIONES/ IDEACIÓN (15-30 min) 33.3%

EJECUCIÓN TÉCNICA (+30min) 24.2%

Figura 5.
Fotografías y medidas del lugar (contenedor por fuera) de descanso del campus Nayón - Puce

Análisis en el espacio del Area de Descanso

EXTERIOR

INTERIOR









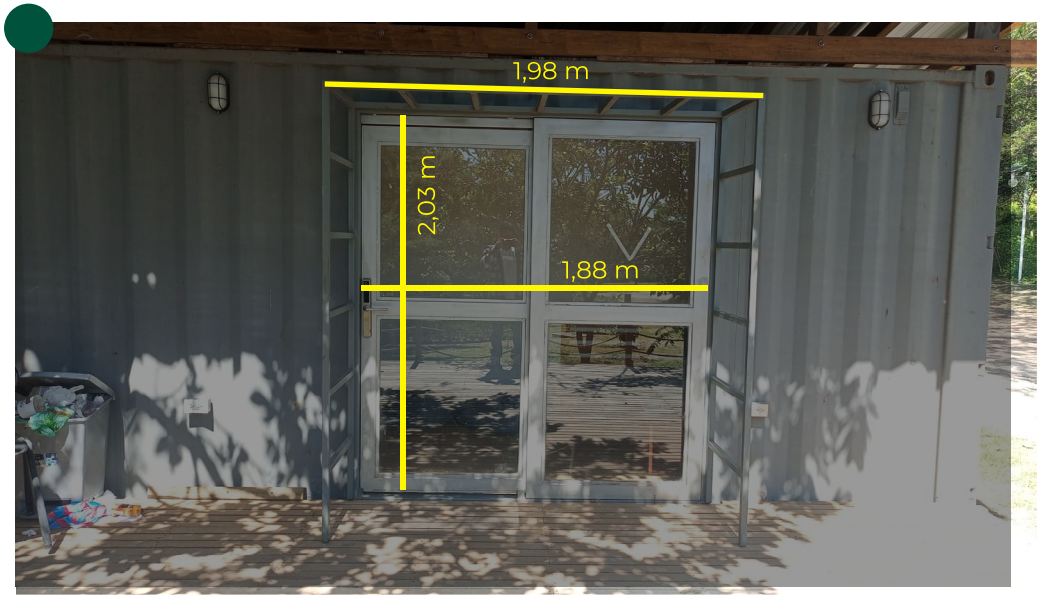
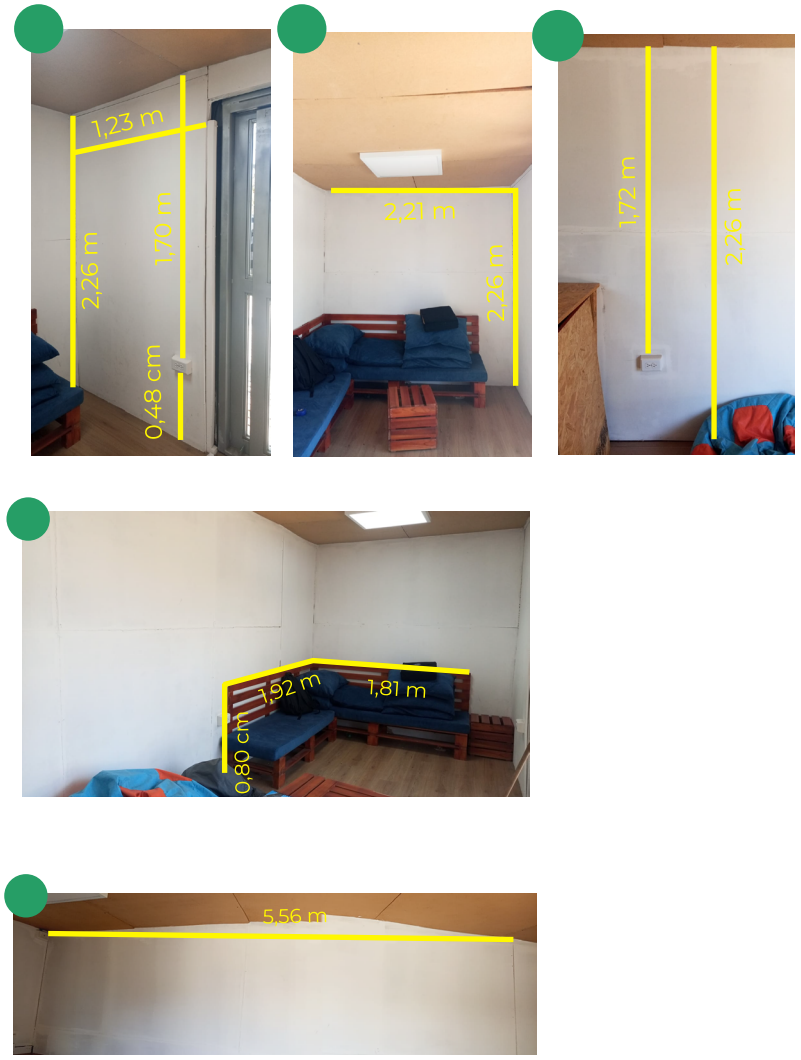








Figura 6.
Fotografías y medidas del lugar (contenedor por fuera) de descanso del campus Nayón - Puce



Fisicamente se observa un contenedor metálico, de dimensiones (ver figura 5 y 6), aquí los chicos de la facultad descansan en sus tiempos libres buscando liberarse del estrés, la mayor parte del tiempo llegan en grupos de 2-3 personas pero también solos, en el interior del contenedor encontramos 2 asientos grandes tipo sofacama donde se acuestan, 2 mesas pequeñas donde colocan objetos personales pero que también se usan como asientos por su resistencia, 2 puffs que se usan como asientos y para recostarse, 1 lavabo de cocina que no se usa, y 2 puertas de vidrio y metal; 1 fija y 1 corrediza.

Las dimensiones del espacio permiten identificar que se trata de un área de tamaño reducido a mediano, destinada principalmente a la permanencia temporal de los estudiantes. Aunque el espacio cumple adecuadamente su función como zona de descanso y encuentro, sus características físicas limitan la incorporación de nuevos elementos de gran escala.

Las dimensiones del espacio muestran que se trata de un área destinada principalmente al descanso y la permanencia temporal de los estudiantes. Aunque cumple adecuadamente esta función, sus características físicas limitan la incorporación de elementos de gran escala. Por ello, la propuesta plantea recursos de diseño gráfico y ambiental capaces de mejorar la experiencia de los usuarios sin modificar la estructura existente.

Actualmente, el área de descanso presenta una diferencia entre la función que cumple y la experiencia visual que ofrece. A pesar de estar pensada para el reposo y la interacción, predominan materiales industriales como el metal del contenedor y existe una escasa presencia de elementos gráficos que aporten identidad al lugar. Esto genera un ambiente poco atractivo y con una conexión limitada con quienes lo utilizan.

Desde la perspectiva del diseño gráfico, el espacio cuenta con pocos estímulos visuales relacionados con el bienestar y la permanencia. La ausencia de color, mensajes motivacionales y recursos gráficos integrados hace que el lugar sea percibido principalmente como un espacio funcional, reduciendo las posibilidades de generar experiencias positivas y memorables para los estudiantes.

La información recopilada mediante la investigación secundaria y las encuestas permitió conocer la problemática desde diferentes puntos de vista y comprender cómo el entorno físico influye en la experiencia estudiantil. Aunque los estudiantes presentan niveles moderados de satisfacción con la vida, los datos reflejan oportunidades de mejora vinculadas con la calidad de los espacios de descanso, la incorporación de recursos visuales significativos y la creación de experiencias más enriquecedoras dentro del campus.

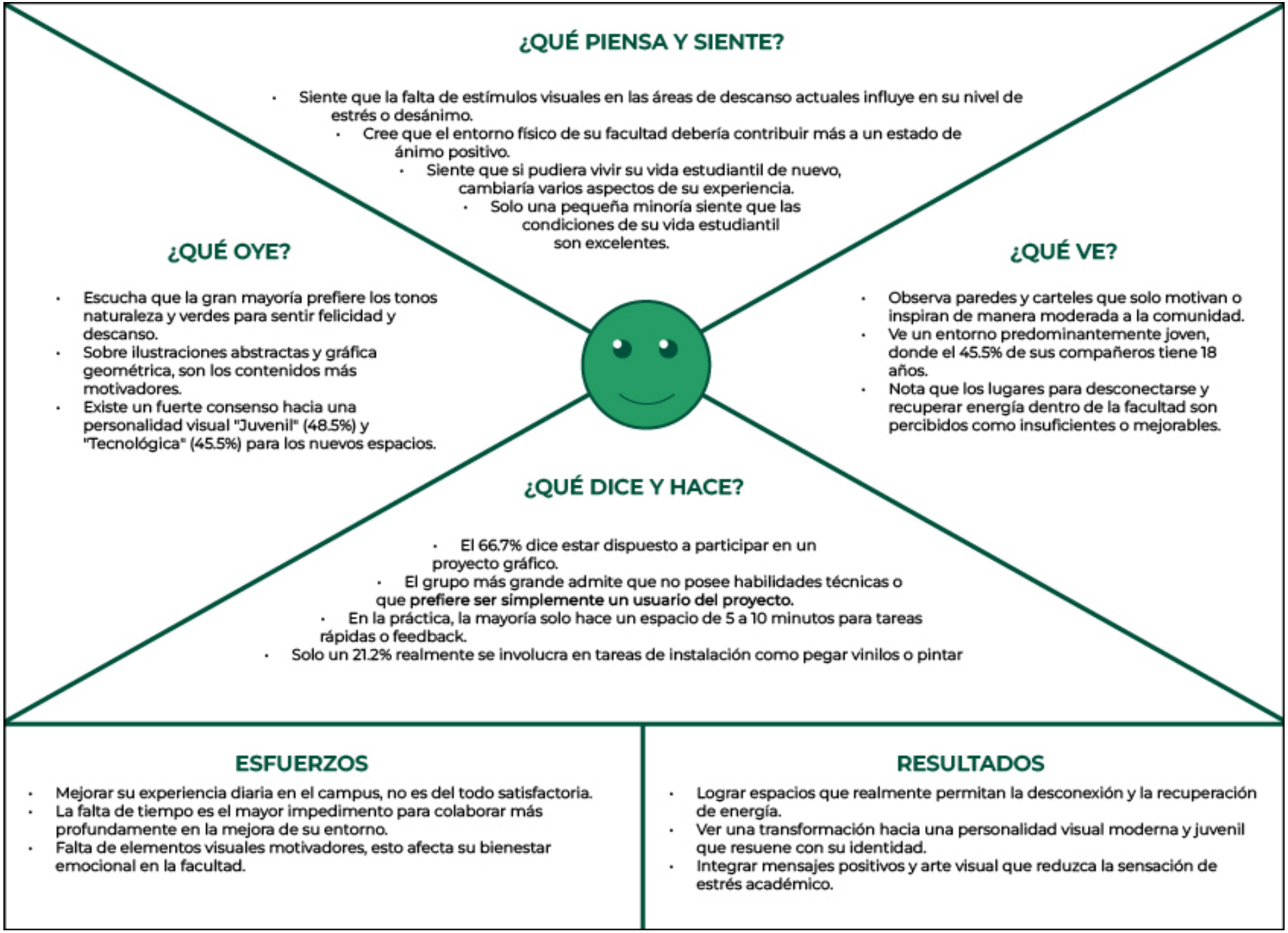
1.3 Caracterización del usuario

El público objetivo del proyecto está conformado por estudiantes universitarios del Campus Nayón - Puce con edades comprendidas principalmente entre 18 y 22 años, pertenecientes a una generación caracterizada por una alta familiaridad con los entornos digitales, la comunicación visual y las experiencias gráficas contemporáneas.

Los resultados de la encuesta muestran que estos estudiantes valoran espacios que les permitan desconectarse del estrés académico, recuperar energía y socializar con otros compañeros, lo cual convierte a las áreas de descanso en un elemento importante dentro de su experiencia universitaria.

El usuario se caracteriza como un estudiante joven de 18 años, visualmente sensible, creativo y abierto a experiencias gráficas que mejoren su entorno, lo que refuerza la pertinencia de implementar un proyecto de diseño gráfico ambiental que promueva el bienestar, la motivación y el sentido de pertenencia dentro de la facultad.

Figura 7.
Mapa de empatía



1.4. Análisis Tipológico

Selección de proyectos de referencia:

REFERENTE INTERNACIONAL (USA)

Stefan Sagmeister: The happy show

The Happy Show es una exposición temática de cine, grabado, infografías, escultura e instalaciones interactivas, que ofrece a los visitantes la experiencia de adentrarse en la mente del diseñador Stefan Sagmeister mientras intenta aumentar su felicidad mediante la meditación, la terapia cognitiva y fármacos que alteran el estado de ánimo (Sagmeister, s. f.; Museum of Contemporary Art, s. f.).

Centrada en una exploración de diez años sobre la felicidad por parte del diseñador, esta exposición presenta investigaciones tipográficas, frases para vivir, obras experimentales e instalaciones participativas de gran escala. Para contextualizar sus ideas, Sagmeister recopila datos sociales de psicólogos como Daniel Gilbert, Steven Pinker y Jonathan Haidt, así como del antropólogo Donald Symons y otros investigadores, relacionando así el diseño gráfico con la reflexión sobre el bienestar y la experiencia emocional del usuario (Museum Angewandte Kunst, 2016).

Figura 8.
Collage de la exposición gráfica interactiva de Stefan Sagmeister: The happy show



Nota.
Collage elaborado a partir de imágenes de referencia del proyecto The Happy Show, desarrollado por Stefan Sagmeister. Fuente: Sagmeister (2012).

REFERENTE INTERNACIONAL (USA)

Happiness Project – Open Happiness (The Coca-Cola Company)

Open Happiness es una campaña global desarrollada por The Coca-Cola Company con el objetivo de posicionar la marca como un símbolo de felicidad, optimismo y conexión humana.

El proyecto se construye a partir de una narrativa visual y gráfica que asocia el consumo del producto con momentos simples de disfrute, interacción social y bienestar emocional. Desde esta perspectiva, la campaña utiliza la comunicación publicitaria para relacionar la experiencia de marca con emociones positivas y situaciones cotidianas compartidas.

La campaña se expresa a través de múltiples soportes gráficos y audiovisuales, tales como afiches, ilustraciones, animaciones, empaques y espacios publicitarios urbanos. Su propuesta no busca definir la felicidad de manera conceptual o científica, sino representarla como una experiencia accesible, espontánea y compartida, reforzando la idea de satisfacción por la vida en lo cotidiano (The Coca-Cola Company, 2009).

Figura 9.
Collage de la Campaña global de comunicación gráfica de Coca Cola – Open Hapiness



Nota.
Collage elaborado a partir de imágenes de referencia de la campaña Open Happiness.
Fuente: The Coca-Cola Company (2009).

REFERENTE REGIONAL (MÉXICO)

Nos movemos seguras
–
Diseño para la prevención del acoso

Nos movemos seguras es una estrategia integral de seguridad y prevención del acoso sexual dirigida a mujeres en el transporte y espacio público en México. El proyecto ha sido implementado en Jalisco, especialmente en el Área Metropolitana de Guadalajara, con el propósito de que niñas, adolescentes y mujeres puedan trasladarse de forma segura y libre de violencia en espacios públicos y sistemas de movilidad (Secretaría de Igualdad Sustantiva entre Mujeres y Hombres, s. f.).

La iniciativa utiliza el diseño gráfico como herramienta principal de comunicación, sensibilización y orientación ciudadana. A través de campañas visuales en espacios públicos, se busca informar, prevenir y generar conciencia sobre el acoso sexual, promoviendo entornos más seguros y respetuosos para las usuarias del transporte y del espacio público (Secretaría de Igualdad Sustantiva entre Mujeres y Hombres, 2024).

Figura 10.
Collage del proyecto Nos movemos seguras - Diseño para la prevención del acoso







Nota.
Collage elaborado a partir de imágenes de referencia del proyecto Nos movemos seguras. Fuente: Secretaría de Igualdad Sustantiva entre Mujeres y Hombres del Estado de Jalisco (2024).

REFERENTE NACIONAL (ECUADOR)

593 Hostel Boutique – Diseño aplicado a la experiencia de hospedaje

593 Hostel Boutique es un espacio de hospedaje ubicado en la ciudad de Quito que propone una experiencia contemporánea para viajeros nacionales e internacionales, combinando arquitectura, diseño interior y comunicación visual. El proyecto se distingue por integrar elementos gráficos dentro del espacio físico, generando una identidad clara y reconocible para sus usuarios (593 Hostel Boutique, s. f.).

El hostel utiliza el diseño gráfico como herramienta para construir una experiencia visual coherente, que se manifiesta tanto en su identidad de marca como en la ambientación de los espacios interiores, la señalética y la comunicación digital. De esta manera, el diseño no se limita a lo estético, sino que contribuye directamente a la percepción de confort, orientación y experiencia del usuario (593 Hostel Boutique, s. f.).

Figura 11.
Collage del proyecto de identidad visual, diseño gráfico ambiental y experiencia del usuario – 593 Hotel Boutique



Nota.
Collage elaborado a partir de imágenes de referencia del proyecto 593 Hostel Boutique. Fuente: 593 Hostel Boutique (s. f.).

Cuadro tipológico comparativo, con criterios de análisis:

Tabla 1.
Cuadro tipológico comparativo

REFERENTE	FORMA Y COMPOSICIÓN	IMÁGEN	TIPOGRAFÍA	COLOR	FUNCIÓN COMUNICATIVA	IMÁGEN
Stefan Sagmeister – The Happy Show	Composiciones experimentales, no convencionales y conceptuales. Uso del espacio como elemento narrativo y emocional.	Fotografías, instalaciones, infografías y recursos gráficos conceptuales con fuerte carga simbólica.	Tipografía expresiva y experimental, muchas veces escrita manualmente o intervenida como parte del mensaje.	Uso marcado del color según el concepto asociado del museo: combinaciones llamativas, generan impacto emocional, humor o una experiencia visual atractiva.	Cultural, reflexiva y persuasiva; invita a la introspección sobre la felicidad y el bienestar	
Happiness Project – Open Happiness (Coca-Cola)	Composición limpia y jerárquica, orientada a la lectura rápida y al impacto publicitario.	Fotografía publicitaria y gráficos optimistas que representan emociones positivas y relaciones humanas.	Tipografía sans serif, amigable y altamente legible, alineada con la identidad global de la marca.	Predominio del rojo corporativo combinado con tonos blancos y luminosos.	Persuasiva y emocional; busca asociar la marca con felicidad y experiencias positivas.	
Nos movemos seguras – Diseño para la prevención del acoso	Composición clara, directa y funcional, pensada para espacios públicos y lectura inmediata.	Ilustración simbólica e informativa que representa situaciones de acoso y prevención.	Tipografía sans serif, sencilla y de alta legibilidad, priorizando la comprensión del mensaje.	Uso de colores vibrantes y contrastados, asociados a campañas sociales y a la lucha contra la violencia de género.	Informativa, educativa y preventiva; promueve la seguridad y la concienciación social.	
593 Hostel Boutique – Diseño aplicado a la experiencia de hospedaje	Composición integrada al espacio físico, equilibrada y funcional, orientada a la arquitectura interior.	Elementos gráficos ambientales, murales, señalética e imagen aplicada al entorno.	Tipografía moderna, limpia y legible, adecuada para señalización y comunicación espacial.	Paleta equilibrada entre tonos neutros y acentos de color que generan calidez.	Identitaria y experiencial; mejora la orientación, confort y percepción del espacio.	

Análisis tipológico comparativo de referentes gráficos

El análisis tipológico comparativo de los referentes seleccionados me permitió identificar diversas formas en las que el diseño gráfico incide en la percepción emocional, cultural, social y experiencial de los usuarios. Los casos analizados —Stefan Sagmeister: The Happy Show, Open Happiness de Coca-Cola, Human Interface Guidelines de Apple, Popular de Lujo, Nos movemos seguras y 593 Hostel Boutique— representan tipologías distintas, pero complementarias, que evidencian la amplitud del diseño gráfico como herramienta de comunicación y construcción de significado.

Caracterización de cada tipología

En las tiplogías se analizan distintos enfoques del diseño gráfico que influyen en el bienestar y la percepción emocional: desde el diseño experimental y reflexivo (The Happy Show), pasando por el persuasivo y publicitario (Open Happiness), el funcional y usable (Apple), el identitario y cultural (Popular de Lujo), el social y preventivo (Nos movemos seguras), hasta el diseño aplicado a espacios (593 Hostel Boutique), mostrando cómo cada tipología, desde diferentes estrategias, impacta en la experiencia, las emociones y la satisfacción de las personas.

Semejanzas y diferencias entre los referentes

Una de las principales semejanzas entre los casos analizados es que todos utilizan el diseño gráfico como un medio para influir en la experiencia y percepción del usuario, más allá de la simple transmisión de información. En todos los proyectos, el diseño se vincula con emociones, comportamientos o experiencias, ya sea desde lo emocional, lo funcional, lo cultural o lo social.

Las principales diferencias se encuentran en el objetivo comunicativo y el contexto de aplicación. Sagmeister y Coca-Cola trabajan desde la emoción y la persuasión, mientras que Apple prioriza la funcionalidad y la experiencia digital. Popular de Lujo se enfoca en la identidad cultural, Nos movemos seguras aborda una problemática social y 593 Hostel Boutique incorpora el diseño gráfico al espacio físico y a la experiencia del usuario.

Estas diferencias muestran que el bienestar y la satisfacción pueden abordarse desde distintos enfoques: emocional, social, funcional, cultural o ambiental. Esto demuestra la capacidad del diseño gráfico para generar impacto en diferentes contextos.

Solución Gráfica

1.5 Definición del problema gráfico

Para definir la problemática desde una perspectiva estratégica, se aplican las interrogantes de Michael Johnson, las cuales permiten diagnosticar que, si bien el espacio físico existe, su función comunicativa es nula. Los estudiantes no perciben el lugar como un "oasis" de bienestar, sino como una estructura funcional simple.

Con el fin de definir estratégicamente la propuesta, se adaptaron una serie de preguntas basadas en la metodología planteada por Michael Johnson (2010), las cuales permiten identificar el propósito, los valores y el público al que se dirige el proyecto.

¿Por qué estamos aquí?: Para mitigar el estrés académico mediante el diseño.

¿Qué hacemos?: Transformar un entorno industrial en un catalizador de felicidad.

¿Qué nos hace diferentes?: El uso de la gráfica como herramienta de salud mental y no solo estética.

¿Para quién estamos aquí?: Para una generación nativa digital que busca autenticidad e innovación.

¿Qué es lo que más valoramos?: La conexión humana y el bienestar emocional.

1.6 Requerimientos del proyecto

A partir de los resultados obtenidos durante el diagnóstico y considerando los objetivos planteados para la propuesta, se establecieron una serie de requerimientos que orientan el desarrollo del sistema gráfico y ambiental. Para ello, se tomó como referencia la metodología de los vectores de diseño propuesta por Rodríguez Morales (2004), la cual plantea que todo producto de diseño debe responder a factores funcionales, tecnológicos, expresivos y comerciales. Estos vectores permiten analizar el proyecto desde diferentes perspectivas y garantizar que la propuesta responda adecuadamente a las necesidades de los usuarios y al contexto en el que será implementada.

En este caso, el vector funcional adquiere una mayor relevancia debido a que la propuesta busca intervenir un espacio de descanso dentro del Campus Nayón de la PUCE, con el objetivo de promover experiencias relacionadas con el bienestar, la satisfacción por la vida y el sentido de pertenencia. Asimismo, los vectores tecnológico y expresivo permiten definir las características materiales y comunicacionales necesarias para que la intervención sea viable y significativa para los estudiantes.

Con base en estos criterios, se establecen los siguientes requerimientos:

Vector funcional

La propuesta deberá facilitar la apropiación del espacio por parte de los estudiantes mediante recursos gráficos que orienten, informen y promuevan la interacción. Los elementos implementados deberán ser comprensibles, accesibles y legibles para distintos tipos de usuarios. Se deberá prestar especial atención a aspectos como la jerarquía visual, la legibilidad tipográfica, la señalización, el uso del color y la organización de la información para garantizar una comunicación efectiva (Frascara, 2004).

Vector tecnológico

La propuesta deberá considerar materiales adecuados para espacios de uso frecuente y expuestos a diferentes condiciones ambientales. Se priorizará el uso de viniles de alta adherencia, elementos magnéticos y sistemas de instalación que permitan una correcta implementación sin comprometer la infraestructura existente. Además, deberán contemplarse aspectos relacionados con la durabilidad, mantenimiento, facilidad de reposición y optimización de recursos, con el fin de asegurar la viabilidad técnica de la propuesta (Rodríguez Morales, 2004).

Vector expresivo

La intervención deberá comunicar conceptos asociados al bienestar, la comunidad, la innovación y el sentido de pertenencia. Para ello, se utilizará una línea gráfica coherente con las características de los estudiantes del Campus Nayón, empleando recursos visuales que generen cercanía, identificación y una experiencia positiva del espacio. Los resultados de las encuestas evidenciaron una preferencia por elementos visuales vinculados con la naturaleza, lenguajes gráficos contemporáneos y una personalidad visual juvenil y tecnológica, aspectos que deberán incorporarse en el desarrollo de la propuesta.

Vector comercial y de gestión

Aunque la propuesta posee un enfoque académico y social, deberá considerar criterios de factibilidad económica y sostenibilidad en el tiempo. Los materiales, procesos de producción y mantenimiento deberán responder a los recursos disponibles dentro del contexto universitario. Asimismo, la propuesta deberá ser escalable y permitir futuras actualizaciones o ampliaciones sin requerir modificaciones estructurales complejas.

Adicionalmente, considerando que el objetivo principal de la investigación es contribuir al bienestar estudiantil mediante el diseño gráfico y ambiental, se establecen los siguientes requerimientos complementarios:

La propuesta deberá fortalecer el sentido de pertenencia de los estudiantes hacia el Campus Nayón

mediante recursos visuales que promuevan la identifi cación con el espacio.
La intervención deberá incorporar elementos que favorezcan experiencias positivas relacionadas con la calma, la motivación y el bienestar emocional, tomando como referencia los principios del bienestar propuestos por Seligman (2011).

El sistema gráfico se integrará con la arquitectura y las características físicas del contenedor, respetando su funcionamiento y las condiciones actuales del espacio. La propuesta incluirá herramientas digitales complementarias, como códigos QR y recursos interactivos, que amplíen la experiencia del usuario y relacionen el espacio físico con contenidos informativos.

Los requerimientos planteados establecen las bases para el desarrollo de la propuesta gráfica y ambiental, procurando que las decisiones de diseño respondan a las necesidades identificadas durante el diagnóstico y a los objetivos de bienestar y sentido de pertenencia definidos en la investigación. Estos lineamientos servirán como referencia para la generación y evaluación de las alternativas de diseño desarrolladas en las siguientes etapas del proyecto.

Resumen de vectores de la forma

El sistema gráfico Germinay se construye a partir de tres ejes: naturaleza, bienestar y tecnología. Estos elementos guían la forma visual del proyecto y permiten conectar el entorno del Campus Nayón-PUCE con una identidad cercana, actual y coherente para los estudiantes.

Tabla 2.
Esquema vectores de la forma

Vector de la forma	Descripción	Aplicación en el proyecto
Línea orgánica	Representa crecimiento, recorrido y naturaleza.	Se aplica en ornamentos, señalética y recorridos visuales.
Nodos tecnológicos	Simbolizan conexión e interacción.	Se integran en Germi, la identidad visual y los recursos ambientales.
Formas curvas	Transmiten cercanía, calma y amabilidad.	Se usan en contenedores gráficos, piezas digitales y señalética.
Hojas y brotes	Refuerzan la idea de germinación y bienestar.	Funcionan como elementos secundarios del lenguaje visual.
Retícula modular	Organiza la información de forma clara.	Ordena señales, publicaciones y piezas informativas.
Contraste natural -tecnológico	Une el entorno verde con una estética moderna.	Define la identidad visual general de Germinay.

2.1 Generación de la idea

La generación de la idea surge como un proceso de diseño que va más allá de la exploración formal, adoptando una visión en la que el diseño gráfico actúa como un sistema de mediación simbólica capaz de influir en la percepción, las emociones y el comportamiento de los usuarios. Desde esta perspectiva, el diseño no se limita a transmitir información, sino que busca construir experiencias significativas mediante la articulación de signos, estructuras visuales y narrativas espaciales.

El punto de partida nace del análisis de la problemática identificada: la ausencia de un sistema gráfico y ambiental en el espacio de descanso del Campus Nayón - PUCE, situación que genera una percepción de frialdad, desconexión y bajo impacto emocional en los estudiantes. Esta condición refleja una distancia entre el espacio físico y las necesidades emocionales de los usuarios, reduciendo su capacidad para generar sentido de pertenencia y bienestar.

Tomando como base este diagnóstico, el bienestar emocional y la satisfacción con la vida se establecen como el eje conceptual de la propuesta, entendidos no como estados permanentes, sino como procesos dinámicos, subjetivos y vinculados al contexto. Esta visión coincide con lo planteado por Donald Norman en Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things (2004), donde señala que los productos y entornos diseñados no solo cumplen funciones prácticas, sino que también generan respuestas emocionales que influyen directamente en la experiencia de los usuarios y en la forma en que interpretan e interactúan con su entorno (Norman, 2004).

Bajo esta perspectiva, el diseño gráfico adquiere un papel que va más allá de la comunicación visual, ya que puede generar experiencias, estimular percepciones y fortalecer vínculos emocionales, convirtiendo un espacio pasivo en un entorno más interactivo y significativo.

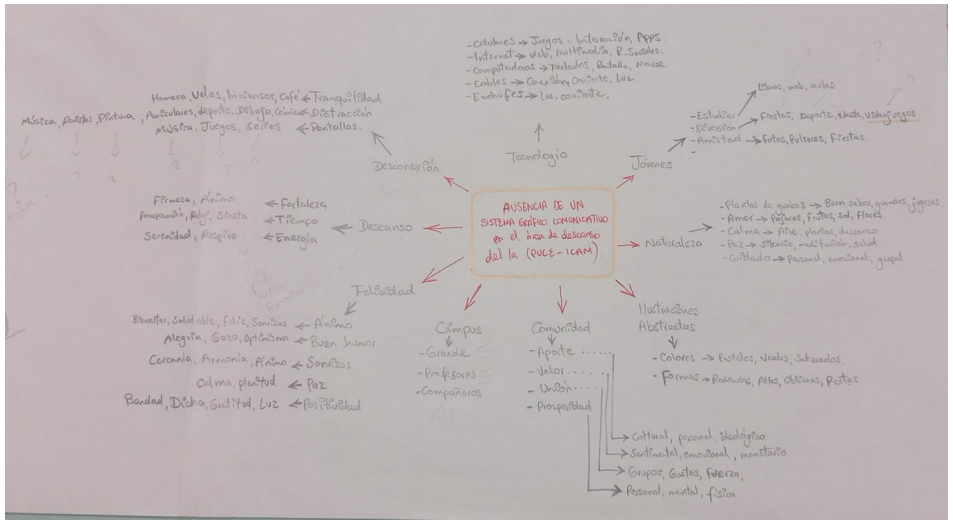
Para la construcción de las propuestas conceptuales se emplearon técnicas de ideación basadas en la exploración retórica y metafórica, entendiendo que, como plantea Ellen Lupton en Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming (2015), el proceso de diseño implica la generación de ideas a través de asociaciones, analogías y conexiones conceptuales. También en Thinking with Type (2010), la autora explica que el diseño organiza significado mediante relaciones visuales que funcionan de manera análoga a las figuras retóricas en el lenguaje verbal (Lupton, 2010; 2015).

Para la construcción de las propuestas conceptuales se desarrolló un proceso de ideación basado en técnicas de creatividad orientadas a la exploración de relaciones, significados y oportunidades de diseño. Estas herramientas permitieron transformar los hallazgos

obtenidos durante el diagnóstico en posibles direcciones conceptuales para la propuesta gráfica.

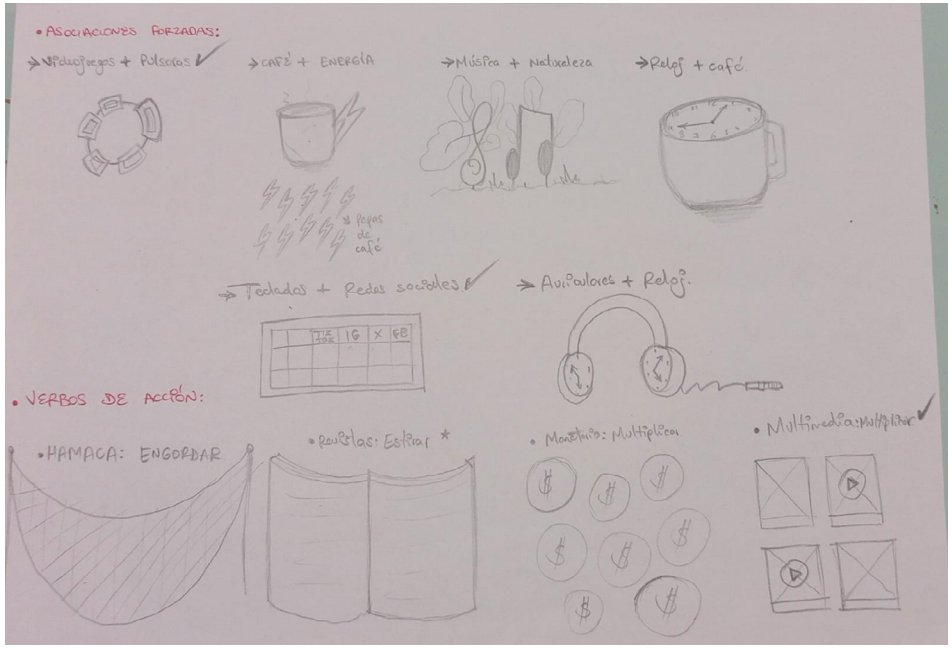
Como primera etapa se desarrolló un mapa mental tomando como punto de partida la problemática identificada: la ausencia de un sistema gráfico comunicativo en el área de descanso del Campus Nayón. A partir de este núcleo conceptual se generaron conexiones con temas relacionados con felicidad, descanso, naturaleza, comunidad, tecnología, juventud y bienestar. Este ejercicio permitió ampliar el panorama conceptual y reconocer atributos, emociones y experiencias potencialmente asociadas a la propuesta.

Figura 12.
Mapa mental para la generación de la idea



Posteriormente, se empleó la técnica de asociaciones forzadas, la cual consiste en relacionar elementos aparentemente inconexos para generar nuevas posibilidades de interpretación y diseño. A partir de esta dinámica se exploraron combinaciones entre objetos, actividades y experiencias asociadas a la vida estudiantil, el descanso, la tecnología, la naturaleza y la interacción social. Este ejercicio permitió identificar conceptos vinculados con energía, desconexión, bienestar, comunidad y recreación.

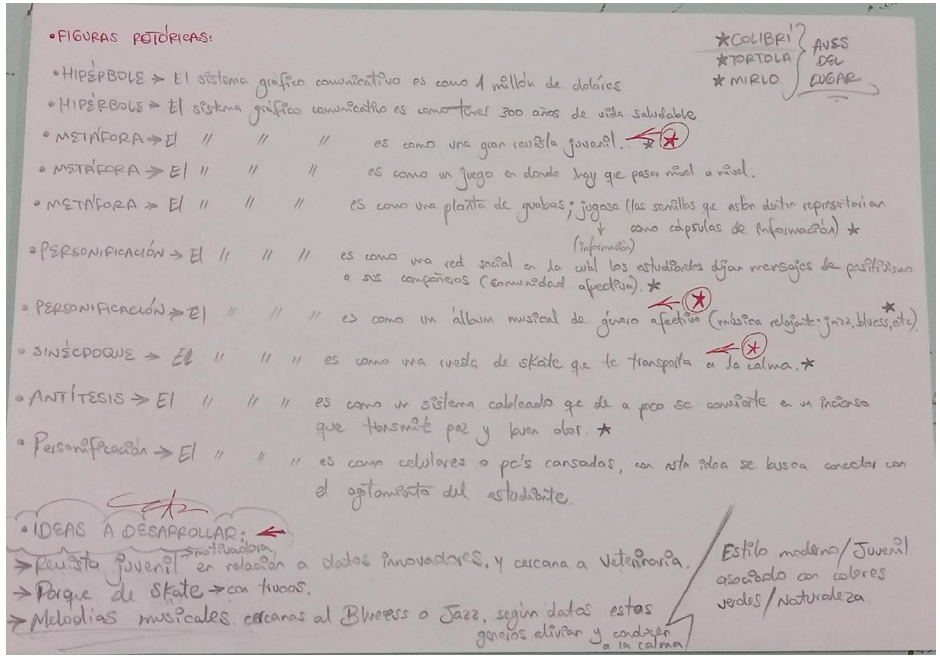
Figura 13.
Bocetos de asociaciónes forzadas para la generación de la idea



Como complemento al proceso de ideación, se utilizaron figuras retóricas visuales como metáforas, hipérboles, personificaciones, sinécdoques y antítesis. De acuerdo con Lupton (2015), las figuras retóricas permiten generar nuevas interpretaciones mediante aso-

ciaciones simbólicas que enriquecen el significado de una propuesta visual. A través de este recurso se exploraron distintas analogías relacionadas con la experiencia universitaria, el bienestar emocional y los espacios de descanso, permitiendo identificar conceptos con mayor potencial comunicativo.

Figura 14.
Figuras retóricas para la generación de la idea



A partir de este proceso, se desarrollaron tres ideas de concepto que abordan el bienestar desde diferentes dimensiones.

Primera propuesta: “Flow Vital”

El concepto Flow Vital se construye a partir de la comprensión del bienestar como un proceso activo, continuo y en constante transformación. La vida universitaria es interpretada como un recorrido no lineal, donde el avance no se mide únicamente en resultados, sino en la acumulación de experiencias, intentos y aprendizajes.

La propuesta se articula mediante el movimiento, inspirada en la lógica del skate, donde el desplazamiento físico se convierte en una representación simbólica del crecimiento personal.

Este uso de la metáfora se relaciona con lo planteado por Ellen Lupton en *Graphic Design Thinking* (2015), donde destaca su capacidad para vincular conceptos abstractos con experiencias concretas dentro del proceso creativo.

El concepto se estructura a partir de los siguientes recursos retóricos:

Metáfora: el avance académico entendido como un recorrido físico.

Metonimia: elementos del skate (trayectorias, impulso y equilibrio) utilizados como representación del proceso de aprendizaje.

Hipérbole: exageración del dinamismo para reforzar la percepción de energía y acción.

Esta visión se relaciona con lo planteado por Victor Papanek en Design for the Real World: Human Ecology and Social Change (1971), quien sostiene que el diseño debe responder a necesidades humanas reales, incluyendo aspectos emocionales y sociales (Papanek, 1971).

Desde el desarrollo de la propuesta, el espacio se plantea como un recorrido narrativo en el que cada elemento gráfico forma parte de una secuencia visual que orienta la experiencia del usuario. Más que representar movimiento, la intención es que las personas reconozcan su propia trayectoria dentro del entorno y establezcan una conexión con el concepto.

Metáfora: el avance académico como recorrido físico.

Metonimia: elementos del skate (trayectorias, impulso y equilibrio) como representación del proceso de aprendizaje.

Hipérbole: exageración del dinamismo para reforzar la percepción de energía y acción.

Segunda propuesta: “Ritmo interno”

El concepto Ritmo Interno aborda el bienestar desde una dimensión introspectiva, entendiéndolo como la capacidad de cada individuo para reconocer, regular y convivir con su propio estado emocional.

La propuesta conceptual toma como referencia la metáfora del ritmo, inspirada en estructuras musicales como el jazz y el blues, donde la variación, la pausa y la improvisación cumplen un papel fundamental. Esta interpretación sensorial guarda relación con lo planteado por Donald Norman en Emotional Design (2004), quien explica que los estímulos formales pueden provocar respuestas emocionales inmediatas en los usuarios.

Las figuras retóricas que organizan el concepto son:

Metáfora: la emoción entendida como un ritmo interno.

Analogía: relación entre estructuras musicales y estados emocionales.

Sinécdoque: fragmentos visuales que representan la totalidad del estado emocional.

La propuesta también toma como referencia lo planteado por Gui Bonsiepe en Del objeto a la interfaz (1999), donde define el diseño como una interfaz que

media entre el usuario y la información, facilitando su interpretación (Bonsiepe, 1999). Desde lo proyectual, el espacio se configura como una atmósfera envolvente, donde el diseño dirige y acompaña. Se prioriza la fluidez visual, la ausencia de rigidez estructural y la generación de pausas que permitan al usuario desacelerar su ritmo.

A nivel de experiencia, el concepto propone:

Un usuario contemplativo que regula su interacción con el espacio

Una lectura libre y no lineal

Una conexión emocional con el entorno

El objetivo de este concepto es generar condiciones para la autorregulación emocional, favoreciendo estados de calma, introspección y equilibrio.

Tercera propuesta: “El nectar de la pausa”

El concepto El Néctar de la Pausa aborda el bienestar desde una dimensión restaurativa, entendiendo el espacio de descanso como un lugar de tránsito y como un refugio sensorial que permite al usuario desconectarse, reducir el estrés y recuperar energía dentro del entorno académico.

La propuesta se construye a partir de la metáfora del colibrí y el jardín botánico, donde el estudiante es interpretado como un agente activo que, en medio de su actividad constante, encuentra en el espacio un punto de pausa para alimentarse, descansar y continuar su recorrido. En este sentido, el “néctar” se convierte en una representación simbólica del bienestar, la calma y la recarga emocional.

Este recurso se alinea con lo planteado por Ellen Lupton en Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming (2015), donde la metáfora es entendida como una herramienta que permite traducir conceptos abstractos en experiencias accesibles y significativas dentro del proceso de diseño.

El concepto se construye a partir de los siguientes recursos retóricos:

Metáfora: el espacio entendido como un jardín y el bienestar como néctar.

Analogía: relación entre el comportamiento del colibrí y la dinámica del estudiante.

Metonimia: elementos naturales (hojas, flores, vegetación) como representación del descanso y la regeneración.

Esta propuesta guarda relación con lo planteado por Donald Norman en Emotional Design: Why We

Love (or Hate) Everyday Things (2004), donde señala que los entornos diseñados pueden provocar estados emocionales positivos mediante estímulos sensoriales capaces de generar placer, calma y una mayor conexión con el entorno (Norman, 2004).

Desde el desarrollo de la propuesta, el espacio se plantea como un entorno inmersivo donde la gráfica ambiental envuelve al usuario mediante elementos naturales a gran escala, creando un contraste frente a la lógica rígida y estructurada que caracteriza al entorno académico.

El uso de vegetación ampliada, formas orgánicas y composiciones envolventes responde a la necesidad de construir un ambiente que:

Reduzca la sobrecarga visual

Genere sensación de refugio

Estimule la relajación y la curiosidad

La información se presenta de forma orgánica dentro del entorno, permitiendo que el usuario la descubra de manera natural durante su permanencia en el espacio.

A nivel de experiencia, el concepto propone:

Un usuario que transita del estrés a la calma

Una interacción pausada y contemplativa

Una conexión sensorial con el entorno

Este enfoque también puede vincularse con lo propuesto por Victor Papanek en Design for the Real World (1971), donde se enfatiza la importancia de diseñar para el bienestar humano considerando dimensiones psicológicas y ambientales (Papanek, 1971).

El espacio deja de ser un contenedor funcional para convertirse en un ecosistema de descanso, donde el diseño gráfico comunica, cuida, acompaña y regenera la experiencia del usuario.

2.2 Exploración de la forma

La exploración de la forma se desarrolló como un proceso de traducción del concepto a un lenguaje visual y espacial concreto, donde las ideas abstractas previamente definidas se materializan en estructuras gráficas, composiciones y relaciones formales dentro del entorno.

La forma no se entiende únicamente como un resultado estético, sino como un medio de construcción de experiencia, capaz de influir en la percepción, el recorrido y la interacción del usuario con el espacio. Como plantea Ellen Lupton en Thinking with Type (2010), los elementos visuales no solo organizan información, sino que establecen relaciones que condicionan la lectura y la interpretación del mensaje.

A partir de esta perspectiva, la exploración formal se estructura en función de cada línea conceptual, generando tres sistemas visuales diferenciados que responden a distintas formas de expresar bienestar.

“Flow Vital”

La exploración formal del concepto Flow Vital busca desarrollar un lenguaje visual dinámico, donde la composición funciona como un sistema de dirección y desplazamiento.

En este concepto se enfocó en el uso de:

Líneas diagonales y vectores de dirección, que generan tensión visual y sugieren un movimiento constante.

Superposición de planos, que aporta profundidad y continuidad visual.

Composiciones abiertas, que evitan la sensación de encierro y refuerzan la idea de avance.

Estas decisiones tienen como objetivo transformar el espacio en un recorrido visual, donde el usuario no percibe elementos aislados, sino una secuencia que se activa mientras se desplaza por el contenedor.

El ritmo visual surge a partir de contrastes de escala, dirección y densidad gráfica, generando una sensación de progresión continua que integra al usuario dentro de una experiencia activa

A nivel cromático, se exploran combinaciones de alto contraste que refuerzan la energía visual, mientras

que la tipografía se integra como parte del flujo compositivo, evitando jerarquías rígidas.

Figura 15
Bocetos de la exploración de la forma del concepto "Flow Vital"



Figura 16
Idea del estilo gráfico del concepto "Flow Vital"



"Ritmo Interno"

En el concepto Ritmo Interno, la exploración formal se aleja de estructuras rígidas y direccionales, priorizando la construcción de un lenguaje visual orgánico, fluido y envolvente, que permita al usuario desacelerar su ritmo.

La composición se basa en:

Curvas suaves y continuas, que eliminan la sensación de tensión

Formas orgánicas, inspiradas en patrones naturales

Gradaciones y transiciones, que evitan contrastes abruptos

A diferencia del concepto anterior, aquí no existe una dirección impuesta, sino una lectura abierta y flexible, donde el usuario puede interactuar con el espacio de manera libre.

Este enfoque se relaciona con lo planteado por Donald Norman en Emotional Design (2004), donde destaca que las formas suaves, continuas y armónicas tienden a generar respuestas emocionales positivas, asociadas a la calma y la seguridad.

Por otro lado, Gui Bonsiepe en Del objeto a la interfaz (1999) señala que el diseño debe facilitar la interacción sin imponerla, actuando como un mediador entre el usuario y su experiencia. En este sentido, la forma no dirige, sino que acompaña.

Así, el espacio se configura como una atmósfera visual, donde la forma contribuye a generar estados de introspección y equilibrio.

Figura 17.
Bocetos de la exploración de la forma del concepto "Ritmo interno"



Figura 18.
Idea del estilo gráfico del concepto "Ritmo interno"



"El Néctar de la Pausa "

En el concepto El Néctar de la Pausa, la exploración formal se orienta hacia la construcción de un entorno inmersivo que rompa con la lógica visual del espacio académico, introduciendo una estética basada en la naturaleza y la sensación de refugio.

La forma se desarrolla a partir de:

Elementos orgánicos a gran escala (hojas, flores, vegetación)

Composición envolvente, que cubre superficies y genera continuidad espacial

Relación figura-fondo integrada, donde los elementos no están aislados, sino conectados

Capas visuales, que generan profundidad y sensación de ecosistema

A diferencia de los otros conceptos, aquí la forma no busca dirigir ni solo acompañar, busca sumergir al usuario dentro de una experiencia sensorial.

Este enfoque se vincula con lo planteado por Victor Papanek en Design for the Real World (1971), donde se enfatiza la importancia de diseñar considerando el bienestar ambiental y psicológico del usuario.

Desde la perspectiva contemporánea, Ellen Lupton en Graphic Design Thinking (2015) señala que el diseño puede expandirse más allá de lo bidimensional para convertirse en una experiencia espacial que involucra activamente al usuario.

En este caso, la forma transforma el espacio en un ecosistema visual, donde cada elemento contribuye a generar una sensación de calma, refugio y desconexión del entorno académico.

Figura 19.
Bocetos de la exploración de la forma del concepto "El néctar de la pausa"



Figura 20.
Idea del estilo gráfico del concepto "El néctar de la pausa"



“Germinay”

El concepto Germinay se desarrolló a partir de bocetos exploratorios relacionados con la germinación, el bienestar, la naturaleza y la conexión tecnológica. En esta etapa se realizaron pruebas de formas orgánicas, hojas, nodos y recorridos visuales, con el fin de definir un lenguaje gráfico coherente con el entorno del Campus Nayón-PUCE y con la experiencia de descanso propuesta para los estudiantes.
El concepto Germinay nace de la unión entre germinar y Nayón, relacionando el crecimiento natural con el entorno del Campus Nayón-PUCE. La propuesta entiende el espacio de descanso como un lugar donde los estudiantes pueden hacer una pausa, reconectarse con el ambiente y recuperar energía dentro de la rutina académica.

La exploración formal se construye a partir de elementos orgánicos y tecnológicos. Las hojas, brotes y líneas curvas representan crecimiento, calma y bienestar; mientras que los nodos, circuitos y conexiones visuales hacen referencia a la interacción, la comunicación y la identidad contemporánea del campus. De esta manera, el sistema gráfico busca equilibrar lo natural con lo tecnológico, generando una imagen cercana, joven y funcional.

Desde lo proyectual, Germinay propone construir una experiencia visual que acompañe al usuario. Sus formas buscan orientar, invitar a la pausa y reforzar el sentido de pertenencia dentro del área de descanso. Por ello, el concepto se aplica en el personaje Germi, la señalética, los viniles, las piezas digitales y los recursos interactivos del sistema gráfico.

Las figuras retóricas que organizan el concepto son:

Metáfora: el bienestar entendido como un proceso de germinación.
Analogía: relación entre el crecimiento de una planta y la recuperación emocional del estudiante.
Metonimia: hojas, brotes y nodos como representación visual de naturaleza, pausa y conexión.

En este sentido, Germinay transforma el espacio en un entorno más reconocible y acogedor, donde cada elemento visual contribuye a comunicar calma, crecimiento, orientación y conexión con la comunidad universitaria.

Figura 21.
Idea del estilo gráfico del concepto “Germinay”

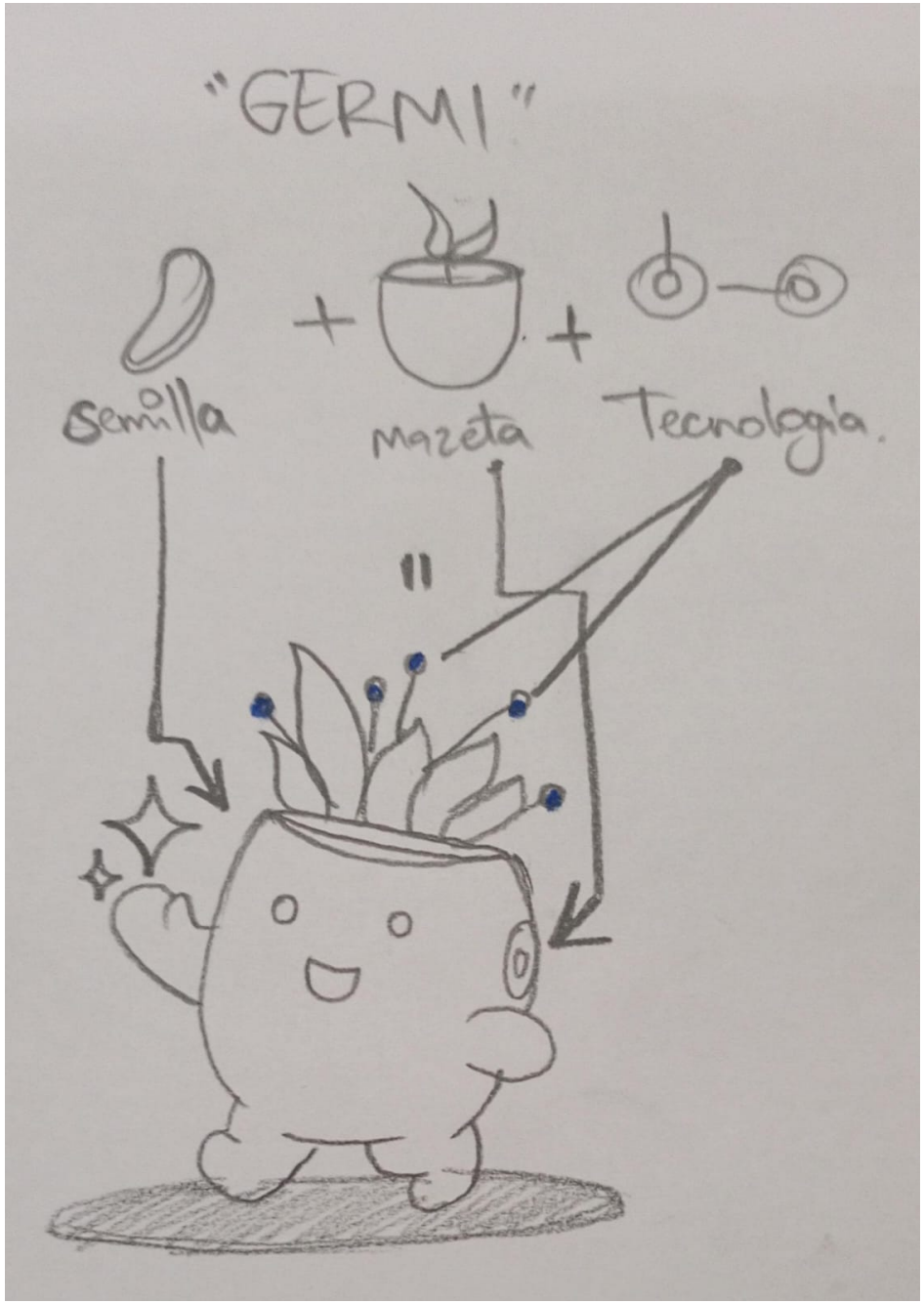


A partir de estas exploraciones se construyó el personaje Germi, integrando rasgos naturales y tecnológicos que representan el crecimiento, la pausa y la conexión con el espacio universitario. Este proceso también sirvió como base para el diseño de las piezas gráficas del sistema, como señales orientadoras (véase anexo 6), viniles (véase anexo 8), publicaciones digitales (véase anexo 9) y recursos interactivos.

La implementación de Germi responde a la necesidad de humanizar la comunicación del sistema gráfico Germinay. Al tratarse de una propuesta orientada al bienestar, el personaje es una guía cercana que acompaña al estudiante durante su recorrido y permanencia en el espacio. Desde el diseño emocional, los elementos visuales que generan cercanía pueden fortalecer la relación entre el usuario y la experiencia, haciendo que los mensajes sean más recordables y significativos (Norman, 2004).

Su forma redondeada busca transmitir amabilidad y calma, mientras que las hojas y nodos tecnológicos representan crecimiento, conexión y participación dentro del Campus Nayón-PUCE. De esta manera, el personaje no funciona solo como un elemento decorativo, sino como un recurso comunicativo que refuerza la identidad del proyecto, orienta al usuario y mantiene coherencia entre las piezas físicas y digitales del sistema.

Figura 22.
Idea del estilo gráfico del personaje del concepto "Germinay"



2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

La evaluación de los conceptos y estilos gráficos se realizó mediante la participación de 2 comitentes responsables del campus Nayón-Puce y 2 profesionales vinculados al ámbito del diseño gráfico, quienes analizaron las tres propuestas desarrolladas en función de su coherencia con los objetivos del proyecto, su capacidad para responder a las necesidades de los usuarios y la calidad de la experiencia visual propuesta.

Entre las observaciones realizadas, el Docente Xavier Jiménez señaló la necesidad de profundizar en los mecanismos de funcionamiento de los conceptos y fortalecer su relación con el contexto específico de los estudiantes (véase Anexo 2). Asimismo, recomendó desarrollar con mayor profundidad los aspectos psicológicos, perceptivos y estilísticos que sustentan la propuesta y su estilo gráfico.

El Decano del Campus Nayón - Puce; Rafael Melgarejo, identificó que las tres propuestas responden adecuadamente al problema planteado y presentan elementos innovadores. Sin embargo, mostró una mayor preferencia por la segunda propuesta, considerando que su concepto y estilo gráfico presentan una respuesta adecuada para los usuarios del proyecto (véase Anexo 3).

Por su parte, la Subdecana del Campus Nayón - Puce; Alba Lucía González, destacó que las propuestas 1 y 3 responden adecuadamente al objetivo general del proyecto y sugirió realizar una integración entre ambos estilos gráficos para fortalecer la propuesta final (véase Anexo 4). Además, consideró que la propuesta 1 presenta un mayor potencial innovador frente a las otras dos propuesta o alternativas.

Finalmente, el Docente Juan Gabriel Chancay valoró positivamente la capacidad de las propuestas para responder a las expectativas de los usuarios y generar experiencias de uso adecuadas. También, señaló oportunidades de mejora relacionadas con el nivel de innovación y el atractivo visual de las propuestas presentadas (véase Anexo 5).

En términos generales, las validaciones evidenciaron que las tres propuestas presentan potencial para responder a los objetivos del proyecto y promover experiencias asociadas al bienestar dentro del Campus Nayón de la PUCE. Sin embargo, las observaciones coincidieron en la necesidad de fortalecer la fundamentación conceptual, profundizar los mecanismos de interacción y consolidar una propuesta visual con mayor identidad y capacidad de conexión con los usuarios. Estos aportes fueron considerados para la selección y refinamiento de la propuesta conceptual final.

Concepto final seleccionado: “Germinay” (Nuevo Concepto)

El concepto **“Germinay”** surge de la combinación entre las palabras Germinar y Nayón, representando el proceso de crecimiento y desarrollo que experimentan los estudiantes dentro del Campus Nayón de la PUCE. La propuesta plantea que el bienestar no es un estado permanente, es un proceso que se construye a través de experiencias, emociones e interacciones con el entorno.

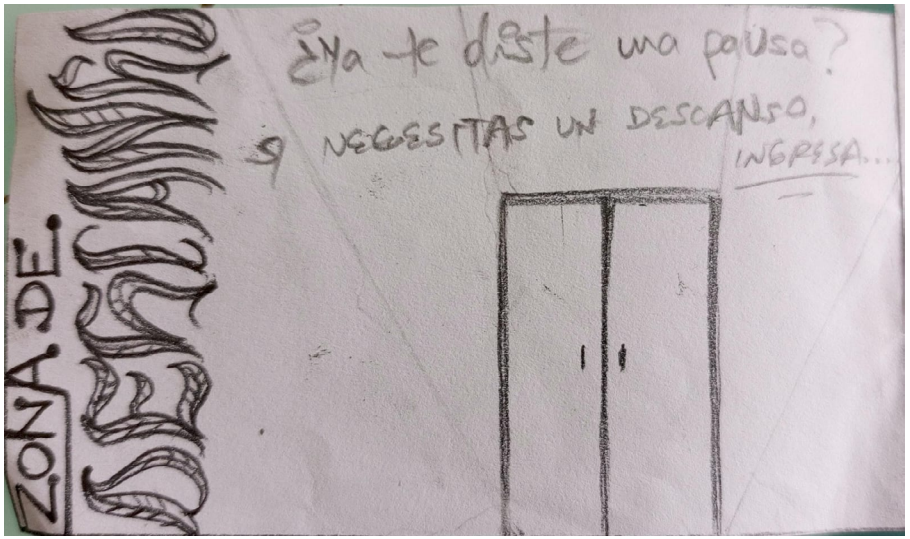
Se estructura en tres etapas que representan distintos momentos de la experiencia del usuario dentro del espacio de descanso.

1. Pausa

Esta etapa busca reducir la carga cognitiva y emocional del estudiante mediante un entorno visual que favorezca el descanso y la recuperación de la atención. Esta fase se fundamenta en la Teoría de Restauración de la Atención propuesta por Kaplan y Kaplan (1989), la cual sostiene que ciertos entornos permiten disminuir la fatiga mental y recuperar la capacidad de concentración. Por esta razón, se incorporan recursos gráficos inspirados en elementos naturales, composiciones envolventes y una reducción de estímulos visuales que favorecen la sensación de calma.

Como parte de esta etapa, se incorporan señales orientadoras ubicadas en puntos estratégicos del Campus Nayón. Estos elementos utilizan mensajes para captar la atención de los estudiantes, guiarlos hacia el área de descanso e invitarlos a tomarse una pausa. De esta manera, la experiencia de bienestar comienza antes de llegar al espacio de intervención.

Figura 23.
Boceto de la entrada del Área de descanso



2. Identificación

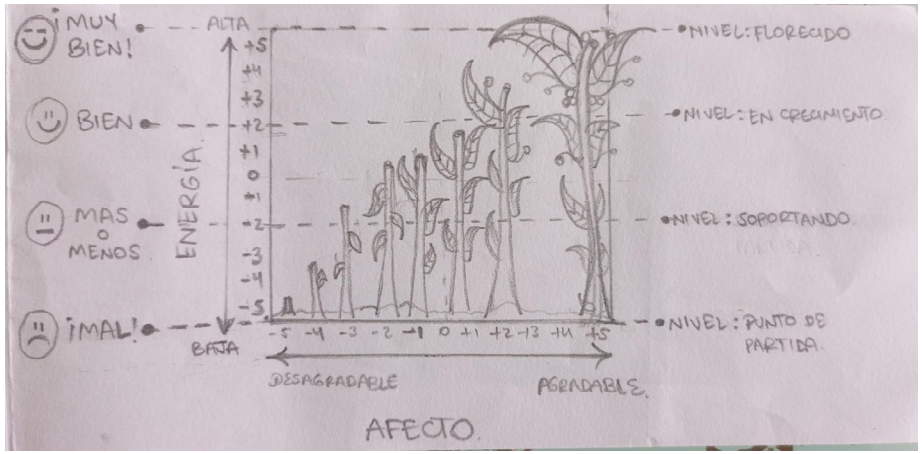
El usuario inicia un proceso de reconocimiento y conexión con el espacio. Esta etapa se relaciona con los principios del Diseño Emocional de Donald Norman (2004), donde los productos y entornos generan respuestas emocionales que influyen en la experiencia de

las personas.

Como herramienta principal se incorpora el Termómetro de Floración, un recurso gráfico interactivo basado en el modelo circumplejo de las emociones de Russell (1980), el cual organiza los estados emocionales a partir de dos dimensiones: afecto y nivel energía.

Mediante un sistema de imanes, los estudiantes identifican cómo se sienten en ese momento y ubican su estado emocional dentro de la escala propuesta. Esta acción promueve la autorreflexión y permite que el usuario tome conciencia de su estado emocional antes de continuar con la experiencia.

Figura 224.
Boceto del termómetro de Floración



3. Activación

En esta etapa se promueve la participación activa del estudiante mediante una comunidad digital vinculada al espacio. A través de un código QR, los usuarios acceden a una cuenta de Instagram donde pueden compartir experiencias, expresar emociones, interactuar con otros estudiantes y acceder a contenidos relacionados con el bienestar. Esta herramienta permite extender la experiencia más allá del espacio físico y fortalecer el sentido de pertenencia dentro de la comunidad universitaria.

Busca que el estudiante participe activamente y exprese sus emociones, ideas y experiencias. Esta fase se relaciona con el concepto de flow de Csikszentmihalyi (1990), ya que promueve una participación significativa dentro de la experiencia propuesta.

Figura 25.
Boceto de la Zona de Expresión



A través de estas tres etapas, Germinay propone transformar el espacio de descanso en un entorno que acompaña al estudiante en un proceso de pausa, reconocimiento y activación, contribuyendo al bienestar, la satisfacción por la vida y el fortalecimiento del sentido de pertenencia dentro del Campus Nayón de la PUCE.

2.4 Desarrollo del prototipo

Se estructura a partir de tres momentos de experiencia: pausa, identificación y expresión. Cada uno responde a una función específica dentro del recorrido del usuario y se materializa mediante piezas análogas y digitales, tales como señales orientadoras, personaje, termómetro emocional, elementos interactivos y una comunidad digital vinculada mediante un código QR.

Para el desarrollo formal de las piezas se consideraron criterios de diseño gráfico ambiental, legibilidad, experiencia de usuario, diseño emocional, cromática, composición e interacción. De esta manera, el sistema busca informar u orientar, pero, también generar una experiencia significativa que promueva el bienestar, la participación y el sentido de pertenencia dentro del espacio universitario.

Se compone de los siguientes elementos:

1. Señales orientadoras
2. Viniles adhesivos (ambientación gráfica)
3. Comunidad digital
4. Maqueta a escala 1:12

Ubicación y secuencia de intervención del sistema Germinay:

La propuesta Germinay se organiza como un recorrido progresivo que acompaña al estudiante desde los puntos de circulación del campus hasta el área de descanso. Por esta razón, las señales orientadoras se colocan como una secuencia visual que permite despertar curiosidad, orientar el desplazamiento y reforzar la identidad del proyecto antes de llegar al espacio intervenido.

Los lugares de intervención se seleccionaron a partir de tres criterios: zonas de mayor circulación estudiantil, cercanía con el área de descanso y posibilidad de lectura rápida durante el recorrido (véase Anexo 6). A partir de estos criterios, las señales se plantean como puntos de referencia ubicados en accesos, pasillos o trayectos frecuentes del Campus Nayón-PUCE, con el objetivo de guiar al usuario hacia el contenedor sin alterar la estructura física existente.

La secuencia de actividades inicia con las señales orientadoras, que invitan al estudiante a reconocer el proyecto y dirigirse al área de descanso. Al llegar al espacio, los viniles ambientales refuerzan la identidad visual y generan una atmósfera más acogedora. Luego, el usuario puede interactuar con el Termómetro de Floración y la Zona de Expresión, recursos que permiten identificar emociones, participar y conectar con otros estudiantes. El código QR vincula la experiencia física con la comunidad digital de Germinay, extendiendo la propuesta hacia Instagram.

A continuación se presenta cada una de las zonas del recorrido explicadas a detalle:

1. Señales orientadoras

Las señales orientadoras constituyen el primer punto de contacto entre los estudiantes y la propuesta Germinay. Su función principal es captar la atención de los usuarios y guiarlos hacia el área de descanso mediante mensajes breves, preguntas e indicaciones distribuidas estratégicamente en distintos puntos del Campus Nayón.

Estos elementos fueron diseñados para generar curiosidad e incentivar la exploración del espacio, permitiendo que la experiencia comience antes de llegar físicamente al área intervenida. Para ello, se emplea el personaje "GERMI" como recurso de identificación visual, acompañado de mensajes relacionados con el bienestar, el descanso y la reconexión emocional.

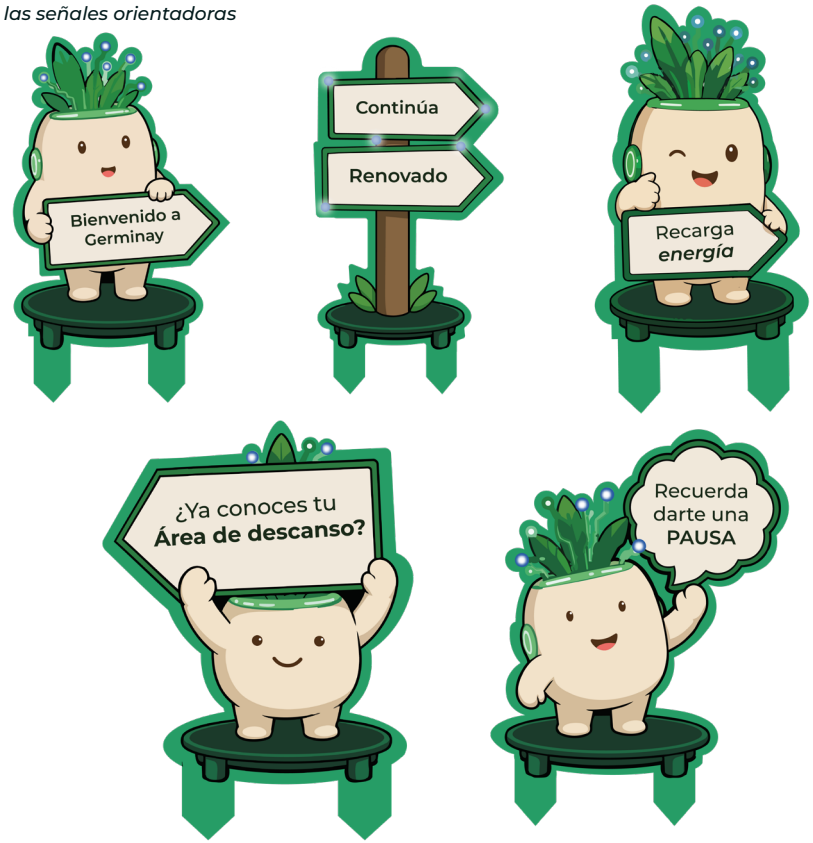
Desde el diseño ambiental, las señales cumplen una función de orientación y comunicación dentro del espacio, facilitando la comprensión del recorrido y fortaleciendo la relación entre el usuario y el entorno (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

La incorporación de personajes y elementos visuales amigables favorece la recordación de los mensajes y mejora la experiencia de interacción (Norman, 2004).

Formalmente, las señales utilizan formas orgánicas inspiradas en hojas y elementos naturales, reforzando el concepto de crecimiento presente en Germinay. La paleta cromática se compone principalmente de tonos verdes asociados con la naturaleza, la renovación y el bienestar, mientras que la tipografía prioriza la legibilidad para garantizar una lectura rápida durante el recorrido por el campus.

Las señales se implementan mediante estructuras ligeras ubicadas en zonas de circulación frecuente (véase Anexo 7) funcionando como puntos de referencia que acompañan al estudiante hasta el ingreso al área de descanso.

Figura 26.
Diseño de las señales orientadoras



Personaje guía

Germi es el personaje principal del sistema gráfico Germinay y funciona como un elemento de acompañamiento a lo largo de la experiencia del usuario. Su diseño se inspira en el concepto de germinación, representando el crecimiento, desarrollo y bienestar que la propuesta busca promover dentro del Campus Nayón.

Figura 27.
Diseño de personaje "Germi"



Formalmente, el personaje combina elementos orgánicos y tecnológicos. Su cuerpo adopta formas redondeadas y amigables que generan cercanía y accesibilidad, mientras que la vegetación que emerge de su cabeza simboliza el crecimiento personal y emocional. A su vez, los nodos tecnológicos incorporados entre las hojas representan la relación entre naturaleza, innovación y comunidad, valores presentes en el contexto académico y en la identidad del proyecto.

La utilización de un personaje permite humanizar la comunicación, facilitar la identificación de los usuarios con la propuesta y fortalecer la recordación de los mensajes transmitidos. Según Norman (2004), los elementos visuales capaces de generar una conexión emocional favorecen experiencias más significativas y memorables para los usuarios. Por esta razón, Germi actúa como un guía visual que orienta, acompaña e invita a los estudiantes a participar activamente en las distintas etapas de la experiencia Germinay.

2. Viniles adhesivos (ambientación gráfica)

Los viniles adhesivos constituyen el principal recurso de ambientación gráfica dentro del espacio intervenido. Su función es transformar visualmente el área de descanso mediante mensajes, personajes y elementos gráficos que refuercen el concepto Germinay y acompañen al estudiante durante su experiencia dentro del lugar (véase Anexo 7)

Utiliza composiciones inspiradas en la naturaleza y el crecimiento, incorporando ilustraciones del personaje con disitintas poses motivacionales, mensajes positivos y recursos visuales relacionados con el bien-

estar emocional. Estos elementos buscan generar una atmósfera acogedora que contraste con las exigencias académicas del entorno universitario, promoviendo momentos de pausa, reflexión y motivación.

Emplea una paleta cromática basada principalmente en tonos verdes, asociados con la naturaleza, la renovación y el equilibrio. Asimismo, se utilizan formas orgánicas, elementos vegetales y detalles tecnológicos que refuerzan la relación entre crecimiento personal, innovación y comunidad. El personaje Germi se integra como elemento conductor del sistema gráfico, facilitando la identificación de los usuarios con la propuesta y fortaleciendo la comunicación de los mensajes.

Desde el diseño ambiental, los viniles permiten modificar la percepción del espacio sin alterar su estructura física, aportando identidad, orientación y significado al entorno (Calori & Vanden-Eynden, 2015). De igual manera, la incorporación de mensajes positivos y elementos visuales amigables contribuye a generar respuestas emocionales favorables en los usuarios, fortaleciendo la experiencia del espacio (Norman, 2004).

Figura 28.
Diseño de la parte derecha externa del contenedor del Área de descanso



3. Comunidad digital

La comunidad digital constituye el componente interactivo de la propuesta Germinay. Su objetivo es complementar la experiencia desarrollada en el área de descanso mediante un espacio virtual donde los estudiantes puedan expresarse, compartir experiencias y fortalecer su conexión con la comunidad universitaria.

La plataforma se desarrolla a través de una cuenta de Instagram accesible mediante códigos QR ubicados dentro del espacio intervenido. Este canal funciona como una extensión del recorrido físico, permitiendo que los usuarios continúen participando incluso después de abandonar el área de descanso.

Dentro de la comunidad se incorporan diferentes dinámicas relacionadas con el bienestar y la participación estudiantil, como espacios para compartir logros personales, expresar emociones, solicitar apoyo, dejar mensajes de forma anónima y reflexionar sobre experiencias positivas vividas dentro del campus. Estas actividades buscan promover la interacción entre estudiantes y fortalecer el sentido de pertenencia hacia el Campus (véase Anexo 8)

La integración entre espacios físicos y digitales amplía las oportunidades de interacción y contribuye a generar experiencias más cercanas para los usuarios (Norman, 2013). La participación activa dentro de comunidades digitales también puede fortalecer los vínculos sociales y la percepción de apoyo entre los miembros de una comunidad (Seligman, 2011).

Figura 29.
Publicaciones de la comunidad digital de Germinay



4. Maqueta

Se desarrolló una maqueta física a escala 1:12 del área de descanso intervenida. Este recurso permitió representar la distribución espacial de los elementos gráficos, mobiliario y puntos de interacción contemplados dentro del sistema Germinay.

La maqueta fue utilizada como una herramienta de comprobación espacial para evaluar la relación entre los usuarios y los diferentes componentes de la propuesta, permitiendo analizar aspectos como recorridos, ubicación de los viniles, zonas de interacción, visibilidad de los mensajes y distribución general de los elementos dentro del contenedor.

A través de este modelo tridimensional fue posible verificar la integración de los distintos recursos desarrollados, incluyendo las áreas de identificación emocional mediante el Termómetro de Floración, la Zona de Expresión vinculada a la comunidad digital y los elementos gráficos asociados al personaje Germi. Nos permitió evaluar la jerarquía visual de las piezas y su capacidad para acompañar al usuario durante las etapas de pausa, identificación y expresión planteadas en el concepto Germinay.

Según Ching (2015), los modelos físicos constituyen herramientas fundamentales dentro del proceso de diseño, ya que permiten comprender las relaciones espaciales, proporciones y experiencias de uso antes de la implementación final. En este sentido, la maqueta facilitó la validación preliminar de la propuesta y la toma de decisiones relacionadas con la organización del espacio y la ubicación de los elementos gráficos.

La construcción de la maqueta permitió representar de manera integral la experiencia propuesta, evidenciando cómo los componentes físicos y digitales del sistema se articulan dentro del área de descanso para promover bienestar, participación y sentido de pertenencia entre los estudiantes del Campus Nayón.

Figura 30.
Maqueta del área de descanso con escala 1:12



Cromática

La propuesta cromática de Germinay se construye a partir de una combinación de tonos inspirados en la naturaleza, el bienestar y la innovación. La paleta está compuesta principalmente por verdes, acompañados por acentos amarillos y azules, equilibrados mediante tonos neutros claros y oscuros.

Los tonos verdes constituyen el eje principal de la identidad visual, ya que representan crecimiento, renovación, equilibrio y conexión con la naturaleza. Estos valores se relacionan directamente con la idea de germinación que da origen al concepto Germinay, así como con la intención de generar una atmósfera visual asociada con la calma y el descanso.

El amarillo se utiliza como color de énfasis para destacar elementos importantes dentro del sistema gráfico, aportando energía, optimismo y dinamismo. Su función principal es dirigir la atención del usuario hacia mensajes, puntos de interacción y recursos informativos relevantes.

Por su parte, el azul actúa como un elemento complementario que simboliza tecnología, innovación y conectividad. Este color se integra especialmente en los nodos tecnológicos presentes en la identidad visual y en el personaje Germi, reforzando la relación entre naturaleza y entorno académico.

Los tonos neutros claros y oscuros permiten generar contraste, mejorar la legibilidad de los contenidos y equilibrar visualmente la composición general del sistema gráfico (Ambrose & Harris, 2005).

Figura 31.
Cromática del proyecto Germinay

R=251 G=205 B=60
HEX **N.ºFBCD3C**
RGB **251, 205, 60**
HSB **46, 76%, 98%**
CMYK **2, 20, 82, 0**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=38 G=158 B=102
HEX **N.º269E66**
RGB **38, 158, 102**
HSB **152, 76%, 62%**
CMYK **79, 11, 74, 0**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=0 G=82 B=62
HEX **N.º00523E**
RGB **0, 82, 62**
HSB **165, 100%, 32%**
CMYK **91, 39, 75, 42**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=0 G=87 B=68
HEX **N.º005744**
RGB **0, 87, 68**
HSB **167, 100%, 34%**
CMYK **90, 38, 73, 38**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=10 G=44 B=40
HEX **N.º0A2C28**
RGB **10, 44, 40**
HSB **173, 77%, 17%**
CMYK **90, 53, 66, 72**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=9 G=44 B=50
HEX **N.º092C32**
RGB **9, 44, 50**
HSB **189, 82%, 20%**
CMYK **94, 62, 56, 66**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=21 G=93 B=223
HEX **N.º155DDF**
RGB **21, 93, 223**
HSB **219, 91%, 87%**
CMYK **86, 64, 0, 0**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

R=10 G=11 B=18
HEX **N.º0A0B12**
RGB **10, 11, 18**
HSB **233, 44%, 7%**
CMYK **89, 79, 58, 88**
TIPO **DE TINTA - Proceso**

Tipografía

El sistema gráfico de Germinay emplea las tipografías Montserrat y Lora como parte de su identidad visual. La selección de esta combinación responde a criterios de legibilidad, jerarquía visual y coherencia con los valores conceptuales del proyecto.

Montserrat se utiliza principalmente en títulos, señalética y mensajes de alto impacto visual. Su estructura geométrica y contemporánea permite transmitir claridad, orden y modernidad, características necesarias para que la información sea comprendida de forma rápida dentro del recorrido. Esta elección responde a criterios de legibilidad y jerarquía visual, fundamentales en el diseño gráfico ambiental, donde los mensajes deben ser claros, visibles y funcionales para orientar al usuario en el espacio (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Lora se emplea en textos complementarios y contenidos de apoyo, ya que sus rasgos serif aportan mayor cercanía y calidez a la lectura. Su uso permite equilibrar la apariencia moderna de Montserrat con una expresión más humana y reflexiva, coherente con los objetivos de bienestar y conexión emocional planteados para Germinay.

La combinación de dos tipografías permite construir una identidad visual clara y cercana, reforzando la experiencia del usuario y la coherencia comunicativa del sistema gráfico (Norman, 2004).

MONTSERRAT

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6

LORA

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6

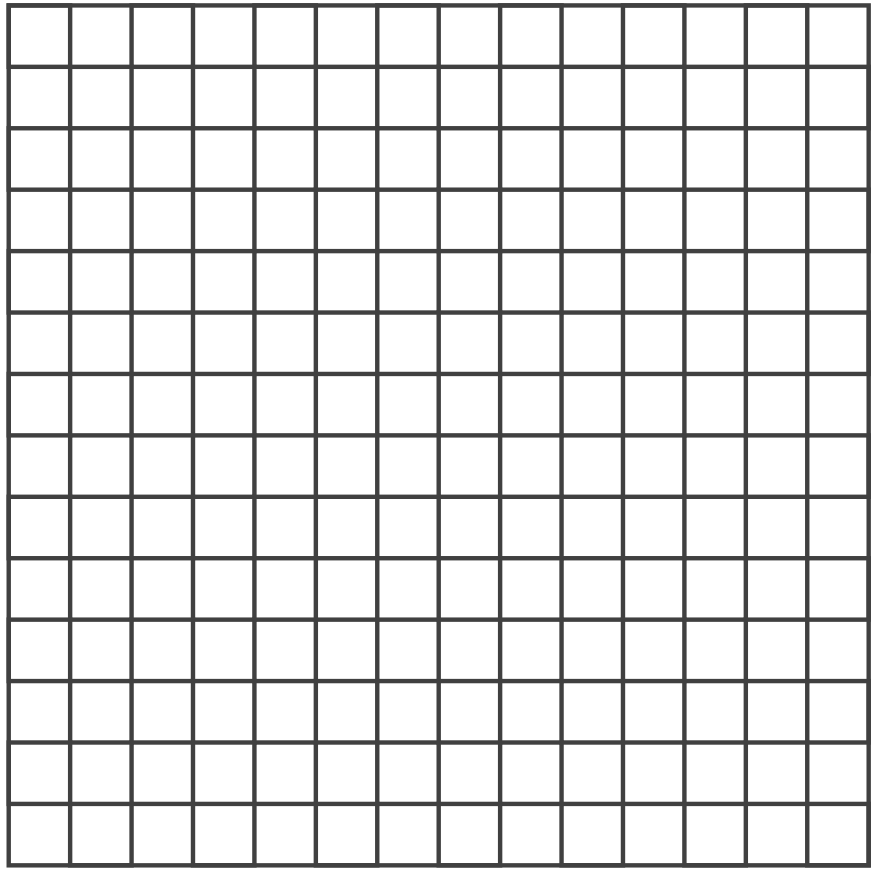
Retículas y composición

Con el objetivo de mantener coherencia visual entre las diferentes piezas del sistema Germinay, se empleó una estructura reticular que organizó la distribución de los elementos gráficos en cada soporte. La retícula ayudó a establecer una relación ordenada entre tipografía, ilustraciones, mensajes, códigos QR y elementos decorativos, favoreciendo la lectura y comprensión de la información.

Su aplicación permitió conservar una identidad visual uniforme en las señales orientadoras, viniles adhesivos y recursos digitales, manteniendo una adecuada jerarquía visual y equilibrio compositivo. Según Müller-Brockmann (1982), las retículas son una herramienta fundamental para estructurar la información y desarrollar sistemas visuales claros, funcionales y coherentes.

Dentro de la propuesta, la retícula se adaptó a las necesidades de cada pieza, permitiendo combinar elementos informativos, ilustrativos e interactivos sin perder orden visual. Esto favorece la navegación del usuario a través de la experiencia y fortalece la unidad gráfica de todo el sistema.

Figura 32.
Retícula utilizada en el proyecto.



2.5 Detalles técnicos y de producción

Una vez desarrollada la propuesta gráfica Germinay, se establecieron los aspectos técnicos necesarios para su implementación dentro del área de descanso ubicada en el Campus Nayón de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Esta etapa contempló el levantamiento de medidas del espacio, la selección de materiales, los sistemas de producción, los procesos de instalación y la estimación de costos asociados a la ejecución de la propuesta.

Especificaciones técnicas del espacio

El área de intervención corresponde a un contenedor adaptado como espacio de descanso estudiantil.

En el interior se registraron superficies aptas para la aplicación de elementos gráficos en paredes, accesos y zonas de permanencia, permitiendo la incorporación de recursos informativos, motivacionales e interactivos sin alterar la estructura física existente.

La propuesta fue concebida para aprovechar la infraestructura ya disponible, optimizando recursos y reduciendo costos de implementación mediante intervenciones gráficas de bajo impacto constructivo.

Materiales y sistemas de producción

La propuesta se compone de tres elementos principales: señales orientadoras, sistema gráfico ambiental mediante viniles adhesivos y comunidad digital.

Señales orientadoras

Las señales orientadoras fueron diseñadas para acompañar el recorrido del usuario hacia el área de descanso. Se desarrollaron cinco piezas con una altura aproximada de 1,60 m.

Materiales utilizados:

Sintra (PVC espumado) de 5 mm.
Vinil adhesivo impreso.
Corte laser y acabado laminado mate.
Base estructural para fijación temporal.

Estas piezas incorporan ilustraciones del personaje Germi y mensajes relacionados con descanso, renovación y bienestar emocional.

Sistema de viniles adhesivos

La intervención interior fue desarrollada mediante viniles adhesivos impresos aplicados sobre paredes y superficies del contenedor.

Aplicaciones principales:

Termómetro de Floración.
Zona de Expresión.
Mensajes motivacionales.
Señalización interna.
Elementos decorativos y ambientales.
Recursos de acceso mediante códigos QR.

Para garantizar una adecuada durabilidad y calidad visual se propone el uso de impresión ecosolvente sobre vinil adhesivo mate con protección laminada.

Comunidad digital

La propuesta incorpora una comunidad digital en Instagram accesible mediante códigos QR integrados en el espacio físico. Esta plataforma permite extender la experiencia más allá del área de descanso mediante contenidos relacionados con bienestar, participación estudiantil y expresión emocional.

Su implementación no requiere infraestructura tecnológica compleja, ya que aprovecha herramientas digitales de acceso gratuito ampliamente utilizadas por la población universitaria.

Artes finales y optimización de material

Para la producción de las señales orientadoras se plantea el armado de artes finales en formato vectorial, considerando medidas reales, sangrado, márgenes de seguridad y optimización del material. Cada señal se trabaja a una altura de 1,60 m y se organiza sobre una mesa de trabajo digital con el contorno de corte, el área visible de impresión y los elementos gráficos principales: personaje Germi, mensaje, código QR y recursos ornamentales.

El archivo final debe prepararse en modo de color CMYK, con imágenes en alta resolución, textos convertidos a curvas y líneas de corte diferenciadas del arte impreso. Para evitar pérdida de información durante el corte, se recomienda dejar un margen de seguridad interno de 1 cm y un sangrado exterior mínimo de 0,5 cm. De esta manera, el arte puede imprimirse y cortarse sin afectar la legibilidad ni los elementos principales de la composición.

La optimización de material se realiza agrupando las cinco señales orientadoras dentro de una misma plancha de producción, siempre que las dimensiones del proveedor lo permitan. Esta organización permite reducir desperdicio de Sintra, aprovechar mejor el vinil impreso y facilitar el proceso de corte e instalación. Cada pieza debe identificarse con su número de señal, ubicación propuesta y sentido de lectura para evitar errores durante el montaje.

Resistencia y mantenimiento

El sistema Germinay utiliza materiales pensados para una intervención práctica, ligera y fácil de mantener. Las señales orientadoras se proponen en Sintra o PVC espumado de 5 mm, por ser un material rígido, liviano y adecuado para piezas de instalación temporal.

Para proteger la gráfica, tanto en señales como en viniles interiores, se plantea el uso de vinil adhesivo impreso con laminado mate, lo que ayuda a resistir el roce, la manipulación y la humedad ligera.

El mantenimiento consiste en limpiar las superficies con paños suaves y productos no abrasivos. En caso de desgaste o daño, los viniles pueden reemplazarse por partes sin rehacer toda la intervención ya que este está pensado como corte laser (toda la parte interna del contenedor). Para las señales ubicadas en recorridos exteriores, se recomienda colocarlas en zonas semicubiertas o reforzar su base si se requiere mayor duración.

Producción de señales orientadoras

Las señales orientadoras constituyen el primer punto de contacto entre el usuario y la experiencia Germinay. Se desarrollaron cinco piezas distribuidas estratégicamente dentro de los recorridos cercanos al área de descanso con la finalidad de facilitar la orientación y generar reconocimiento del espacio.

Cada llamador posee una altura aproximada de 1,60 m y fue diseñado utilizando ilustraciones del personaje Germi acompañadas de mensajes relacionados con bienestar, descanso y renovación emocional.

Para su producción se seleccionó Sintra (PVC espumado) debido a su ligereza, resistencia y facilidad de instalación. Sobre este material se aplicó vinil adhesivo impreso con acabado mate para garantizar una adecuada calidad visual y durabilidad frente al uso cotidiano.

La fabricación de las cinco señales orientadoras representa una inversión estimada de $140, incluyendo materiales, impresión y acabados.

Sistema gráfico ambiental

La intervención interior se desarrolló mediante la aplicación de viniles adhesivos impresos sobre paredes y superficies del contenedor. Estos elementos conforman el sistema gráfico ambiental de Germinay y

tienen como objetivo transformar visualmente el espacio de descanso mediante recursos relacionados con la naturaleza, el bienestar y la participación estudiantil.

Entre los principales componentes implementados se encuentran:

Termómetro de Floración.
Zona de Expresión.
Mensajes motivacionales.
Señalética interior.
Recursos de orientación.
Elementos decorativos vinculados al personaje Germi.

La producción contempla aproximadamente 15 m² de impresión sobre vinil adhesivo mate con protección laminada para mejorar su resistencia y facilitar su mantenimiento. El costo estimado de producción e instalación asciende a $305.

Comunidad digital

El acceso a la plataforma se realiza mediante códigos QR ubicados dentro del espacio intervenido. De esta manera, la experiencia se extiende del entorno físico al digital, permitiendo mantener una interacción continua con los usuarios.

La comunidad digital incluye publicaciones informativas, mensajes motivacionales, formularios de participación y espacios para compartir experiencias relacionadas con la vida universitaria dentro del Campus Nayón.

El costo estimado para el desarrollo gráfico de esta plataforma, incluyendo identidad visual, publicaciones iniciales y recursos digitales, se calcula en aproximadamente $130.

Prototipado y validación espacial (Maqueta)

La maqueta facilitó la comprobación de aspectos relacionados con recorridos, visibilidad, jerarquía visual y ubicación estratégica de los puntos de interacción. Asimismo, permitió evaluar la integración entre los recursos físicos y digitales propuestos dentro de la experiencia Germinay.

Los materiales utilizados para su construcción incluyen MDF, cartón, impresiones y elementos transparentes que simulan las superficies reales del espacio. El costo estimado del prototipo asciende a $75.

Costos de diseño

Además de los costos de producción, la propuesta contempla el trabajo profesional requerido para investigación, conceptualización, ilustración y desarrollo del sistema gráfico.

Considerando los valores referenciales de gestión, creatividad y producción utilizados durante la

planificación del proyecto, el costo estimado del trabajo de diseño asciende a aproximadamente $1.400.

Costos totales del proyecto

La inversión estimada para la implementación integral de GERMINAY se distribuye de la siguiente manera:

Señales orientadoras: $140.
Sistema gráfico ambiental: $305.
Comunidad digital: $130.
Maqueta y prototipado: $75.
Diseño y desarrollo gráfico: $1.400.

El costo total estimado del proyecto corresponde a $2.050. Considerando un valor agregado o impacto proyectado del 40%, el valor referencial de la propuesta asciende aproximadamente a $2.870.

Relación costo-beneficio e innovación

Germinay presenta una relación costo-beneficio favorable debido a que aprovecha la infraestructura existente del campus y utiliza recursos gráficos de fácil implementación y mantenimiento. Esto permite generar una transformación significativa del espacio sin requerir intervenciones arquitectónicas complejas ni inversiones elevadas.

El principal factor de innovación de la propuesta radica en la integración de diseño gráfico ambiental, diseño emocional y participación digital dentro de un mismo sistema. A diferencia de propuestas convencionales de señalización o decoración, Germinay incorpora herramientas de orientación, identificación emocional y expresión comunitaria que acompañan al estudiante durante su experiencia dentro del espacio.

La combinación de señales orientadoras, el Termómetro de Floración, la comunidad digital y el personaje Germi permite construir una experiencia integral orientada al bienestar y al fortalecimiento del sentido de pertenencia dentro del Campus Nayón.

2.6 Evaluación de la propuesta

Proceso de evaluación de la propuesta

La evaluación de la propuesta Germinay se realizó con el objetivo de comprobar si el sistema gráfico respondía a los objetivos planteados en el proyecto, especialmente en relación con la orientación, la identidad visual del espacio, la participación de los usuarios y la percepción de bienestar dentro del área de descanso del Campus Nayón-PUCE.

Para este proceso se utilizaron fichas de validación aplicadas a un comitente y a estudiantes del campus (de manera anónima). Las técnicas empleadas fueron la observación directa del prototipo, la revisión de las piezas gráficas físicas y digitales, y el registro de comentarios sobre su claridad, funcionalidad, estética y pertinencia dentro del espacio. Estas herramientas permitieron recoger opiniones sobre las señales orientadoras, los viniles, el personaje Germi, el Termómetro de Floración y la comunidad digital.

La información obtenida fue organizada en tablas de validación, donde se registraron las valoraciones, observaciones y sugerencias de los participantes. Al tratarse de comentarios obtenidos durante el proceso de validación, estos se citan como comunicación personal dentro del texto, según corresponda. A partir de estos resultados se establecieron conclusiones sobre el cumplimiento de los objetivos de diseño y los ajustes necesarios para fortalecer la propuesta.

Tabla 3.
Validación del espacio físico con la Subdecana del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
					Validado por: Alba Lucia Gonzales	
					Fecha: Jun. 19. 2026.	
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
La propuesta gráfica permite identificar claramente las diferentes zonas del recorrido.					X	
Las señales orientadoras son fáciles de comprender para guiar al usuario.					X	
¿La aplicación de viniles resulta viable para el espacio físico?					X	
¿La aplicación de códigos qr resulta viable para el espacio físico?					X	
¿La aplicación de elementos interactivos (imanes) resulta viable para el espacio físico?					X	No se especifíca

Tabla 4.
Validación del espacio físico con la Subdecana del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)	Validado por: _____
	Fecha: _____

Factor técnico	1 (Muy malo)	2 (Malo)	3 (Regular)	4 (Bueno)	5 (Muy bueno)	Observaciones
¿Las actividades propuestas fomentan pausas activas y momentos de reflexión?					X	
¿Este proyecto cumple con los objetivos planteados?					X	
¿Cree que este proyecto pueda implementarse en el espacio sin problema?					X	
¿Las tipografías del espacio físico le resultan pertinentes para el lugar?					X	
¿Los colores del proyecto le parecen pertinentes para el lugar?					X	

Tabla 5.
Validación del espacio digital con la Subdecana del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio digital)					Validado por: _____ Fecha: _____	
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
¿La comunidad digital es pertinente?					X	
¿Las secciones de la comunidad digital son pertinentes para este proyecto?					X	
¿El personaje de la comunidad digital es pertinente para el proyecto?					X	
¿El tipo de publicaciones son pertinentes para motivar a los estudiantes?					X	Son pertinentes pero la motivación NO necesariamente nace de frases
¿La comunidad digital sirve de apoyo para el espacio físico?					X	

Validación del espacio físico

La validación realizada por la Subdecana Alba Lucía Gonzales evidenció una valoración positiva de la propuesta física, obteniendo la máxima puntuación en aspectos relacionados con la orientación, comprensión de las señales, aplicación de viniles y uso de códigos QR dentro del espacio. Los resultados indican que la propuesta permite identificar claramente las diferentes zonas del recorrido y facilita la interacción del usuario con el área de descanso.

Como observación, se señaló que el funcionamiento de los elementos interactivos mediante imanes requería una explicación más detallada dentro de la presentación del proyecto. Sin embargo, esta observación no afectó la valoración general de la propuesta, la cual fue considerada viable para su implementación y coherente con los objetivos planteados para el espacio de descanso (A. L. Gonzales, comunicación personal, 2026).

Validación del espacio digital

En cuanto al espacio digital, la evaluadora otorgó la máxima valoración a la pertinencia de la comunidad digital, la estructura de sus secciones y la integración del personaje Germi como elemento de identidad y acompañamiento. Asimismo, se reconoció que la plataforma funciona como un complemento adecuado del espacio físico, fortaleciendo la continuidad de la experiencia más allá del entorno presencial.

La única observación realizada estuvo relacionada con el contenido motivacional de algunas publicaciones, indicando que la motivación de los estudiantes no necesariamente surge únicamente de frases inspiracionales. Este comentario permitió identificar una oportunidad de mejora orientada a incorporar contenidos más participativos y experiencias compartidas por la comunidad estudiantil, fortaleciendo así el alcance de la propuesta digital. (A. L. Gonzales, comunicación personal, 2026).

Figura 33.
Fotografía de la Subdecana Validando el proyecto



Evaluación de la propuesta por parte de los estudiantes (ESTUDIANTE 1)

Tabla 6..
Validación del espacio físico con el estudiante 1 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
Factor técnico	1 (Muy malo)	2 (Malo)	3 (Regular)	4 (Bueno)	5 (Muy bueno)	Observaciones
¿La propuesta gráfica te permite identificar claramente las diferentes zonas del recorrido?					X	
¿Las señales orientadoras son fáciles de comprender para guiarte al lugar?					X	
¿Las actividades propuestas fomentan pausas activas y momentos de reflexión?					X	
¿Te gusta el personaje?					X	
¿Te gustan los colores que se usaron para el proyecto?					X	

Tabla 7.
Validación del espacio físico con el estudiante 1 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	Observaciones
¿Las tipografías utilizadas te resultan amigables?					X	
¿Las tipografías utilizadas te resultan legibles?					X	
¿Con esta propuesta gráfica te sientes más tranquilo?					X	
¿Con esta propuesta gráfica te sientes más felíz?					X	
¿Después de haber recorrido la intervención gráfica te sientes mejor?				X		Un poco

Tabla 8.
Validación del espacio digital con el estudiante 1 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio digital)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	Observaciones
¿La comunidad digital te gusta?					X	
¿Participarías en las distintas dinámicas de la comunidad digital?					X	
¿Te gusta el personaje de la comunidad digital?					X	
¿El tipo de publicaciones son pertinentes para motivarte?					X	
¿La comunidad digitial te motiva a crear una mejor convivencia?					X	

Validación del espacio físico – Estudiante 1

La evaluación realizada por el Estudiante 1 reflejó una valoración muy positiva de la propuesta física. Todos los aspectos relacionados con la orientación, identificación de zonas, actividades propuestas, personaje, colores y tipografías obtuvieron la calificación máxima. Estos resultados sugieren que la intervención gráfica cumple adecuadamente su función de guiar al usuario dentro del recorrido y generar una experiencia visual coherente y agradable.

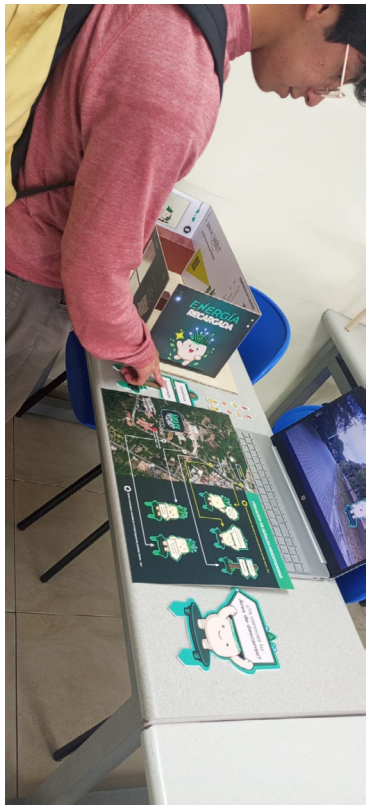
Asimismo, el estudiante consideró que las tipografías empleadas son amigables y legibles, mientras que la paleta cromática contribuye a transmitir una sensación de calma y cercanía. Respecto al impacto emocional de la propuesta, indicó que después de recorrer la intervención se sentiría mejor, aunque señaló que este efecto sería moderado. Esto evidencia que la propuesta tiene potencial para favorecer el bienestar y la reflexión, aunque su influencia depende también de factores personales y del estado emocional previo de cada usuario.

Validación del espacio digital – Estudiante 1

En cuanto al espacio digital, el estudiante otorgó la máxima valoración a todos los aspectos evaluados. La comunidad digital fue percibida como una extensión pertinente del proyecto, tanto por sus dinámicas participativas como por el tipo de contenido planteado. Además, manifestó interés en formar parte de las actividades propuestas dentro de la plataforma.

Los resultados muestran que la comunidad digital es considerada una herramienta útil para complementar la experiencia física y fomentar la interacción entre estudiantes. La valoración obtenida evidencia que el personaje, las publicaciones y las dinámicas planteadas logran conectar con el público objetivo y contribuyen a fortalecer la convivencia y el sentido de comunidad dentro del entorno universitario.

Figura 34.
Fotografía del estudiante 1 validando el proyecto



Evaluación de la propuesta por parte de los estudiantes (ESTUDIANTE 2)

Tabla 9.
Validación del espacio físico con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
¿La propuesta gráfica te permite identificar claramente las diferentes zonas del recorrido?					X	
¿Las señales orientadoras son fáciles de comprender para guiarte al lugar?					X	
¿Las actividades propuestas fomentan pausas activas y momentos de reflexión?					X	
¿Te gusta el personaje?				X		Me parece raro una planta maceta con tecnología
¿Te gustan los colores que se usaron para el proyecto?					X	

Tabla 10.
Validación del espacio físico con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
¿Las tipografías utilizadas te resultan amigables?					X	
¿Las tipografías utilizadas te resultan legibles?					X	
¿Con esta propuesta gráfica te sientes más tranquilo?					X	
¿Con esta propuesta gráfica te sientes más felíz?					X	Un poco
¿Después de haber recorrido la intervención gráfica te sientes mejor?				X		

Tabla 11.
Validación del espacio digital con el estudiante 2 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio digital)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
¿La comunidad digital te gusta?					X	Si, esto es lo que mas me gustó
¿Participarías en las distintas dinámicas de la comunidad digital?					X	
¿Te gusta el personaje de la comunidad digital?					X	
¿El tipo de publicaciones son pertinentes para motivarte?					X	
¿La comunidad digitial te motiva a crear una mejor convivencia?					X	Las publicaciones están bonitas

Validación del espacio físico – Estudiante 2

La evaluación realizada por el Estudiante 2 muestra una valoración mayoritariamente positiva del espacio físico. Los aspectos relacionados con la identificación de zonas, las señales orientadoras, las actividades propuestas, la cromática y las tipografías recibieron la máxima calificación, evidenciando que la propuesta logra comunicar de manera clara el recorrido y las experiencias planteadas dentro del área de descanso.

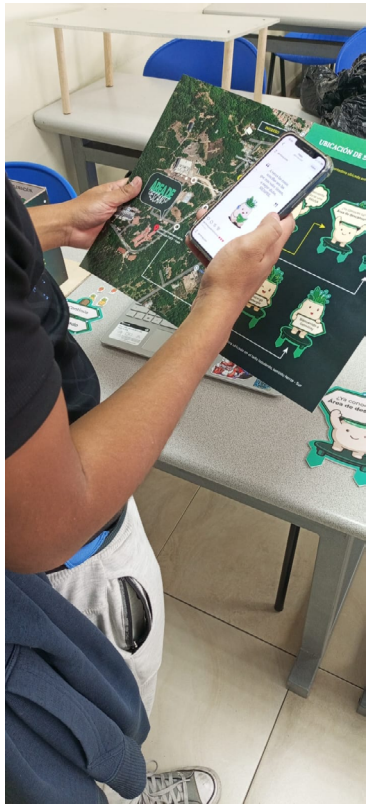
Sin embargo, el personaje obtuvo una valoración ligeramente menor. El estudiante comentó que le parecía extraño combinar una planta maceta con elementos tecnológicos, lo que indica que la relación conceptual entre naturaleza y tecnología podría requerir una explicación más evidente dentro de la propuesta. A pesar de ello, el personaje fue aceptado de forma general y no afectó la percepción positiva del proyecto. En cuanto al impacto emocional, el estudiante señaló sentirse un poco más feliz y mejor después de recorrer la propuesta, lo que sugiere que la intervención cumple parcialmente su objetivo de generar bienestar y momentos de reflexión.

Validación del espacio digital – Estudiante 2

La comunidad digital recibió una valoración excelente en todos los aspectos evaluados. El estudiante manifestó que esta fue la parte que más le gustó de toda la propuesta, destacando el interés por participar en las dinámicas planteadas y la pertinencia del contenido compartido dentro de la plataforma.

Además, consideró que las publicaciones son visualmente atractivas y que la comunidad digital puede contribuir a promover una mejor convivencia entre estudiantes. Estos resultados evidencian que la propuesta digital funciona como un complemento sólido del espacio físico, fortaleciendo la interacción, la participación y el sentido de comunidad más allá del entorno presencial.

Figura 35.
Fotografía del estudiante 2 validando el proyecto



Evaluación de la propuesta por parte de los estudiantes (ESTUDIANTE 3)

Tabla 12.
Validación del espacio físico con el estudiante 3 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
¿La propuesta gráfica te permite identificar claramente las diferentes zonas del recorrido?					X	Se entiende rápido por que el chico si se explicó
¿Las señales orientadoras son fáciles de comprender para guiarte al lugar?					X	
¿Las actividades propuestas fomentan pausas activas y momentos de reflexión?					X	
¿Te gusta el personaje?					X	Me gustó el personaje
¿Te gustan los colores que se usaron para el proyecto?					X	Me gustan los colores que usaste

Tabla 13.
Validación del espacio físico con el estudiante 3 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio físico)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	Observaciones
¿Las tipografías utilizadas te resultan amigables?					X	
¿Las tipografías utilizadas te resultan legibles?					X	
¿Con esta propuesta gráfica te sientes más tranquilo?					X	
¿Con esta propuesta gráfica te sientes más felíz?					X	
¿Después de haber recorrido la intervención gráfica te sientes mejor?					X	Un poco

Tabla 14.
Validación del espacio digital con el estudiante 3 del Campus Nayón-Puce

Matriz de Validación (espacio digital)						
Factor técnico	**1 (Muy malo)**	**2 (Malo)**	**3 (Regular)**	**4 (Bueno)**	**5 (Muy bueno)**	**Observaciones**
¿La comunidad digital te gusta?					X	
¿Participarías en las distintas dinámicas de la comunidad digital?					X	
¿Te gusta el personaje de la comunidad digital?					X	
¿El tipo de publicaciones son pertinentes para motivarte?					X	
¿La comunidad digitial te motiva a crear una mejor convivencia?					X	Creo que hace falta una comunidad de insta o face en esta facultad

Validación del espacio físico – Estudiante 3

La evaluación realizada por el Estudiante 3 evidenció una aceptación muy favorable de la propuesta física. Todos los aspectos relacionados con la identificación de zonas, señalización, actividades, personaje, colores y tipografías obtuvieron la máxima valoración. Además, destacó que el recorrido es fácil de comprender y que la organización de los elementos permite identificar rápidamente cada etapa de la experiencia.

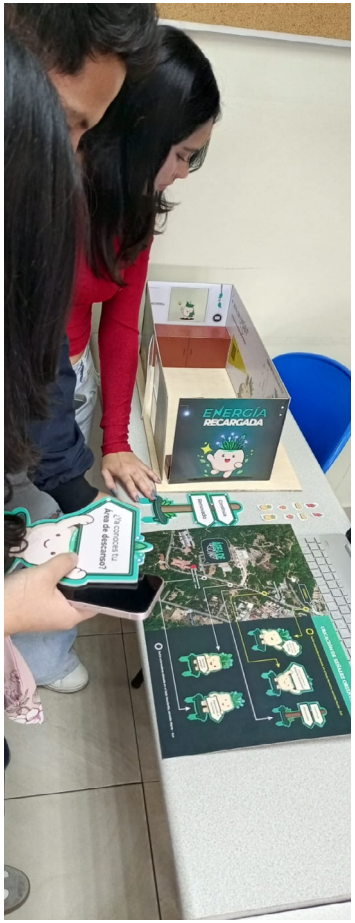
El estudiante también señaló que le agradó el personaje Germi y la paleta cromática utilizada, considerándolos elementos atractivos y coherentes con la propuesta. Respecto al impacto emocional, indicó que la intervención le ayudaría a sentirse un poco mejor después de recorrerla. Aunque el cambio emocional percibido no fue muy elevado, los resultados sugieren que la propuesta cumple su objetivo de generar un ambiente agradable que promueve el descanso y la reflexión dentro del espacio universitario.

Validación del espacio digital – Estudiante 3

La comunidad digital obtuvo la máxima calificación en todos los criterios evaluados. El estudiante manifestó interés tanto por la plataforma como por las dinámicas planteadas, considerando que los contenidos publicados son pertinentes y que el personaje contribuye a fortalecer la identidad visual de la propuesta.

Además, destacó que una comunidad de este tipo resulta necesaria dentro de la facultad, ya que puede convertirse en un espacio de interacción y apoyo para los estudiantes. Esta observación refuerza uno de los objetivos principales del proyecto: extender la experiencia del espacio físico hacia un entorno digital que fomente la participación, la comunicación y una convivencia más positiva entre los miembros de la comunidad universitaria.

Figura 36.
Fotografía de estudiantes validando el proyecto



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusión general

El proyecto Germinay permitió fortalecer la relación entre los estudiantes y el área de descanso del Campus Nayón-PUCE mediante una propuesta de diseño gráfico orientada al bienestar, la orientación y el sentido de pertenencia. A través de señales orientadoras, viniles, recursos interactivos, el personaje Germi y una comunidad digital, se logró transformar el espacio en una experiencia visual más clara, cercana y participativa.

En relación con el primer objetivo específico, el diagnóstico permitió identificar que los estudiantes percibían el área de descanso como un espacio útil, pero con poca identidad visual y limitada conexión emocional con el entorno. Las encuestas y el análisis del espacio evidenciaron la necesidad de incorporar recursos gráficos que apoyen la orientación, la interacción y la construcción de una experiencia más significativa dentro del campus.

Respecto al segundo objetivo específico, el desarrollo del sistema gráfico Germinay respondió a las necesidades detectadas mediante una identidad visual basada en la relación entre naturaleza, bienestar y tecnología. La propuesta integró cromática, tipografía, personaje, señalética, viniles y piezas digitales en un mismo lenguaje visual, permitiendo que el espacio sea más reconocible, acogedor y coherente con la experiencia de descanso.

En cuanto al tercer objetivo específico, las validaciones con la comitente y los usuarios permitieron comprobar la pertinencia de la propuesta. Los resultados mostraron una valoración positiva de las piezas físicas y digitales, especialmente por su claridad, atractivo visual y capacidad para motivar la participación estudiantil. Las observaciones recibidas también permitieron reconocer mejoras necesarias, como ampliar la explicación de ciertos elementos interactivos y fortalecer los contenidos participativos de la comunidad digital.

Germinay demuestra que el diseño gráfico puede aportar a la mejora de espacios universitarios cuando se trabaja desde las necesidades reales de los usuarios. La propuesta resuelve un problema visual y plantea una forma de acompañar la experiencia estudiantil mediante recursos gráficos que orientan, comunican y generan una relación más cercana con el entorno.

Recomendaciones

Recomendación 1

Los usuarios recomendaron implementar la propuesta en escala real dentro del espacio destinado al área de descanso para evaluar su funcionamiento en condiciones de uso cotidiano y obtener información adicional sobre el comportamiento de los usuarios en un contexto real.

Recomendación 2

Uno de los estudiantes que validó el poryecto dijo que sería bueno mantener activa la comunidad digital mediante publicaciones periódicas, dinámicas participativas y contenidos relacionados con bienestar estudiantil, para que el vínculo entre el espacio físico y el entorno digital pueda sostenerse en el tiempo.

Recomendación 3

Se debería realizar más evaluaciones con una muestra más amplia de estudiantes para identificar oportunidades de mejora y adaptar las actividades propuestas a diferentes perfiles de usuarios.

Recomendación 4

Hay que explorar nuevas funcionalidades interactivas vinculadas a los códigos QR, agregando recursos multimedia, formularios de participación o actividades colaborativas que sean distintas.

Recomendación 5

Se debería conservar la línea gráfica desarrollada para futuras ampliaciones del proyecto, manteniendo la coherencia visual entre el personaje, la señalética, los materiales impresos y los medios digitales para fortalecer el reconocimiento y la identidad de la propuesta.

Recomendación 6

Para futuras versiones del personaje Germi se debería profundizar aún más la relación entre naturaleza, tecnología y bienestar, reforzando conceptualmente los atributos que sustentan la propuesta y facilitando su comprensión por parte de nuevos usuarios.

Bibliografía

593 Hostel Boutique. (s. f.). 593 Hostel Boutique. Recuperado el 28 de junio de 2026, de https://593-hostel-boutique.quito-hotels-ec.com/en/

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). Colour. AVA Publishing.

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). Diseño gráfico: Fundamentos. Parramón.

Aristóteles. (1998). Ética a Nicómaco (J. Pallí Bonet, Trad.). Editorial Gredos.

Bonsiepe, G. (1999). Del objeto a la interfaz: Mutaciones del diseño. Ediciones Infinito.

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems (2nd ed.). Wiley.

Ching, F. D. K. (2015). Arquitectura: Forma, espacio y orden (4.ª ed.). Gustavo Gili.

Costa, J. (2004). Diseñar para los ojos. Grupo Design.

Costa, J. (2008). La imagen de marca: Un fenómeno social. Paidós.

Diener, E. (1984). Subjective well-being. Psychological Bulletin, 95(3), 542–575.

Diener, E., & Seligman, M. E. P. (2004). Beyond money: Toward an economy of well-being. Psychological Science in the Public Interest, 5(1), 1–31.

Dondis, D. A. (2017). La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili.

Frascara, J. (2006). El diseño de comunicación. Ediciones Infinito.

Gobierno de México. (s. f.). Nos movemos seguras: Estrategia de prevención del acoso en espacios públicos.

Heller, E. (2008). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Gustavo Gili.

Helliwell, J. F., Layard, R., Sachs, J. D., De Neve, J.-E., Aknin, L. B., & Wang, S. (Eds.). (2024). World Happiness Report 2024. Sustainable Development Solutions Network.

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2022). Encuesta de condiciones de vida. INEC.

Johnson, M. (2016). Branding: In five and a half steps. Thames & Hudson.

Kane, J. (2012). Manual de tipografía. Gustavo Gili.

Latinobarómetro. (2023). Informe Latinobarómetro

2023. Corporación Latinobarómetro.

Layard, R. (2011). Happiness: Lessons from a New Science. Penguin Books.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Principios universales del diseño. Blume.

Lupton, E. (2010). Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors & Students. Princeton Architectural Press.

Lupton, E. (2015). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. Princeton Architectural Press.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). Historia del diseño gráfico. RM Verlag.

Ministerio de Salud Pública del Ecuador. (2023). Informe sobre salud mental y bienestar psicológico en Ecuador. MSP.

Museum Angewandte Kunst. (2016). Stefan Sagmeister. The Happy Show. Recuperado el 28 de junio de 2026, de https://www.museumangewandtekunst.de/en/visit/exhibitions/2016/stefan-sagmeister-the-happy-show/

Museum of Contemporary Art. (s. f.). Stefan Sagmeister: The Happy Show. MOCA. Recuperado el 28 de junio de 2026, de https://www.moca.org/exhibition/stefan-sagmeister-the-happy-show

Müller-Brockmann, J. (2012). Sistemas de retículas. Gustavo Gili.

Munari, B. (2016). ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili.

Norman, D. A. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things. Basic Books.

Organización Mundial de la Salud. (2022a). Depression and Other Common Mental Disorders: Global Health Estimates. Organización Mundial de la Salud.

Organización Mundial de la Salud. (2022b). Informe mundial sobre salud mental: Transformar la salud mental para todos. https://www.who.int/es/publications/i/item/9789240050860

Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos. (2024). Better Life Index. OECD Publishing.

Papanek, V. (1971). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change. Pantheon Books.

Popular de Lujo. (s. f.). Proyecto de gráfica popular urbana. https://populardelujo.com

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and

eudaimonic well-being. Annual Review of Psychology, 52, 141–166.

Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. Journal of Personality and Social Psychology, 57(6), 1069–1081.

Sagmeister, S. (2012). The Happy Show. Institute of Contemporary Art, Philadelphia.

Sagmeister, S. (2012). The Happy Show. Sagmeister. Recuperado el 28 de junio de 2026, de https://sagmeister.com/work/the-happy-show/

Secretaría de Igualdad Sustantiva entre Mujeres y Hombres del Estado de Jalisco. (2024). Manual de operación: Nos Movemos Seguras. Gobierno del Estado de Jalisco.

Seligman, M. E. P. (2002). Authentic Happiness: Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment. Free Press.

The Coca-Cola Company. (2009). Open Happiness Campaign.

Ura, K., Alkire, S., & Zangmo, T. (2012). A Short Guide to Gross National Happiness Index. The Centre for Bhutan Studies.

Wheeler, A. (2018). Diseño de identidad de marca. Anaya Multimedia.

Wong, W. (2011). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili.

Anexos

***Anexo 1**. Encuestas en Google forms a los estudiantes:*

https://docs.google.com/document/d/1Y71il1jbQQ9QGm7lPLgzlMTwn-q5eNJ4h/edit?usp=drive_link&ouid=108382353228532213424&rtpof=-true&sd=true

***Anexo 2**. Validación con el Docente Xavier Jiménez.*

https://drive.google.com/file/d/1qoB_t5DsR0i2UstiYHvI-E9eBeZYhszu/view?usp=drive_link

***Anexo 3**. Validación con el Decano del Campus Nayón - Puce.*

https://docs.google.com/document/d/1_GUw5RT_Aw8PTNosN2676qJ-q5znMdGlU/edit?usp=drive_link&ouid=108382353228532213424&rtpo-f=true&sd=true

***Anexo 4**. Validación con la Subdecana del Campus Nayón - Puce.*

https://drive.google.com/file/d/18FOLiDR1sFeLjxCTPh0LCUKg9V-F91eoQ/view?usp=drive_link

***Anexo 5**. Validación con el Docente Gabriel Chancay.*

https://drive.google.com/file/d/1jCeMW-4EhJ8nyMGYeD1orwL8RIfGX-TkV/view?usp=drive_link

***Anexo 6**. Señales orientadoras*
https://drive.google.com/file/d/1rK9lDtw3oxyLqyolCkUGDVVVXyTfaH-Jl/view?usp=drive_link

***Anexo 7**. Ubicación de señales orientadoras*
https://drive.google.com/file/d/1wpB3BEKVwZgW3dbvDLiYc76REJg-V3KpU/view?usp=drive_link

***Anexo 8**. Viniles adhesivos (ambientación gráfica)*
https://drive.google.com/file/d/1_yMhv5Ya4RL_tll0qZ-WHBbCqO-Me6RG8/view?usp=drive_link

***Anexo 9**. Comunidad digital*
https://drive.google.com/file/d/1ngjwGv4eJqh6hWOR6s7LeI9TMMiO-82GQ/view?usp=drive_link