

Dhistoria

Meneses del Valle, Rosaura Lucía

2022

<https://hdl.handle.net/20.500.11777/5622>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



Dhistoria

Rosaura Lucía Meneses del Valle

Universidad Iberoamericana Puebla

Otoño 2022

Resumen

La falta de práctica de expresión verbal y escrita afecta a corto y largo plazo a estudiantes universitarios/as durante su etapa académica y posteriormente en su vida profesional. Por ello, este proyecto tiene como objetivo generar estrategias para fomentar y desarrollar estos hábitos de una forma en la que el estudiantado lo tome como una parte fundamental para su formación como profesionistas. El caso específico que se definió para este trabajo son estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla, esencialmente, pero se tomaron en cuenta las opiniones y testimonios de estudiantes de cualquier licenciatura. Este proyecto se desarrolló mediante los once pasos de la metodología de Bruno Munari, el cual estructuró la creación de un juego de mesa con temática de *storytelling* como acompañamiento académico. Los resultados de esta dinámica mostraron dificultad para estructurar ideas, pero al mismo tiempo, curiosidad y motivación para hacerlo.

ÍNDICE

Resumen	1
Introducción.....	1
PARTE I: INVESTIGACIÓN	3
Antecedentes del caso.....	3
Justificación	4
Descripción específica del problema.....	4
Sinopsis del caso	5
Pregunta de investigación.....	5
Nicho de oportunidad	5
Casos análogos	6
Chiara	6
Ummo	6
Orai.....	6
Grammarly.....	6
Tabla periódica de la ortografía	6
Blog de Lengua.....	7
Microsoft Word.....	7
Story Cubes	7
Imagidice!	7
The Storymatic.....	7
The Writer's Toolbox.....	7
Writer Emergency Pack	8
Objetivos	8
Objetivo general.....	8
Objetivos específicos	8
Supuesto.....	8
Método	8
PARTE II: CONCEPTUALIZACIÓN	17
Marco conceptual.....	17
Estudiantes y docentes del DADA	17
Lectura y redacción	17
Habilidades de expresión verbal y escrita.....	18

Formación profesional	18
PARTE III: PROYECTO EMPRENDEDOR: DHISTORIA.....	19
Definición del proyecto emprendedor.....	19
Análisis FODA.....	20
Descripción detallada del proyecto emprendedor	20
Golden Circle	21
Misión.....	22
Visión	22
Pertinencia	22
Relevancia	22
Viabilidad	22
Modelo de negocios	23
Plan de negocios.....	23
Propuesta de diseño	24
PARTE IV: PROTOTIPOS Y VALIDACIONES.....	28
Prototipos y validaciones	28
Prototipo y validación final	29
Resultados	29
Conclusiones.....	30
Reflexiones.....	31
Referencias	32

Introducción

En el presente proyecto se plantea la creación de una estrategia para que los y las estudiantes universitarias que estudian alguna carrera del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura (DADA) logren expresarse correctamente mediante la práctica de contar historias y estructurar y relacionar conceptos para lograr un buen desarrollo del habla y escritura desde las aulas.

Esto surge a partir de encuestas realizadas a estudiantes del DADA respecto a la manera en la que percibían las múltiples formas de expresión en las asignaturas que han cursado a lo largo de su carrera, en donde mencionaban que en realidad no había acompañamiento, seguimiento ni exigencia tan alta en cuanto a la redacción o expresión oral. Señalaban que la frecuencia con la que tenían que hacer este tipo de actividades no era constante y que había cierta dificultad al realizarlas. Es por ello que el producto desarrollado para esta problemática busca crear una dinámica de juego en donde los y las estudiantes se acerquen, acostumbren y se sientan cómodos/as al contar historias para compartirlas escribiéndolas y hablándolas.

De esta forma, el eje central de este documento se enfoca en la pregunta de investigación (encontrada en la Parte I: Investigación de este documento), partiendo de cómo podrían los y las estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla fomentar la práctica de lectura y redacción para mejorar sus habilidades de expresión verbal y escrita y así aplicarla como parte de su formación profesional. En esta misma parte se encuentran los objetivos (general y específicos), los cuales buscan dirigir esta investigación a un resultado más concreto.

Este proyecto se construyó a partir de la metodología de Bruno Munari y el uso de las *IDEO Method Cards*, en donde se realizaron diversos acercamientos al/la usuario/a y recopilación de datos sobre rutinas, emociones, personalidad e intereses. Se intercalaron estas actividades de acuerdo con los pasos correspondientes del método anteriormente mencionado. Estas especificaciones se describen más a fondo en la parte de investigación, en la sección de método de este texto.

A partir de la recopilación y análisis de los datos obtenidos, descritos la parte de método en este documento, se propuso generar una herramienta que sirviera como acompañamiento académico, partiendo de la premisa de aprender y practicar las habilidades de expresión verbal y escrita de una forma más entretenida y dinámica. Como resultado de esta ideación, se creó un juego de mesa, cuyo objetivo es que, a partir de apoyo visual de imágenes y palabras, los y las alumnas puedan

crear historias basadas en un dado personalizado e instrucciones enunciadas en un tablero, en donde se señalan actividades específicas con puntos a ganar o perder.

En el mismo apartado de método de este texto, se describe cómo se ideó esta solución con el fin de que existiera una forma de adentrar a dichos/as estudiantes a perder el miedo a exponer sus ideas, emociones u opiniones frente a otras personas y a crear un espacio en donde la creación de historias colectivas se vuelva una forma de colaboración y reconocimiento entre los integrantes del grupo y que esto disminuya la desinhibición y emociones negativas que se tenían sobre la expresión oral y escrita. De igual forma, la estrategia de juego es que las ideas se expongan de forma rápida y así eventualmente habituar a quienes juegan a ser más ágiles a la hora de elegir las palabras con las que se van a expresar. Este juego busca a largo plazo que los y las estudiantes tengan un mejor desarrollo de habilidades verbales y escritas para una comunicación personal e interpersonal mucho más óptima.

Hacia el apartado de conclusión de este documento, se puede afirmar que el propósito de Dhistoria es cambiar las perspectivas y emociones negativas que se tienen al momento de hablar, escribir o exponer ideas, opiniones y emociones. La idea de un juego permitió que docentes y estudiantes vieran una oportunidad para reforzar las habilidades de expresión oral y escrita que muchas veces no tiene un seguimiento durante el resto de la carrera. Con el último prototipo validado, los y las estudiantes reaccionaron parcialmente a lo deseado inicialmente. Hubo interés y curiosidad, sin embargo, faltó detallar mucho más las especificaciones para que la expresión y formulación de oraciones e historias tuviera una lógica y complejidad aún mayor. Estos resultados dan paso a una serie de mejoras y correcciones para que el juego funcione óptimamente en un futuro.

PARTE I: INVESTIGACIÓN

Antecedentes del caso

La vida actual exige niveles muy altos de comunicación tanto oral como escrita. Ciertamente, una persona que no pueda expresarse de manera coherente y clara, y con una mínima corrección, no solamente limita su trabajo profesional y sus aptitudes personales, sino que también corre el riesgo de que exprese algo que no era su intención (Álvarez, 2015). La Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía (2011), en su revista digital para profesionales de la enseñanza menciona que una persona con hábito de lectura posee autonomía cognitiva, es decir, está preparada para aprender por sí misma durante toda la vida.

Actualmente, con un estilo de vida tan apresurado en el cual los conocimientos ocurren y desaparecen con gran rapidez, es fundamental que haya un hábito lector que garantice tener conocimientos actualizados, pues ello permite que uno se vuelva laboral y académicamente más eficiente y competente en el campo laboral o académico (FECCOOA, 2011, p.1). La lectura es una gran herramienta de trabajo intelectual, pues promueve el desarrollo de las habilidades cognitivas fundamentales: comparar, definir, argumentar, observar y caracterizar.

De la misma forma, al hablar de expresión de acuerdo con el presente documento, es necesario tomar en cuenta la expresión oral. Álvarez (2015), señala que es importante reconocer que “manejar un amplio vocabulario y estar capacitado para utilizar el léxico de una lengua con precisión y propiedad es fundamental para obtener resultados académicos satisfactorios” (p. 12). Se debe saber interactuar comunicándose eficazmente con otros y otras, por ello es importante ampliar el abanico expresivo del alumno. Ramírez (2002), menciona que hablar es relacionarse, “intercambiar comunicación, compartir ideas o sentimientos e intentar llegar a puntos de encuentro; es lograr o delimitar los desencuentros, decidir y obrar en consecuencia” (p. 59).

En este sentido, considerando lo que mencionan Domínguez, Rodríguez, Torres, et al. (2015, p. 95), la lectura lleva a “recapacitar y cuestionar lo que vemos y entendemos, a comprobar nuestras opiniones con las de otros [...]”, lo cual cobra mucho más sentido y relevancia cuando se habla de etapas más avanzadas, como la educación superior, pues, “es un medio efectivo para lograr el desarrollo intelectual, social, espiritual y moral” (p. 95).

Asimismo, en la etapa universitaria, este tema refiere a una “alta significación y constituye un elemento esencial en la transformación integral de las nuevas generaciones” (p. 96). Como punto clave para esta investigación, es importante tener en cuenta que el hecho de que los y las universitarios/as en sus años de

formación profesional tengan problemas para expresarse verbal y textualmente es preocupante a estas alturas, por lo cual en este proyecto se evidencian las partes claves de las trayectorias educativas de los ahora universitarios/as, cómo les afectó positiva o negativamente y cuáles fueron sus consecuencias. A partir de esto, el presente trabajo expone cómo los y las universitarias en la Universidad Iberoamericana Puebla viven las consecuencias de no haber tenido una práctica ideal desde grados anteriores sobre cómo expresarse de forma escrita y verbal correctamente.

Justificación

La lectura, la redacción, la expresión oral y, en general, la habilidad de poder expresar ideas correctamente es algo tan importante como ignorado en los últimos años por el tipo de vida tan apresurada que en la que se vive (FECCOOA, 2011, p. 1). La interacción con otras personas se ve afectada porque no se logra plantear idealmente lo que se quiere decir y, en este caso, afecta no solamente en la forma en la que se dialoga con docentes, compañeros/as o colegas de la institución en donde se estudia, sino también puede traer problemas al tratar con amistades, familiares e incluso cuando se intenta reflexionar acerca de uno/a mismo/a.

Por esto último es que este trabajo se enfoca en señalar y analizar las causas y factores tangibles e intangibles del porqué alguno/as jóvenes universitario/as llegan a tener dificultad para expresarse personal e interpersonalmente. De esta manera, no se busca juzgar ni cambiar hábitos y costumbres radicalmente, sino que intenta ayudar y apoyar a esta causa para que lo/as estudiantes mejoren su expresión oral y escrita, lo cual puede ayudar eventualmente a tener una mejor relación con personas a su alrededor.

De la misma forma, es importante reconocer que, en este caso detectado, los y las estudiantes no son lo/as únicos que están involucrados. Lamentablemente en México no se fomenta desde las primeras etapas escolares la expresión oral o escrita relacionada con los sentimientos o ideas individuales lo suficiente como para que les sea más sencillo a dichos alumnos llegar a la educación superior con una habilidad que les facilite el análisis, comprensión e interacción con su medio.

Descripción específica del problema

De acuerdo con la justificación planteada anteriormente, la problemática que se pretende abordar es la hipótesis de que los y las estudiantes de nivel superior, del área de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana de Puebla, tienen problemas para expresarse de forma oral y escrita en el 2022 por falta de hábitos que lo hayan fomentado a lo largo de su vida y por la carencia de dinámicas y estrategias dentro de sus clases en sus respectivas licenciaturas.

Para esto, es importante considerar los factores de la vida de dichos estudiantes e identificar que esas costumbres tienen que ver con el entorno desde su niñez hasta su etapa adulta universitaria, en donde posiblemente no se logró un fomento en la lectura, redacción o alguna otra forma de expresión personal que permitiera su desarrollo o, en tal caso, no hubo un apoyo suficiente para priorizar ciertas formas de desenvolvimiento académica, personal y socialmente. De igual forma, identificar las razones por las cuales los y las docentes no fomentan este hábito al impartir sus asignaturas.

Sinopsis del caso

En una encuesta realizada desde este trabajo a estudiantes de distintas licenciaturas de la Universidad Iberoamericana Puebla se recopilaron datos sobre sus dinámicas en clases y la forma de entregar y presentar proyectos. En estas respuestas se encontró un alto porcentaje de dificultad para expresarse de una u otra forma y que, uno de los factores que influyen es la costumbre hacia la tecnología actual, la cual facilita, pero al mismo tiempo entorpece el aprendizaje y modifica hábitos de expresión. De esta forma, se busca identificar patrones y factores en común que provocan dicha dificultad para así idear nuevas formas de aprendizaje y facilidad de expresión que beneficie a estudiantes y docentes.

Pregunta de investigación

Este trabajo busca responder a la pregunta “¿Cómo podrían los y las estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla fomentar la práctica de lectura y redacción para mejorar sus habilidades de expresión verbal y escrita y así aplicarla como parte de su formación profesional?”

Nicho de oportunidad

De acuerdo con una encuesta hecha por la autora de este trabajo a universitarios y universitarias de la IBERO Puebla, la vida estudiantil en la Universidad Iberoamericana en estos últimos periodos se ha descrito como apresurada, agitada, saturada y estresante; factores que, en general, representan hábitos y emociones negativas para personas que cursan una licenciatura y que puede llegar a tener afectaciones dentro de su vida académica, personal y social.

Lo que busca este proyecto es no solamente apoyar a los y las estudiantes a presentar y desarrollar de una forma óptima sus proyectos y trabajos académicos, sino también impulsar y facilitar que, como personas en camino a la vida profesional, logren obtener una mejor relación con su entorno y ser conscientes de su postura ante un mundo lleno de adversidades.

Partiendo de la investigación y acercamiento al problema general, este trabajo está dirigido a universitarios/as principalmente, pero también a docentes y otras personas que acompañen procesos formativos en niveles de educación superior.

Casos análogos

Chiara

Se trata de un simulador de realidad virtual en el que el usuario puede ponerse a prueba en hasta 24 situaciones o escenarios diferentes. Con éste se puede practicar en salas de formación para aproximadamente 10 asistentes, ruedas de prensa, entrevistas, mesas redondas, auditorios de más de 100 personas. Tiene la posibilidad de analizar el volumen, claridad, positividad e incluso en control de la mirada o contacto visual (Castañón, 2022). De esta forma, con esta herramienta se puede adquirir práctica de cómo presentar ante varias personas y así perder miedo o aprender a concretar información para expresarse mejor.

Ummo

Grabadora digital que analiza automáticamente el contenido en busca de coetillas, asertividad en el tono y ritmo. Ayuda a transcribir *speeches* para que posteriormente se pueda revisar y corregir. Registra palabras más usadas y la frecuencia en las que se emiten para personalizar las necesidades del usuario en cuestión. Pone atención en la duración de las pausas y cuando ocurrieron, así como la claridad, la acentuación para proporcionar retroalimentación para la pronunciación (Emprendedores, 2016)

Orai

Aplicación digital que funge como “entrenador de discursos” personal. Ofrece retroalimentación instantánea en donde apunta las métricas clave de la comunicación como la energía, concisión, confianza, ritmo, palabras de relleno, pausas y expresiones faciales. También incluye lecciones interactivas con entrenadores expertos para crear cursos para identificar habilidades valiosas. Orai provee un currículo personalizado de acuerdo con el usuario y sus necesidades de comunicación (Castañón, 2022).

Grammarly

Esta aplicación surge a partir de la preocupación por los teclados digitales que facilitan escribir velozmente, pero que al mismo tiempo provoca cometer más fallos y poner menos atención a los formatos. Grammarly revisa al momento lo que se está redactando, si es correcto y legible; detecta errores gramaticales y sugiere sinónimos más claros para el lector. Una característica especial es que no se limita a aplicar cambios de forma automática, sino que muestra primero cuál es el error, por qué y cuáles serían sus alternativas. Se aplica en textos, aplicaciones, blogs, correos y redes sociales (Muñoz, 2017).

Tabla periódica de la ortografía

Creación del lingüista Juan Romeu, es una herramienta que permite resolver dudas rápidas y concretas sobre la lengua española. Se trata de una adaptación de las letras de cada elemento en una tabla periódica convencional, pero en cada recuadro hay una regla ortográfica (Cantó, 2016)

Blog de Lengua

Canal de *YouTube* manejado por Alberto Bustos, lingüista de profesión, en donde sube videos con información sobre gramática, ortografía, vocabulario, redacción y otros datos y estrategias para la comunicación en español. Entre las categorías de cada video se encuentran casos específicos de uso de signos de puntuación, complementos, excepciones, estilo, consejos para redactar textos académicos, cómo evitar vocabulario impreciso, tiempos verbales, variantes lingüísticas, entre otras (Blog de Lengua, s/f)

Microsoft Word

Microsoft Office es un paquete de programas que contiene aplicaciones para computadoras y otros dispositivos móviles que permiten, principalmente, la creación, presentación y organización de información. Hablando específicamente de herramientas que son útiles para la creación y edición de textos, está Microsoft Word, el cual es un software de procesamiento y tratamiento de textos (Tecnología Fácil, s/f). En sus últimas versiones, este programa ha desarrollado características que permiten la revisión de redacción, ortografía y correcta estructura de un texto de una forma más personalizada y específica.

Story Cubes

Es un juego de mesa de estilo narrativo que permite dejar volar la imaginación y creatividad sin límites. Consta de nueve dados y en cada cara hay una imagen; puede ser un estado de ánimo, un objeto, un símbolo o un lugar. Al tirar los nueve dados, se puede comenzar a contar una historia en donde se tenga que usar todas las imágenes que han salido (Asmodee, 2019).

Imagidice!

Juego de conversación basado en dados y cuentos que se puede jugar de 2 a 12 jugadores. Es ideal para el aprendizaje de idiomas, storytelling y socialización, con numerosas combinaciones a explorar. Pretende descubrir la creatividad de los y las jugadoras porque cada quien pueden interpretar los resultados de sus dados (Gigamic Sarl, 2017).

The Storymatic

Juego de narrativa que se puede jugar individual o grupalmente. Es ideal para escritores/as, niños/as, padres, madres, docentes, artistas o para cualquiera que guste de las historias. Una forma para hacer que las personas hablen, escuchen y se diviertan (The Storymatic, 2015).

The Writer's Toolbox

Diseñado por un profesor de escritura creativa, se trata de un kit que incluye un folleto de 64 páginas que contiene ejercicios e instrucciones que se enfocan a la parte derecha del cerebro, dedicada a la escritura (Callan, 2007).

Writer Emergency Pack

Juego de 26 cartas ilustradas con ideas para desbloquear el proceso creativo de los y las escritores/as. Contiene sugerencias y consejos específicos para diversos casos. Su uso puede ser individual o en grupo (Writer Emergency Pack, 2018).

Objetivos

Objetivo general

- Generar estrategias para fomentar la práctica de lectura y redacción para que los estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla mejoren sus habilidades de expresión verbal y escrita y así la puedan aplicar como parte de su formación profesional

Objetivos específicos

- Identificar por qué a los y las estudiantes del DADA se les dificulta la expresión verbal y escrita
- Establecer dinámicas que permitan a los y las estudiantes ordenar sus ideas para que las expresen mejor
- Identificar por qué los y las docentes no fomentan un hábito de lectura y redacción en sus clases.

Supuesto

De acuerdo con las respuestas de los y las usuarias/os, considerando como puntos clave que los y las estudiantes tienen problemas para expresarse porque relacionan el escribir o exponer verbalmente con emociones negativas, la forma en la que se podría abordar el problema anteriormente planteado sería generar una forma en la que estos estudiantes tengan experiencias gratas practicando estas habilidades.

Considerando esto, se supone que la solución óptima para esta problemática sería crear un juego de mesa que se pueda usar dentro de las aulas (inicialmente) para que fomenten esas prácticas de una forma más dinámica, entretenida y llamativa y que les sea un avance significativo tanto a docentes como a estudiantes.

Método

La metodología que se contempló usar para este proyecto es la establecida por el diseñador industrial/gráfico Bruno Munari, la cual consta de 11 pasos que pueden cambiar de orden o repetirse si es necesario. Se eligió este método por los pasos que permiten el desglose de cada proceso, fase y ejercicio de la investigación.

1. Problema: términos generales

Se hizo un ejercicio que consistía en pensar en 3 problemas que se podían abordar de una forma viable y se consideraron su pros, contras, recursos, pertinencia, relevancia, conocimientos y desconocimientos sobre el tema, qué y con quiénes se debía investigar. A partir de considerar esta información

para las problemáticas contempladas, se eligió sólo una para desarrollar definitivamente.

En este caso fue “problemas para expresarse de forma oral y escrita en universitarios/as”.

2. **Definición del problema: términos específicos**

Se concretó el dónde, cómo, quiénes y por qué del problema, completando el planteamiento del problema como:

“Los y las estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla tienen problemas para expresarse de forma oral y escrita en el 2022 por falta de hábitos que lo fomenten”.

3. **Componentes del problema: ¿qué o quiénes conforman la problemática?**

Con ayuda de la herramienta *stakeholders*, se hizo el ejercicio de establecer los niveles de personas a quienes se debían considerar para hacer una propuesta de solución a este problema.

- Dentro del primer nivel (clientes/usuarios) se encuentran los y las universitarias de la IBERO Puebla.
- En el segundo nivel (implicados indirectos), están los padres de familia, docentes de educación superior, docentes de primaria y pedagogos.
- En el tercer nivel (implicados lejanos) se encuentran los reclutadores y los jefes laborales.

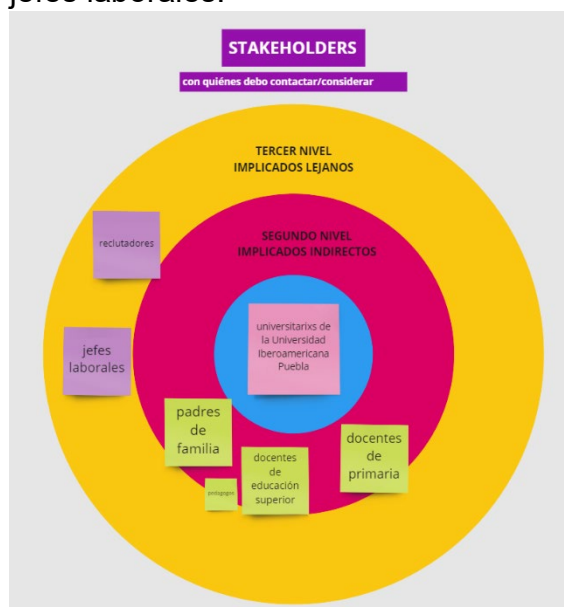


Fig. 1. Stakeholders
(Elaboración propia)

4. **Recopilación de datos: ¿hay alguien que lo haya hecho antes?**

Se hizo una investigación de casos análogos sobre productos, servicios o aplicaciones existentes que tuvieran el mismo giro que la posible solución al

problema en cuestión y cómo los conceptos de estos trabajos pueden servir como base para la justificación del presente proyecto.

Dentro de esta misma fase de la metodología de Munari es importante incorporar las herramientas que se utilizaron para recopilar los datos tomando información directamente de los y las usuarias.

- **Encuesta a universitarios/as a través de Google Forms:** Se creó una serie de preguntas y se envió a manera de formulario a estudiantes de la IBERO Puebla para conocer su perspectiva y experiencia.
- **Insights:** Tabla dividida en tres cuadros en donde se establece el hecho, el porqué y el pero para formar afirmación más concretas.
- **Scenario testing:** Herramienta que permite enseñar a los usuarios una serie de cartas describiendo una situación e invitarles a compartir sus reacciones.
- **Word-Concept Association:** Herramienta que permite a las personas asociar palabras descriptivas con diferentes conceptos de diseño o características con el fin de mostrar cómo perciben las situaciones.

SCENARIO TESTING / WORD-CONCEPT ASSOCIATION				
Hacer un ensayo para ARU	aburrido	tedioso	libre	difícil
Hacer un reporte de práctica	aburrido	abrumador	sencillo	tedioso
Hacer un resumen de una lectura	complejo	entretenido	pesado	fácil
Exponer avances en clase	dinámico	sencillo	rápido	aliviado
Exponer un proyecto enfrente de varias personas	estresante	intimidante	abrumador	retador
Escribir un documento de ASE	estresante	abrumador	difícil	intimidante

Fig. 2. Tabla **Scenario Testing / Word-Concept Association** (Elaboración propia)

5. Análisis de datos: ¿cómo se ha hecho? ¿qué se puede aprender de él?

- **Tabla de Tiene/Le hace falta:** Esquema dividido en tres cuadros: en el primero se describe cómo es la persona en lo social, mental, físico y/o material; el segundo describe a la persona en acciones; y el tercero describe a la persona a través de sus acciones.

TIENE / FALTA cómo describimos a la persona en lo social, mental, físico o material <i>(sustantivo + adjetivo)</i> EJEMPLOS: Tiene prisa / Tiene un estilo de vida sedentario	HACE cómo describimos a la persona en acciones <i>(verbo)</i> EJEMPLOS: Compra botellas en Costco - Oxxo / Pasa mucho tiempo en su casa u oficina	ES cómo describimos a la persona a través de sus acciones <i>(adjetivo o sustantivo)</i> EJEMPLOS: Ocupado / Comodino
<div data-bbox="407 390 643 453"> <p>Es universitaria</p> <p>Tiene una vida apresurada</p> <p>son mayores de edad</p> </div> <div data-bbox="407 474 643 537"> <p>Suena una formación causal respecto a la redacción y lectura</p> <p>No tiene influencia en cómo redactar en misés primeros</p> <p>tiene dificultad para redactar en algunas ocasiones</p> </div>	<div data-bbox="724 390 959 453"> <p>estudia</p> <p>trabaja/hace prácticas</p> <p>hace trabajos escritos</p> </div> <div data-bbox="724 474 959 537"> <p>presenta sus proyectos trabajos</p> <p>tiene poco tiempo libre</p> <p>tiene poco tiempo para ser recreativamente</p> </div> <div data-bbox="724 558 789 621"> <p>pasa mucho tiempo en la escuela</p> </div>	<div data-bbox="1049 390 1284 453"> <p>descuidado/a</p> <p>distreído/a</p> <p>determinado/a</p> </div> <div data-bbox="1049 474 1195 537"> <p>responsable</p> <p>puntual</p> </div>

Fig. 3. Tabla de Tiene/Le hace falta (Elaboración propia)

- **Persona:** Herramienta que permite la creación del perfil del/la usuario/a ideal para el desarrollo de solución del problema.

BRENDA
 21 años
 Mexicana
 Universitaria
 Soltera

Me considero alguien dedicado al estudio y tranquila, pero me gusta mucho salir con amigos y practicar deporte. Soy alguien un poco tímida pero cuando me siento en confianza, lo dejo un poco de lado.

Objetivos

- Tener buen promedio
- Tener tiempo para practicar sus hobbies
- Irse de intercambio
- Reforzar sus aptitudes de expresión
- Dejar de ponerse tan nerviosa al presentar sus proyectos

Frustraciones

- Tener problemas para concentrarme
- Dificultad de saber cómo expresarme
- Confusión al establecer ideas escritas

Personalidad

Tímida/o ————— Extrovertida/o

Sedentaria/o ————— Activa/o

Analítica/o ————— Creativa/o

Tecnología

Internet: 5/5
 Apps: 4/5
 Juegos: 3/5
 Redes sociales: 4/5
 Compras online: 4/5

Dispositivos

Smartphone, Tablet, Laptop

Herramientas

- Gmail
- Evernote
- Office 365
- Chrome
- Drive

Fig. 4. Persona (Elaboración propia)

- **Trick Questions:** Herramienta que pretende encontrar una posible solución a partir de invertir afirmaciones negativas de los/las usuarios/as.

TRICK QUESTIONS					
insight negative	how to	who what how	insight negative	how to	who what how
¿Por qué personas o más que en su momento con sus dispositivos móviles, sus trabajos no parecen ser un recurso en la Facultad? ¿Por qué personas o herramientas tecnológicas, pero con estrategias o estrategias críticas al realizar sus trabajos?	¿cómo hacer que los trabajos de los alumnos tengan buena calidad con algún medio que no entorpezca su análisis crítico?	¿cómo hacer que los y las estudiantes universitarios tengan trabajos de calidad con un medio que no entorpezca su análisis crítico?	¿Por qué personas han de manera independiente los trabajos de los trabajos de clase, pero no hay interés o algún que los hacen de manera independiente de hacerlo por gusto?	¿cómo hacer que las personas tengan interés en leer de manera independiente?	¿cómo hacer que los universitarios tengan un interés por leer de forma independiente además de los trabajos que se exigen en sus clases?
La mayoría de las personas realizan sus tareas dentro de sus dispositivos móviles porque es una herramienta útil y práctica, pero al hacerlo de esa manera pierden algunas habilidades de expresión.	¿cómo se puede evitar que se pierdan habilidades de expresión al momento de realizar o presentar un trabajo?	¿cómo se puede evitar que los estudiantes de la IBERO pierdan habilidades de expresión al momento de realizar o presentar un trabajo?	¿Todos los y las estudiantes universitarios usan sus dispositivos móviles para leer o para una conversación más fácil y rápida, pero cuando hacen un discurso o algo que les permite pensar críticamente?	¿cómo aprovechar el uso del teléfono inteligente sin que sea un distractor y que ayude a pensar críticamente?	¿cómo aprovechar que los estudiantes que cuentan con teléfono inteligente lo usen como una herramienta útil para pensar críticamente y ayudarlo a expresarse mejor?
A algunas personas les gusta hacer textos reflexivos, pero no se les da tanto juicio académico, pero no pueden saber expresarse con juicio académico.	¿cómo fomentar el juicio académico en los trabajos escritos y verbales?	¿cómo es que la IBERO Puebla puede fomentar el juicio académico en los trabajos escritos y verbales?	¿Los y las estudiantes pueden hacer trabajos tanto teóricos como prácticos con el mismo entusiasmo porque en un momento o en otro momento, pero hay o no hay la facilidad para hacer de trabajo que uno?	¿cómo igualar la forma de trabajo teórica y práctica para que las dos sean fáciles?	¿cómo lograr que las dinámicas de trabajo teórico y práctico para que los estudiantes?
A varias personas no les gusta expresar de forma escrita porque les resulta difícil, pero a algunas personas, se facilita la práctica de expresión escrita al hacer textos reflexivos.	¿cómo facilitar la expresión de forma escrita y verbal?	¿cómo hacer que a los estudiantes se les facilite expresarse de forma escrita y verbal en sus trabajos y proyectos?	¿Los y las estudiantes tienen sus trabajos, incluso una vez a la semana porque es parte de las dinámicas de sus clases, pero a muchos estudiantes se les dificulta exponer verbalmente?	¿cómo facilitar la exposición verbal?	¿cómo crear estrategias dentro de las dinámicas de clase para que a los estudiantes se les facilite la exposición verbal?
Varias personas son muy dispersas al momento de leer porque se distraen muy fácilmente, pero a muchos depende del ánimo y circunstancias del estudiante.	¿cómo evitar la distracción al momento de leer?	¿cómo hacer para evitar que los estudiantes se distraigan fácilmente al momento de estar leyendo?	¿La práctica de lectura y redacción en la misma forma o de manera diferente al momento de leer o redactar, pero a muchos estudiantes se les dificulta leer y redactar?	¿cómo regularizar la práctica de lectura y redacción para que se practiquen con la misma frecuencia?	¿cómo promover dentro de las dinámicas de clase que se practique la lectura y redacción con la misma frecuencia y los estudiantes mejoren sus habilidades en estas dos formas de expresión?

Fig. 5. Tabla Trick Questions (Elaboración propia)

- **What If:** Ejercicio que invita a imaginar situaciones o contextos que podrían suceder a partir de los testimonios de usuarios/as.

¿qué pasaría si...?

Ixs estudiantes se vieran más involucradxs en la forma en la que se expresan en sus clases

Ixs estudiantes estuvieran cómodxs al expresar sus opiniones

Ixs docentes apoyaran a sus estudiantes para que se expresen cómodamente

Ixs estudiantes tuvieran un espacio para practicar la expresión verbal y escrita de acuerdo con su disciplina

Fig. 6. Esquema What if... (Elaboración propia)

6. Creatividad: ¿cómo se puede conjugar todo esto correctamente?

Como parte de la ideación de soluciones a partir de los resultados de la investigación, se realizó un MVP (Producto Mínimo Viable), en donde se trató de buscar en un tiempo reducido la forma en la que la problemática se podría resolver. En este caso, se optó por un juego de mesa denominado *Storytell*, cuya función es relacionar cartas de las dos barajas que conforman el juego.

El propósito de este MVP era crear una dinámica en donde se le pusiera al/la alumno/a a relacionar palabras con situaciones establecidas mediante cartas que

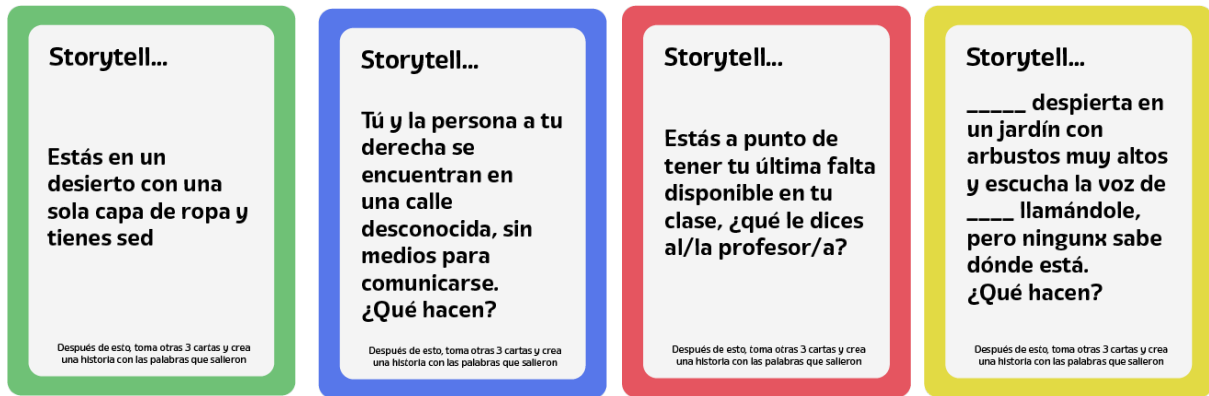


Fig. 7. Previsualización del primer deck de cartas del MVP *Storytell* (Elaboración propia)

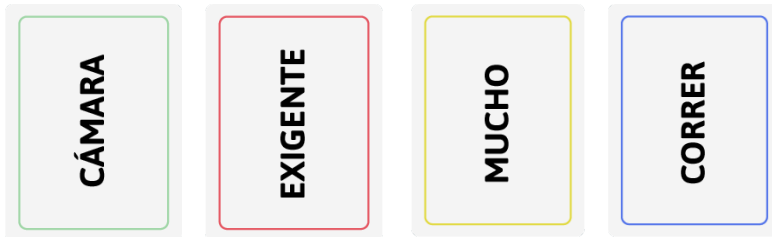


Fig. 8. Previsualización del segundo deck de cartas del MVP *Storytell* (Elaboración propia)

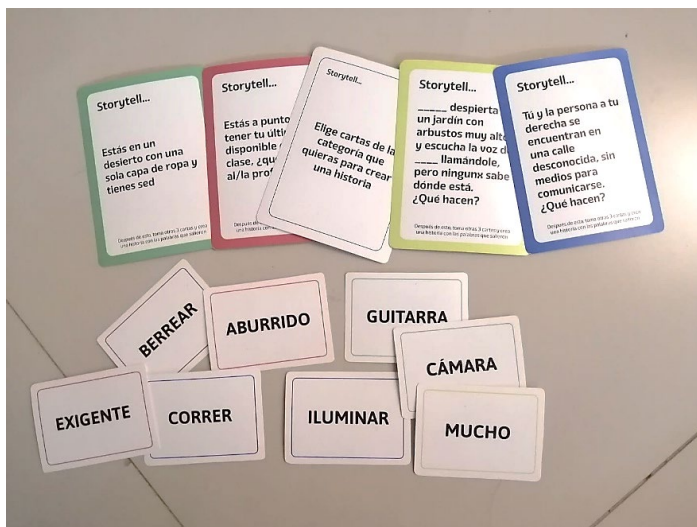


Fig. 9. Visualización de las cartas del MVP *Storytell* impresas

elegiría a ciegas, forzándole a crear escenarios imaginarios o bizarros, con tal de que pudiera descubrir su capacidad de *storytelling*.

Posteriormente a este ejercicio, se trabajó en la ideación del nombre de la marca. De acuerdo con el propósito de este proyecto, el cual pretende acercar a los y las estudiantes al uso correcto de la lengua, se decidió que el nombre debía ser en español, para que tuviera relación con el sentido del juego. Finalmente se eligieron dos propuestas (*Histoeria* y *Dhistoria*) para validarlas con usuarios y verificar cuál resonaba mejor.



Fig. 10. Propuestas de nombre de marca (Elaboración propia)

Se realizó una encuesta preguntando cómo percibían estos dos nombres y si les resultaba agradable. La mayoría de las personas que contestaron este cuestionario respondieron que el nombre que les parecía más adecuado era ***Dhistoria***.

De estas dos propuestas, ¿qué nombre crees que va más acorde a una dinámica de juego para compartir historias?

11 respuestas

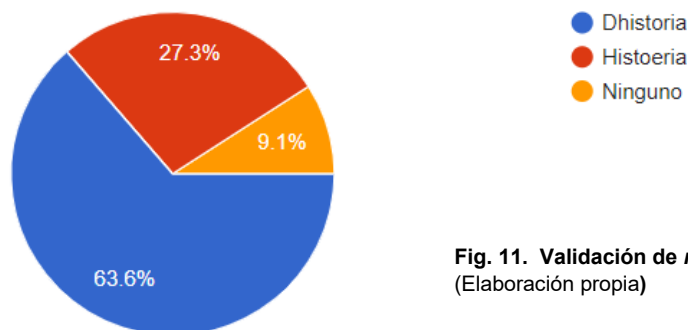


Fig. 11. Validación de *naming* (Elaboración propia)

7. Recopilación de datos sobre materiales y técnicas

Para este paso, se determinó el número de elementos que compondrían el juego. Posterior a esto, se hicieron pruebas de baja y media fidelidad para poder comprobar cómo se veía el diseño físicamente.

De igual forma, se acudió con los expertos en el tema que estuvieron asesorando parte de este proyecto y se tomó en cuenta cuáles eran las mejores opciones para el prototipo final: los materiales, la cantidad, el tamaño, el formato, los programas que se podrían utilizar y los contactos de quienes pudieran contribuir a la producción de estos productos.

8. Experimentación: pruebas y ensayos

En esta fase se consideró ampliar los elementos de estilo gráfico de la marca. El cambio consistió en añadir el concepto de collage a las plastas de color que ya se incluían desde un principio. Entonces, se realizaron pruebas de impresión y visualización en los programas correspondientes para saber si se comportaba armónicamente con los demás elementos de Dhistoria.

Se hizo una pequeña prueba con un grupo de cuatro estudiantes de diseño y la docente para probar si la lógica inicial del juego tenía sentido y a partir de ahí, trabajar en la parte gráfica para realizar el prototipo de media-alta fidelidad.

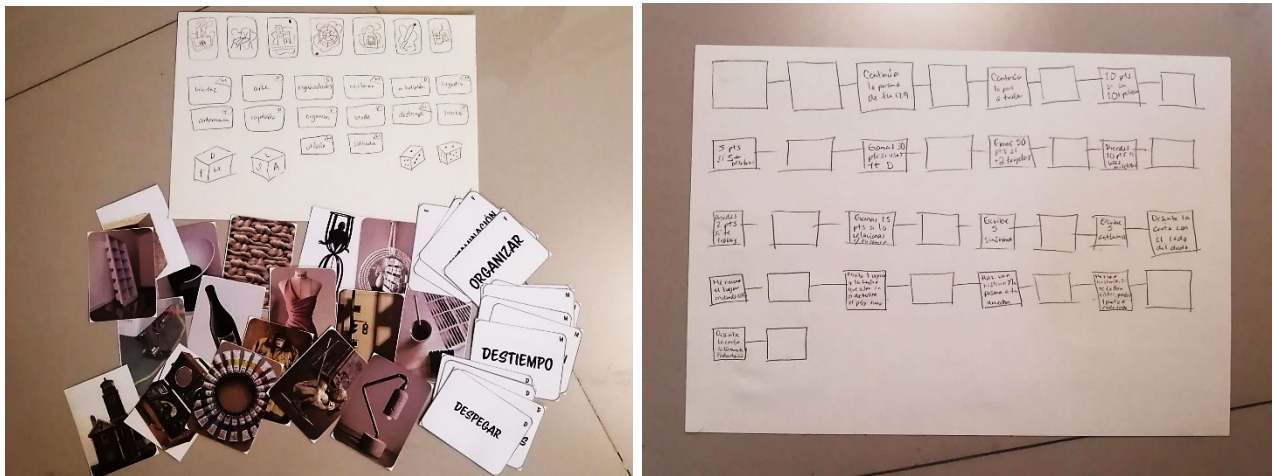


Fig. 12 Bocetos de las cartas y el tablero que compone el juego Dhistoria (Elaboración propia)

9. Modelos: muestras definitivas

A partir de los bocetos anteriores, se trabajó en la gráfica y elementos que componían la marca para hacer el prototipo que se validaría con otro grupo de estudiantes de diseño. Éste se componía ahora de un tablero, tarjetas con

PARTE II: CONCEPTUALIZACIÓN

Marco conceptual

Estudiantes y docentes del DADA

Los y las estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura se caracterizan por ser aquellas personas que cursan una licenciatura en dicha área: Arquitectura, Arte Contemporáneo, Diseño de Interacción y Animación, Diseño Estratégico de Información, Diseño Gráfico, Diseño Industrial o Diseño Textil. Estudiantes de estas carreras se forman integralmente en sus años universitarios para mejorar la calidad de vida de sus usuarios y usuarias, diseñando entornos incluyentes y adaptables, a través de soluciones creativas y estratégicas (IBERO Puebla, s/f).

Para hacer esto, es importante que el/la alumno/a sepa justificar y desarrollar sus proyectos correctamente no solamente de forma práctica sino también teórica. Por esta misma razón y como se citaba a Álvarez (2015) anteriormente, la expresión oral y escrita es “una condición fundamental para la comunicación entre personas, la cual requiere de herramientas materiales, de ayudas o apoyos que las hagan más eficientes”.

Durante el tiempo de formación universitaria, los y las estudiantes van de la mano con profesionales de la disciplina en cuestión. El/la docente no se limita a transmitir conocimientos a un grupo de estudiantes en un aula de manera convencional, sino es aquel o aquella que aporta significativamente a la vida de sus alumnos y alumnas y va más allá de solamente cubrir lo que indica el contenido del curso (Monterroso, 2019). De igual forma, implica que conozcan a sus estudiantes y así ser capaces para determinar las necesidades de cada quien en el salón de clase para lograr que el conocimiento pueda llegar de forma óptima a ellos y ellas para facilitar un aprendizaje significativo, colaborativo y despertar interés en el aula y asignatura correspondiente.

Lectura y redacción

De acuerdo con el enfoque de esta investigación, la lectura y redacción son prácticas esenciales dentro de la formación del/la estudiante en la etapa universitaria. Leer supone interactuar con el texto, aportando en dicho proceso los conocimientos y experiencias que posee el lector para comprender e interpretarlo, utilizarlo y reflexionar sobre él (Hezkuntza Saila, 2022). La lectura está muy relacionada con los objetivos que persigue el/la lector/a, quien lee con diferentes propósitos, lo que le lleva a interactuar de distintas maneras con el texto.

Asimismo, la redacción también se puede considerar como un proceso que permite dedicarse selectivamente a ordenar la información que se quiere transmitir mediante un código lingüístico (Universidad Oberta de Cataluña, s/f). Esta

institución establece que existen tres etapas para construir tanto el contenido como la forma del texto: planificación, considerar para quién se escribe, sobre qué se escribe, para qué se escribe; textualización, empezar a redactar teniendo en cuenta el contenido para que el texto comience a tener forma; revisión, acción simultánea a todo el proceso que alega a mejores resultados cuando el escrito avanza progresivamente de manera no lineal, desde las notas previas hasta la versión final.

Habilidades de expresión verbal y escrita

Dentro del desarrollo del/la estudiante durante sus etapas académicas desde edades tempranas, la educación lingüística, que comprende la comunicación verbal y escrita, debe contribuir al desarrollo de las capacidades comunicativas de los y las aprendices, de forma que les sea posible avanzar, con el apoyo pedagógico del profesorado, hacia una desalineación expresiva que les permita comprender y expresar de forma adecuada los diversos mensajes que tienen lugar en un entorno complejo (Núñez, s/f). Álvarez (2015), basándose en Ramírez (2002), plantea que la expresión verbal es una habilidad comunicativa que se desarrolla desde perspectivas pragmáticas y educativas, pues su carácter coloquial permite definirla como una destreza de dominio en los ámbitos de la vida cotidiana.

Formación profesional

La formación profesional puede definirse como el conjunto de actividades cuyo objetivo es proporcionar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para el ejercicio de una profesión y la consiguiente incorporación a la vida laboral (Climent, 1997). Lo que la diferencia de otras actividades o procesos formativos es su relación directa con el ámbito de la producción y el mundo profesional.

PARTE III: PROYECTO EMPRENDEDOR: DHISTORIA

Definición del proyecto emprendedor

Dhitoria busca que estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura practiquen y mejoren sus habilidades de expresión oral y escrita dentro de su licenciatura y que se convierta en un hábito y les sea más fácil justificar y hablar de sus proyectos en el mundo profesional. Esto a través de una herramienta que permita crear espacios de interacción, creatividad y desinhibición y así cambiar la perspectiva de que el redactar y exponer verbalmente es algo tedioso, pesado y/o aburrido.

Emisor	Mensaje	Conceptos	Usuario	Medios	Cliente
Dhitoria es una herramienta que promueve que alumnos y alumnas del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura encuentren una manera, interactiva, dinámica y entretenida de expresarse de forma verbal y escrita dentro de sus asignaturas mediante un juego de mesa.	Encontrar una forma en la que los y las estudiantes del DADA logren desinhibirse y animarse a compartir sus ideas y perspectivas dentro del aula, practicando con términos de sus propias disciplinas y que así formen un hábito de comunicación verbal y escrita y ejecutarlo en su vida cotidiana.	Expresión Interactividad Entretenimiento Exposición Imaginación Storytelling	Estudiantes y docentes que cursen e imparten asignaturas dentro del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura	Redes sociales (Instagram y Facebook de la IBERO Puebla) Juego de mesa Actividades en línea	Estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura a quienes se les dificulta la habilidad de redactar y/o exponer sus trabajos y proyectos correctamente. Docentes que busquen una herramienta para fortalecer las formas de expresión de sus alumnos y alumnas al momento de presentar sus proyectos

Fig. 14. Definición del proyecto emprendedor (Elaboración)

Análisis FODA

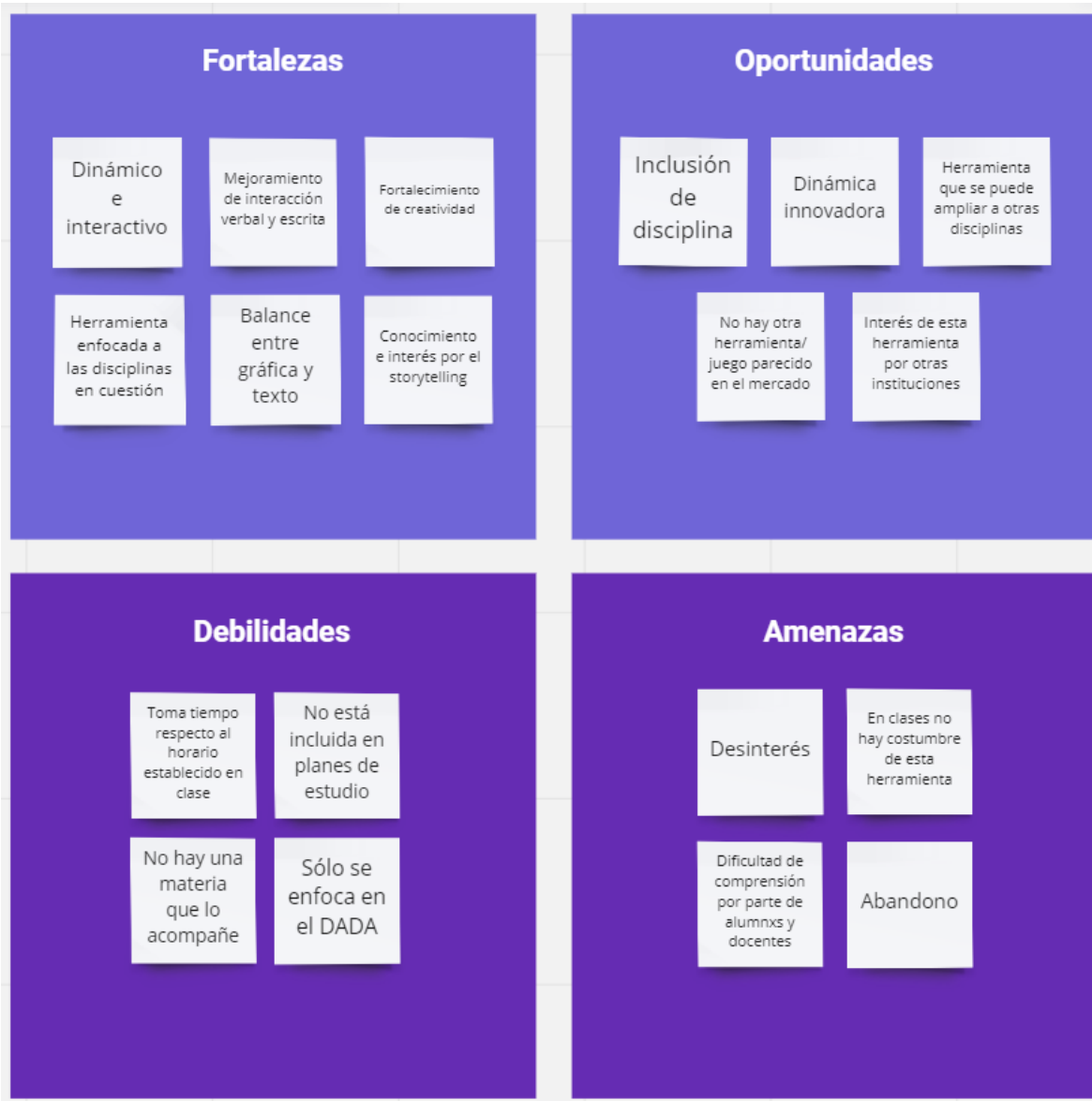


Fig. 15. Análisis FODA (Elaboración propia)

Descripción detallada del proyecto emprendedor

Dhistoria es una marca que quiere facilitar y reconciliar la relación de los y las estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura con la expresión verbal y escrita, y al mismo tiempo demostrar que estas habilidades no son ajenas a las licenciaturas correspondientes a esta área. De igual forma, es una oportunidad para que docentes y personas que acompañen la formación de los/as alumnos/as tengan una herramienta que promueva el ejercicio de estas prácticas y que se dé la oportunidad de hacerla una actividad constante.

En los inicios de esta investigación y como se señala en un apartado anterior en este documento, se realizó una encuesta para conocer cuál era la relación y percepción de alumnos y alumnas de este departamento con escribir o presentar trabajos o proyectos. En los resultados había muchas respuestas que tenían que ver con las emociones negativas hacia tener que elegir las palabras adecuadas para describir o hablar de actividades de sus licenciaturas.

Por esto mismo, la propuesta de solución para esta problemática es un juego de mesa que permita un acercamiento y práctica constante de *storytelling* como parte de una implementación de dinámicas para reforzar la manera en la que se expresan los y las alumnas respecto a su disciplina de una forma entretenida, dinámica, amigable y llamativa, que influya para cambiar las sensaciones negativas que se tenían al relacionar la escritura y exposición verbal.

Esta marca, de igual forma, busca fomentar la imaginación y el compartir de ideas, opiniones y percepciones de distintos temas que competen al/la estudiante de acuerdo con su licenciatura y así ser una invitación para llevar a cabo estas prácticas de forma cotidiana. Para esta solución se considera que el producto sea físico, pero se puede prestar a que este sistema se implemente en plataformas digitales para que también se puedan crear redes con otros grupos.

Golden Circle

Método creado por el escritor Simon Sinek, cuyo objetivo es crear y desarrollar la propuesta de valor de una nueva idea, negocio o campaña con éxito (Roca, s/f). Consta de tres círculos concéntricos en donde se comienza desde el centro (*por qué*), el segundo establece el *cómo* y finalmente el tercero trabaja con el *qué*, esto para explicar la razón de ser de cada marca.

Why: La comunicación personal e interpersonal es fundamental para cualquier persona y es preocupante que estudiantes en etapas universitarias la vean como una carga más que como una oportunidad de autoconocimiento y conocimiento de su entorno. Nace de una experiencia personal en donde se descubrió que una forma para sacar sus emociones era mediante palabras escritas y que esto es y sigue siendo un desahogo emocional, mental y espiritual. Comenzar a practicar la comunicación con una/o misma/o facilita el camino para saber qué preguntas hacer y seguir aprendiendo constantemente.

How: Desapegando a los y las estudiantes de la percepción de que expresar opiniones y sentimientos es tedioso, pesado, aburrido o complejo, sino entenderlo como algo liberador, enriquecedor y esclarecedor que facilite el orden de ideas e impulse la creatividad.

What: Una actividad que permita que los y las estudiantes se diviertan y se pongan creativos/as al practicar la escritura y exposición verbal al mismo tiempo que analizan imágenes y las relacionan con palabras o conceptos adeptos a su departamento disciplinar.

Filosofía

La práctica de comunicación en todas sus variantes facilita el camino a saber explicar mucho de lo que pasa a nuestro alrededor, a ser más empáticos/as y a saber qué preguntas hacer para seguir aprendiendo constantemente.

Misión

Ser una herramienta útil que permita a estudiantes del DADA desenvolver su creatividad al momento de hablar y escribir sobre sus proyectos y trabajos y que no se sienta como una actividad tediosa y ajena a su licenciatura.

Visión

.

Pertinencia

La expresión verbal y escrita en conjunto o por separado son consideradas competencias fundamentales y básicas dentro del perfil del/la egresado/a y debería reforzarse constantemente, pues conforme la complejidad de la licenciatura aumenta, también la importancia de que los y las alumnas sepan cómo ordenar y justificar sus ideas para expresarse correctamente y con una terminología adecuada respecto con su carrera. Por esto mismo, se debe tomar muy en cuenta la percepción y relación de los y las estudiantes del DADA con la redacción y exposición oral para que logren darle continuidad a las bases de expresión necesarias para saber interactuar satisfactoriamente en el ámbito académico y posteriormente en su vida profesional.

Relevancia

La falta de implementación y práctica de la expresión verbal y escrita dentro de cualquier licenciatura conlleva a problemas en el o la estudiante para poder desenvolverse correctamente en su etapa universitaria y posteriores. De igual forma, significa no tener un acercamiento a estructuras que le permitan indagar en otras formas de interpretar temas o situaciones de su carrera o de su vida personal. Ante esta necesidad, *Dhistoria* quiere atender esa dificultad y relación tan complicada que algunos y algunas tienen con plasmar y expresar ideas y ser críticos/as con sus opiniones. Todo comienza con una estrategia de apoyo tanto para estudiantes como para docentes y que ésta promueva y refuerce la comunicación necesaria para la formación académica que se establece en la universidad.

Viabilidad

La oportunidad de realización de este proyecto yace en dinámicas y temáticas ya existentes de algunas asignaturas en licenciaturas específicas, las cuales, como este proyecto, buscan la integración del grupo en cuestión y promueven la participación de los y las estudiantes mediante actividades que les invitan a hablar y a compartir. Hablando del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura, estos formatos tienen lugar solamente en un par de licenciaturas, en las cuales son pocas

las asignaturas en donde se ocupan como clases introductorias al inicio de cada periodo. Por esta misma razón, resulta conveniente que estas dinámicas no solamente se queden en los inicios de semestres y en algunas carreras, sino que sean parte de los planes de estudio y aprovechar que este proyecto es una herramienta que se puede usar en todas las disciplinas del Departamento.

Modelo de negocios

A continuación, se muestra la tabla de modelo de negocios con los elementos necesarios para la realización de este proyecto.

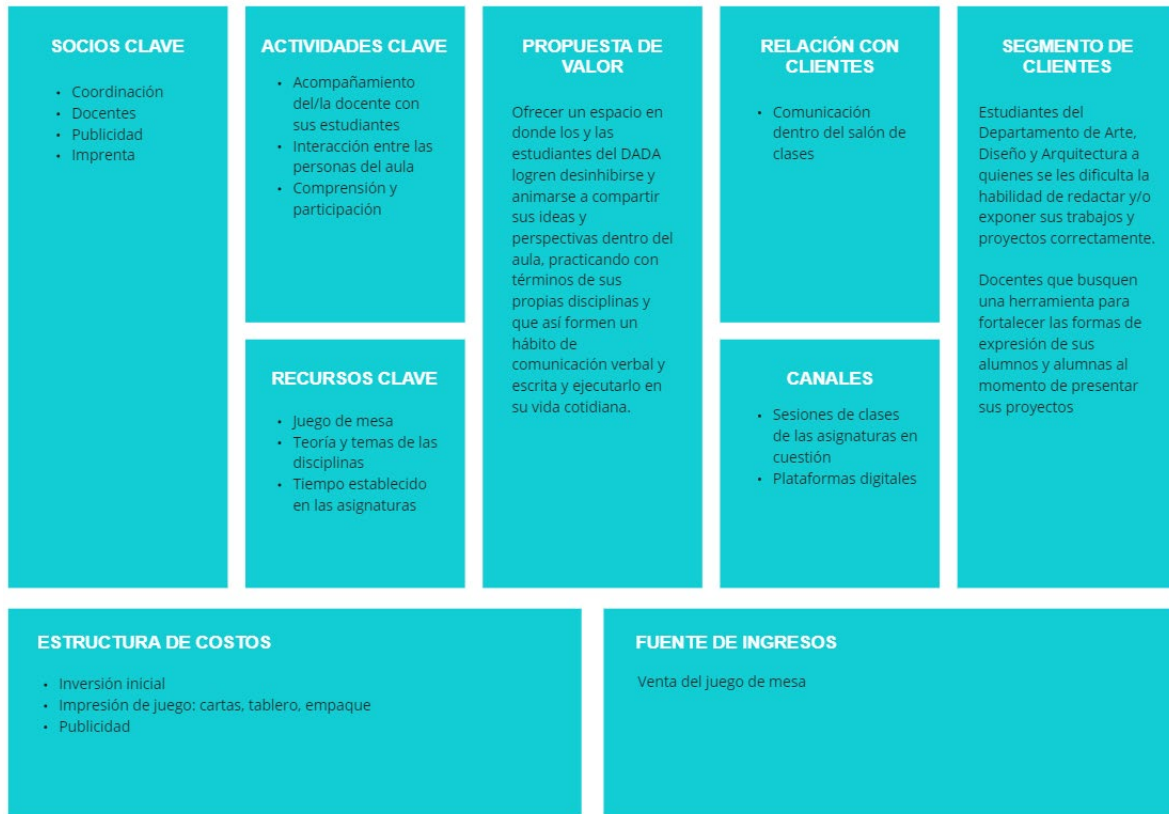


Fig. 16. Modelo de negocios (Elaboración propia)

Plan de negocios

Los costos de este proyecto se plantearon con una inversión inicial de \$113,118 en la que se incluye el registro de marca, el uso de equipo, los costos fijos, la papelería básica para el desarrollo del producto, el costo por hora de diseño y el costo de producción.

Los costos fijos se establecieron en \$11,693.00 pesos en donde se incluye el precio del lugar de trabajo, la publicidad, el software y los medios de transporte que se necesitaron para la producción. Asimismo, para los costos variables se consideró

el sueldo de dos personas encargadas del diseño y producción del juego y a la persona encargada de la administración económica.

El costo de venta de Dhistoria sería \$1,648.00 y se le añadió la ganancia del 50%, con lo cual el precio final sería de \$2,472.00. Con esto, para alcanzar el punto de equilibrio y cubrir los gastos fijos, se necesita vender 16 piezas y recuperar la inversión inicial en 9 meses, aproximadamente.

Inversión inicial		Costos variables		Costos fijos	
Registro de marca	\$3,000.00	Sueldo (2) personas	\$14,000.00	Renta	\$6,400.00
Diseño de juego/branding	\$48,000.00	Contador	\$500.00	Software	\$720.00
Producción de juego (3 meses; 30 unidades mensuales)	\$62,118.00			Publicidad	\$2,000.00
				Servicios	\$2,573.00
TOTAL	\$113,118.00	TOTAL	\$14,500.00	TOTAL	\$11,693.00

Fig. 17. Plan de negocios (Elaboración propia)

Propuesta de diseño

Dhistoria se origina por la falta de práctica de expresión verbal y escrita. Busca ser una herramienta didáctica y educativa en forma de juego de mesa que permita utilizarse como método de aprendizaje y mejora en la redacción y expresión oral y, al mismo tiempo, incentivar a los y las alumnas del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura a querer conocer nuevos términos y formas de expresarse de acuerdo con su disciplina.

El nombre de esta marca es una mezcla de palabras: **historia** como tal, pero se le agregó una **D** al inicio para que, al pronunciarla, se forme el prefijo **dis** y el imperativo **di**. Esto como parte de la conceptualización de la marca, la cual quiere ser una invitación para que las personas que lo jueguen expresen verbalmente (**Di**) y encuentren diversas formas de explicar sus ideas (**distinto**, **díverso**, **diferente**, **distópico**, **disonante**, **disponer**).

Dhistoria tiene una paleta de colores que se constituye mayormente por cálidos y un par de fríos para complementarla. Esto porque busca reflejar energía, dinamismo, expresión y diversión.



Fig. 18. Paleta de colores *Dhistoria* (Elaboración propia)



Fig. 19. Logotipo de *Dhistoria* (Elaboración propia)



Fig. 20. Visualización del logotipo de *Dhistoria* en distintos fondos de acuerdo con la paleta cromática establecida (Elaboración propia)

El logotipo está conformado por letras con un trazado irregular y con movimiento, las cuales se acoplan unas a las otras, pero nunca se tocan. Al momento de conceptualizar la imagen de la marca, se quiso representar todo el conjunto de historias, personas, emociones e ideas que pueden surgir y concretarse cuando se practica el *storytelling*. La mezcla entre colores vivos, movimiento y espacio busca

plasmar un mundo lleno de posibilidades y demostrar cómo este juego puede ser de gran ayuda para integrarse con otras personas y con ellas mismas.

De igual forma, se diseñó el isotipo de la marca para una representación más sintética para ciertas aplicaciones.



Fig.21. Isotipo de *Dhistoria* (Elaboración propia)

El isotipo toma los elementos más representativos del logotipo: la **D** que complementa la palabra historia y el signo de exclamación final simbolizado en la segunda *i* del nombre de la marca. Este conjunto se pensó de esta manera para que formara visualmente el monosílabo **Di**, prefijo que, como se mencionaba anteriormente, es la invitación propia que quiere hacer Dhistoria: decir y contar historias.

Los conceptos principales que se asocian a esta marca son:

- *Storytelling*
- Compartir
- Intuición
- Desinhibición
- Emociones
- Integración
- Imaginación

De acuerdo con los arquetipos de marca, *Dhistoria* tiene una personalidad **creadora**, esencialmente, pero también se caracteriza por ser **exploradora y bufona**. Esto porque la marca tiene claro que hay un valor interno importante en la expresión y que cuando se desarrolla la creatividad, surgen exploraciones internas que ayudan a esclarecer emociones e ideas.

PARTE IV: PROTOTIPOS Y VALIDACIONES

Prototipos y validaciones

Antes de la validación final, se realizaron dos prototipos antes. Como se mencionaba en un apartado anterior dentro de este documento, se hizo un MVP (Minimum Viable Product), en el cual la solución ya tenía el concepto de juego de mesa. A partir de esta consulta con usuarios y usuarias en general (de todas las licenciaturas de la universidad), se tomaron en cuenta sus comentarios para avanzar con el siguiente prototipo.



Fig. 22. Validación de MVP con usuarios y usuarias de la IBERO Puebla (Elaboración propia)

El prototipo siguiente incluyó una dinámica mucho más estructurada. Para esto, se consultó la idea con un experto en narrativa de juegos, quien aconsejó y destacó varios puntos clave para que el juego en cuestión fuera llamativo y entretenido. Cuando se aterrizó el consejo y había otro borrador de este producto, se validó con este mismo experto para saber si se podía continuar con la parte gráfica.

Prototipo y validación final

La última validación que se hizo con usuarios y usuarias del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura arrojó resultados positivos y al mismo tiempo áreas de mejora.



Fig. 23. Validación de prototipo de alta fidelidad con alumnos y alumnas de primer semestre de la carrera de Diseño Gráfico y Diseño Estratégico (Elaboración propia)

Resultados

Esta última validación se realizó durante una clase de Diseño Básico de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Estratégico de primer semestre. Tomó aproximadamente una hora de ese tiempo para explicar en qué consistía el juego y para que hubiera dos rondas de juego. En el siguiente enlace se encuentra la grabación de la sesión correspondiente:

<https://drive.google.com/file/d/1tfmDAvN0NNFm5JA2oZG4aZRPdLxIUNer/view?usp=sharing>

En esta validación estuvieron presentes doce estudiantes, dos de Diseño Gráfico y los demás de Diseño Estratégico. Hubo muy buena recepción por parte de este grupo ya que se mostraban atentos/as y con disposición a explorar este juego. Como se esperaba, el nerviosismo se notaba cuando pasaban sus turnos y preguntaban mucho si importaba que lo que iban a decir o expresar debía tener sentido. Se les comentó que no necesariamente y este ejercicio servía justamente para dejar de lado la inhibición que se tiene en general. Después de unos cuantos turnos, hubo mucha más soltura y participación por parte de las/los estudiantes.

Conclusiones

El concepto y objetivo de Dhistoria busca responder y solucionar las perspectivas y emociones negativas que se tienen al momento de hablar, escribir o exponer ideas, opiniones y emociones. En una de las encuestas realizadas durante el desarrollo de este proyecto, una persona respondió respecto a la importancia de la expresión en el área académica que es una buena manera de exponer [lo que se siente y piensa] y eso ayuda a conocerse a uno/a mismo/a. Esta fue una de las premisas para fundamentar este proyecto, pues Dhistoria también pretende ayudar eventualmente a desarrollar habilidades de comunicación íntima y personal, lo cual contribuye a una mejor relación con los y las demás.

La idea de un juego permitió que tanto docentes como estudiantes vieran una oportunidad para reforzar esas habilidades de expresión que muchas veces no tienen un acompañamiento o seguimiento en el área de Diseño, de tal forma que no se tornara estricta, obligatoria o seria y más bien se sintiera como una dinámica que se puede implementar para conectar diversas formas de comunicación de forma creativa.

Respondiendo a la pregunta de investigación expuesta en una sección anterior de este documento “¿cómo podrían los y las estudiantes del Departamento de Arte, Diseño y Arquitectura de la Universidad Iberoamericana Puebla fomentar la práctica de lectura y redacción para mejorar sus habilidades de expresión verbal y escrita y así aplicarla como parte de su formación profesional?”, las personas con las que se validó el último prototipo reaccionaron parcialmente a lo que se planteó en el supuesto, ya que, por una parte, se mostraba interés y curiosidad por el formato del juego; sin embargo, la cuestión de que fuera una herramienta que fomentara la correcta expresión y formulación de oraciones e historias, necesita que sea mucho más específica y clara al momento de ejecutarse para que así se tenga una forma de evaluar el correcto uso y progreso de cada estudiante.

Durante el desarrollo de este proyecto se recibieron comentarios por parte de docentes, estudiantes, expertos en los temas a tratar, amistades y padres de familia en donde opinaban que este tipo de solución se podría expandir a más áreas disciplinares y a escenarios no necesariamente académicos, pues se podría tomar como una actividad recreativa que puede ayudar a personas de cualquier edad. Dhistoria, más allá de ser un juego que funciona como acompañamiento académico,

también demostró que, mediante un apoyo visual y estructurado, se puede lograr que las personas que lo jueguen tengan una introspección y conexión con su mente y sus emociones.

Reflexiones

Dimensión de formación profesional (DFP)

La creación de Dhistoria significó un reto que al principio no sabía que podía cumplir. Desarrollar este proyecto fue desafiante en el sentido de que durante la carrera no había hecho un trabajo de esta magnitud individualmente. Me hizo salir de mi zona de confort muchas veces y logro ver una transición desde que hice mi primer proyecto integral hasta ahora. Realmente creo que hacer esta investigación y juego prueba las habilidades y conocimientos que he adquirido durante estos cuatro años y que ha habido un crecimiento como persona en donde aprendí a ponerme límites, metas y a organizarme mejor para lograr mejores resultados.

Dimensión de articulación social (DAS)

La versatilidad del diseño gráfico (y del diseño en general) es una característica que facilita la adecuación de productos y experiencias de acuerdo con las necesidades de los y las usuarias con mucha más facilidad. Este proyecto me permitió reconceptualizar la forma en la que se toman en cuenta los grupos vulnerables, pues con esta descripción, se puede caer en los prejuicios y estereotipos, cuando realmente puede ser cualquier persona que tenga un dolor o necesidad. En este caso me concentré en personas que tengo cerca y alrededor. Realmente una/o podría creer que existen personas que no necesitan un producto de diseño o servicio porque superficialmente todo se ve bien; sin embargo, ese proyecto me hizo comprender que hay mucha observación e investigación que hacer, pues a todas/os nos falta algo que podría cambiar la forma en la que vivimos día a día.

Dimensión de formación integral universitaria (DFIU)

He podido estudiar en una institución jesuita desde la preparatoria y creo que este proyecto no hubiera sido posible sin las reflexiones reveladoras que me han promovido estos espacios. Creo que siempre se puede ser un poco más solidaria, vulnerable, emocional y empática con las personas, lugares y acontecimientos que suceden a nuestro alrededor, estén lejos o cerca. Me llevo muchas experiencias que afectaron positiva y negativamente en mi formación profesional, las cuales han contribuido a mi crecimiento personal y como futura diseñadora gráfica. Estoy realmente agradecida con mis docentes y personas con quien he compartido este camino universitario. Me han vuelto más sabia, más sensible, más empática, más reflexiva y, sobre todo, más responsable y consciente de mi responsabilidad como próxima egresada que saldrá al mundo a compartir sus talentos y formas de ver la vida.

Referencias

Ramírez, J. (2002). La Expresión Oral. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/498271.pdf>

Álvarez, Y. (2015). Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa. Recuperado de: <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1513/1/TGT-149.pdf>

Federación de Enseñanza de Comisiones Obreras de Andalucía (FECCOOA) (2011). La importancia de la lectura desde la infancia. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8644.pdf>

Domínguez, Rodríguez, Torres, et. al. (2015). Importancia de la lectura y la formación del hábito de leer en la formación inicial. Recuperado el 11 de septiembre de 2022 de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552357190012>

Cantó, P. (2016). Una tabla periódica para consultar dudas ortográficas. Recuperado el 12 de septiembre de 2022 de: https://verne.elpais.com/verne/2016/12/11/articulo/1481478663_140138.html

Muñoz, A. (2017). Las 15 mejores apps de escritura, edición y corrección de textos para marketing. Recuperado el 12 de septiembre de 2022 de: <https://blog.saleslayer.com/es/las-20-mejores-apps-de-escritura-edicion-y-correccion-de-textos-para-marketing>

Blog de Lengua (s/f). Blog de Lengua. Recuperado de: <https://www.youtube.com/c/BlogdeLengua/videos>

Emprendedores (2016). Apps que te ayudan a hablar en público. Recuperado el 11 de septiembre de 2022 de: <https://www.emprendedores.es/gestion/apps-para-hablar-mejor-en-publico/>

Castañón, N. (2022). Aprende a hablar en público con estas utilísimas apps para Android. Recuperado el 12 de septiembre de 2022 de: <https://andro4all.com/aplicaciones/aprende-a-hablar-en-publico-con-estas-utilisimas-apps-para-android>

Tecnología Fácil (s/f). Qué es Microsoft Office. Recuperado el 18 de septiembre de 2022 de: <https://tecnologia-facil.com/que-es/que-es-microsoft-office/>

Gigamic Sarl. (2017). Gigamic – Imagidice. *Amazon*. Recuperado el 9 de octubre de 2022 de: <https://www.amazon.com.mx/Gigamic-Sarl-imagidice-Juego-Junta/dp/B01LAFNYVA>

Asmodee. (2019). Asmodee Juego de Dados: Story Cubes Original En Español Game. *Amazon*. Recuperado el 9 de octubre de 2022 de: https://www.amazon.com.mx/Asmodee-Juego-Dados-Original-Espa%C3%B1ol/dp/B07D3GDSN6/ref=sr_1_1?__mk_es_MX=%C3%85M%C3%8

5%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=2842Z8NIM10CY&keywords=story+cubes&qid=1665375583&qu=eyJxc2MiOil0LjA3liwicXNhIjoiNC4wNCIsInFzcCI6IjMuMjEifQ%3D%3D&srefix=story+cubes%2Caps%2C208&sr=8-1

The Storymatic (2015). *The Storymatic Classic - 540 Unique Cards - Tell Stories, Play Games, Make Art, and More.* Amazon. Recuperado el 9 de octubre de 2022 de: https://www.amazon.com.mx/Storymatic-Classic-Unique-Stories-Booklet/dp/B004PICKDS/ref=sr_1_1?keywords=the+storymatic&qid=1665369600&sr=8-1

Callan, J. (2007). *The Writer's Toolbox: Creative Games and Exercises for Inspiring the 'write' Side of Your Brain.* Amazon. Recuperado el 9 de octubre de 2022 de: https://www.amazon.com.mx/Writers-Toolbox-Creative-Exercises-Inspiring/dp/0811854299/ref=sr_1_1?keywords=the+writer%27s+toolbox&qid=1665375001&srefix=the+writer%27s+too%2Caps%2C150&sr=8-1

Writer Emergency Pack. (2018). *Writer Emergency Pack.* Amazon. Recuperado el 9 de octubre de 2022 de: https://www.amazon.com.mx/Writer-Emergency-Pack/dp/B00R6ZLIOY/ref=d_pd_vtp_scc_4_2/144-8258385-3982425?pd_rd_w=VhLzx&content-id=amzn1.sym.7b757394-4b2a-40ef-a97a-834b6e3ec475&pf_rd_p=7b757394-4b2a-40ef-a97a-834b6e3ec475&pf_rd_r=QW6YYS2ET2VFXQGRQSG8&pd_rd_wg=R2OGm&pd_rd_r=91b07bb3-45dc-4a30-9d42-90892da55890&pd_rd_i=B00R6ZLIOY&psc=1

IBERO Puebla. (s/f). *Arte, Diseño y Arquitectura.* *Iberopuebla.mx.* Recuperado el 12 de octubre de 2022 de: <https://www.iberopuebla.mx/oferta-academica/licenciaturas/arte-diseno-y-arquitectura>

Núñez, J. (s/f). *Didáctica de la expresión oral y escrita.* *Superpitépolis.* Recuperado el 12 de octubre de 2022 de: <https://sosprofes.es/wp-content/uploads/2016/10/Did%C3%A1ctica-de-la-Expresi%C3%B3n-Oral-y-Escrita.pdf>

Hezkuntza Saila. (2022). *¿Qué es leer?* *Irakurgunea.* Recuperado el 13 de octubre de 2022 de: <https://irakurgune.euskadi.eus/es/que-es-leer>

Universidad Oberta de Cataluña. (s/f). *Comunicación eficaz y redacción.* *Uoc.edu.* Recuperado el 13 de octubre de 2022 de: <https://www.uoc.edu/portal/es/servei-linguistic/redaccio/proces-redaccio/index.html>

Climent, E. (1997). *Formación profesional y desarrollo.* *Dialnet.* Recuperado el 13 de octubre de 2022 de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/117951.pdf>

Monterroso, G. (2019). *¿Qué significa ser docente?* *Blog.colplex.* Recuperado el 13 de octubre de 2022 de: <https://blog.colplex.com/que-significa-ser-docente/>

Roca, C. (s/f). *Golden Circle – Entiende el Círculo Dorado de Simon Sinek.* *ThePowerBusinessSchool.* Recuperado el 25 de octubre de 2022 de:

[https://www.thepowermba.com/es/blog/que-tienen-en-comun-empresas-como-apple-o-tesla-conoce-el-golden-circle-y-entiende-que-los-hace-diferentes#:~:text=The%20Golden%20Circle%20\(o%2C%20en,para%20motivar%20a%20las%20personas.](https://www.thepowermba.com/es/blog/que-tienen-en-comun-empresas-como-apple-o-tesla-conoce-el-golden-circle-y-entiende-que-los-hace-diferentes#:~:text=The%20Golden%20Circle%20(o%2C%20en,para%20motivar%20a%20las%20personas.)