



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Material gráfico para la actividad extracurricular “Duelos de ilustración” como herramienta creativa en el proceso formativo de los estudiantes de Diseño y Arquitectura.

Modalidad: Proyecto Integrador

Trabajo de Titulación, Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciatura en Diseño Gráfico Publicitario, otorgado por la Universidad Técnica de Ambato

Autor/a: Alex Steven Rosero Villegas

Tutor/a: Mg., Julia Andrea Mena Freire

Ambato - Ecuador

Junio – 2026

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación sobre el tema:

Material gráfico para la actividad extracurricular “Duelos de ilustración” como herramienta creativa en el proceso formativo de los estudiantes de Diseño y Arquitectura. del/la alumno/a Alex Steven Rosero Villegas, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, considero que dicho Trabajo de Titulación bajo la Modalidad Proyecto Integrador ha sido revisado en su totalidad, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento para la Titulación de Grado en la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, junio de 2026



Mg. Julia Andrea Mena Freire

C.C.: **1804239182**

TUTORA

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Alex Steven Rosero Villegas con cédula de ciudadanía No 1804733846, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de titulación, modalidad proyecto integrador bajo el tema: **Material gráfico para la actividad extracurricular “Duelos de ilustración” como herramienta creativa en el proceso formativo de los estudiantes de Diseño y Arquitectura**, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a de este trabajo de Titulación

Ambato, junio de 2026



.....
Alex Steven Rosero Villegas

C.C.: 1804733846

AUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Alex Steven Rosero Villegas con C.C.: 1804733846 en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **MATERIAL GRÁFICO PARA LA ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR “DUELOS DE ILUSTRACIÓN” COMO HERRAMIENTA CREATIVA EN EL PROCESO FORMATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO Y ARQUITECTURA** autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi Trabajo de Titulación a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a.

Ambato, junio de 2026



.....
Alex Steven Rosero Villegas

C.C.: 1804733846

AUTOR

TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado del Trabajo de Titulación, Modalidad Proyecto Integrador sobre el **MATERIAL GRÁFICO PARA LA ACTIVIDAD EXTRACURRICULAR “DUELOS DE ILUSTRACIÓN” COMO HERRAMIENTA CREATIVA EN EL PROCESO FORMATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE DISEÑO Y ARQUITECTURA** de Alex Steven Rosero Villegas, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento para la Titulación de Grado para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato, una vez revisado y calificado

Ambato, junio de 2026

Para constancia firman:

Título. Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

C.C.:

Título. Nombres Apellidos

MIEMBRO TRIBUNAL DE GRADO

C.C.:

Título. Nombres Apellidos

MIEMBRO TRIBUNAL DE GRADO

C.C.:

DEDICATORIA

*A mí mismo en aquel entonces, al que dudó,
pero no se rindió.*

Este trabajo es el resultado de todo aquello
que un día parecía lejano e inalcanzable. A mi yo
más joven, que cargó la incertidumbre con valentía
sin saberlo, que eligió seguir adelante cuando el
camino no era claro: esto es para ti.

Lo logramos.

A mi familia y amigos, pilares constantes
en este proceso, quienes brindaron apoyo
incondicional en cada etapa.

*Gracias por creer, incluso cuando yo
vacilaba.*

AGRADECIMIENTO

El presente trabajo no habría sido posible sin la contribución de quienes me acompañaron a lo largo de esta etapa formativa. A mi familia, por su respaldo permanente, su paciencia y por ser el fundamento sobre el cual he construido cada uno de mis logros académicos y personales.

A mis amigos, por las conversaciones, el aliento oportuno y por hacer más llevadera cada etapa de este proceso. A David también conocido como: D.P.T.R., por su tiempo, su disposición, por sus observaciones y por compartir generosamente su experiencia durante este proceso.

Finalmente, a mí mismo: por no abandonar el proceso cuando fue difícil, por confiar en el trabajo constante y por honrar el esfuerzo de quien fui al comenzar este camino.

ÍNDICE DE GENERAL

A. PÁGINAS PRELIMINARES

PORTADA

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	II
AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	III
DERECHOS DE AUTOR	IV
TRIBUNAL DE GRADO	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE DE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE TABLAS.....	XIV
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XV
RESUMEN EJECUTIVO	XVIII
ABSTRACT	XIX

INTRODUCCIÓN	1
1.1. Tema.....	3
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.2.1. Contextualización (macro, meso y micro).....	3
1.2.1.1. Nivel macro.....	3
1.2.1.2. Nivel meso.....	4
1.2.1.3. Nivel micro.....	5
1.2.2. Árbol de problemas	7
1.2.3. Enunciado del problema	7
1.3. Justificación	9
1.4. Objetivos	10
1.4.1. Objetivo general	10
1.4.2. Objetivos específicos.....	10
1.5. Línea de investigación.....	10
1.6. Pregunta de investigación - hipótesis o idea a defender	10
1.7. Antecedentes de la investigación.....	10
1.7.1. Variable Independiente.....	10
1.7.2. Variable Dependiente.....	14
1.8. Marco Teórico	17
1.8.1. Categorías fundamentales	17
1.8.2. Red conceptual.....	18
1.8.3. Marco Conceptual	20
1.8.3.1. Expresión gráfica	20
1.8.3.2. Comunicación visual.....	20
1.8.3.3. Narrativa visual.....	21
1.8.3.4. Lenguaje visual	21
1.8.3.5. Elementos visuales	22

1.8.3.6.	Principios de composición	22
1.8.3.7.	Semiótica visual.....	22
1.8.3.8.	Signo visual.....	23
1.8.3.9.	Denotación y connotación	23
1.8.3.10.	Proceso creativo	24
1.8.3.11.	Desarrollo de conceptos.....	24
1.8.3.12.	Conceptualización Visual.....	25
1.8.3.13.	Asociación de ideas	25
1.8.3.14.	Interpretación del concepto	25
1.8.3.15.	Medios de expresión.....	26
1.8.3.16.	Medios analógicos	26
1.8.3.17.	Medios digitales.....	27
1.8.3.18.	Ilustración.....	27
1.8.3.19.	Ilustración conceptual	27
1.8.3.20.	Interpretación temática	28
1.8.3.21.	Desarrollo de bocetos.....	28
1.8.3.22.	Duelos de ilustración.....	28
1.8.3.23.	Formación académica en diseño y arquitectura	29
1.8.3.24.	Actividad curricular	30
1.8.3.25.	Plan de estudios.....	30
1.8.3.26.	Evaluación formal.....	30
1.8.3.27.	Actividad extracurricular	31
1.8.3.28.	Metodologías pedagógicas.....	31
1.8.3.29.	Metodologías tradicionales.....	32
1.8.3.30.	Metodologías activas.....	32
1.8.3.31.	Gamificación.....	33
1.8.3.32.	Prácticas de diseño.....	33

1.8.3.33.	Competencias gráficas.....	34
1.8.3.34.	Habilidades visuales.....	34
1.8.3.35.	Pensamiento creativo.....	34
1.8.3.36.	Fundamentos teóricos.....	35
1.8.3.37.	Talleres prácticos	35
1.8.3.38.	Herramientas y medios.....	35
1.8.3.39.	Creatividad aplicada.....	35
1.8.3.40.	Resolución creativa de problemas	36
1.8.3.41.	Producción gráfica creativa	36
1.8.3.42.	Formación creativa estudiantil.....	37
1.8.3.43.	Innovación gráfica	37
1.8.3.44.	Pensamiento visual aplicado	38
2.1.	Método.....	39
2.2.	Enfoque de la investigación	39
2.3.	Modalidad	40
2.3.1.	Investigación bibliográfica documental.....	40
2.3.2.	Investigación de campo	41
2.4.	Nivel de investigación.....	42
2.4.1.	Exploratoria	42
2.4.2.	Descriptiva	42
2.5.	Diseño de la investigación.....	43
2.5.1.	Población y muestra	43
2.5.2.	Tipo de Muestra.....	44
2.6.	Técnicas de estudio.....	44
2.6.1.	Matriz síntesis diseño metodológico	46
2.7.	Operacionalización de las variables	48
2.8.	Análisis y discusión de resultados.....	53

2.8.1.	Análisis FODA	53
2.8.2.	Análisis PEST	53
2.8.3.	Tabulación de Encuestas.....	54
2.8.3.1.	Formato encuesta dirigida a los participantes del duelo de ilustración 54	
2.8.3.2.	Formato encuesta dirigida a los espectadores	63
2.8.4.	Análisis entrevistas	74
2.8.4.1.	Entrevista a experto en Formación académica estudiantil.	74
2.8.4.2.	Entrevista a experto en Competencias gráficas	79
2.8.4.3.	Entrevista a experta en Formación creativa estudiantil	84
2.8.4.4.	Entrevista a experto en Expresión gráfica	93
2.8.4.5.	Entrevista a experto en Procesos creativos.....	96
2.8.4.6.	Entrevista a experto en Duelos de ilustración	100
2.8.4.7.	Entrevistas a casos puntuales.....	106
2.8.5.	Análisis de productos similares en el mercado	110
2.8.6.	Matriz de triangulación	113
3.1.	Metodología proyectual	117
3.2.	Aplicación metodológica de la propuesta.....	118
3.3.	Descripción de la propuesta	120
3.4.	Requerimientos/brief del usuario	121
3.5.	Desarrollo de la propuesta (producto y/o servicio)	121
3.5.1.	Identidad visual de la marca	122
3.5.2.	Sistema cromático.....	123
3.5.3.	Construcción y aplicación del logotipo	124
3.5.4.	Sistema de composición gráfica.....	125
3.5.5.	Recursos gráficos complementarios.....	125
3.5.6.	Aplicaciones de la propuesta	125

3.5.7.	Formato	126
3.5.8.	Tipografía.....	127
3.5.9.	Composición.....	128
3.5.10.	Manual de instrucciones de la actividad.....	129
3.5.11.	Cartas temáticas.....	130
3.5.12.	Card Box.....	131
3.5.13.	Rúbrica	132
3.5.14.	Justificación de la rúbrica.....	132
3.5.15.	Construcción del set box.....	133
3.5.16.	Construcción del prototipo	134
3.5.17.	Plan de medios.....	135
3.5.18.	Plataformas y justificación de medios.....	136
3.5.19.	Estrategia de contenidos.....	136
3.5.20.	Materiales e insumos	138
3.5.21.	Presupuesto.....	139
3.6.	Evaluación.....	140
4.1.	Conclusiones	141
4.2.	Recomendaciones	142
MATERIALES DE REFERENCIA.....		144

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Página
Tabla 1 <i>Matriz síntesis diseño metodológico</i>	46
Tabla 2 <i>Operacionalización de la Variable Dependiente</i>	48
Tabla 3 <i>Operacionalización de la Variable Independiente</i>	50
Tabla 4 <i>Análisis FODA</i>	53
Tabla 5 <i>Análisis PEST</i>	53
Tabla 6 <i>Análisis de entrevistas a exparticipantes</i>	106
Tabla 7 <i>Benchmarking</i>	110
Tabla 8 <i>Matriz de triangulación</i>	113
Tabla 9 <i>Presupuesto</i>	139

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenido	Página
Gráfico 1 <i>Árbol de problemas de la investigación</i>	7
Gráfico 2 <i>Categorías fundamentales de la investigación</i>	17
Gráfico 3 <i>Red conceptual de la variable dependiente</i>	18
Gráfico 4 <i>Red conceptual de la variable independiente</i>	19
Gráfico 5 <i>Experiencia general</i>	54
Gráfico 6 <i>Presión de tiempo</i>	55
Gráfico 7 <i>Claridad de las instrucciones y dinámica</i>	55
Gráfico 8 <i>Atmósfera de la actividad</i>	56
Gráfico 9 <i>Temario</i>	57
Gráfico 10 <i>Regreso de participación</i>	57
Gráfico 11 <i>Recomendación de la actividad</i>	58
Gráfico 12 <i>Motivación de participación</i>	59
Gráfico 13 <i>Beneficios de la actividad</i>	60
Gráfico 14 <i>Mejora de habilidades específicas</i>	60
Gráfico 15 <i>Percepción de la actividad como herramienta ante bloqueos creativos</i>	61
Gráfico 16 <i>Frecuencia de práctica de dibujo o ilustración</i>	62
Gráfico 17 <i>Análisis de la frecuencia global de percepción de los participantes</i> ..	63
Gráfico 18 <i>Experiencia del espectador</i>	63
Gráfico 19 <i>Evaluación de la visibilidad</i>	64
Gráfico 20 <i>Evaluación de la ambientación musical</i>	65
Gráfico 21 <i>Evaluación duración del evento</i>	65
Gráfico 22 <i>Evaluación de la claridad de la consigna</i>	66
Gráfico 23 <i>Evaluación de interés en la actividad</i>	66

Gráfico 24 <i>Evaluación de difusión de la información</i>	67
Gráfico 25 <i>Evaluación sistema de votación por público</i>	68
Gráfico 26 <i>Evaluación interacción del público</i>	68
Gráfico 27 <i>Evaluación de la participación de espectador</i>	69
Gráfico 28 <i>Evaluación de la integración de nuevos participantes</i>	69
Gráfico 29 <i>Evaluación interés del espectador</i>	70
Gráfico 30 <i>Evaluación de inspiración del espectador</i>	71
Gráfico 31 <i>Evaluación de relevancia de las temáticas</i>	71
Gráfico 32 <i>Evaluación de formatos de la consigna</i>	72
Gráfico 33 <i>Evaluación del perfil del espectador</i>	72
Gráfico 34 <i>Evaluación asistencia a eventos similares</i>	73
Gráfico 35 <i>Análisis de la frecuencia global de percepción de los espectadores</i>	74
Gráfico 36 <i>Diagrama del Design Thinking</i>	118
Gráfico 37 <i>Brief del usuario</i>	121
Gráfico 38 <i>Concept creación del logotipo</i>	122
Gráfico 39 <i>Logotipo Duelo de ilustración variante vertical y horizontal</i>	122
Gráfico 40 <i>Paleta cromática</i>	123
Gráfico 41 <i>Márgenes de seguridad para el logotipo en su variante vertical</i>	124
Gráfico 42 <i>Márgenes de seguridad para el logotipo en su variante horizontal</i> ...	124
Gráfico 43 <i>Recursos gráficos complementarios</i>	125
Gráfico 44 <i>Estructura set box tapa</i>	126
Gráfico 45 <i>Estructura set box contenedor</i>	127
Gráfico 46 <i>Tipografía principal – Spirit Stone</i>	127
Gráfico 47 <i>Tipografía secundaria - Poppins</i>	128
Gráfico 48 <i>Manual de instrucciones de la actividad</i>	130
Gráfico 49 <i>Cartas temáticas</i>	130
Gráfico 50 <i>Card box contenedor de las cartas temáticas</i>	131

Gráfico 51 <i>Diseño estructural del card box</i>	132
Gráfico 52 <i>Rúbrica de evaluación</i>	133
Gráfico 53 <i>Estructura interna del set box</i>	134
Gráfico 54 <i>Estructura interna inserciones para materiales</i>	135
Gráfico 55 <i>Calendario de Publicación de Facebook e Instagram</i>	136
Gráfico 56 <i>Calendario de Publicación de Tiktok</i>	137
Gráfico 57 <i>Post Redes Sociales</i>	137

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de titulación aborda la necesidad de fortalecer las actividades extracurriculares creativas dentro de la Facultad de Diseño y Arquitectura a partir del diseño de material editorial para la actividad "Duelos de ilustración". La investigación parte de la limitada sistematización de esta dinámica, lo que dificulta su planificación, ejecución, evaluación y continuidad dentro del contexto académico. El objetivo principal fue diseñar el material editorial gamificado que permita organizar los duelos de ilustración como una herramienta complementaria para la formación creativa de los estudiantes.

La metodología empleada integró revisión bibliográfica, observación participativa, encuestas a participantes y espectadores, entrevistas a profesionales, entrevistas a exparticipantes, análisis FODA, PEST, benchmarking y triangulación de resultados. Los hallazgos evidenciaron una percepción positiva de la actividad, especialmente por su capacidad para motivar la participación, estimular la conceptualización rápida promover la resolución visual bajo presión y fortalecer la interacción entre estudiantes. aunque el análisis estadístico no confirmó una relación significativa entre las variables los resultados descriptivos, las entrevistas y los casos puntuales permitieron reconocer su utilidad práctica y formativa. Como resultado, se desarrolló la propuesta de un Set Box de Duelos de ilustración, compuesto por manual de instrucciones, cartas temáticas, rúbrica de evaluación, temporizados, materiales de dibujo, card box y plan de medios digital. Esta propuesta permite sistematizar la actividad, mejorar la experiencia de participantes y espectadores y proyectarla como una estrategia extracurricular replicable, organizada y pertinente para el desarrollo creativo.

DESCRIPTORES: DISEÑO EDITORIAL, DUELOS DE ILUSTRACIÓN, GAMIFICACIÓN, ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES, FORMACIÓN CREATIVA

ABSTRACT

This thesis addresses the need to strengthen creative extracurricular activities within the School of Design and Architecture through the design of editorial materials for the “Illustration Duels” activity. The research stems from the limited systematization of this initiative, which hinders its planning, execution, evaluation, and continuity within the academic context. The main objective was to design gamified editorial material that would enable the organization of illustration duels as a complementary tool for students’ creative education.

The methodology employed included a literature review, participant observation, surveys of participants and spectators, interviews with professionals, interviews with former participants, SWOT and PEST analyses, benchmarking, and triangulation of results. The findings revealed a positive perception of the activity, particularly due to its ability to motivate participation, stimulate rapid conceptualization, promote visual problem-solving under pressure, and strengthen interaction among students. Although statistical analysis did not confirm a significant relationship between the variables, the descriptive results, interviews, and specific case studies allowed for the recognition of its practical and educational utility. As a result, a proposal was developed for an “Illustration Duels” kit, consisting of an instruction manual, themed cards, an evaluation rubric, timers, drawing supplies, a card box, and a digital media plan. This proposal makes it possible to systematize the activity, enhance the experience for participants and spectators, and position it as a replicable, organized, and relevant extracurricular strategy for fostering creative development.

KEYWORDS: PUBLISHING DESIGN, ILLUSTRATION CONTESTS, GAMIFICATION, EXTRACURRICULAR ACTIVITIES, CREATIVE TRAINING

INTRODUCCIÓN

La formación en diseño y arquitectura demanda el desarrollo constante de competencias creativas, habilidades gráficas y capacidades de resolución de problemas que permitan a los estudiantes responder a los desafíos de su entorno académico y profesional. Si bien los procesos formativos tradicionales proporcionan bases teóricas y técnicas fundamentales, el fortalecimiento de estas competencias requiere también de espacios complementarios donde los estudiantes puedan experimentar, explorar ideas y aplicar sus conocimientos de manera práctica en contextos menos estructurados. En este sentido, las actividades extracurriculares constituyen escenarios valiosos para promover la participación activa, la interacción entre pares y el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas. Dentro de estas dinámicas, los Duelos de Ilustración se presentan como una alternativa que integra creatividad, expresión gráfica, interpretación conceptual y trabajo bajo presión de tiempo, permitiendo a los participantes enfrentar retos visuales mediante procesos de conceptualización y representación gráfica. Además de fomentar la práctica artística, estas actividades generan espacios de intercambio de conocimientos y fortalecen la cultura creativa dentro de la comunidad estudiantil. No obstante, pese al potencial formativo de los Duelos de Ilustración, su desarrollo dentro de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato presenta limitaciones relacionadas con la falta de sistematización de la actividad. La ausencia de lineamientos claros, materiales de apoyo, recursos gráficos y mecanismos de organización dificulta su continuidad, replicabilidad y aprovechamiento como estrategia complementaria de formación creativa. Frente a esta problemática, la presente investigación propone el diseño de material editorial gamificado orientado a estructurar y fortalecer la dinámica de los Duelos de Ilustración, con el propósito de convertirla en una herramienta extracurricular organizada, funcional y adaptable al contexto académico. La propuesta busca aportar al desarrollo de habilidades gráficas, la conceptualización visual, la creatividad aplicada y la participación estudiantil mediante recursos que faciliten la planificación, ejecución y evaluación de la actividad. Para alcanzar este propósito, la investigación se desarrolló mediante un enfoque que combina revisión bibliográfica, observación participativa, encuestas, entrevistas a expertos y análisis de experiencias

relacionadas con la actividad. Los resultados obtenidos permitieron identificar las necesidades de los participantes, evaluar el potencial formativo de los duelos de ilustración y establecer los criterios necesarios para el diseño de una propuesta editorial pertinente. La estructura del presente trabajo se organiza en cuatro capítulos. El Capítulo I desarrolla los antecedentes generales de la investigación, el planteamiento del problema, la justificación, los objetivos y el marco teórico. El Capítulo II presenta el diseño metodológico, las técnicas empleadas y el análisis de los resultados obtenidos durante la investigación. El Capítulo III expone el desarrollo de la propuesta gráfica y metodológica, incluyendo la construcción del material editorial destinado a la actividad. Finalmente, el Capítulo IV recoge las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio, así como los aportes generados para el fortalecimiento de la formación creativa dentro de la Facultad de Diseño y Arquitectura, contribuyendo además a la consolidación de espacios de aprendizaje más participativos y dinámicos para los estudiantes.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES GENERALES

1.1. Tema

Material gráfico para la actividad extracurricular “Duelos de ilustración” como herramienta creativa en el proceso formativo de los estudiantes de Diseño y Arquitectura.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Contextualización (macro, meso y micro)

1.2.1.1. Nivel macro

Dentro del ámbito de la educación superior relacionada con disciplinas creativas, a menudo los estudiantes de la Facultad de Diseño y Arquitectura muestran un déficit motivacional para participar en espacios donde puedan aplicar sus competencias técnicas más allá del currículo obligatorio. Diversos estudios señalan que la falta de motivación intrínseca académica se encuentra asociada con la disminución del compromiso estudiantil y con una menor participación en actividades formativas complementarias (Talavera-Salas et al, 2024) En un estudio realizado en institutos técnicos superiores de Cochabamba (Bolivia), se evidenció que aproximadamente el 50% de los estudiantes presenta una participación limitada en actividades prácticas relacionadas con su formación técnica (Mogro, 2023), lo cual sugiere que situaciones similares pueden replicarse en otros contextos educativos latinoamericanos.

Esta situación también se vincula con la forma en que de manera tradicional se ha organizado la enseñanza, pues en muchos casos se otorga un mayor peso a la explicación teórica y a la entrega de resultados finales que a los procesos de exploración, prueba y al denominado aprendizaje activo. Si bien dichas formas de aprendizaje ayudan a ordenar los contenidos académicos, pueden quedarse cortas cuando se busca desarrollar competencias creativas en áreas como diseño y/o arquitectura. Validándose así las metodologías activas como el ABPro, el trabajo colaborativo, el aprendizaje experiencial y las dinámicas basadas en juego, ofrecen mayores posibilidades para que los estudiantes apliquen lo aprendido en situaciones prácticas y fortalezcan su capacidad de resolución de problemas (Valdivia et al, 2023)

Adicionalmente el avance de las tecnologías digitales aplicadas al diseño ha transformado significativamente los procesos de aprendizaje en estas disciplinas. Herramientas de ilustración digital, plataformas de colaboración en línea, software de diseño y espacios virtuales de interacción creativas han ampliado las posibilidades de experimentación y aprendizaje práctico. Sin embargo, en muchos contextos educativos estas tecnologías no se integran plenamente dentro de las dinámicas formativas, limitando su potencial como instrumentos pedagógicos para estimular la creatividad y la participación estudiantil (Alastor et al, 2023)

1.2.1.2. Nivel meso

En el contexto institucional de las facultades de Diseño y Arquitectura en Latinoamérica, las metodologías educativas continúan enfrentando el desafío de equilibrar el cumplimiento de contenidos curriculares con la necesidad de promover espacios de experimentación y práctica creativa. Estas carreras demandan una alta capacidad de pensamiento visual, resolución de problemas, interpretación conceptual y producción gráfica; sin embargo, en muchos casos los espacios de aplicación práctica se concentran en proyectos finales o actividades evaluativas, dejando en segundo plano las experiencias extracurriculares que pueden fortalecer la creatividad de manera más libre y participativa.

Desde esta perspectiva, las metodologías activas adquieren relevancia porque permiten situar la estudiante frente a problemas, retos o dinámicas donde debe aplicar conocimientos, tomar decisiones y construir soluciones visuales. Estudios recientes sobre enfoques innovadores en educación señalan que las dinámicas interactivas, la retroalimentación constante y las estructuras basadas en retos incrementan el compromiso estudiantil y favorecen procesos de aprendizaje más significativos (Khaldi et al, 2023). Esto resulta especialmente importante en disciplinas creativas, donde el aprendizaje no depende únicamente de la recepción de contenidos, sino de las prácticas, el error, la iteración y la exploración.

Así mismo, en áreas como diseño y arquitectura, los espacios de interacción, crítica y retroalimentación constituyen escenarios fundamentales para el desarrollo de habilidades. (Carless et al, 2023) señalan que en estas disciplinas el aprendizaje se configura de manera social y contextualizada, mediante procesos de revisión, diálogo e intercambio de ideas. Por ello, las actividades extracurriculares creativas pueden

contribuir a fortalecer la formación integral del estudiante, al ofrecer contextos menos rígidos donde se favorece la experimentación, la colaboración entre pares y la construcción de una cultura visual compartida.

Siendo este marco, actividades como los duelos de ilustración los sucesos que pueden funcionar como alternativas, complementarias a la formación formal, al integrar elementos de juego, competencia, creatividad y expresión gráfica. Este tipo de dinámicas permite que los estudiantes enfrenten consignas imprevistas, trabajen bajo presión de tiempo y produzcan respuestas visuales en un entorno lúdico. Así, la gamificación y las actividades basadas en retos se presentan como recursos pertinentes para activar la motivación, la participación y la práctica creativa dentro de la formación en diseño.

1.2.1.3. Nivel micro

En la Universidad Técnica de Ambato, particularmente en la Facultad de Diseño y Arquitectura, los espacios extracurriculares creativos existen de manera puntual, pero no siempre cuentan con una sistematización metodológica que permita consolidarlos como herramientas permanentes de formación. Si bien se desarrollan actividades como concursos, exposiciones, clubes o encuentros vinculados al diseño y la ilustración, la falta de continuidad, planificación y material de apoyo puede limitar su alcance dentro del proceso formativo de los estudiantes.

A partir de observaciones realizadas en la Facultad de Diseño y Arquitectura, se ha identificado que una parte importante de los estudiantes prioriza el cumplimiento de actividades curriculares sobre la participación voluntaria en experiencias extracurriculares que estimulen la creatividad práctica. Esta situación genera un desaprovechamiento del potencial artístico, gráfico y expresivo del estudiantado, afectando la posibilidad de fortalecer habilidades como la conceptualización visual, la rapidez de respuesta, la síntesis gráfica y la interacción creativa entre pares. En este sentido, resulta necesario proponer recursos que permitan organizar mejor estas experiencias y facilitar su implementación.

Dentro de este contexto, los Duelos de Ilustración se presentan como una actividad extracurricular con potencial para activar la participación estudiantil mediante una dinámica lúdica, competitiva y creativa. Esta actividad permite integrar

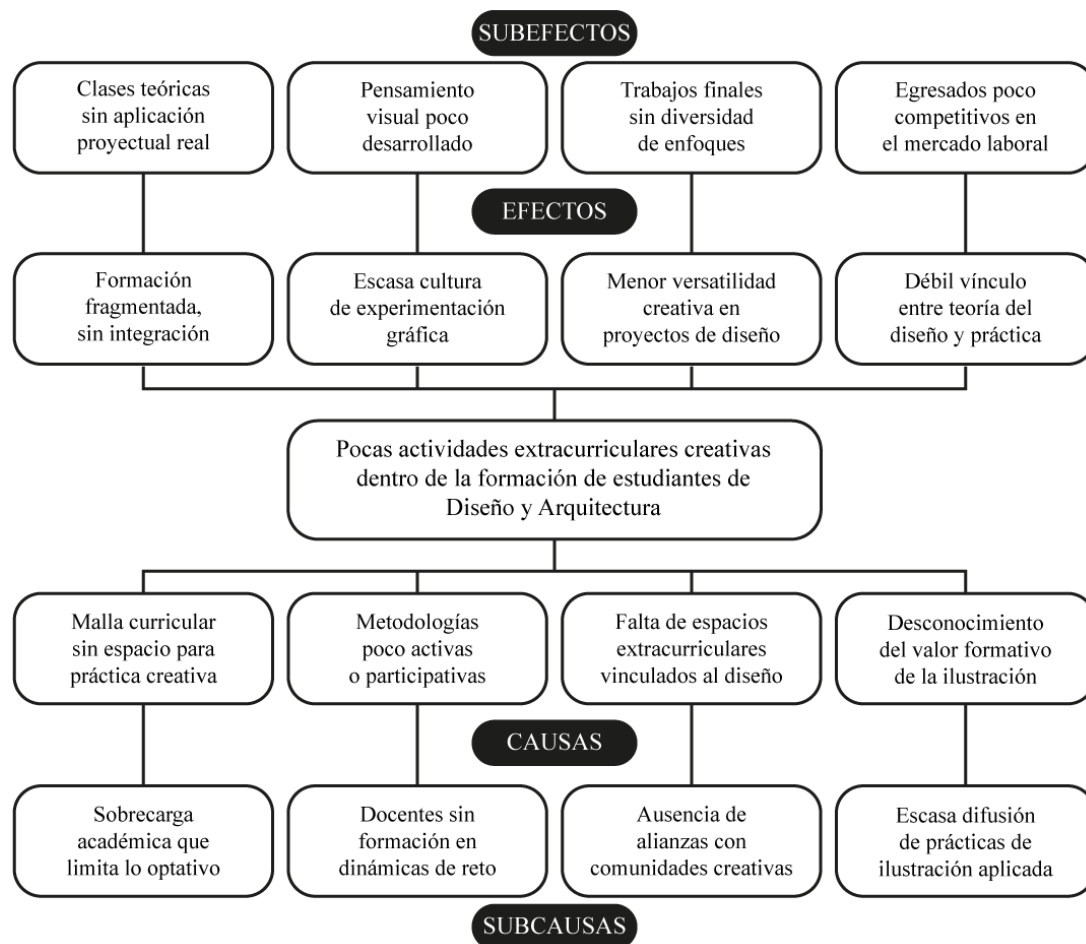
consignas aleatorias, tiempo limitado, interpretación visual y evaluación de resultados, generando un espacio donde los estudiantes pueden poner a prueba sus habilidades gráficas en condiciones distintas a las del aula tradicional. Las experiencias de aprendizaje basadas en encuentros de ilustración han demostrado que estos espacios pueden convertirse en motores de intercambio de conocimientos, colaboración entre estudiantes y fortalecimiento del aprendizaje creativo dentro de contextos educativos (Mena, 2023)

No obstante, para que esta actividad pueda consolidarse como una herramienta formativa dentro de la Facultad, se requiere sistematizar su estructura, dinámica y materiales de aplicación. La ausencia de un manual, cartas temáticas, rúbrica, lineamientos de organización y recursos visuales limita su replicabilidad y dificulta que nuevos participantes u organizadores comprendan adecuadamente la dinámica. Por ello, el diseño de material editorial para los Duelos de Ilustración responde a una necesidad concreta: fortalecer una actividad extracurricular existente mediante una propuesta gráfica, metodológica y funcional que facilite su continuidad dentro del contexto académico.

1.2.2. Árbol de problemas

Gráfico 1

Árbol de problemas de la investigación



Nota. Elaboración propia a partir del diagnóstico situacional efectuado durante la fase de investigación (2026).

1.2.3. Enunciado del problema

En el ámbito de la educación superior relacionada con disciplinas creativas, a menudo los estudiantes de la facultad de Diseño y Arquitectura muestran un déficit motivacional para participar en espacios donde puedan aplicar sus competencias técnicas por encima del currículo obligatorio. En base a esta problemática, algunos autores han señalado la falta de motivación como un factor asociado a la probabilidad de abandono de actividades curriculares y a un menor rendimiento académico (Talavera-Salas et al, 2024). En un estudio realizado en institutos técnicos superiores de Cochabamba (Bolivia), se evidenció que el 50% de los estudiantes hacia su

formación técnica (Mogro, 2023). Este dato permite inferir que situaciones similares podrían replicarse en otros contextos educativos latinoamericanos, especialmente en instituciones donde el currículo formal no responde adecuadamente a las necesidades expresivas y prácticas del estudiantado. Así la limitada participación en talleres prácticos refleja una brecha persistente entre la estructura académica tradicional y la búsqueda de experiencias creativas más significativas.

Como resultado de este tipo de condiciones, se genera una brecha entre el aprendizaje conceptual impartido en el aula y la práctica creativa que exige el ejercicio profesional. Esta situación provoca que los estudiantes dispongan de pocos espacios de exploración artística y experimentación creativa, lo que repercute en la disminución de la motivación, la reducción de la creatividad aplicada y una menor conexión entre teoría y práctica.

Es ante tal situación que se vuelve necesario proponer estrategias pedagógicas con mayor nivel de dinamismo, capaces de motivar la participación voluntaria de los estudiantes y de promover aprendizajes activos fuera de los espacios evaluativos tradicionales. En este contexto, la gamificación puede entenderse como una alternativa útil en tanto a la metodología se refiere, ya que la misma incorpora elementos propios del juego dentro de actividades formativas para favorecer la motivación, la interacción social y el compromiso con el aprendizaje. (Prieto-Andreu et al, 2022)

Desde tal perspectiva, los duelos de ilustración pueden plantearse como una actividad de naturaleza extracurricular de eje lúdico, en la que se combinan creatividad, interacción entre pares y uso de herramientas de ilustración de ambas corrientes, digital y tradicional. Mediante retos creativos organizados, esta dinámica permite incentivar la participación de los estudiantes, abrir espacios de experimentación artística y fortalecer habilidades técnicas en un ambiente gamificado y colaborativo, presentando una estrategia complementaria que responde directamente a las causas identificadas y favorece una formación más activa, creativa e integral para los estudiantes de diseño.

1.3. Justificación

La relevancia académica de esta investigación radica en la necesidad de fortalecer las estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo de la creatividad dentro de la educación superior. Aunque la creatividad dentro de la educación superior. Aunque la creatividad ha sido reconocida como una competencia fundamental para este siglo, diversos estudios evidencian que los sistemas educativos continúan priorizando evaluaciones estandarizadas y procesos formativos centrados en resultados más que en la exploración creativa (Barbot & Said-Metwaly, 2021). Esta situación resulta especialmente problemática en disciplinas como el diseño y la arquitectura donde la innovación y la experimentación constituyen elementos esenciales del aprendizaje.

En este contexto, la gamificación ha emergido como una estrategia pedagógica capaz de potencializar la motivación y la participación de los estudiantes mediante la incorporación de dinámicas propias del juego en entornos educativos. La aplicación de elementos tales como retos, competencias amistosas, retroalimentación y reconocimientos tangibles o simbólicos los cuales permiten generar experiencias de aprendizaje más participativas y significativas (Párraga et al , 2024). Diversas investigaciones han demostrado que estas dinámicas favorecen la motivación intrínseca, el compromiso con las actividades formativas y la interacción entre pares en proceso de formación educativa (Sailer & Sailer, 2021)

Es en este sentido que el duelo de ilustración se plantea como una estrategia pedagógica que responde directamente a las causas identificadas en el árbol de problemas, particularmente a la falta de uso de estrategias metodológicas interactivas, la limitada participación estudiantil en actividades extracurriculares y la escasez de espacios que fomenten la experimentación artística dentro del entorno universitario. Al integrar principios de gamificación, creatividad y aprendizaje experiencial, esta dinámica permite generar un entorno de interacción que incentivan la participación activa de los estudiantes y fortalecen el desarrollo de competencias creativas dentro del proceso formativo, es decir que las vivencias de aprendizaje basadas en encuentros de ilustración han demostrado que estos espacios pueden convertirse en motores de intercambio de conocimientos, colaboración entre estudiantes y fortalecimiento del aprendizaje creativo dentro de contextos educativos (Mena, 2023)

1.4. Objetivos

1.4.1. *Objetivo general*

Diseñar material editorial basado en el Duelo de Ilustración para aportar a la formación creativa de estudiantes de Diseño y Arquitectura dentro de las actividades extracurriculares.

1.4.2. *Objetivos específicos*

- Identificar el rol de las actividades extracurriculares en el proceso de formación integral de estudiantes de Diseño y Arquitectura, mediante revisión bibliográfica.
- Describir la estructura y dinámica del duelo de ilustración como actividad lúdica y creativa, a través de la observación participativa y entrevistas a estudiantes.
- Diseñar material editorial gamificado que sistematice la dinámica del duelo de ilustración y promueva su aplicación en contextos educativos, a partir del análisis de resultados obtenidos y la validación de una propuesta gráfica y metodológica.

1.5. Línea de investigación

Diseño, Materiales, Producción, Identidad, Sostenibilidad y Tecnologías aplicadas.

1.6. Pregunta de investigación - hipótesis o idea a defender

¿De qué forma un material editorial estructurado para los Duelos de Ilustración puede contribuir a sistematizar una actividad lúdica y creativa orientada al desarrollo de habilidades gráficas en estudiantes de la FDA?

1.7. Antecedentes de la investigación

1.7.1. *Variable Independiente*

La educación de arte y diseño. Este estudio siguió con el protocolo PRISMA y analizó 187 investigaciones seleccionadas de una muestra inicial de 292 estudios obtenidos en la base de datos Scopus. Los resultados revelaron que las metodologías educativas más utilizadas para fomentar el pensamiento creativo incluyen el aprendizaje experiencial, los proyectos interdisciplinarios y el enfoque STEAM. De la misma forma, se identificó que las habilidades más asociadas al pensamiento creativo

son la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración, elementos que permiten a los estudiantes generar soluciones innovadoras frente a problemas. El estudio concluye que el desarrollo del pensamiento creativo es fundamental para la formación de arte y diseño, ya que esta fortalece la innovación, la resolución de problemas y la adaptación a los desafíos contemporáneos.

En una línea similar (Delgado-Valdivieso et al, 2023) realizan una investigación orientada al análisis de la aplicación de la gamificación dentro del proceso educativo en el contexto ecuatoriano. El estudio se realizó mediante un enfoque descriptivo con el propósito de examinar la relación entre metodologías lúdicas y el aprendizaje artístico. Para el desarrollo de esta propuesta se elaboró una guía de apoyo pedagógico (PSG) junto con 150 cuadernos de trabajo dirigidos a estudiantes desde educación inicial hasta bachillerato. Estos materiales incorporaron actividades vinculadas con el arte y la gamificación, validados y revisados a través de juicio de expertos, con la participación de equipos técnicos del Ministerio de Educación, docentes y organismos como UNICEF. Los resultados demuestran que las estrategias que integran juego y competencias creativas pueden favorecer la motivación, el compromiso y una mayor motivación, por lo tanto, una participación activa de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Dichos hallazgos permiten la comprensión del potencial que tienen las dinámicas lúdicas y artísticas como herramientas pedagógicas para la estimulación de la creatividad y el aprendizaje.

Continuando con la línea de investigación (Velez Anzules, 2023) realiza una investigación cuyo objetivo fue la aplicación de una estrategia metodológica basada en gamificación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Cultural Artística. La investigación se desarrolló desde un enfoque descriptivo y utilizó encuestas y entrevistas aplicadas a estudiantes de nivel Bachillerato como técnica de recolección de información. Los resultados permitieron identificar que la baja motivación y la participación en clase tenían una correlación demostrada a nivel estadístico con el uso de metodologías tradicionales. Posterior a esto luego de intervenir utilizando mecánicas de gamificación, se observó una mayor motivación en el grupo estudiantil estudiado, mayor interacción en actividades por consiguiente mejores condiciones para fortalecer habilidades y destrezas artísticas. El

estudio concluye que las dinámicas basadas en juego generan espacios de aprendizaje más participativos y que favorecen el desarrollo creativo del área artística.

En tanto al diseño colaborativo y desarrollo de capacidades creativas tenemos el estudio de (Morales Domínguez, 2021) realizó un estudio orientado a analizar la relación entre el diseño colaborativo y la imaginación radical dentro del contexto del diseño gráfico universitario. El trabajo tuvo desarrollo a través de un análisis teórico y estudio de caos, examinando experiencias de diseño editorial en entornos académicos donde estudiantes y docentes participaron de forma conjunta en el proceso creativo. Los resultados evidenciaron que el trabajo colaborativo favorece la generación de nuevas ideas, el intercambio de perspectivas y el desarrollo de soluciones gráficas innovadoras. De la misma forma, el estudio destaca que la participación activa de los estudiantes en procesos de diseño fortalece la creatividad, el pensamiento crítico y la construcción colectiva de conocimiento. Estos hallazgos permiten comprender el valor colaborativo como estrategia para potenciar la creatividad y las habilidades gráficas en contextos educativos.

Finalmente, en las aristas de investigación relacionadas a nuestra primera variable tenemos el estudio de (Fauchon & Gannon, 2022) quienes analizan las transformaciones en los modelos de investigación y la enseñanza de ilustración a partir de la experiencia del congreso académico *Illustration research*. La investigación parte de una revisión reflexiva del congreso académicos y de las formas en que se desarrolló la producción investigativa dentro de este espacio, en el cual intervinieron más de setenta investigadores y profesionales vinculados al campo de la ilustración. A partir de dicha experiencia se identificó que la enseñanza de ilustración y competencias afines tiende a apoyarse en procesos colaborativos, co-creativos y experimentales, además de esto se resaltó la necesidad de incorporar a los estudiantes en espacios de investigación y creación, ya que esto favorece el desarrollo de habilidades profesionales, fortaleciendo el pensamiento crítico y creativo dentro del práctica ilustrativa. Mostrando como resultado que la ilustración como disciplina educativa de beneficia de enfoques pedagógicos participativos que fomentan la exploración creativa y el aprendizaje colectivo significativo.

En el estudio (Bogdanic & Vuk, 2022), se analiza el impacto de la gamificación en la educación artística mediante un enfoque de investigación-acción aplicado en tres

etapas con estudiantes de educación primaria. El objetivo fue evaluar cómo el uso de un videojuego educativo influye en el aprendizaje y en las actitudes hacia prácticas sostenibles. Los resultados mostraron que el uso de dinámicas gamificadas favoreció el interés de los estudiantes, facilitó una mejor comprensión de los contenidos y motivó una participación más activa en las actividades vinculadas con el tema trabajado. A partir de ello, el estudio permite reconocer que la gamificación puede funcionar como una estrategia pedagógica útil para fortalecer la motivación y el aprendizaje activo, aspecto que respalda su aplicación en contextos creativos universitarios como pueden ser los duelos de ilustración.

El trabajo desarrollado por (Tagie et al, 2022) analiza la incorporación de la gamificación en la enseñanza del arte y el diseño dentro del nivel de educación superior. Mediante actividades que integraron herramientas digitales, códigos QR y ejercicios prácticos como el origami, se identificó una mayor motivación, participación y colaboración entre los estudiantes. Además, la propuesta ayudó a conectar los contenidos de naturaleza teórica con ejercicios aplicados, favoreciendo una comprensión más cercana y significativa. Estos aportes permiten valorar las estrategias lúdicas como recursos pertinentes para fortalecer dinámicas creativas, como los duelos de ilustración, dentro de la formación en diseño

Desde una perspectiva más amplia, (Khaldi et al, 2023) analizan mediante un modelo de revisión sistemático como diferentes enfoques innovadores pueden incidir en la motivación y participación estudiantil. El estudio señala que las dinámicas interactivas, la retroalimentación constante y las actividades basadas en retos contribuyen a fortalecer el compromiso de los estudiantes y a generar procesos de aprendizaje más activos y significativos.

Por otro lado, (Carless et al, 2023) en su estudio exploran como los procesos de aprendizaje y retroalimentación se configuran de manera específica según la disciplina, destacando el caso del diseño y la arquitectura. A partir de entrevistas y observaciones, se identificó que los espacios de interacción, como las revisiones críticas, cumplen un papel importante en el desarrollo de habilidades dentro del diseño y la arquitectura. Estos escenarios permiten que los estudiantes compartan ideas, reflexionen sobre sus procesos y mejoren sus propuestas a partir del diálogo. De este

modo el aprendizaje no se produce de forma aislada sino dentro de un contexto social donde la participación activa y el intercambio de criterios resultan fundamentales.

Finalmente, el meta análisis de (Wijnia et al, 2024) centrado en las metodologías como el ABP, proyectos y casos señala que estos enfoques pueden influir positivamente en la motivación académica. Sus resultados muestran que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante participa de manera activa, enfrenta situaciones cercanas a la realidad y trabaja en dinámicas colaborativas que favorecen la construcción del conocimiento.

1.7.2. Variable Dependiente

En tanto a la variable dependiente, (Maksymchuk et al, 2024) desarrollan una investigación cuyo objetivo fue diseñar un modelo metodológico para la formación de habilidades artísticas y gráficas en estudiantes de diseño. La investigación se desarrolló a través de un enfoque teórico basado en un análisis sistemático de literatura, observación histórico-tipológica y modelación pedagógica. Entre los principales resultados se estableció un modelo integrador multinivel que articula habilidades técnicas, comunicación visual y procesos creativos, destacando la importancia de integrar herramientas digitales, comunicación y pensamiento creativo en la formación de diseñadores. Fundamentando así la realidad de que este tipo de competencias se desarrollan mediante procesos formativos integrales y empíricos que combinen creatividad, técnica y comunicación visual.

Por otro lado, en el estudio de (Dong & Han, 2025) el objetivo fue la construcción de un marco de competencias clave para profesionales de educación artística basado en el enfoque de resultados de aprendizaje (OBE). La investigación empleó un enfoque mixto, combinando análisis de literatura y encuesta aplicada a estudiantes y egresados, utilizando análisis factorial para validar el modelo. Los resultados identificaron tres grandes dimensiones de competencias: técnicas, creativas-analíticas y personales, incluyendo habilidades como comunicación, creatividad, pensamiento crítico y dominio técnico. Concluyendo que la formación artística debe integrar competencias múltiples para responder a las demandas del entorno profesional.

Además, está la investigación de (Akca & Kavak, 2021) quienes desarrollaron un estudio con el objetivo de diseñar y validar un instrumento para medir la creatividad visual en estudiantes. La investigación se desarrolló desde un enfoque cuantitativo, aplicando la escala a 381 estudiantes de educación primaria. Para validar su estructura, se recurrió el análisis factorial exploratorio y confirmatorio. Los resultados permitieron comprobar que la creatividad visual puede medirse como una dimensión válida y confiable, relacionada con procesos como la imaginación, la originalidad y la generación de ideas. A partir de ello, el estudio sostiene que la creatividad es un componente clave dentro de la formación artística y que puede ser evaluada mediante instrumentos estructurados.

Por su parte, (Bazyl et al, 2021) desarrollan una investigación orientada a analizar la formación de competencias en estudiantes de diseño frente a las exigencias del desempeño profesional y del mercado. Su metodología se apoyó en el análisis teórico y en la revisión de la educación en diseño, complementándose con datos empíricos obtenidos de propuestas formativas aplicadas. Los resultados señalan que la formación del diseñador requiere fortalecer habilidades creativas, técnicas e innovadoras, así como la capacidad de convertir ideas en soluciones aplicables. Además de destacar la importancia de integrar enfoques interdisciplinarios en la formación del diseñador.

Sumado a esto, la investigación de (Moline, 2023) desarrolló un libro en el que analiza el desarrollo de la alfabetización visual en los contextos educativos, haciendo énfasis en la importancia en la comprensión y producción de mensajes gráficos. La obra tiene fundamentos en el enfoque teórico pedagógico, basado en la sistematización de prácticas educativas y experiencias en el aula, orientadas al fortalecimiento de habilidades visuales en estudiantes. Entre sus principales aportes, el autor señala que la alfabetización visual implica saber interpretar, analizar y comunicar ideas a través de imágenes, combinando procesos cognitivos, creativos y técnicos. Destacando también el fortalecimiento de dichas competencias como contribución al pensamiento crítico y mejora la comunicación en contextos académicos.

En el estudio de (Kurniawati et al, 2025) se analiza la alfabetización visual como una competencia relevante en los entornos educativos actuales, donde los recursos visuales tienen una presencia cada vez mayor. La investigación tuvo como

propósito desarrolla y validar un instrumento para medir habilidad de literacidad visual en estudiantes, considerado dimensiones como interpretación, comprensión, evaluación y creación de objetos visuales. Los resultados muestran que estas habilidades integran distintos procesos cognitivos que permiten a los estudiantes relacionarse de forma crítica y creativa con la información visual, destacando su importancia para el pensamiento crítico y la comunicación visual.

Desde otra perspectiva, (Foster, 2021) plantea que el desarrollo de habilidades creativas en los estudiantes se fortalece mediante procesos iterativos que integran observación, interpretación, generación de ideas y experimentación. El estudio resalta que el pensamiento de diseño combina creatividad y pensamiento crítico, permitiendo abordar problemas complejos mediante la construcción de soluciones visuales y conceptuales. En ese sentido evidencia que la formación en diseño no solo implica habilidades técnicas sino también procesos cognitivos que favorecen la conceptualización y representación de ideas, elementos fundamentales dentro del desarrollo de competencias gráficas.

En esta línea (Taspinar, 2022) analiza la relación entre el pensamiento de diseño y la educación artística, destacando que ambos comparten procesos vinculados a la creatividad, la resolución de problemas y la expresión visual. Mediante una revisión teórica, se concluye que la educación artística permite desarrollar habilidades de pensamiento orientadas al diseño, integrando imaginación, representación visual y construcción de significados. Estos hallazgos nos muestran que la expresión gráfica y la creatividad no son procesos aislados, sino competencias que se desarrollan de manera conjunta dentro de entornos formativos.

Por otro lado, (Badawi & Abdullah, 2021) en el estudio analizan la importancia de la formación interdisciplinaria en arquitectura y diseño, evidenciado que la colaboración entre distintas áreas del conocimiento favorece el desarrollo de habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo y la comprensión de procesos de diseño complejos. Los resultados muestran que los estudiantes mejoran su capacidad para integrar conocimientos y desarrollar soluciones más completas cuando participan en entornos colaborativos. Esto refuerza la idea de que las competencias gráficas y de diseño se potencian en contextos donde se promueve la interacción y el aprendizaje integrado.

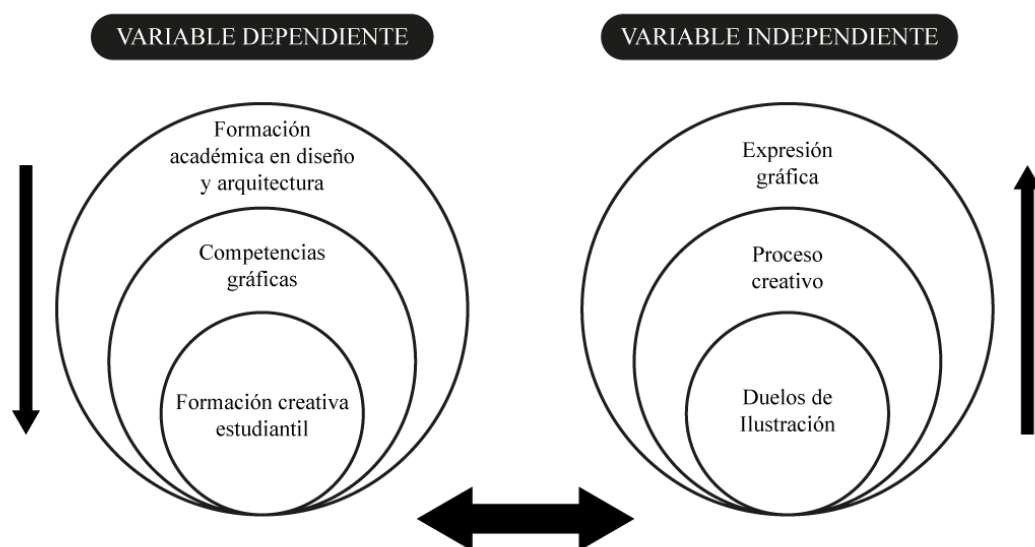
Finalmente, (Mayer, 2024) en su revisión explica que el aprendizaje significativo en entornos visuales se produce a partir de la interacción entre información verbal y gráfica, mediante procesos de selección, organización e integración cognitiva. El autor destaca que la comprensión de contenidos visuales requiere no solo la percepción de imágenes, sino también la capacidad de interpretarlas y relacionarlas con conocimientos previos. Este enfoque evidencia la importancia de desarrollar habilidades visuales como parte del proceso de aprendizaje, consolidando la relevancia de la expresión gráfica y la literacidad visual en la formación académica contemporánea.

1.8. Marco Teórico

1.8.1. Categorías fundamentales

Gráfico 2

Categorías fundamentales de la investigación

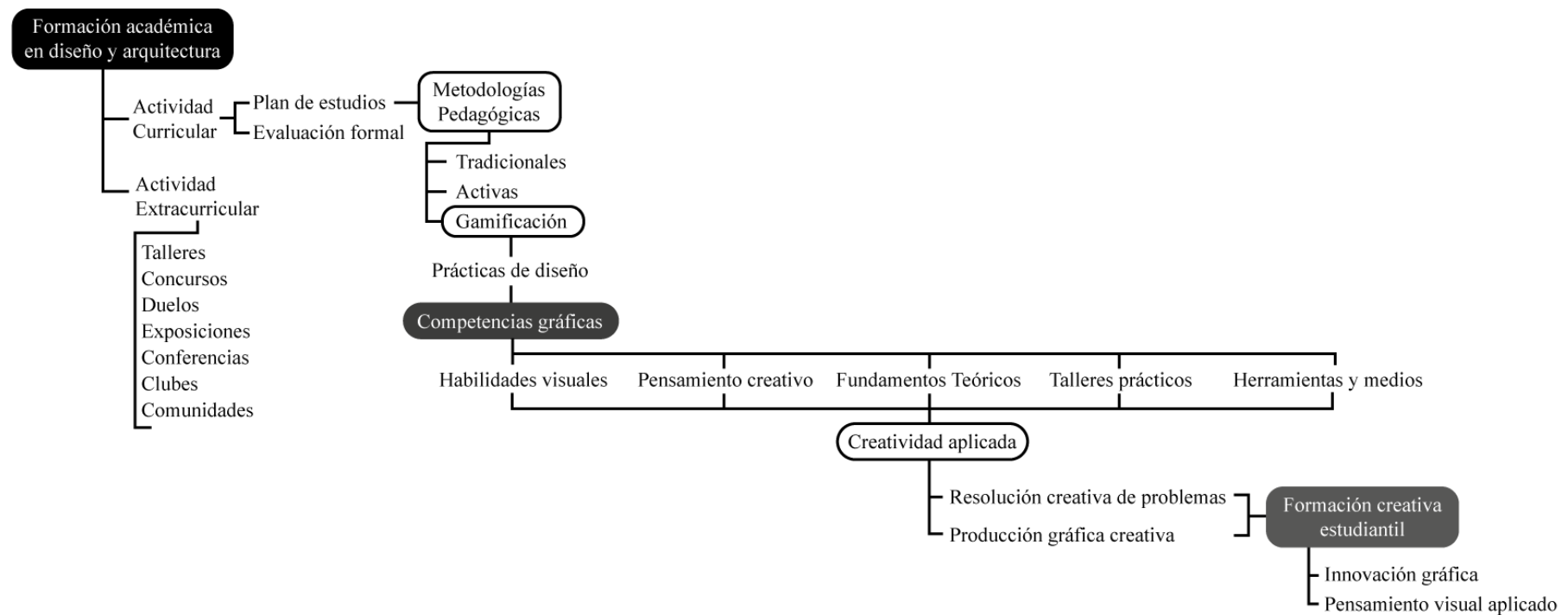


Nota. Elaboración propia a partir de la revisión bibliográfica realizada para la investigación (2026).

1.8.2. Red conceptual

Gráfico 3

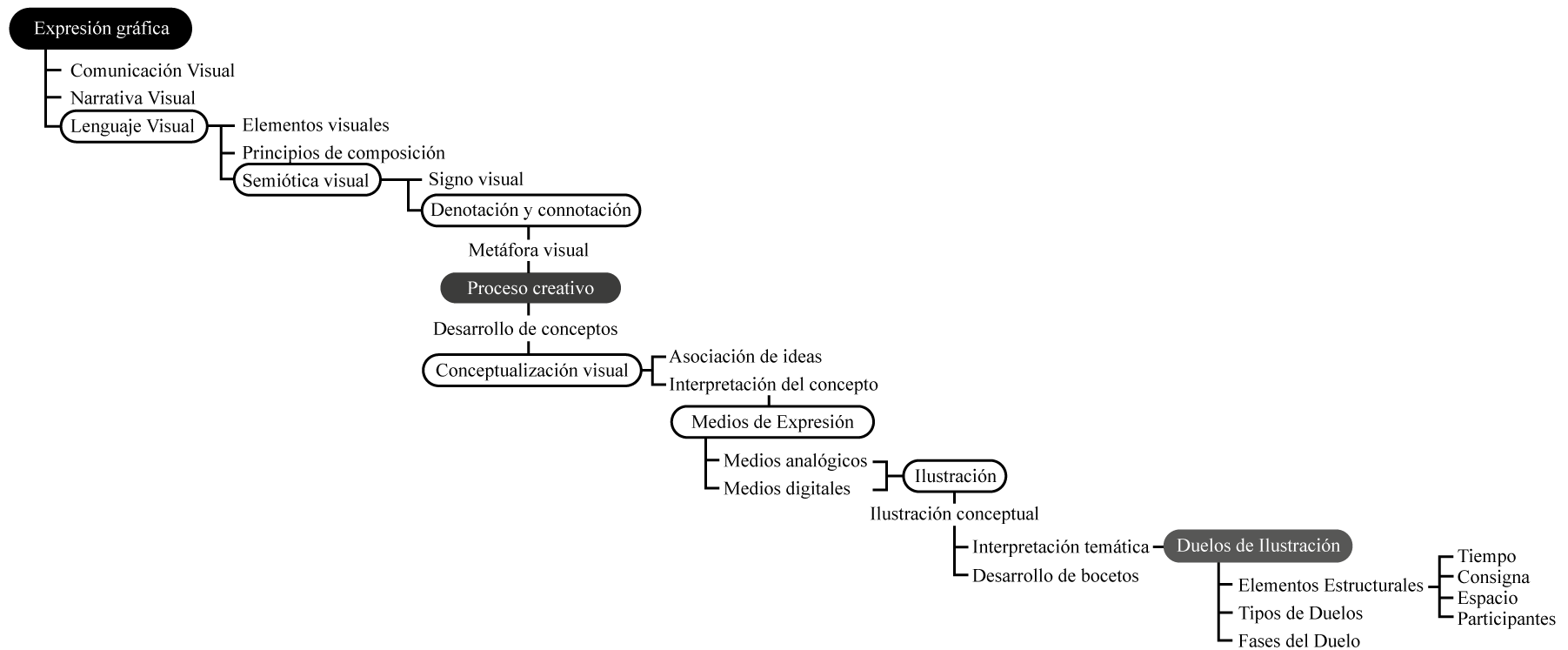
Red conceptual de la variable dependiente



Nota. Elaboración propia a partir de la revisión bibliográfica realizada para la investigación (2026).

Gráfico 4

Red conceptual de la variable independiente



Nota. Elaboración propia a partir de la revisión bibliográfica realizada para la investigación (2026).

1.8.3. Marco Conceptual

1.8.3.1.Expresión gráfica

La expresión gráfica se entiende como la capacidad de representar, comunicar y materializar ideas mediante el uso de recursos visuales como líneas, formas, colores y composiciones. Más allá de la simple ejecución técnica, esta implica un proceso de traducción del pensamiento en imágenes, permitiendo transformar conceptos abstractos en representaciones visuales con significado. En este sentido, la expresión gráfica constituye una manifestación del pensamiento visual, ya que facilita la exteriorización de ideas, emociones y percepciones a través de estructuras visuales que pueden ser interpretadas por otros. Dentro del campo del diseño y la arquitectura, esta capacidad se convierte en un medio fundamental para la exploración, el análisis y la comunicación de propuestas visuales (Pan et al, 2024)

Desde una perspectiva formativa, la expresión gráfica integra habilidades perceptivas, creativas y comunicativas que permiten al estudiante observar, interpretar y reorganizar la realidad en función de un propósito específico. Su desarrollo implica no solo la práctica constante, sino también la comprensión del lenguaje visual y la capacidad de estructurar mensajes gráficos coherentes. Asimismo, actúa como un puente entre la idea y su materialización, facilitando procesos de conceptualización, experimentación y resolución de problemas. Por ello fortalecer la expresión gráfica en el contexto educativo contribuye al desarrollo de competencias más complejas, al permitir que el estudiante construya un lenguaje visual propio y lo utilice de manera efectiva en distintos escenarios académicos profesionales (Hagen & Golombisky, 2024)

1.8.3.2.Comunicación visual

La comunicación visual se entiende como el proceso mediante el cual se transmiten ideas, mensajes o información a través de elementos gráficos como imágenes, símbolos, colores y composiciones. Este tipo de comunicación se basa en la capacidad de los individuos para codificar y decodificar estímulos visuales, permitiendo interpretar significados sin necesidad de recurrir exclusivamente al lenguaje verbal. En contextos educativos y de diseño, la comunicación visual adquiere un papel fundamental, ya que facilita la comprensión de conceptos complejos mediante

representaciones gráficas que sintetizan la información y la hacen más accesible al receptor (Ryoo et al, 2021)

1.8.3.3.Narrativa visual

La narrativa visual se refiere a la capacidad de estructurar y comunicar una historia o secuencia de ideas mediante imágenes organizadas de manera intencional. A diferencia de la comunicación visual aislada, la narrativa implica una continuidad lógica que permite al espectador interpretar una progresión de signos, emociones o conceptos a través de recursos visuales. En el ámbito del diseño, esta competencia resulta clave para construir mensajes coherentes y significativos, ya que permite articular imágenes en función de un propósito comunicativo, integrando elementos como ritmo, secuencia y jerarquía visual (Hagen & Golombisky, 2024)

1.8.3.4.Lenguaje visual

El lenguaje visual se define como el sistema de comunicación que utiliza elementos gráficos para transmitir ideas, conceptos y significados, funcionando de manera análoga al lenguaje verbal, pero a través de imágenes. Este lenguaje se compone de signos visuales como formas, colores líneas, texturas y composiciones, los cuales, organizados de manera intencional, permiten construir mensajes comprensibles para un receptor. En este sentido, el lenguaje visual no solo se limita a la producción de imágenes, sino que implica la capacidad de codificar y decodificar información visual, facilitando la interpretación y generación de significados dentro de distintos contextos comunicativos (Li et al, 2022)

Desde una perspectiva formativa, el dominio del lenguaje visual resulta fundamental en disciplinas como el diseño y la arquitectura, ya que permite al estudiante estructurar propuestas gráficas coherentes y efectivas. El desarrollo del lenguaje visual supone que el estudiante aprenda a ordenar los elementos gráficos con intención, tomando en cuenta aspectos como la jerarquía, el equilibrio, el contraste y el ritmo visual. Además, esta competencia permite comunicar ideas complejas de manera clara y sintética. Por ello, fortalecer el lenguaje visual aporta directamente al desarrollo de la expresión gráfica y mejora la capacidad del estudiante para construir mensajes visuales con sentido dentro de contextos académicos y profesionales (Adams, 2024)

1.8.3.5.Elementos visuales

Los elementos visuales constituyen los componentes básicos de toda composición gráfica, incluyendo aspectos como línea, forma, color, textura, espacio y volumen. Estos elementos funcionan como el lenguaje fundamental del diseño, ya que permiten estructurar visualmente una idea y darle forma dentro de un soporte determinado. Su correcta utilización no solo influye en la estética de una pieza gráfica, sino también en su capacidad de comunicar de manera efectiva, facilitando la organización de la información y la generación de significado dentro de la imagen (Costello, 2023)

1.8.3.6.Principios de composición

Los principios de composición se refieren al conjunto de reglas y criterios que permiten organizar los elementos visuales dentro de una imagen de manera equilibrada y coherente. Entre estos principios se incluyen aspectos como la jerarquía visual, el equilibrio, el contraste, la proporción, el ritmo y la armonía, los cuales influyen directamente en la forma en que un mensaje visual es percibido e interpretado. En el ámbito del diseño, la aplicación adecuada de estos principios facilita la construcción de composiciones clara y efectivas, permitiendo guiar la atención del espectador y reforzar la intención comunicativa de la imagen (Kumar & Naaz, 2023)

1.8.3.7.Semiótica visual

La semiótica visual es la disciplina que estudia los signos y símbolos presentes en las imágenes, así como los procesos mediante los cuales estos generan significado. Desde este enfoque, toda representación gráfica puede entenderse como un sistema de signos que comunica información más allá de su apariencia superficial, ya que cada elemento visual posee una carga simbólica que puede ser interpretada por el receptor. En este sentido, la semiótica visual permite analizar cómo las imágenes construyen sentido, considerando tanto los elementos que las componen como el contexto en el que son percibidas, lo que resulta fundamental para comprender la profundidad comunicativa de la expresión gráfica (Borodavko et al, 2023)

Desde una perspectiva formativa, el estudio de la semiótica visual contribuye al desarrollo de la capacidad crítica del estudiante, permitiéndole interpretar y construir mensajes visuales de manera consciente e intencional. Al comprender cómo funcionan los signos visuales de manera consciente e intencional. Al comprender cómo funcionan

los signos visuales, el estudiante puede diseñar imágenes que no solo sean estéticamente atractivas, sino también significativas y coherentes con el mensaje que se desea transmitir. En consecuencia, la semiótica visual fortalece la relación entre la forma y el contenido en la producción gráfica facilitando la creación de propuestas visuales con mayor profundidad conceptual y eficacia comunicativa dentro del ámbito del diseño (O'Halloran, 2023)

1.8.3.8. Signo visual

El signo visual es un elemento gráfico que representa una idea, objeto o concepto dentro de un sistema de significación, permitiendo establecer una relación entre lo que se muestra y lo que se interpreta. Este puede manifestarse a través de símbolos, íconos o índices que, dependiendo del contexto cultural y comunicativo, adquieren distintos significados. En el campo del diseño y la comunicación visual, el uso de signos permite simplificar y sintetizar información compleja, facilitando la transmisión de mensajes de manera directa simbólica, y fortaleciendo la capacidad interpretativa del receptor (Mengoni, 2021)

1.8.3.9. Denotación y connotación

La denotación y la connotación constituyen dos niveles fundamentales de significado dentro de la comunicación visual. La denotación se refiere al significado literal y directo de una imagen, es decir, aquello que se percibe de manera objetiva sin interpretaciones adicionales. Por otro lado, la connotación alude a los significados secundarios o subjetivos que surgen a partir de la interpretación del observador, influenciados por factores culturales, emocionales y contextuales. En este sentido, toda representación gráfica posee múltiples niveles de lectura, lo que permite que una misma imagen pueda generar diferentes interpretaciones dependiendo del receptor (Phanprom & Vilasineekul, 2022)

Desde una perspectiva formativa, comprender la relación entre denotación y connotación permite al estudiante desarrollar una mayor conciencia sobre el impacto de sus producciones visuales. Esto implica que no solo debe considerar lo que la imagen muestra, sino también lo que comunica implícitamente a través de sus elementos visuales. En consecuencia, el manejo intencional de estos niveles de significado permite construir mensajes más complejos y efectivos, fortaleciendo la capacidad de comunicación visual. Así el estudiante logra generar propuestas gráficas

que no solo transmiten información, sino que también evocan ideas, emociones y significados en el espectador (Golda et al, 2022)

1.8.3.10. Proceso creativo

El proceso creativo se define como el conjunto de etapas mediante las cuales se generan, desarrollan y materializan ideas, permitiendo transformar conceptos abstractos en soluciones concretas. Este proceso se caracteriza por su carácter dinámico, ya que no avanza de manera completamente lineal. En su desarrollo intervienen momentos de exploración, análisis, conceptualización, experimentación y ejecución, donde la persona creadora dialoga constantemente con sus ideas y con el contexto en el que se encuentra. En el campo del diseño, el proceso creativo cumple con papel central porque orienta la construcción de propuestas visuales, ayudando al estudiante a reconocer problemas, plantear alternativas y escoger soluciones adecuadas según criterios estéticos, funcionales y comunicativos (Popoli & Derda, 2021)

Desde el punto de vista formativo, el proceso creativo también aporta al pensamiento crítico y a la capacidad de adaptación. Esto se debe a que el estudiante debe tomar decisiones, revisar sus propuestas y ajustar sus ideas durante el desarrollo del trabajo. Por tanto, no se trata únicamente de generar ideas, sino de probarlas, validarlas y mejorarlas de forma progresiva. En el contexto de la educación este proceso permite que el estudiante fortalezca herramientas para enfrentar desafíos complejos, integrando conocimientos, habilidades y experiencia en la creación de soluciones visuales pertinentes. (Muratovski, 2021)

1.8.3.11. Desarrollo de conceptos

El desarrollo de conceptos se entiende como el proceso mediante el cual una idea inicial es explorada, analizada y estructurada hasta convertirse en una propuesta clara y definida. Este proceso implica la generación de múltiples alternativas, la selección de las más pertinentes y su posterior refinamiento en función de un objetivo específico. En el ámbito del diseño, el desarrollo conceptual es una etapa clave del proceso creativo, ya que permite transformar ideas abstractas en soluciones visuales coherentes, integrando criterios funcionales, estéticos y comunicativos que orientan la construcción de la propuesta final (Braun & Clarke, 2022)

1.8.3.12. Conceptualización Visual

La conceptualización visual se refiere a la capacidad de transformar ideas abstractas en representaciones gráficas claras y coherentes, permitiendo estructurar un mensaje antes de su materialización visual. Este proceso implica la definición de un concepto central que guíe la propuesta gráfica, así como la selección y organización de elementos visuales que permitan comunicar dicho concepto de manera efectiva. En el ámbito del diseño, la conceptualización visual constituye una etapa fundamental del proceso creativo, ya que establece las bases sobre las cuales se desarrollará la propuesta, asegurando coherencia entre idea inicial y representación final (Braun & Clarke, 2022)

Desde una perspectiva formativa, el desarrollo de la conceptualización visual permite al estudiante fortalecer su capacidad de análisis, síntesis y comunicación, ya que requiere comprender el problema, identificar sus elementos clave y traducirlos en un lenguaje visual. Este proceso favorece la construcción de propuestas con mayor claridad y sentido, evitando soluciones superficiales o carentes de intención. En consecuencia, la conceptualización visual no solo mejora la calidad de la producción gráfica, sino que también potencia la capacidad del estudiante para generar ideas estructuradas y comunicar mensajes visuales de manera efectiva en distintos contextos académicos y profesionales (Cross, 2023)

1.8.3.13. Asociación de ideas

La asociación de ideas se refiere a la capacidad de vincular conceptos, imágenes o experiencias aparentemente distintas para generar nuevas interpretaciones o soluciones creativas. Este proceso cognitivo permite establecer relaciones entre elementos diversos, facilitando la construcción de significados más complejos y enriquecidos. En el ámbito del diseño, la asociación de ideas es fundamental para la generación de propuestas innovadoras, ya que impulsa la creatividad al permitir la combinación de referentes, estilos y conceptos que dan lugar a nuevas formas de representación visual (Beaty & Kennet, 2023)

1.8.3.14. Interpretación del concepto

La interpretación del concepto es el proceso mediante el cual una idea abstracta es comprendida y traducida en una representación visual coherente. Este proceso implica analizar el significado del concepto, identificar sus elementos clave y

determinar la forma más adecuada de expresarlo gráficamente. En el diseño, la correcta interpretación conceptual es esencial para asegurar que la propuesta visual comunique de manera efectiva el mensaje deseado, evitando ambigüedades y fortaleciendo la claridad comunicativa de la imagen (Li et al, 2022)

1.8.3.15. Medios de expresión

Los medios de expresión se refieren al conjunto de herramientas, técnicas y soportes que permiten materializar las ideas en representaciones visuales concretas. Estos incluyen tanto medios tradicionales, como el dibujo manual, la ilustración y el bocetaje, como medios digitales que abarcan software de diseño, tabletas gráficas y plataformas de creación visual. En el ámbito del diseño, la elección del medio de expresión no es arbitraria, sino que responde a las características del mensaje que se desea comunicar, así como a las habilidades y recursos disponibles, lo que influye directamente en que se construye y percibe la propuesta gráfica (Estakhrian Haghighi & Ahsant, 2025)

A partir del enfoque formativo, el manejo de los medios de expresión ayuda al estudiante a probar diversas maneras de representar sus ideas y adaptar su producción visual según el contexto y la intención comunicativa. No limitándose al aprendizaje técnico de las herramientas sino también implicando saber seleccionar el medio más pertinente para cada propuesta. Por ello, el uso adecuado de estos recursos fortalece la creatividad y mejora la calidad de la producción gráfica, permitiendo desarrollar soluciones visuales más versátiles, coherentes e innovadoras frente a demandas académicas y profesionales (Fischer, 2024)

1.8.3.16. Medios analógicos

Los medios analógicos corresponden a las herramientas y técnicas tradicionales utilizadas en la creación gráfica, como el dibujo a mano, la pintura, el uso de la tinta, lápiz, papel y otros materiales físicos. Estos medios permiten una interacción directa entre el creador y la superficie de trabajo, favoreciendo procesos de exploración, experimentación y desarrollo de habilidades manuales. En el contexto educativo, el uso de medios analógicos sigue siendo relevante, ya que contribuye al desarrollo de la sensibilidad visual, la precisión técnica y la comprensión de los fundamentos del lenguaje gráfico (Inoue, 2024)

1.8.3.17. Medios digitales

Los medios digitales hacen referencia al conjunto de herramientas tecnológicas utilizadas para la creación, edición y difusión de contenidos visuales, incluyendo software de diseño, aplicaciones gráficas y dispositivos electrónicos. Estos medios permiten una mayor flexibilidad en el proceso creativo, facilitando la experimentación, la modificación y la reproducción de imágenes con alta precisión. En el ámbito del diseño, el dominio de medios digitales resulta fundamental, ya que amplía las posibilidades de representación visual y permite adaptarse a las demandas contemporáneas de producción gráfica en entornos digitales (Harris & Harris, 2021)

1.8.3.18. Ilustración

La ilustración es una forma de expresión gráfica que consiste en la representación visual de ideas, conceptos o narrativas mediante el uso de imágenes. A diferencia de otras formas de representación, la ilustración se caracteriza por su capacidad de combinar elementos técnicos y creativos para comunicar mensajes de manera directa o simbólica. En el ámbito del diseño, la ilustración cumple un papel fundamental como medio de comunicación visual, ya que permite traducir ideas abstractas en imágenes comprensibles, facilitando la transmisión de información en distintos contextos (Pires dos Santos et al, 2025)

Desde una mirada formativa, la ilustración aporta al desarrollo de habilidades gráficas, creativa y comunicativas, ya que permite al estudiante explorar estilos, técnicas y formas distintas de representación. Esta práctica favorece la búsqueda visual, la construcción de un lenguaje gráfico propio y la capacidad de transformar ideas en imágenes, no solo fortaleciendo la destreza a nivel técnico, sino que también contribuye a la creatividad y la comunicación visual consolidándose como un recurso importante dentro de la formación en diseño (Nikolova et al, 2025)

1.8.3.19. Ilustración conceptual

La ilustración conceptual se caracteriza por representar ideas abstractas o complejas mediante imágenes que buscan comunicar un significado más allá de la apariencia literal. A diferencia de la ilustración descriptiva, este tipo de representación se centra en transmitir conceptos, emociones o mensajes simbólicos, utilizando recursos visuales como metáforas, simplificaciones y asociaciones visuales. En el campo del diseño, la ilustración conceptual es una herramienta clave para la

comunicación efectiva, ya que permite sintetizar ideas y generar impacto en el espectador a través de propuestas visuales significativas (Inanli, 2026)

1.8.3.20. Interpretación temática

La interpretación temática se refiere al proceso de comprender y adaptar una idea o concepto en función de un tema específico, asegurando coherencia entre el contenido y su representación visual. Este proceso implica analizar el contexto, identificar los elementos relevantes del tema y traducirlos en una propuesta gráfica alineada con la intención comunicativa. En el diseño, la correcta interpretación temática permite desarrollar soluciones visuales pertinentes, fortaleciendo la relación entre el mensaje, el contexto y la forma en que este es percibido por el público (Kim et al, 2022)

1.8.3.21. Desarrollo de bocetos

El desarrollo de bocetos corresponde a la fase inicial del proceso de diseño en la que se exploran y materializan ideas de manera rápida y flexible a través de representaciones gráficas preliminares. Esta etapa permite visualizar conceptos, experimentar con diferentes soluciones y realizar ajustes antes de la ejecución final de una propuesta. En el ámbito formativo, el uso de bocetos favorece la creatividad y la iteración, ya que permite al estudiante analizar, comparar y mejorar sus ideas de forma progresiva (Tholander & Jonsson, 2023)

1.8.3.22. Duelos de ilustración

Los duelos de ilustración son dinámicas creativas en las que los participantes desarrollan propuestas gráficas en un tiempo limitado a partir de una consigna específica, incorporando elementos de competencia, interacción y resolución rápida de problemas visuales. Estas actividades se caracterizan por generar un entorno dinámico en el que los participantes deben responder de manera inmediata a estímulos creativos, lo que favorece la agilidad mental, la toma de decisiones y la capacidad de síntesis visual. En este sentido, los duelos de ilustración pueden entenderse como algo más que una actividad recreativa, ya que articulan aprendizaje activo y gamificación dentro de una experiencia educativa. Desde el plano formativo, esta dinámica permite que el estudiante ponga en práctica conocimientos relacionados con la expresión gráfica, el lenguaje visual y la conceptualización, al enfrentarse a retos que demandan creatividad rapidez de respuesta y capacidad de adaptación.

Así mismo, estas dinámicas fomentan la participación, la interacción entre pares y la retroalimentación inmediata, lo que contribuye al fortalecimiento de habilidades gráficas y al desarrollo de la confianza en la producción visual. En consecuencia, se consolidan como una herramienta pedagógica que potencia el aprendizaje significativo, al integrar competencia, práctica y reflexión en un entorno formativo (Mena, 2023)

Para su desarrollo, los duelos de ilustración consideran varios componentes esenciales. El tiempo define el periodo disponible para resolver el reto, es la consigna que orienta el tema o la instrucción para la creación y el espacio establece el lugar, físico o virtual, donde se desarrolla la actividad. Los participantes pueden intervenir como creadores, evaluadores o espectadores mientras que los tipos de duelo pueden variar según las reglas, el formato y la naturaleza del desafío, para finalizar las fases del duelo ordenan el proceso desde la representación de la consigna hasta la evaluación de las propuestas realizadas.

1.8.3.23. Formación académica en diseño y arquitectura

La formación académica en diseño y arquitectura constituye un proceso educativo orientado al desarrollo integral de capacidades técnicas, creativas, analíticas y comunicativas, necesarias para responder a las demandas de estas disciplinas. A diferencia de otros campos de estudio, la enseñanza del diseño y la arquitectura no se limita a la transmisión de contenidos teóricos, sino que requiere la articulación constante entre conocimiento conceptual, experimentación práctica y producción visual. En este sentido, la formación académica en estas áreas implica preparar al estudiante para interpretar necesidades, resolver problemas y comunicar ideas mediante lenguajes visuales y espaciales, lo que convierte al aprendizaje en un proceso multidimensional que integra sensibilidad estética, pensamiento crítico y capacidad proyectual (Kadyirov et al, 2024)

Desde una perspectiva pedagógica, la formación en diseño y arquitectura demanda metodologías que favorezcan la observación, la exploración, la creatividad y la construcción activa del conocimiento. Esto se debe a que el estudiante no solo debe adquirir saberes disciplinares, sino también desarrollar competencias que le permitan representar, argumentar y materializar soluciones visuales en diferentes contextos. Por ello, los procesos formativos en estas áreas suelen apoyarse en dinámicas de taller,

ejercicios aplicados, análisis de referentes y experiencias de experimentación, ya que estos espacios potencian la relación entre teoría y práctica. En consecuencia, la formación académica en diseño y arquitectura se consolida como un entorno que no solo transmite conocimientos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades creativas y gráficas fundamentales para el ejercicio profesional (Holguín & Bello, 2021)

1.8.3.24. Actividad curricular

La actividad curricular se refiere al conjunto de acciones formativas que se desarrollan dentro del plan de estudios de una institución educativa, siendo parte obligatoria del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas actividades están estructuradas de acuerdo con objetivos académicos específicos y responden a lineamientos institucionales que buscan garantizar el desarrollo de competencias en los estudiantes. En este contexto, las actividades curriculares constituyen el eje central de la formación académica, articulando contenidos teóricos y prácticos de manera sistemática (Zeeman et al, 2024)

1.8.3.25. Plan de estudios

El plan de estudios es la estructura organizada que define los contenidos, asignaturas, metodologías y evaluaciones que conforman un programa educativo. Este documento orienta el proceso formativo al establecer los objetivos de aprendizaje, la secuencia de contenidos y las estrategias pedagógicas que se implementarán a lo largo de la formación académica. En el ámbito del diseño, el plan de estudios cumple un rol fundamental al integrar componentes teóricos y prácticos que permiten el desarrollo progresivo de habilidades y competencias profesionales (Ramdass & Mokgohloa, 2023)

1.8.3.26. Evaluación formal

La evaluación formal consiste en un proceso organizado que permite medir y valorar el aprendizaje de los estudiantes mediante instrumentos previamente establecidos, como exámenes, trabajos, proyectos o rúbricas. Este tipo de evaluación requiere planificación, criterios definidos y objetivos claros, ya que busca identificar el nivel de cumplimiento de las competencias planteadas dentro del proceso educativo. En el ámbito académico, cumple una función importante porque permite evidenciar

los resultados del aprendizaje y orientar futuras decisiones de eje pedagógico (Kasola & Karalis, 2022)

1.8.3.27. Actividad extracurricular

La actividad extracurricular comprende aquellas acciones formativas que se desarrollan fuera del plan de estudios formal, pero que contribuyen al desarrollo integral del estudiante. Estas actividades pueden incluir talleres, concursos, exposiciones, conferencias, clubes y comunidades académicas o creativas, en las cuales los estudiantes participan de manera voluntaria para fortalecer habilidades, intereses y competencias complementarias a su formación curricular. En el contexto del diseño, estos espacios adquieren relevancia porque permiten reforzar la práctica gráfica, la experimentación visual, la interacción entre pares y el aprendizaje autónomo en entornos menos estructurados que el aula tradicional (Shoaib et al, 2025)

Desde esta perspectiva, las actividades extracurriculares no deben entenderse únicamente como espacios recreativos, sino como oportunidades de aprendizaje activo donde el estudiante puede aplicar conocimientos, equivocarse, experimentar y construir seguridad en sus procesos creativos. En los duelos de ilustración, tomamos como referencia la entrevista que se realizó a Andrés Abad, la cual nos permite entender que la actividad nació como una dinámica cercana colectiva y espontánea, más vinculada a la práctica creativa compartida que a una estructura académica tradicional. Su valor está precisamente en esa mezcla entre azar, desafío y participación grupal, elementos que generan una experiencia distinta para los estudiantes. Es así como los espacios de talleres, concursos clubes y comunidades de diseño pueden aportar a la formación universitaria, ya que abren escenarios complementarios donde se fortalecen las competencias creativas que se han venido mencionando.

1.8.3.28. Metodologías pedagógicas

Las metodologías pedagógicas en el ámbito del diseño y la arquitectura han evolucionado hacia enfoques centrados en el estudiante, donde el aprendizaje se concibe como un proceso activo, participativo y orientado a la construcción del conocimiento. En este contexto, se priorizan estrategias que fomentan la experimentación, la resolución de problemas y la aplicación práctica de los contenidos, permitiendo que el estudiante desarrolle habilidades mediante la acción y la reflexión.

Este enfoque implica un cambio en el rol del docente, quien deja de ser únicamente un transmisor de información para convertirse en un facilitador del aprendizaje, guiando al estudiante en su proceso de exploración y desarrollo creativo (Valdivia et al, 2023)

Tomando como punto de partida esta perspectiva, las metodologías utilizadas en la formación en diseño incluyen enfoques como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje por retos, los cuales promueven la interacción, el trabajo en equipo y la generación de soluciones innovadoras. Estas estrategias permiten situar al estudiante frente a escenarios reales o simulados donde debe aplicar sus conocimientos y habilidades para resolver problemáticas específicas. En consecuencia, las metodologías pedagógicas en estas disciplinas no solo buscan la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias que integran creatividad, pensamiento crítico y capacidad de comunicación visual (Lombardi et al, 2021)

1.8.3.29. Metodologías tradicionales

Las metodologías tradicionales se refieren a enfoques de enseñanza centrados principalmente en la transmisión de conocimientos por parte del docente hacia el estudiante, donde este último asume un rol más pasivo en el proceso de aprendizaje. Estas metodologías suelen apoyarse en clases magistrales, memorización de contenidos y evaluaciones estandarizadas, priorizando la reproducción del conocimiento sobre la construcción activa del mismo. A pesar de sus limitaciones continúan siendo utilizadas en diversos contextos educativos, especialmente cuando se busca organizar y sistematizar contenidos teóricos (Wang, 2022).

1.8.3.30. Metodologías activas

Las metodologías activas comprenden estrategias de enseñanza que colocan al estudiante en un rol participativo dentro de su propio aprendizaje. En la formación en diseño, este enfoque puede aplicarse mediante proyectos, trabajo colaborativo y retos creativos, ya que estas dinámicas favorecen la interacción, el trabajo en equipo u la búsqueda de soluciones innovadoras, además de ello permiten que el estudiante se enfrente a escenarios reales o simulados donde debe aplicar conocimientos y habilidades para dar solución a problemas concretos. En consecuencia, las metodologías pedagógicas en estas disciplinas no solo buscan la adquisición de

conocimientos, sino también el desarrollo de competencias que integran creatividad, pensamiento crítico y capacidad de comunicación visual (Lombardi et al, 2021)

1.8.3.31. Gamificación

La gamificación se entiende como una estrategia pedagógica que consiste en la incorporación de elementos propios del juego dentro de contextos educativos, con el propósito de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Entre estos elementos se incluyen la competencia, los retos, las recompensas, la retroalimentación inmediata y las dinámicas de progreso, los cuales permiten transformar actividades tradicionales en experiencias más dinámicas e interactivas. En ese sentido la gamificación no implica necesariamente la creación de juegos completos, sino la aplicación de sus principios para potenciar el aprendizaje en distintos entornos formativos (Triantafyllou et al, 2025)

En el ámbito del diseño y la arquitectura, la gamificación se presenta como una herramienta efectiva para estimular la creatividad y la experimentación, ya que sitúa al estudiante frente a desafíos que requieren respuestas rápidas, innovadoras y funcionales. Este tipo de estrategias favorece el aprendizaje activo, al involucrar al estudiante en situaciones que demandan la aplicación de conocimientos y habilidades en contextos prácticos. En consecuencia, la gamificación contribuye al desarrollo de competencias gráficas y creativas, al promover un entorno de aprendizaje donde el error forma parte del proceso y la mejora continua se convierte en un elemento central de la formación (Cavus et al, 2023)

1.8.3.32. Prácticas de diseño

Las prácticas de diseño se refieren al conjunto de actividades mediante las cuales los estudiantes aplican conocimientos teóricos en la creación de soluciones visuales o proyectuales. Estas prácticas implican procesos de análisis, conceptualización, desarrollo y evaluación de propuestas, permitiendo enfrentar problemas reales o simulados dentro del campo del diseño. En el contexto formativo, las prácticas de diseño son esenciales para consolidar habilidades técnicas y creativas, ya que favorecen el aprendizaje activo y la integración de conocimientos en situaciones aplicadas (Wong, 2023)

1.8.3.33. Competencias gráficas

Las competencias gráficas se definen como el conjunto de habilidades que permiten al estudiante representar, interpretar y comunicar ideas mediante recursos visuales integrando tanto capacidades técnicas como procesos creativos y cognitivos. Estas competencias abarcan el dominio de herramientas de dibujo e ilustración, el manejo de principios de composición, color y forma, así como la capacidad de generar soluciones visuales pertinentes en función de una necesidad específica. En este sentido las competencias gráficas no se limitan a la ejecución técnica, sino que implican una comprensión integral del lenguaje visual como medio de comunicación (Simon et al, 2022)

Desde una perspectiva formativa el desarrollo de competencias gráficas es fundamental en disciplinas como el diseño y la arquitectura, ya que permite al estudiante materializar ideas abstractas en propuestas visuales concretas. Este proceso implica la articulación entre la creatividad, la técnica y la comunicación, favoreciendo la capacidad de resolver problemas mediante representaciones gráficas. En consecuencia, el fortalecimiento de estas competencias contribuye no solo al desempeño académico del estudiante, sino también a su preparación para contextos profesionales donde la claridad visual y la innovación son elementos esenciales (Sumantri et al, 2022)

1.8.3.34. Habilidades visuales

Las habilidades visuales se relacionan con la capacidad de observar, comprender, interpretar y representar información mediante imágenes. Estas competencias abarcan la lectura de formas, colores, proporciones, relaciones espaciales y significados visuales, lo que permite que una persona comprenda y se comunique mejor dentro de un entorno gráfico. En el campo del diseño el desarrollo de estas habilidades es esencial ya que sostiene ejes primordiales como la comunicación visual, la creación gráfica y la interpretación de mensajes visuales de mayor complejidad (Simon et al, 2022)

1.8.3.35. Pensamiento creativo

El pensamiento creativo se define como la capacidad de generar ideas originales, innovadoras y útiles frente a diferentes situaciones o problemas. Este tipo de pensamiento implica la exploración de múltiples alternativas, la flexibilidad

cognitiva y la capacidad de establecer conexiones entre conceptos diversos. En el contexto del diseño, el pensamiento creativo es un elemento clave, ya que permite desarrollar propuestas diferenciadoras, resolver problemas de manera innovadora y aportar valor mediante soluciones visuales originales (Dilekçi & Karatay, 2023)

1.8.3.36. Fundamentos teóricos

Los fundamentos teóricos corresponden al conjunto de conceptos, principios y enfoques que sustentan una disciplina y orientan su comprensión y aplicación. Estos constituyen la base sobre la cual se construyen los conocimientos prácticos, permitiendo interpretar fenómenos, establecer relaciones y desarrollar criterios de análisis dentro de un área específica. En el ámbito del diseño, los fundamentos teóricos proporcionan el marco necesario para comprender el lenguaje visual, los procesos creativos y las metodologías de trabajo, favoreciendo una práctica más consciente y estructurada (Kelly et al, 2024)

1.8.3.37. Talleres prácticos

Los talleres prácticos se configuran como espacios de aprendizaje orientados a la acción, donde los estudiantes desarrollan habilidades mediante la ejecución directa de actividades. A diferencia de entornos teóricos, estos espacios priorizan la experimentación, la resolución de problemas y la aplicación inmediata del conocimiento. En el campo del diseño, los talleres permiten integrar teoría y práctica, facilitando la exploración de ideas, el uso de herramientas y la construcción progresiva de propuestas visuales en un entorno dinámico y participativo (Alotaibi, 2024)

1.8.3.38. Herramientas y medios

Las herramientas y medios hacen referencia a los recursos técnicos, materiales y tecnológicos que intervienen en el proceso de creación visual. Estos incluyen tanto instrumentos físicos como lápices, pinceles o soportes, así como herramientas digitales como software de diseño y dispositivos electrónicos. La selección y uso adecuado de estos recursos influye directamente en la calidad y efectividad de la producción gráfica ya que determinan las posibilidades de representación y ejecución de una idea dentro de un contexto determinado (Sharma, 2022)

1.8.3.39. Creatividad aplicada

La creatividad aplicada se refiere a la capacidad de generar soluciones innovadoras a partir de la utilización de conocimientos, habilidades y recursos en contextos específicos. A diferencia de la creatividad entendida como un proceso abstracto o espontáneo, la creatividad aplicada implica un enfoque orientado a la acción, donde las ideas se transforman en propuestas concretas que responden a necesidades reales. En el ámbito del diseño y la arquitectura, esta capacidad es fundamental, ya que el estudiante debe ser capaz de traducir conceptos en soluciones visuales funcionales, estéticas y coherentes con el contexto en el que se desarrollan (Collins, 2025)

Desde una perspectiva formativa, la creatividad aplicada se desarrolla a través de la práctica constante, la experimentación y la resolución de problemas permitiendo al estudiante enfrentarse a situaciones que requieren pensamiento crítico, adaptación y toma de decisiones. Este proceso no se limita únicamente a la producción de ideas iniciales, sino que también exige la revisión de las mismas, la selección de las más pertinentes y llevar las mismas a una solución concreta. De esa manera el estudiante fortalece la capacidad para responder con mayor efectividad ante distintos desafíos. Por ello, la creatividad aplicada adquiere un papel importante dentro de la formación habilidades prácticas orientadas a la creación de soluciones innovadoras en contextos reales (Treffinger et al, 2023)

1.8.3.40. Resolución creativa de problemas

La resolución creativa de problemas implica la capacidad de enfrentar situaciones complejas mediante la generación de soluciones innovadoras y no convencionales. Este proceso combina el análisis lógico con la imaginación, permitiendo explorar múltiples alternativas antes de seleccionar la más adecuada. En el contexto de diseño, esta competencia resulta esencial ya que los problemas suelen ser abiertos y requieren respuestas originales que integren funcionalidad, estética y comunicación, favoreciendo así la creación de propuestas diferenciadoras (Puccio et al, 2023)

1.8.3.41. Producción gráfica creativa

La producción gráfica creativa se refiere al proceso de elaboración de piezas visuales originales que buscan comunicar ideas de manera efectiva y atractiva. Este proceso involucra la aplicación de conocimientos técnicos, habilidades visuales y

criterios estéticos para desarrollar propuestas que respondan a un objetivo específico. En el ámbito formativo, la producción gráfica creativa permite evidenciar el nivel de dominio del estudiante sobre el lenguaje visual, así como su capacidad para transformar ideas en representaciones concretas (Sakamoto et al, 2022)

1.8.3.42. Formación creativa estudiantil

La formación creativa estudiantil se entiende como el proceso educativo mediante el cual se desarrollan habilidades orientadas a la generación de ideas, la resolución de problemas y la comunicación de conceptos de manera innovadora. Este tipo de formación no se limita al desarrollo de la creatividad como una capacidad aislada, sino que implica la integración de conocimientos teóricos, habilidades técnicas y estrategias metodológicas que permiten al estudiante desenvolverse de manera efectiva en contextos académicos y profesionales. En este sentido, la formación creativa se configura como un eje fundamental en disciplinas como el diseño y la arquitectura donde la innovación y la capacidad de propuesta son esenciales (Dilekçi & Karatay, 2023)

Desde una perspectiva integral, la formación creativa estudiantil se fortalece mediante la implementación de metodologías activas, como la gamificación y dinámicas participativas que promueve la experimentación, la interacción y el aprendizaje significativo. Estas estrategias acercan al estudiante a los contextos reales o simulados donde debe utilizar sus conocimientos y habilidades para proponer soluciones visuales adecuadas. Por esa misma razón, la formación creativa de nuevo no se limita al desarrollo de competencias gráficas, sino que también aporta a la construcción de un perfil profesional más flexible, capaz de adaptarse innovar y responder a las demandas de un entorno académico y laboral contemporáneo (Yang et al, 2025)

1.8.3.43. Innovación gráfica

La innovación gráfica se entiende como la capacidad de generar propuestas visuales novedosas que aportan valor a través de la originalidad y la diferenciación. Este concepto implica la ruptura con esquemas tradicionales, la exploración de nuevas formas de representación y la adaptación a tendencias contemporáneas del diseño. En el contexto del aprendizaje, la innovación gráfica se vincula con el desarrollo de la creatividad y la capacidad de experimentar, permitiendo al estudiante proponer

soluciones visuales que respondan a las exigencias de un entorno cambiante (Gu et al, 2023)

1.8.3.44. Pensamiento visual aplicado

El pensamiento visual aplicado consiste en la utilización de imágenes, esquema y representaciones gráficas como herramientas para analizar, comprender y resolver problemas. Este enfoque permite organizar la información de manera visual, facilitando la identificación de relaciones, patrones y soluciones. En el campo del diseño el pensamiento visual aplicado es una habilidad clave, ya que permite conceptualizar ideas, estructurar procesos y comunicar soluciones de forma clara y efectiva en distintos contextos profesionales (Arnheim, 2023)

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Método

La presente investigación se desarrolla mediante un método descriptivo, orientado al análisis y especificar la mecánica de funcionamiento de los duelos de ilustración como estrategia para la formación en la rama y ámbito del diseño. Este método permite caracterizar el fenómeno de estudio a partir de la recolección sistemática de datos obtenidos directamente de los participantes y espectadores de los duelos sin intervenir en su desarrollo (Deckert & Wilson, 2023) El método descriptivo resulta pertinente debido a que el estudio busca comprender como se estructuran, desarrollan y perciben los duelos de ilustración, identificando sus componentes principales, dinámicas y efectos en la formación de competencias gráficas de los estudiantes (Mishra & Alok, 2022) De esta manera se prioriza la observación y el análisis de la realidad tal como ocurre, sin manipulación de las variables.

De la misma forma que este enfoque permite generar información útil para la construcción de un producto a manera de guía para llevar a cabo dinámicas de esta naturaleza, tomando en consideración la base empírica que facilita la implementación de la misma en contextos educativos que no se limiten a un contexto asociado a un país, sino a una rama de diseño independientemente de la finalidad que la misma tenga (Remler & Van Ryzin, 2021)

2.2. Enfoque de la investigación

La investigación adopta un enfoque mixto, debido a que integra información cuantitativa y cualitativa durante la recolección, organización e interpretación de los datos. En la parte cuantitativa, se aplicaron cuestionarios estructurados a participantes y espectadores de los duelos ilustración, lo que permitió obtener datos numéricos para su tabulación, comparación y análisis estadístico. En la parte cualitativa se utilizaron entrevistas y análisis de percepciones, con el fin profundizar en las experiencias, opiniones y significados que los sujetos de estudio atribuyen a la actividad (Pregoner, 2024)

Este enfoque resulta adecuado para la investigación, ya que no se limita a medir variables previamente definidas, sino que también permite comprender el fenómeno

desde la mirada de los actores involucrados. Así las preguntas cerradas y las escalas de valoración ayudan a reconocer tendencias, frecuencias y niveles de respuesta en aspectos como la experiencia de aprendizaje, la dinámica del duelo, la estimulación creativa y el valor formativo de la actividad. De manera complementaria, la información cualitativa aporta una visión más profunda sobre las competencias gráficas desarrolladas, las emociones generadas y la interpretación del proceso creativo (Schmied, 2023)

Además de esto este enfoque contribuye a dotar de mayor rigor y amplitud al estudio, al integrar datos estructurados con información interpretativa. La triangulación de resultados permite reducir sesgos y enriquecer el análisis, generando una comprensión más holística de los duelos de ilustración. De esta manera, la investigación no solo describe el fenómeno desde una perspectiva objetiva y medible, sino que también incorpora el análisis subjetivo necesario para contextualizar los resultados, fortaleciendo así la validez metodológica y la solidez de las conclusiones (Mulisa, 2022)

2.3. Modalidad

2.3.1. Investigación bibliográfica documental

La investigación de este tipo constituye una modalidad fundamental dentro del proceso investigativo ya que permite recopilar, revisar y analizar la información teórica que proviene de diferentes fuentes académicas y documentales relacionadas con el tema de estudio. A través de este tipo de investigación es posible construir una base conceptual sólida que oriente la comprensión del problema, la definición de variables y la delimitación de los principales ejes de análisis del trabajo investigación (Martens & Asbrand, 2022)

En el presente estudio esta modalidad fue necesaria para sustentar teóricamente los conceptos vinculados con los duelos de ilustración, las competencias gráficas y la formación creativa estudiantil. Para lo mismo se recurrió a la modalidad de revisión de artículos científicos, libros y otros documentos académicos que permitieron identificar enfoques, definiciones y aportes relevantes sobre las variables analizadas, facilitando la estructuración del marco teórico y el sustento metodológico de la investigación.

Es a partir de esta revisión teórica que fue posible establecer las dimensiones e indicadores de las variables, así como orientar la construcción de los instrumentos de recolección de datos empleados en un momento posterior en la investigación. En este sentido, la modalidad bibliográfica/documental no solo permitió reunir información especializada sino también organizarla y convertirla en un soporte esencial para el análisis del fenómeno estudiado y para el desarrollo del producto final derivado de la investigación.

2.3.2. Investigación de campo

La investigación de campo se caracteriza por la recolección directa de información desde el contexto donde ocurre el fenómeno del estudio, nos permite obtener datos verificables a partir de la interacción con los sujetos involucrados. Este tipo de investigación facilita el acceso a información actualizada y contextualizada, lo que contribuye a una comprensión más precisa de la realidad analizada (Mishra & Alok, 2022). En el presente estudio la investigación de campo se llevó a cabo con participantes y espectadores de los duelos de ilustración realizados en la Universidad Técnica de Ambato, en la Facultad de Diseño y Arquitectura. La finalidad de esta fase fue recopilar información directamente de los actores involucrados, con el propósito de conocer su percepción sobre el desarrollo de la actividad, así como identificar los elementos que influyen en su funcionamiento y aquellos aspectos que pueden ser mejorados dentro de esta dinámica.

Para la obtención de los datos se utilizó la técnica de la encuesta, mediante la aplicación de cuestionarios estructurados diseñados en función de las variables previamente operacionalizadas. Adicionalmente a esto se realizaron entrevistas a profesionales del área de diseño y del área de educación correspondiente al matiz educativo extracurricular de la investigación, con el objetivo de complementar la información obtenida y aportar una visión experta sobre el desarrollo y mejora de los duelos de ilustración siendo que ese enfoque nos permitió obtener información tanto cuantitativa como cualitativa, fortaleciendo el análisis del fenómeno estudiado para la elaboración del manual de uso propuesto den la investigación.

2.4. Nivel de investigación

2.4.1. Exploratoria

Para la primera aproximación la investigación adopta un carácter exploratorio ya que esta se orienta a conocer y comprender un fenómeno poco estudiado dentro del contexto específico en el que se desarrolla, como es el caso de los duelos de ilustración en el ámbito académico. Este nivel nos permite identificar los elementos clave, delimitar el problema y establecer una base inicial de conocimiento que guíe el desarrollo del estudio (Stebbins, 2025)

Desde esta perspectiva la fase exploratoria implicó la revisión de fuentes bibliográficas relacionadas con creatividad, competencias gráficas y estrategias de aprendizaje en diseño, lo que permitió contextualizar el fenómeno y reconocer sus principales componentes. A partir de este análisis fue posible identificar las variables relevantes y estructurar el enfoque de la investigación, facilitando la comprensión del objeto de estudio en su dimensión teórica (Olawale et al, 2023)

De esta forma el carácter exploratorio contribuyó a orientar la construcción de los instrumentos de recolección de datos, al permitir definir los aspectos que debían ser evaluados en función de los objetivos planteados. De esta manera, esta fase inicial no solo permitió aproximarse al fenómeno, sino también establecer las bases necesarias para el desarrollo posterior del nivel descriptivo de la investigación (Lösch et al, 2023)

2.4.2. Descriptiva

En una fase posterior, la investigación adquiere un nivel descriptivo, ya que se orienta a detallar las características del fenómeno estudiado a partir de la recolección y análisis de datos obtenidos directamente de los sujetos de estudio. Nos permite así identificar cómo se desarrollan los duelos de ilustración, así como las percepciones y valoraciones de los participantes y espectadores en relación con esta actividad (Deckert & Wilson, 2023)

Adoptando este enfoque la investigación de nivel descriptivo se centra en la recopilación de información mediante la aplicación de encuestas estructuradas, las cuales fueron diseñadas con base en las variables previamente operacionalizadas. Es así como mediante esta técnica fue posible obtener datos cuantificables sobre aspectos

como la dinámica del duelo, la experiencia de los participantes, la interacción y los elementos que influyen en el desarrollo de la actividad (Ellis & Hart, 2023)

A partir de lo anterior, el nivel descriptivo permitió ordenar, examinar e interpretar la información recopilada, identificando patrones y tendencias en las respuestas de los participantes. Estos resultados sirven como base para la elaboración del manual de uso, ya que aportan evidencia empírica sobre el funcionamiento de los duelos de ilustración y sobre aquellos aspectos que pueden mejorarse en su aplicación dentro del contexto educativo (Remler & Van Ryzin, 2021)

2.5. Diseño de la investigación

2.5.1. Población y muestra

La población de estudio está conformada por estudiantes de diseño de la Universidad Técnica de Ambato, específicamente aquellos que han participado o han sido espectadores en los duelos de ilustración desarrollados en este contexto académico. Esta delimitación responde a la necesidad de analizar el fenómeno desde los actores directamente involucrados permitiendo obtener información pertinente y contextualiza sobre la dinámica de estas actividades y su impacto en desarrollo de competencias gráficas (Willie, 2024)

Desde el punto de vista cuantitativo, la población considerada fue de 1123 estudiantes, dato proporcionado por las secretarías de la carrera. Este número representa el universo de estudio sobre el cual se desarrolló la investigación, por lo que permitió abordar el fenómeno de manera integral, sin aplicar un proceso de selección muestral.

En este sentido la investigación tuvo un enfoque censal ya que se trabajó con la totalidad de sujetos disponibles dentro del contexto estudiado. Se logró recolectar un total de 559 encuestas correspondientes a estudiantes que participaron o asistieron a los duelos de ilustración, lo que permitió obtener información directa de una parte representativa de la población involucrada en la actividad, garantizando la validez de los datos obtenidos en función del contexto analizado.

Para finalizar la segmentación de la población se estructura en función de dos criterios principales: estudiantes universitarios del área de diseño y su rol dentro de la actividad, diferenciando entre participantes activos y espectadores. Esta clasificación

nos permite analizar distintas perspectivas sobre los duelos de ilustración, facilitando la identificación de oportunidades de mejora y la construcción de un manual de uso basado en evidencia empírica (Islam & Aldaihani, 2022)

2.5.2. Tipo de Muestra

En la presente investigación no se aplicó un proceso de extracción muestral, debido a que se trabajó con la totalidad de los participantes y espectadores vinculados al Duelo de ilustración durante el levantamiento de información. Por ello, el estudio se realizó mediante un levantamiento censal de la población accesible, incluyendo a los participantes y espectadores vinculados de forma directa o indirecta con la actividad y que aportaron información mediante los instrumentos aplicados. En este caso no se tomó una muestra representativa de una población más amplia, sino que se recogieron datos de todos los actores disponibles en el contexto real del evento. Esto permitió obtener una lectura más completa sobre la experiencia, percepción y valoración de la dinámica de los duelos de ilustración.

2.6. Técnicas de estudio

Para la recolección de información se utilizó como técnica principal la encuesta, la cual permitió obtener datos directamente de los sujetos de estudio en relación con su experiencia y percepción sobre los duelos de ilustración, esta técnica es ampliamente utilizada en investigaciones de carácter descriptivo, ya que facilita la obtención sistemática de información cuantificable y comparable entre los participantes, contribuyendo a la comprensión del fenómeno analizado (Mazhar et al, 2021)

El instrumento utilizado fue un cuestionario estructurado aplicado en formato digital mediante Google forms, lo que facilitó la recolección, organización y almacenamiento de la información. La encuesta tuvo un carácter mixto, ya que incluyó preguntas cerradas de opción múltiple, ítems con escala tipo Likert para valorar percepciones y una pregunta abierta destinada a recoger opiniones cualitativas. Para ello se elaboraron dos versiones del instrumento, compuesta por 14 preguntas y otra orientada a espectadores conformada por 15 preguntas, de acuerdo con las características de cada grupo. Como complemento se realizaron entrevistas a profesionales del diseño y la educación, con el propósito de incorporar criterios especializados que ayudarán a comprender mejor la actividad e identificar aspectos de

mejora. De manera similar se entrevistó a tres participantes del duelo seleccionados por su evidencia de mejora, facilidad de contacto y registros de progreso asociados a su participación en distintas ocasiones.

La aplicación del instrumento se efectuó en un solo levantamiento de información posterior al evento, con el fin de que las respuestas estuvieran vinculadas a experiencias recientes. Además, el cuestionario fue revisado mediante juicio de expertos por dos docentes quienes evaluaron la pertinencia, la claridad y la coherencia de los ítems respecto a las variables definidas en la paralización, proceso que nos permitió fortalecer la calidad del instrumento antes de la aplicación. Este procedimiento contribuye a fortalecer la validez del instrumento y la calidad de los datos obtenidos, integrando tanto información cuantitativa como partes cualitativas provenientes de las entrevistas realizadas.

2.6.1. Matriz síntesis diseño metodológico

Tabla 1

Matriz síntesis diseño metodológico.

Paso	Objetivo específico	Técnica	Tipo de dato	Resultado esperado
1	Recopilar información de arranque sobre los duelos de ilustración	Entrevista	Cualitativo	Comprensión de la dinámica estructura y funcionamiento del evento
2	Definición de variables y dimensiones de estudio	Revisión documental	Teórico	Base conceptual para la investigación
3	Diseñar instrumentos de recolección de datos	Diseño técnico	Metodológico	Instrumentos alineados a variables
4	Validar instrumentos	Juicio de expertos en el tema	Cualitativo	Ajuste y validación de claridad y pertinencia
5	Aplicación de encuestas a participantes	Encuesta	Cuantitativo	Datos sobre experiencia directa
6	Aplicación de encuestas a espectadores	Encuesta	Cuantitativo	Datos sobre percepción externa
7	Levantamiento de información vía entrevista a profesionales	Entrevista	Cualitativo	Criterios técnicos y recomendaciones

8	Levantamiento de información vía entrevista a ex participantes de los Duelos de Ilustración	Entrevista	Cualitativo	Criterios sobre su experiencia personal como participantes
9	Procesamiento y organización de información	Guía de entrevista	Mixto	Información estructurada
10	Análisis de resultados	Análisis descriptivo	Mixto	Identificación de patrones y hallazgos
11	Elaboración de propuesta	Síntesis aplicada	Aplicado	Diseño de material editorial para los duelos de ilustración

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

2.7. Operacionalización de las variables

Tabla 2

Operacionalización de la Variable Dependiente

Variable Dependiente: Formación creativa estudiantil				
Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Ítems de encuesta	Técnicas e instrumentos
La formación académica en diseño y arquitectura comprende el proceso educativo mediante el cual los estudiantes desarrollan habilidades técnicas, creativas y cognitivas necesarias para representar, interpretar y comunicar de forma visual las ideas. Esta formación se evalúa mediante el desarrollo de competencias gráficas, que integran capacidades de creatividad, dominio técnico, comunicación visual y resolución de problemas en	Creatividad gráfica	Generación de ideas visuales originales	En una escala del 1 al 5, ¿en qué medida consideras que participar en el duelo te ayudó a mejorar o poner a prueba tus habilidades de ilustración?	Técnica: Encuestas. Instrumento: Preguntas aplicadas a estudiantes de diseño y arquitectura.
			¿Crees que este tipo de ejercicios (con límite de tiempo y temas forzados) podría ser una herramienta útil para superar bloqueos creativos o salir de la “zona de confort”?	
			¿Las ilustraciones presentadas te parecieron creativas u originales?	
	Habilidades técnicas	Desarrollo de destrezas de ilustración	¿Qué habilidades específicas sientes que la dinámica del duelo te ayudó a ejercitar o desarrollar?	
			¿Cómo evaluarías el nivel técnico de las ilustraciones realizadas durante el evento?	

contextos académicos y profesionales. (Brosens et al, 2023)	Comunicación visual	Claridad en la transmisión de ideas mediante imágenes	¿Las ilustraciones lograban transmitir ideas o conceptos claramente?	
			¿Las ilustraciones fueron comprensibles para el público?	
	Resolución visual de problemas	Capacidad de responder gráficamente a retos	¿Consideras que los participantes lograron resolver visualmente el reto propuesto?	
			¿Los ilustradores respondieron adecuadamente al tema asignado durante el duelo?	

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Tabla 3*Operacionalización de la Variable Independiente*

Variable Independiente: Duelos de Ilustración				
Definición conceptual	Dimensión	Indicadores	Ítems de encuesta	Técnicas e instrumentos
El duelo de ilustración se entiende como una dinámica creativa en la que los participantes desarrollan ilustraciones a partir de temas o retos específicos dentro de un tiempo limitado, fomentando la interacción entre artistas, el intercambio de conocimientos y el desarrollo de habilidades gráficas en un entorno	Experiencia en la actividad	Satisfacción con el duelo	En una escala del 1 al 5, ¿cómo calificarías tu experiencia general en el duelo?	Técnica: Encuestas. Instrumento: Preguntas aplicadas a estudiantes de diseño y arquitectura.
			¿Cómo calificarías el evento como espectador?	
		Intención de participar nuevamente	Después de esta experiencia, ¿qué tan probable es que vuelvas a participar en un próximo Duelo de Ilustración?	
		Recomendación de la actividad	¿Qué tan probable es que recomiendes esta actividad a un amigo o colega ilustrador?	
			¿Te gustaría asistir nuevamente a este tipo de eventos?	
	Dinámica del duelo	Presión del tiempo	¿Cómo te sentiste con la presión del tiempo durante el duelo?	

colaborativo y participativo (Mena, 2023)		Claridad de instrucciones y reglas	¿Qué tan claras te parecieron las instrucciones y la dinámica de la actividad (temas aleatorios, sistema de votación, etc.)?	
			¿La dinámica del duelo fue fácil de entender?	
			¿Cómo calificarías la organización del evento?	
	Estimulación creativa	Interés por los temas	¿Los temas que tocaron (cultura pop, anime, videojuegos, etc.) te resultaron interesantes y estimulantes?	
			¿Los retos de ilustración resultaron interesantes de observar?	
			¿Consideras que el evento fomentó un ambiente creativo?	
		Motivación para participar	¿Qué es lo que más te motivaría a volver a participar? (Puedes seleccionar varias opciones)	
	Valor formativo	Mejora de habilidades de ilustración	En una escala del 1 al 5, ¿en qué medida consideras que participar en el duelo TE	

			AYUDÓ A MEJORAR o PONER A PRUEBA tus habilidades de ilustración?	
			¿Las ilustraciones presentadas te parecieron creativas u originales?	
		Desarrollo de capacidades creativas	¿Qué habilidades específicas sientes que la dinámica del duelo te ayudó a ejercitar o desarrollar? (Puedes seleccionar varias opciones)	
			¿Crees que este tipo de ejercicios (con límite de tiempo y temas forzados) podría ser una herramienta útil para superar bloqueos creativos o salir de la "zona de confort"?	
			¿Consideras que este tipo de eventos puede aportar al aprendizaje artístico?	

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

2.8. Análisis y discusión de resultados

2.8.1. Análisis FODA

Tabla 4

Análisis FODA

Fortalezas	Oportunidades
Alta satisfacción y participación	Integración formal en programas académicos
Estímulo creativo comprobado	Escalabilidad digital
Alto nivel de recomendación	Desarrollo de comunidad artística
Debilidades	Amenazas
Limitada estructura metodológica documentada	Desmotivación en tanto a estructuras improvisadas
Falta de sistematización	Dependencia de organización puntual del evento

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

2.8.2. Análisis PEST

Tabla 5

Análisis PEST

Factor	Hallazgo
Político	No presenta incidencia directa en el contexto académico.
Económico	Actividad de bajo costo y fácil implementación
Social	Alta aceptación en jóvenes (público principal de 18-25 años).
Tecnológico	Potencial de expansión mediante herramientas digitales y plataformas creativas.

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

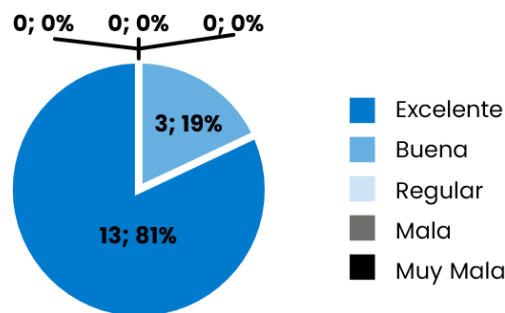
2.8.3. Tabulación de Encuestas

2.8.3.1. Formato encuesta dirigida a los participantes del duelo de ilustración

Pregunta 1: En una escala del 1 al 5, ¿Cómo calificarías tu experiencia general en el duelo?

Gráfico 5

Experiencia general



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

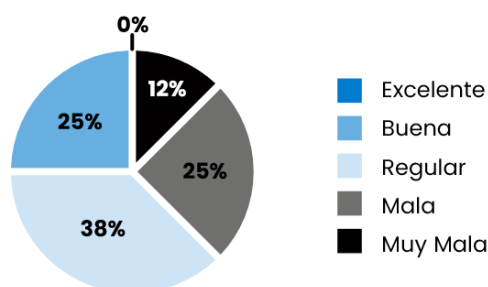
Análisis e interpretación de la información

En tanto a la primera pregunta los resultados evidencian una valoración altamente positiva por parte de los participantes. De las 16 respuestas obtenidas, 13 participantes calificaron la experiencia como “Excelente”, lo que equivale al 81% mientras que los 3 restantes la valoraron como “Buena”, correspondiente al 19%. No se registraron respuestas en el resto de opciones, por lo que no se identifica percepciones negativas sobre la experiencia general del duelo. Estos datos permiten señalar que la actividad tuvo una recepción favorable entre los participantes y que la dinámica resultó satisfactoria dentro del contexto académico. La concentración de respuestas entre las categorías “Buena” y “Excelente” evidencia que el duelo de ilustración logró despertar interés en los estudiantes si generar una experiencia positiva. Resultado que también respalda la pertinencia de sistematizar la actividad mediante un manual o material editorial, ya que existe aceptación por parte de quienes participaron directamente en ella. En consecuencia, de esto los resultados respaldan la propuesta de fortalecer los duelos de ilustración como una estrategia creativa, participativa y motivadora para el desarrollo de competencias gráficas en estudiantes de la FDA.

Pregunta 2: ¿Cómo te sentiste con la presión del tiempo durante el duelo?

Gráfico 6

Presión de tiempo



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

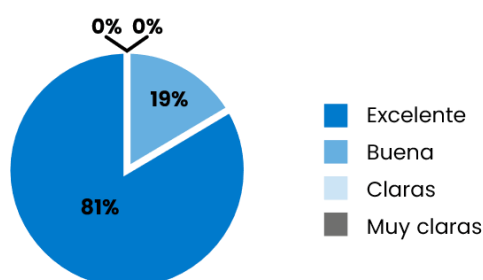
Análisis e interpretación de la información

Para la segunda pregunta, los resultados reflejan una percepción dividida. De las 16% respuestas registradas, el 38% calificó este aspecto como “Regular”, el 25% como “Mala”, otro 25% como “Buena” y el 12% como “Muy mala”. No hubo respuestas en la categoría “Excelente”, lo que permite identificar que la presión del tiempo fue uno de los aspectos más sensibles dentro de la experiencia del duelo. Estos resultados muestran que el límite del tiempo, aunque forma parte del reto creativo de la actividad también pudo generar incomodidad o tensión en algunos participantes. Por esta razón, el manual debería contemplar criterios de ajuste temporal de acuerdo con la dificultad de la consigna, la experiencia de los estudiantes y el tipo de duelo que se vaya a desarrollar.

Pregunta 3: ¿Qué tan claras te parecieron las instrucciones y la dinámica de la actividad (temas aleatorios, sistema de votación, etc.)?

Gráfico 7

Claridad de las instrucciones y dinámica



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

En tanto a la pregunta 3 los resultados muestran una percepción altamente favorable. De los 16 participantes, 13 respondieron “Muy claras”, equivalente al 81%, mientras que 3 las calificaron “claras”, correspondiente al 19%. No se registraron valoraciones en las opciones “Algo confusas” ni “Nada claras”, lo que indica que los participantes comprendieron adecuadamente la explicación de la dinámica, los temas aleatorios y el sistema de votación. Este resultado permite interpretar que la comunicación inicial de duelo fue clara y que las indicaciones dadas facilitaron el desarrollo de la actividad sin generar mayores dificultades. Por ello, en el manual de uso se recomienda mantener instrucciones directas, reglas sencillas, ejemplos visuales y una explicación ordenada de cada fase del duelo.

Pregunta 4: ¿Cómo describirías la atmósfera del evento?

Gráfico 8

Atmósfera de la actividad



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

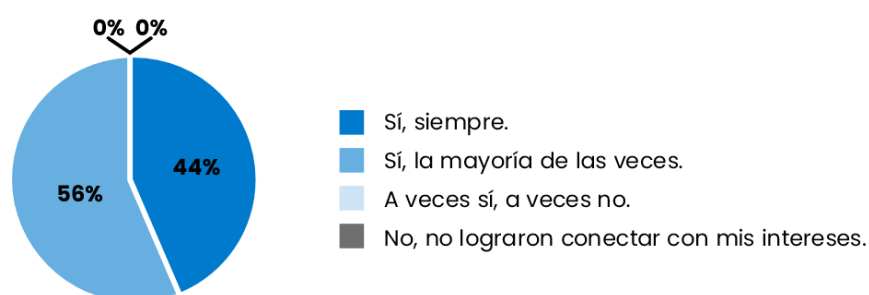
En esta pregunta los resultados evidencian una percepción positiva de la experiencia. La opción con mayor frecuencia fue “competitiva y emocionante”, con 11 menciones, equivalente al 44% de las respuestas registradas, seguida de “amigable de compañerismo” con 8 menciones (32%) e “inspiradora y creativa” con 5 menciones (20%). Solo se registró una respuesta en la opción “Divertida y relajada”, equivalente al 4%, y no hubo respuestas en la categoría “Tensa o incómoda”. Esto permite interpretar que el duelo de ilustración generó una atmósfera activa, desafiante y participativa, sin llegar a percibirse como una experiencia negativa para los asistentes. La presencia de respuestas aplicadas a la competencia, el compañerismo y la

inspiración creativa evidencia que la actividad logró equilibrar el componente lúdico-competitivo con un ambiente colaborativo, aspecto favorable para fortalecerla como estrategia extracurricular del proceso formativo

Pregunta 5: ¿Los temas que tocaron (cultura pop, anime, videojuegos, etc.) te resultaron interesantes y estimulantes?

Gráfico 9

Temario



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

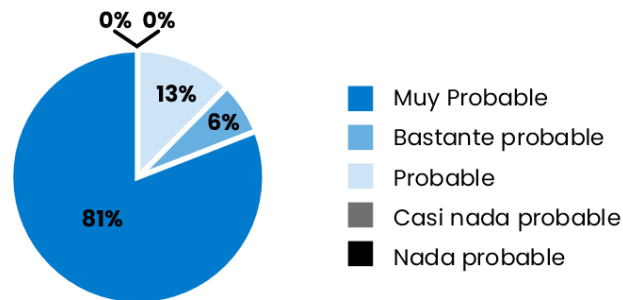
Análisis e interpretación de la información

La pregunta 5 los resultados muestran una valoración completamente positiva. De los 16 participantes, 9 respondieron “Sí, la mayoría de las veces”, equivalente al 56%, mientras que 7 respondieron “sí, siempre”, correspondiente al 44%. No se registraron respuestas en las opciones “A veces sí, a veces no” ni “No, no lograron conectar con mis intereses”, lo que evidencia que los temas seleccionados lograron conectar adecuadamente con los intereses de los participantes. Esto permite interpretar que el uso de referentes cercanos a la cultura pop, anime, videojuegos y otros temas afines resulta pertinente para estimular la creatividad y mantener el interés durante la actividad. Como lectura de esto el manual debería conservar esta lógica temática, proponiendo consignas actuales, variadas y cercanas al universo visual de los estudiantes.

Pregunta 6: Después de esta experiencia, ¿qué tan probable es que vuelvas a participar en un próximo Duelo de Ilustración?

Gráfico 10

Regreso de participación



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

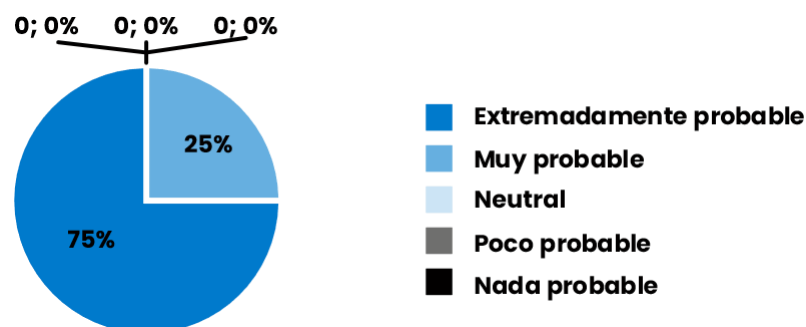
Respecto a la pregunta 6 los resultados reflejan una intención de participación muy alta. De los 16 participantes, 13 señalaron que sería “Muy probable” volver a participar, lo que representa el 81%, 2 indicaron “probable”, equivalente al 13% y 1 respondió “Bastante probable”, correspondiente al 6%. No se registraron respuestas en las opciones “Nada probable” ni “Casi nada probable”, por lo que se puede interpretar que la actividad dejó una experiencia favorable y motivó el interés por futuras participaciones

Este resultado refuerza la aceptación del duelo de ilustración como actividad extracurricular y muestra que su dinámica tiene posibilidades de mantenerse en el tiempo. Sin embargo, para fortalecer su continuidad, es importante conservar los elementos mejor valorados por los participantes si ajustar los aspectos que pueden optimizarse como la gestión de tiempo y organización general de la actividad.

Pregunta 7: ¿Qué tan probable es que recomiendes esta actividad a un amigo o colega ilustrador?

Gráfico 11

Recomendación de la actividad



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

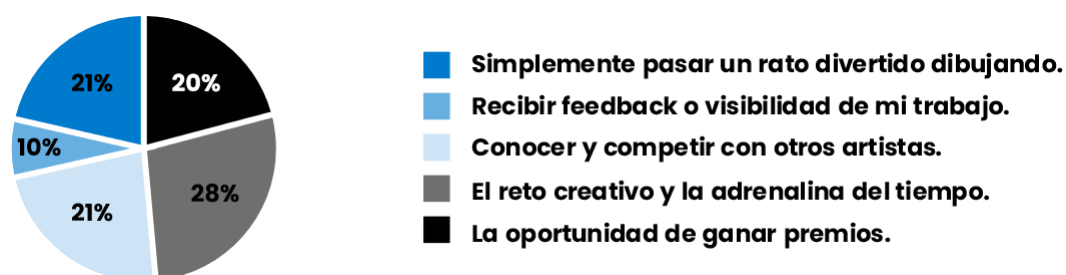
Análisis e interpretación de la información

En tanto a esta pregunta, los resultados reflejan una valoración muy positiva de la actividad. De los 16 participantes, 12 respondieron “extremadamente probable”, equivalente al 75%, mientras que 4 indicaron “casi seguro”, correspondiente al 25%. No hubo registros de respuestas en los niveles bajos, neutros o moderados de recomendación, lo que muestra un alto nivel de satisfacción y aceptación hacia la actividad. Permittiéndonos interpretar que la experiencia resultó significativa para los participantes, al punto de considerarla recomendable para personas de su entorno. Además, este resultado fortalece la posibilidad de proyectar la actividad como una estrategia extracurricular replicable dentro del contexto académico.

Pregunta 8: ¿Qué es lo que más te motivaría a volver a participar?

Gráfico 12

Motivación de participación



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

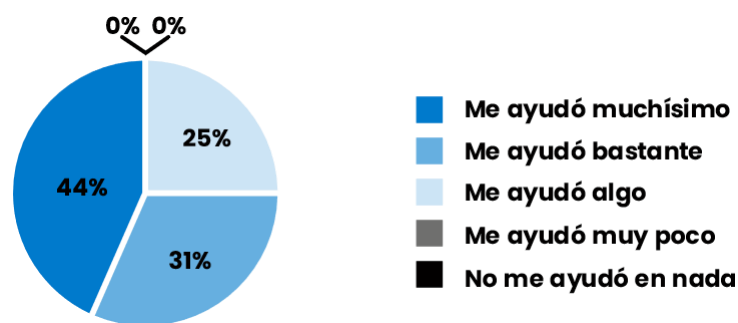
En la pregunta 8 los resultados muestran que el principal factor de motivación es el “el reto creativo y la adrenalina del tiempo”, con 11 menciones equivalente al 28% de las respuestas. Le siguen “la oportunidad de ganar premios”, conocer y competir con otros artistas” y “simplemente pasar un rato divertido dibujando”, cada una con 8 menciones, alrededor del 20% al 21%. En una proporción menor se ubicó la opción “Recibir feedback o visibilidad de mi trabajo”, con 4 menciones, equivalente al 10%. Este resultado permite reconocer que los participantes se sienten motivados principalmente por el desafío, la competencia y el componente lúdico de la actividad, más que por la retroalimentación formal. Por ello, el manual debería mantener y

fortalecer estos elementos mediante consignas atractivas, tiempos dinámicos, reconocimientos simbólicos, espacios de interacción entre ilustradores y una experiencia entretenida que incentive la participación constante.

Pregunta 9: En una escala del 1 al 5, ¿en qué medida consideras que participar en el duelo TE AYUDÓ A MEJORAR o PONER A PRUEBA tus habilidades de ilustración?

Gráfico 13

Beneficios de la actividad



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

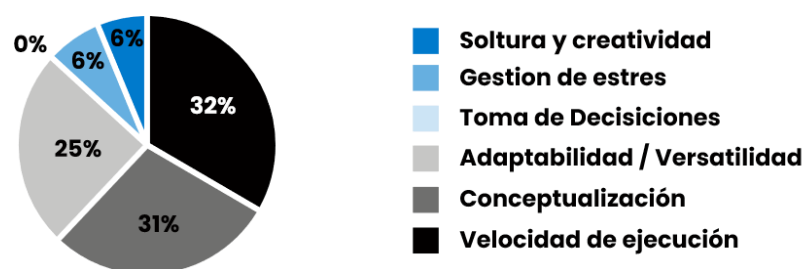
Análisis e interpretación de la información

Para la pregunta 9 los resultados demuestran una percepción positiva sobre el valor formativo de la actividad. De los 16 participantes, 7 respondieron “Me ayudó muchísimo”, equivalente al 44%, 5 indicaron “me ayudó bastante”, correspondiente al 31% y 4 señalaron “me ayudó algo”, equivalente al 25%. No se registraron respuestas en las opciones “Me ayudó muy poco” ni “No me ayudó en nada”, lo que indica que todos los participantes identificaron algún aporte de la actividad en el desarrollo o puesta en práctica de sus habilidades y competencias de ilustración- Este resultado nos permite interpretar que el duelo de ilustración funciona como un espacio formativo útil para ejercitar competencias gráficas, asumir retos creativos y aplicar conocimientos visuales dentro de una dinámica activa y participativa.

Pregunta 10: ¿Qué habilidades específicas sientes que la dinámica del duelo te ayudó a ejercitar o desarrollar?

Gráfico 14

Mejora de habilidades específicas



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

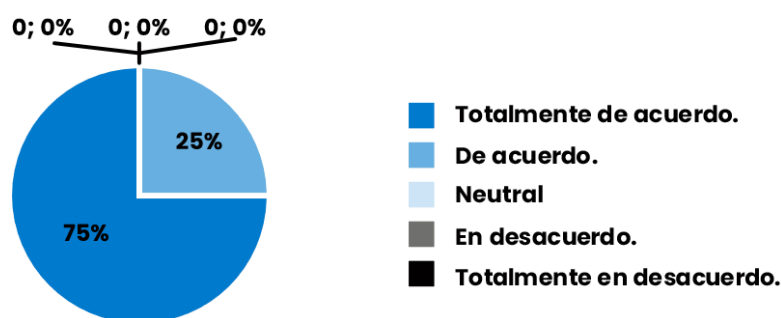
Análisis e interpretación de la información

Con respecto a la pregunta 10 los resultados indican que las habilidades fortalecidas fueron la velocidad ejecución y la conceptualización, ambas con 5 respuestas cada una, equivalentes aproximadamente al 31-32%. Esto indica que los participantes percibieron el duelo como una actividad útil para soltar el trazo, dibujar con mayor rapidez y encontrar ideas originales en poco tiempo. En segundo lugar, aparece la adaptabilidad o versatilidad, con 4 respuestas (25%), lo que sugiere que la dinámica también ayudó a enfrentar temas fuera de la zona habitual de los estudiantes. En menos proporción se mencionaron la gestión del estrés y la soltura creativa, con 1 respuesta en cada una del 6%. No se registraron respuestas en toma de decisiones, lo que podría indicar que esta habilidad no fue percibida como un aporte directo del duelo. En síntesis, la actividad favorece principalmente la rapidez, la generación de ideas y la capacidad de adaptación.

Pregunta 11: ¿Crees que este tipo de ejercicios (con límite de tiempo y temas forzados) podría ser una herramienta útil para superar bloqueos creativos o salir de la "zona de confort"?

Gráfico 15

Percepción de la actividad como herramienta ante bloqueos creativos



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

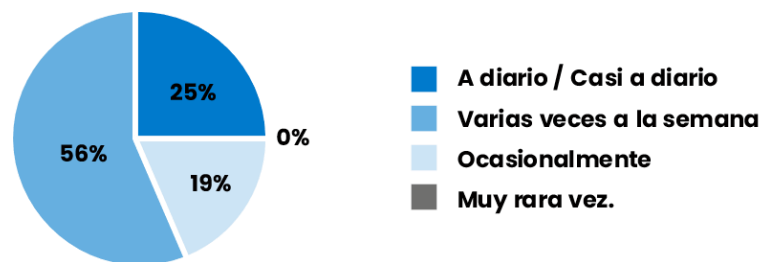
Análisis e interpretación de la información

En la pregunta 11, los resultados muestran una percepción claramente favorable de parte de los participantes. De los 16 encuestados, 12 seleccionaron la opción “totalmente de acuerdo”, equivalente al 75%, mientras que 4 marcaron “De acuerdo”, correspondiente al 25%. No se presentaron respuestas neutrales ni negativas, lo que indica que todos los participantes reconocen que esta dinámica puede contribuir al desbloqueo creativo y la exploración de nuevas formas de expresión gráfica. Esto permite interpretar que el duelo de ilustración funciona como un ejercicio útil para romper rutinas creativas, enfrentar temas inesperados y estimular respuestas visuales rápidas.

Pregunta 12: ¿Con qué frecuencia sueles dibujar o ilustrar?

Gráfico 16

Frecuencia de práctica de dibujo o ilustración



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

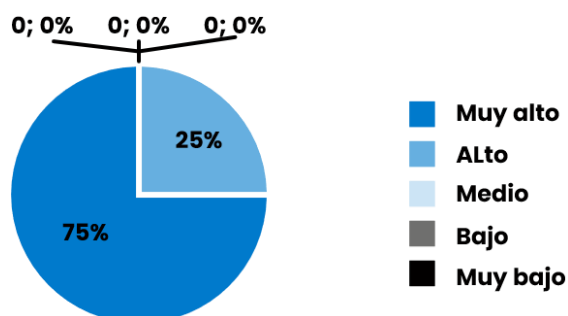
Análisis e interpretación de la información

Sobre la pregunta 12 los resultados muestran que la mayoría de participantes mantiene una práctica gráfica frecuente. De los 16 encuestados, 9 respondieron que dibujan varias veces a la semana, equivalente al 56% y 4 indicaron que lo hacen a diario o casi a diario, correspondiente al 25% y 3 señalaron que dibujan ocasionalmente, equivalente al 19%. No se registraron respuestas en “muy rara vez”, lo que evidencia que todos los participantes tienen algún nivel de práctica constante con el dibujo o la ilustración. Esto permite interpretar que el duelo fue realizado con estudiantes que ya poseen cercanía con la actividad gráfica, lo cual favorece su participación y refuerza la pertinencia de plantear dinámicas que reten sus habilidades, estimulen la práctica continua y fortalezcan su formación creativa.

Frecuencia global de percepción

Gráfico 17

Análisis de la frecuencia global de percepción de los participantes



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

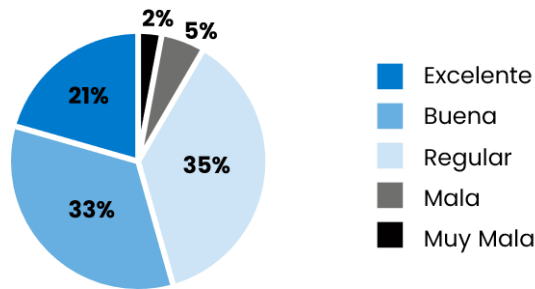
La calificación total sobre la percepción referente a los duelos de ilustración evidencia una valoración global altamente favorable por parte de los participantes. De un total de 16 respuestas, 12 se ubican en el nivel “muy alto” equivalente al 75%, mientras que 4 corresponden al nivel “alto” equivalente al 25%. No hubo valoraciones en los niveles “medio”, “bajo” o “muy bajo”, lo que confirma que la percepción de los participantes fue favorable de manera general. Este comportamiento en las respuestas permite señalar que el duelo de ilustración fue asumido como una experiencia valiosa dentro del proceso formativo, tanto por su capacidad para motivar como por su relación con el desarrollo creativo. Así mismo, la concentración de respuestas en los niveles más altos evidencia una aceptación clara de la actividad, lo que justifica la necesidad de organizarla y proyectarla mediante un manual de uso. En consecuencia, el duelo de ilustración puede considerarse una estrategia extracurricular con alto potencial para fortalecer la participación, la creatividad y el desarrollo de competencias gráficas en estudiantes de la FDA.

2.8.3.2.Formato encuesta dirigida a los espectadores

Pregunta 1: En una escala del 1 al 5, ¿Cómo calificarías tu experiencia general como espectador?

Gráfico 18

Experiencia del espectador



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

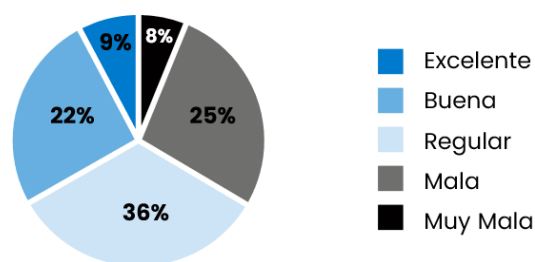
Para la pregunta 1 que es la experiencia general como espectador fue valorada de forma mayoritariamente positiva, aunque se detectan oportunidades de mejora. El 39% calificó la experiencia como regular, siendo la respuesta más frecuente. Sin embargo, un 33% la consideró buena y un 21% excelente, lo que muestra aceptación del evento. Las valoraciones negativas fueron bajas; 5% mala y 2% muy mala. Esto indica que el duelo resulta atractivo, pero no logra consolidar una experiencia plenamente satisfactoria para todos los espectadores.

Pregunta 2: ¿Cómo calificarías los siguientes aspectos del evento?

2.1. Visibilidad

Gráfico 19

Evaluación de la visibilidad



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

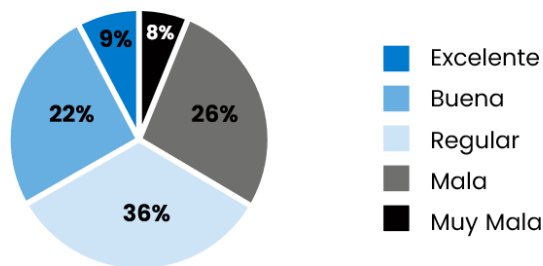
El aspecto de visibilidad en el evento presenta una valoración intermedia nuevamente con oportunidades de mejora. El 36% califica este aspecto como regular, siendo la respuesta más frecuente. Además, un 25% lo valoró como malo y un 8% como muy malo, lo que indica dificultades para observar adecuadamente a los artistas o sus dibujos. Solo un 22% lo calificó como bueno y el 9% como excelente.

Evidenciando la visibilidad como uno de los puntos débiles de la experiencia como espectador.

2.2. Sonido / Ambientación musical

Gráfico 20

Evaluación de la ambientación musical



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

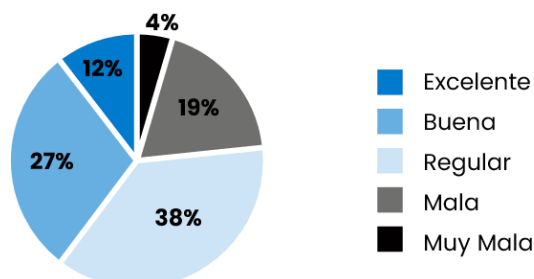
Análisis e interpretación de la información

La ambientación musical y el sonido fue valorada de forma principalmente intermedia, el 37% la calificó como regular, siendo la opción más frecuente. Además, el 24% la consideró mala y el 7% muy mala, lo que evidencia una debilidad en este aspecto del evento. Solo el 21% la calificó como buena y el 11% como excelente. Indicando que la ambientación no logró consolidarse como un elemento plenamente satisfactorio para los espectadores.

2.3. Duración del evento

Gráfico 21

Evaluación duración del evento



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

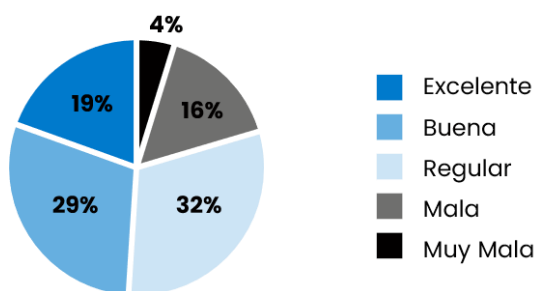
Análisis e interpretación de la información

En tanto a la duración del evento fue calificada como regular con 227 respuestas equivalentes al 38%. Un 27% la calificó como buena y un 12% como excelente, lo que indica una aceptación parcial. Sin embargo, el 19% la valoró como mala y el 4% como muy mala. Mostrando que, aunque la duración no fue percibida totalmente de forma negativa existen oportunidades de ajuste. La actividad podría beneficiarse de una mejor distribución de tiempo entre explicación, desarrollo, votación y cierre.

2.4. Explicación de la dinámica para el público

Gráfico 22

Evaluación de la claridad de la consigna



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

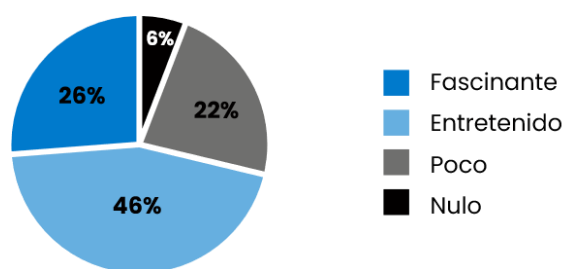
Análisis e interpretación de la información

La explicación de la dinámica para el público tuvo una valoración intermedia, el 32% la calificó como regular, siendo la opción más frecuente. Un 29% la valoró como buena y un 19% como excelente, lo que muestra aceptación parcial. Sin embargo, el 16% la calificó como mala y el 4% como muy mala. Esto indica que una parte del público no comprendió completamente la dinámica del evento.

Pregunta 3: ¿Qué tan emocionante o entretenido te resultó seguir el proceso de creación en vivo?

Gráfico 23

Evaluación de interés en la actividad



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

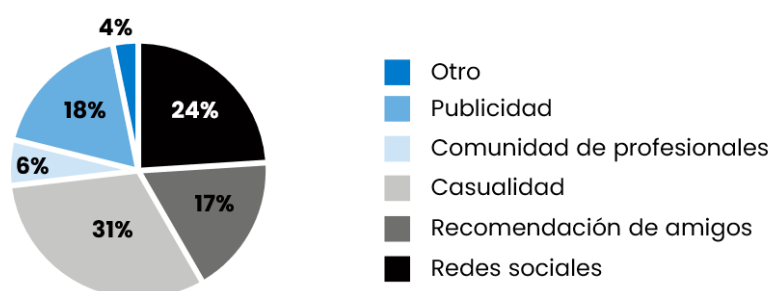
Análisis e interpretación de la información

El seguimiento del proceso de creación en vivo fue valorado de forma mayoritariamente positiva por los espectadores. El 46% lo calificó como entretenido, siendo la opción con mayor frecuencia. Además, el 26% lo consideró fascinante, lo que evidencia interés por observar el desarrollo gráfico en tiempo real. Un 22% lo valoró como poco entretenido y un 6% como nulo, mostrando que aún hay margen de mejora. En general, el proceso creativo en vivo sí genera atractivo para el público, pero necesita mayor dinamismo e interacción.

Pregunta 4: ¿Cómo te enteraste de este evento?

Gráfico 24

Evaluación de difusión de la información



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

La principal vía por la que los espectadores se enteraron del evento fue por casualidad con 185 respuestas, equivalente al 31%. En segundo lugar, aparecen las redes sociales, con 144 respuestas 18% seguida de la recomendación de amigos, con 102 respuestas 17%. La comunidad de profesionales tuvo menor alcance, con 32 respuestas 6% y la opción “otro” registró 20 respuestas 4%. Indicando que la difusión

del evento no está completamente estructurada y depende bastante de encuentros casuales.

Pregunta 5: ¿Participaste en la votación del público para elegir la ilustración ganadora?

Gráfico 25

Evaluación sistema de votación por público



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

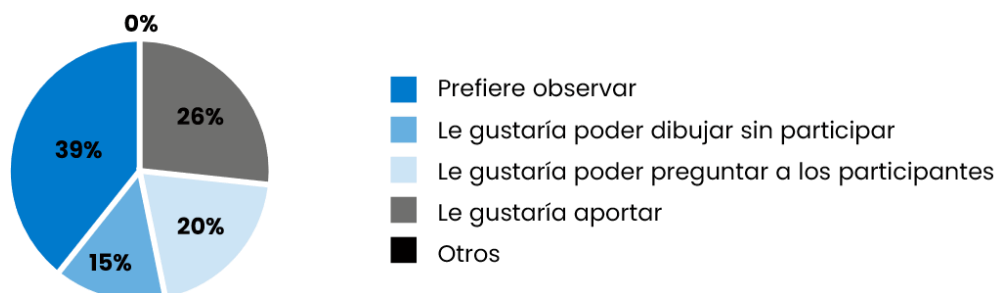
Análisis e interpretación de la información

La participación del público en la votación fue baja, ya que solo el 10% indicó que sí participó. La principal razón fue el desconocimiento, con 370 respuestas, equivalente al 63%. Esto evidencia que muchos espectadores no sabían que podían votar o no comprendieron cómo hacerlo. Un 14% no participó por desinterés y un 13% señaló que no había votación. El resultado muestra una debilidad importante en la comunicación y activación del público durante el evento.

Pregunta 6: ¿Te gustaría tener más formas de interactuar durante el evento?

Gráfico 26

Evaluación interacción del público



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

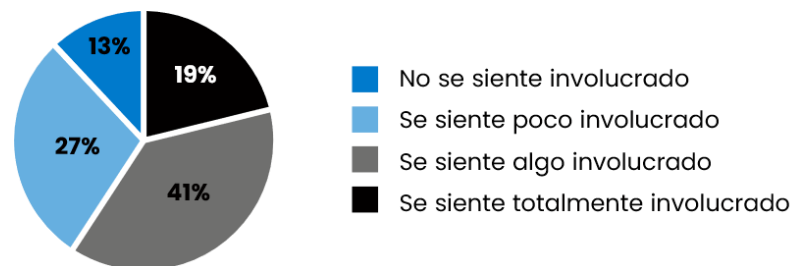
Análisis e interpretación de la información

La mayoría de los espectadores indicó que prefiere observar, con 228 respuestas, equivalente al 39%. Sin embargo, existe un interés importante por interactuar, 26% señaló que le gustaría aportar y 20% que quisiera preguntar a los participantes. Además, un 15% manifestó interés en poder dibujar sin participar formalmente. Esto muestra que el público no necesariamente desea competir, pero sí tener mayor participación dentro de la dinámica. La baja frecuencia en otros indica que las opciones planteadas cubren bien las necesidades de interacción.

Pregunta 7: ¿Te sentiste involucrado/a en la emoción del duelo?

Gráfico 27

Evaluación de la participación de espectador



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

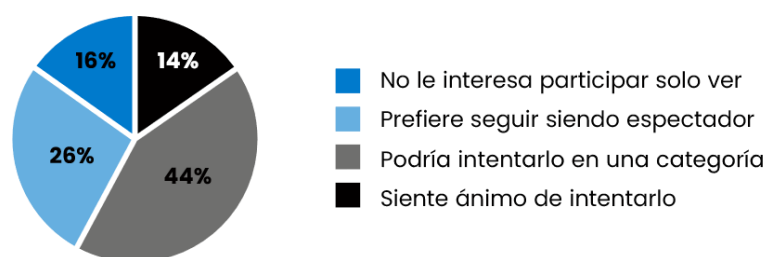
Análisis e interpretación de la información

La mayoría de espectadores manifestó algún grado de conexión emocional con el duelo. Un 41% señaló haberse sentido “algo involucrado”, siendo esta la opción más frecuente, mientras que el 19% indicó sentirse totalmente involucrado, lo que refleja una participación emocional importante en parte del público. No obstante, también se observa que el 27% se sintió poco involucrado y el 13% no logró involucrarse con la dinámica. Esto sugiere que la actividad sí genera interés y emoción en los espectadores, aunque todavía existen oportunidades para fortalecer la interacción del público y lograr una experiencia más participativa.

Pregunta 8: Después de ver el duelo, ¿te animarías a participar como ilustrador en una próxima edición?

Gráfico 28

Evaluación de la integración de nuevos participantes



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

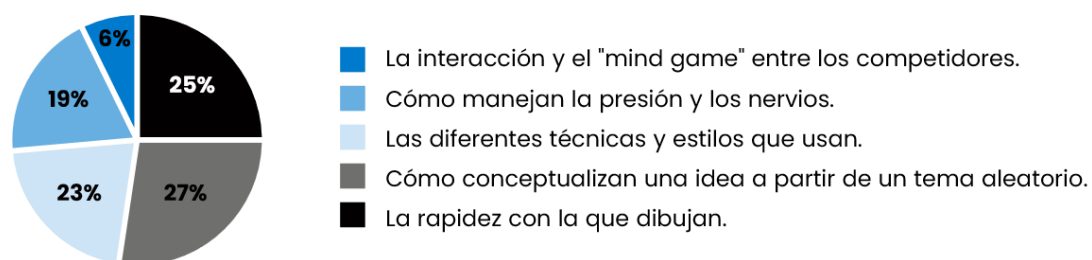
Análisis e interpretación de la información

Después de observar el duelo, existe una apertura importante a participar como ilustrador en una próxima edición. El 44% indicó que podría intentarlo en una categoría principiante, siendo la opción más frecuente. Un 14% señaló que sí siente ánimo de intentarlo, lo que muestra interés directo por pasar de espectador a participante. Sin embargo, el 26% prefiere seguir siendo espectador y el 16% no está interesado en participar. Esto indica que el evento motiva a nuevos participantes, pero requiere categorías con accesibilidad a principiantes.

Pregunta 9: ¿Qué fue lo que más te llamó la atención de ver a los ilustradores en acción?

Gráfico 29

Evaluación interés del espectador



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

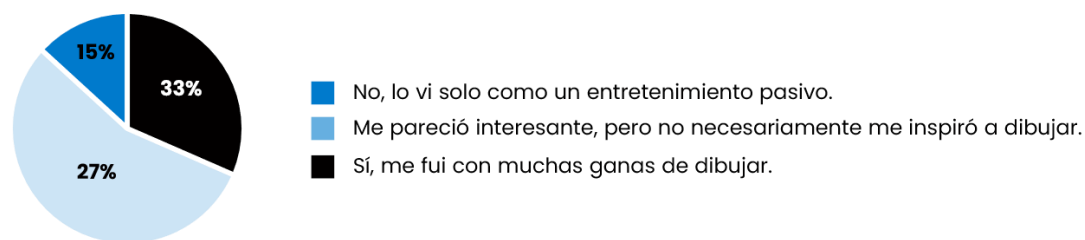
Lo que más captó la atención de los espectadores fue el cómo se conceptualiza una idea a partir de un tema aleatorio con 261 respuestas correspondientes al 27%. Le sigue la rapidez con la que dibujan con 244 respuestas 25%. También destacó el uso de diferentes técnicas y estilos, con 224 respuestas, 23%. El manejo de presión y nervios alcanzó 187 respuestas 19%. Finalmente, la interacción o “mind game” entre

competidores tuvo menor relevancia, con 62 respuestas 6%. Mostrándonos que el público principalmente valora el proceso creativo visible: Pensar rápido, resolver visualmente y ejecutar con técnica.

Pregunta 10: ¿Crees que ver este tipo de actividades te inspira a dibujar o a practicar más tu propia ilustración?

Gráfico 30

Evaluación de inspiración del espectador



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

El evento generó un nivel de inspiración moderado con los espectadores. El 33% indicó que sí se fue con muchas ganas de dibujar, lo que evidencia un impacto positivo directo. La mayoría con 52% señaló que le pareció interesante, aunque no necesariamente le inspiró una necesidad de practicar. Un 15% lo percibió solo como entretenimiento pasivo. Mostrando que el duelo capta la atención, pero no siempre logra activar el deseo de practicar la habilidad de ilustrar.

Pregunta 11: ¿Qué temas te gustaría ver en futuros duelos?

Gráfico 31

Evaluación de relevancia de las temáticas



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

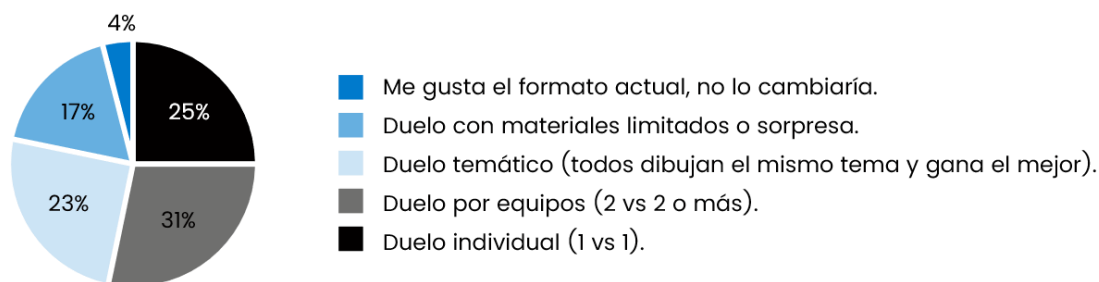
Análisis e interpretación de la información

Los temas con mayor interés para futuros duelos fueron cine y series de TV, con 112 respuestas 19% y Anime/manga con 109 respuestas 19%. También destaca Ciencia ficción/Fantasía con 90 respuestas 15% lo que muestra preferencia por universos visuales imaginativos. Los videojuegos alcanzaron 76 respuestas 13% seguidos por cómics/novela gráfica con 68 correspondiente al 12%. Los temas de Memes/cultura del internet tuvieron una aceptación menormente relevante. Evidenciando que el público prefiere temas vinculados a cultura visual contemporánea, entretenimiento y ficción.

Pregunta 12: ¿Qué formato de duelo te parece más entretenido de ver?

Gráfico 32

Evaluación de formatos de la consigna



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

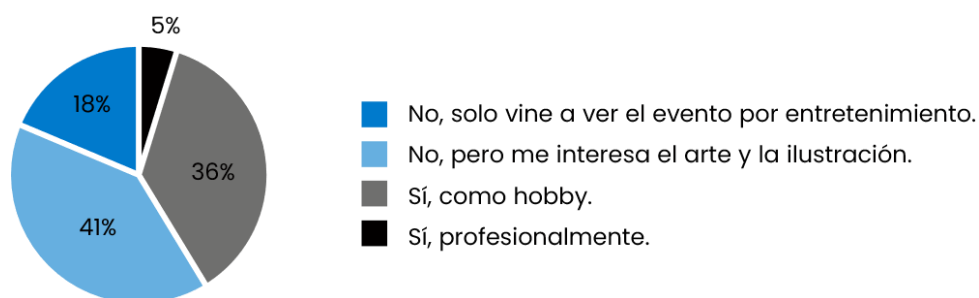
Análisis e interpretación de la información

El formato más atractivo para los espectadores fue el duelo por equipos, con 186 respuestas equivalente al 31%. Seguido por el duelo individual 1 vs 1 con 147 respuestas 25%. El duelo temático tuvo buena aceptación con 133 respuestas 23%. El formato con materiales limitados o sorpresa alcanzó 103 respuestas 17%. Solo el 4% indicó que mantendría el formato actual sin cambios. Sugiriendo la posibilidad de manejar módulos por tipo de duelo o eventos segmentados en uno o dos tipos de duelo.

Pregunta 13: ¿Eres ilustrador/a o dibujante?

Gráfico 33

Evaluación del perfil del espectador



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

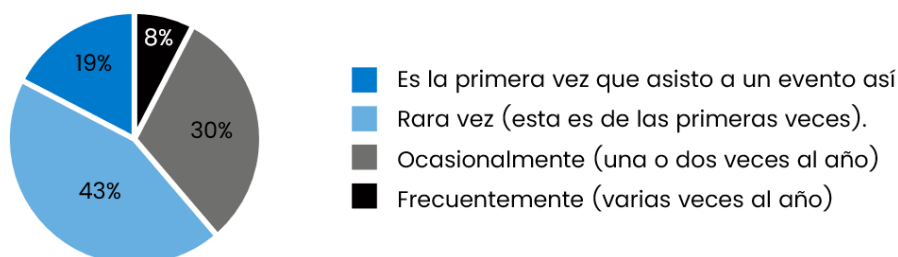
Análisis e interpretación de la información

El perfil de los espectadores evidencia que la mayoría no se identifica como ilustrador, aunque sí mantiene interés por arte y la ilustración. La opción más frecuente fue “no soy ilustrador, pero me interesa el tema”, con el 41% de las respuestas. A esto se suma un 36% que señaló dibujar como hobby, lo que muestra la presencia de un público con cierta cercanía práctica al dibujo. En menor proporción, el 5% se reconoció como ilustrador profesional, mientras que el 18% asistió principalmente por entretenimiento. Estos resultados permiten interpretar que el evento no solo convoca a personal vinculadas directamente con la ilustración, sino también a espectadores interesados en experiencias creativas y culturales.

Pregunta 14: ¿Con qué frecuencia asistes a eventos relacionados con arte, ilustración o cultura pop?

Gráfico 34

Evaluación asistencia a eventos similares



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

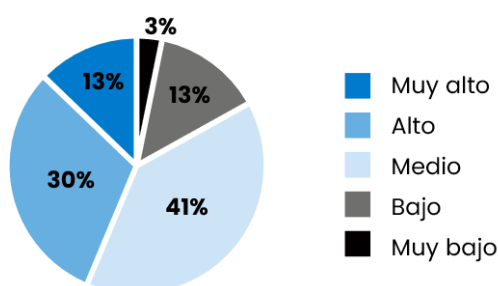
La asistencia a eventos relacionados con arte, ilustración o cultura pop es mayormente esporádica. El 43% indicó que asiste rara vez, siendo una de sus primeras

experiencias en este tipo de eventos. Un 30% señaló que asiste ocasionalmente, una o dos veces al año. Solo el 8% participa frecuentemente, varias veces al año. Además, el 19% afirmó que era la primera vez que asistía a un evento así. Evidenciando que el duelo atrae a públicos nuevos y personas fuera del ambiente y el ecosistema de la facultad.

Frecuencia global de percepción

Gráfico 35

Análisis de la frecuencia global de percepción de los espectadores



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Análisis e interpretación de la información

El tabulado global de espectadores muestra una percepción general media alta sobre el duelo de ilustración. La mayor concentración se ubica en el nivel medio, con 241 respuestas 41%. Luego aparece el nivel alto, con 178 respuestas 30%, y muy alto con 75 respuestas 13%. Las valoraciones bajas representan una menor proporción: 13% bajo y 3% muy bajo. Esto indica que el evento fue aceptado por el público, pero aún no alcanza una experiencia consolidada de forma positiva para todo el público.

2.8.4. Análisis entrevistas

2.8.4.1. Entrevista a experto en Formación académica estudiantil.

Mg. Andrés López - Coordinador de Carreras de la Facultad de Diseño y Arquitectura – Universidad Técnica de Ambato.

Pregunta 1. Como Coordinador/a de Carrera, que funciones cumple en relación a la planificación académica y el desarrollo de actividades formativas dentro de la Facultad de Diseño y Arquitectura?

La coordinación abarca un amplio abanico de actividades centradas en la gestión académica y administrativa de la facultad. Es el primer contacto entre estudiantes y docentes para todo lo relacionado con la planificación académica: manejo de asignaturas, horarios, distributivos de trabajo y actividades complementarias. Trabaja conjuntamente con la asociación de estudiantes y los clubes académicos para organizar tanto actividades primarias como complementarias, siguiendo los lineamientos institucionales de cada periodo.

Pregunta 2. ¿Como describiría el perfil de egreso que busca desarrollar la carrera de Diseño Gráfico, especialmente en cuanto a competencias creativas y técnicas?

El diseño curricular actual busca que los egresados tengan competencias tanto técnicas como creativas, orientadas al mercado gráfico en sus diferentes dimensiones: comunicación, audiovisual y gestión. El graduado actual "sabe un poco de muchas cosas", lo que le permite desenvolverse en distintos campos. El 70-75% de egresados trabaja en el área gráfica. El nuevo rediseño curricular, proyectado para 2027, apunta a un perfil más enfocado en la dirección creativa.

Pregunta 3. Desde su perspectiva, ¿qué importancia tiene el desarrollo de la creatividad y la experimentación artística dentro de la formación profesional de los estudiantes de diseño?

Es esencial, es lo que despierta el interés vocacional por estudiar estas carreras. Considera que el área básica debe priorizar la experimentación libre antes que la parte técnica, para que los estudiantes tengan una base creativa sólida. Por eso se han apoyado dos clubes académicos: el Club del Cartel (a cargo de Julia Mena) y el Club de Ilustración (a cargo de Diego García), para que la formación creativa acompañe al estudiante a lo largo de toda la carrera y no solo en los primeros semestres.

Pregunta 4. ¿Como está estructurado actualmente el plan de estudios de la carrera en relación al desarrollo de habilidades de ilustración, creatividad y experimentación gráfica?

El área básica está esencialmente direccionada a este campo. Cuenta con dos asignaturas continuas de bocetaje: una más básica y otra enfocada en ilustración de

personajes. También se imparte Lenguaje Visual, orientada a la experimentación. Estas asignaturas tienen conexión con Modelado 3D y otras, buscando mantener una línea de formación artística a lo largo del currículo.

Pregunta 5. ¿En qué asignaturas o momentos del currículo se trabaja de manera más directa la ilustración manual o digital como practica formativa?

Contamos con asignaturas que forman una línea de formación artística continua dentro del área básica. La primera es Bocetaje I, donde se trabajan los fundamentos del dibujo y el boceto a mano como punto de partida de todo proceso creativo. Le sigue Bocetaje II, de mayor profundidad, que lleva al estudiante hacia la ilustración de personajes. Tenemos también Lenguaje Visual, una asignatura básica centrada en la experimentación y en la comprensión del lenguaje gráfico. Y finalmente Modelado 3D, que extiende esa línea artística hacia lo tridimensional y digital. Estas asignaturas están conectadas entre sí de manera que la experimentación creativa no quede aislada en un solo semestre, sino que tenga una progresión real a lo largo de la formación del estudiante.

Pregunta 6. ¿Qué actividades extracurriculares existen actualmente en la Facultad orientadas al desarrollo creativo o artístico de los estudiantes? ¿Con qué frecuencia se realizan?

Menciona los dos clubes académicos (Club del Cartel y Club de Ilustración) como espacios formales de desarrollo creativo complementario. También señala los Duelos de Ilustración como actividad que ha venido acompañando a la facultad por varios años. Adicionalmente, los Duelos se han vinculado al Congreso Internacional de Diseño como actividad paralela. No especifica frecuencia exacta de cada actividad.

Pregunta 7. ¿Conoce usted la actividad denominada Duelos de ilustración? ¿De ser así, como la describiría y qué valoración le asigna dentro de la formación de los estudiantes?

Sí la conoce. La describe como una actividad que trasciende el ejercicio gráfico porque alcanza otras disciplinas: han participado estudiantes de Diseño Industrial, Arquitectura y Diseño Textil. Valora que no es solo dibujar, sino ejercitar la parte creativa en un sentido amplio. Afirma que como coordinación la han apoyado en el

tiempo de su gestión y que se ha conversado con la docente responsable sobre la posibilidad de institucionalizarla.

Pregunta 8. ¿De qué manera considera que una actividad como los duelos de ilustración puede aportar al desarrollo de competencias creativas, técnicas y relacionales que el plan de estudios no cubre completamente?

Los vincula al plan de mejoras de la carrera, que revisa y mejora continuamente el perfil de egreso. Identifica que los Duelos trabajan habilidades blandas como pensamiento crítico, resolución de problemas y trabajo en equipo, además de competencias artísticas como la expresividad, las técnicas y el estilo personal. Considera que pueden reforzar contenidos mínimos de algunas asignaturas y preparar a los estudiantes para situaciones reales de su vida profesional.

Pregunta 9. ¿Existe algún tipo de respaldo institucional o académico hacia actividades competitivas y lúdicas como los duelos de ilustración dentro de la facultad? ¿Como se gestiona o podría gestionarse ese apoyo?

El apoyo ha sido más particular que institucional: se han vinculado al Congreso Internacional de Diseño y se ha gestionado que cursos completos participen, pero aún no se ha logrado institucionalizar como actividad semestral o anual de la facultad. Como coordinación han aprobado y fomentado la participación de estudiantes siempre que ha sido posible. Señala que se podría buscar algún mecanismo formal para llegar a ese nivel de institucionalización.

Pregunta 10. ¿Qué obstáculos identifica para que actividades como los duelos de ilustración se consoliden como parte permanente y sistematizada de la oferta extracurricular de la carrera?

Identifica dos obstáculos principales: el presupuesto (al ser universidad pública, los recursos dependen del plan operativo anual y no es fácil incluir estas actividades; todo ha funcionado por autogestión de estudiantes y docentes) y la continuidad generacional (cada cuatro o cinco años cambian los estudiantes a cargo, lo que genera riesgo de discontinuidad). Sugiere buscar acompañamiento de instituciones privadas para dar sostenibilidad económica a la actividad.

Pregunta 11. ¿Considera que contar con un material editorial estructurado, como un manual o guía, podría facilitar la implementación, replicabilidad y continuidad de los duelos de ilustración como actividad formativa dentro de la facultad? ¿Por qué?

Sí, plenamente. Sintetizar los Duelos en un recurso de este tipo ayudaría directamente a resolver el problema de las transiciones generacionales: cada cuatro o cinco años salen los estudiantes a cargo y la actividad pierde impulso. Un manual establecería una metodología replicable para nuevas generaciones de estudiantes, docentes a cargo e incluso instituciones externas a la facultad, ampliando así su alcance más allá de la FDA.

Pregunta 12. Como podría articularse una actividad como los duelos de ilustración con los objetivos académicos del plan de estudios, sin que pierda su carácter lúdico, ¿voluntario y creativo?

Propone integrarla como parte de las actividades complementarias con acompañamiento de la coordinación de carrera, lo que le daría un marco institucional sin quitarle su naturaleza voluntaria y creativa. Esto implicaría incluirla en la planificación semestral trabajada junto a la asociación de estudiantes, manteniendo el espíritu de la actividad, pero con un respaldo formal que garantice su continuidad.

Pregunta 13. ¿Qué impacto considera que tendría la sistematización de los duelos de ilustración mediante un manual editorial en la comunidad academia, la participación estudiantil y el desarrollo creativo de la carrera?

Considera que el impacto sería significativo: los años de trayectoria de los Duelos ya les dan respaldo y presencia en el imaginario del estudiante de diseño. Un manual sería una guía tanto para estudiantes nuevos como para docentes, quienes podrían complementarlo con sus asignaturas creativas. Ve posible que sirva como fundamento para contenidos mínimos de asignaturas y que se vincule a las guías APE (Aprendizaje Práctico-Experimental), dando a los Duelos una pregnancia más profunda dentro de la formación de todas las carreras de la facultad.

Análisis e interpretación

La entrevista al coordinador de carrera permite comprender que la formación académica en Diseño gráfico se orienta al desarrollo de competencias técnicas y creativas vinculadas con la comunicación visual, la producción gráfica, el área audiovisual y la gestión. Desde su perspectiva, el perfil profesional actual busca que el estudiante pueda desenvolverse en distintos campos del diseño, mientras que el rediseño curricular proyectado apunta hacia una formación más enfocada en la dirección creativa. Evidenciando que la creatividad por sí misma no es un componente aislado, sino un eje importante dentro de la proyección académica de la carrera.

Así mismo, se señala que la experimentación artística es esencial en la formación del diseñador, especialmente en los primeros niveles, donde se construyen las bases creativas del estudiante. Siendo receptor de asignaturas de formulación creativa básicas en la carrera para formular una línea de desarrollo gráfico que permite conectar la ilustración manual, la experimentación visual y la producción digital. Además, la existencia de clubes académicos como el Club del Cartel y el Club de Ilustración funciona como espacio complementario para sostener la formación creativa más allá de las aulas.

En relación a los duelos de ilustración, la entrevista permite interpretar que esta actividad tiene pertinencia dentro del contexto formativo de la Facultad, ya que se vincula con la necesidad de fortalecer espacios extracurriculares creativos, participativos y experimentales. Al estar relacionada con clubes, congresos y actividades en paralelo, la dinámica posee un valor complementario para la formación del estudiante, pero requiere mayor sistematización para consolidarse como una herramienta replicable. Por ello, la propuesta de material editorial responde a una necesidad, organizar la actividad y fortalecer la continuidad de la misma al facilitar la aplicación dentro de espacios académicos y extracurriculares.

2.8.4.2. Entrevista a experto en Competencias gráficas

Mg. Alvaro Tibán – Docente de diseño gráfico de la Facultad de Diseño y Arquitectura – Universidad Técnica de Ambato.

Pregunta 1. ¿Qué asignaturas imparte actualmente y que relación tienen con el desarrollo de competencias gráficas o creativas en los estudiantes?

Imparte asignaturas de representación visual, publicidad, producción gráfica y desarrollo creativo. Tienen relación directa con las competencias de la carrera: observación, composición visual, diagramación, conceptualización y creatividad. Busca que los estudiantes entiendan el diseño como proceso de pensamiento mediante el Design Thinking: comprender el problema, analizar el contexto, generar ideas y evaluar soluciones visuales. Esto les permite pensar estratégicamente y no solo producir imágenes.

Pregunta 2. ¿Desde su experiencia docente, cómo definiría las competencias gráficas esenciales que debe desarrollar un estudiante de Diseño Gráfico a lo largo de su formación?

Las competencias esenciales permiten interpretar, conceptualizar y comunicar ideas de forma visual y efectiva. Destaca la observación, la composición y la síntesis visual como activadoras del pensamiento crítico. Considera fundamental la resolución de problemas visuales, ya que el diseño no consiste solo en algo estético, sino en responder a una necesidad concreta y construir soluciones a partir de ella.

Pregunta 3. ¿En qué medida considera que estas competencias gráficas, como la habilidad visual, el pensamiento creativo y el dominio de herramientas, ¿determinan el perfil profesional de un diseñador?

El diseñador necesita interpretar necesidades, conceptualizar y transformar ideas en soluciones visuales. Las metodologías diferencian a un profesional formado de uno autodidacta, pues mejoran la empatía con el usuario y relacionan esa necesidad con la respuesta gráfica. Hoy el perfil debe combinar competencias gráficas con manejo digital, y la IA, aunque facilita ciertas tareas, requiere criterio y sentido común para usarse bien.

Pregunta 4. En su asignatura, ¿qué estrategias o actividades utiliza para desarrollar el pensamiento creativo y las habilidades visuales de los estudiantes?

Usa lluvia de ideas, metáforas visuales, retórica y estudios de caso. En publicidad trabaja el sketch desde las primeras clases: aunque los estudiantes no tengan nivel de ilustración, siempre se parte del boceto y de múltiples pruebas para encontrar

la mejor solución. Esto les ayuda a justificar sus decisiones visuales y no depender solo de la IA, sino interpretarla críticamente.

Pregunta 5. ¿Considera que los talleres prácticos y los fundamentos teóricos actuales son suficientes para que los estudiantes desarrollen un nivel sólido de competencia gráfica? ¿Qué aspectos cree que quedan sin trabajarse?

Los talleres son indispensables, pero no siempre suficientes. La teoría proporciona fundamentos y los talleres permiten aplicarlos, pero hay competencias que requieren práctica experimental y real. Valora especialmente la improvisación visual y la tolerancia al error: los contextos académicos tradicionales se perciben como ficticios, mientras que los contextos reales generan aprendizajes más significativos.

Pregunta 6. Desde su perspectiva, en qué medida una actividad como los Duelos de Ilustración, que exige combinar dos temas distintos y resolverlos visualmente en cinco minutos, ¿puede ejercitar y fortalecer habilidades gráficas que el aula no siempre trabaja con esa intensidad?

Los considera una práctica muy ágil que fortalece la resolución gráfica rápida de problemas visuales. Los conceptos inesperados activan el pensamiento estratégico y creativo, obligan a una prototipada visual inmediato y refuerzan la síntesis y la creatividad visual. Aunque los estudiantes no siempre lo identifican así, se relaciona directamente con el Design Thinking en su etapa de ideación.

Pregunta 7. ¿Como define la creatividad aplicada dentro del diseño gráfico y por qué considera que es una competencia clave en el perfil del diseñador?

La creatividad debe aterrizar a un propósito de comunicación. No basta con saber usar software o generar ideas rápidas: el diseño debe ser funcional y contextualizado. En sus clases los estudiantes responden siempre a objetivos específicos y usan herramientas que generan alternativas reales, priorizando la resolución de problemas como competencia central del perfil del diseñador.

Pregunta 8. ¿Qué tan frecuentemente los estudiantes enfrentan en sus clases situaciones que los obliguen a resolver un problema visual de forma rápida, con restricciones de tiempo y bajo presión creativa?

Académicamente los proyectos suelen dar más tiempo, lo que limita la presión creativa. Sin embargo, usa dinámicas con post-its y papeles de colores en las primeras semanas para generar agilidad mental e improvisación. Aunque los estudiantes a veces recurren a la IA, el ejercicio activa igualmente el pensamiento rápido y las decisiones visuales en tiempo real.

Pregunta 9. ¿Considera que los Duelos de Ilustración, al imponer un tiempo límite y la necesidad de combinar conceptos imprevistos, desarrollan la capacidad de resolución creativa de problemas en los estudiantes? ¿Por qué?

Sí, totalmente. Los Duelos ayudan a interpretar información inesperada, conectar conceptos y construir ideas creativas y visualmente efectivas en pocos minutos. Activan el pensamiento lateral: creatividad aplicada, flexibilidad conceptual y reacción rápida. Los define como un entrenamiento acelerado del pensamiento práctico proyectual, alineado con el Design Thinking en su fase de ideación.

Pregunta 10. En su opinión, qué competencias gráficas específicas, como síntesis visual, expresividad, manejo de la composición o uso de herramientas, ¿se activan o consolidan con mayor intensidad en una actividad competitiva y lúdica como los duelos de ilustración?

Principalmente la narrativa visual: al dibujar se está narrando, contando algo. Los Duelos ayudan a que el diseñador priorice información, simplifique elementos visuales y genere ideas en muy poco tiempo. Lo definiría como un proceso de ideación competitiva que hace crecer las competencias del estudiante de manera concentrada e intensa.

Pregunta 11. ¿Recomendaría a sus estudiantes participar en los Duelos de Ilustración como un espacio complementario a su formación académica? ¿Qué beneficios concretos identificaría en esa participación?

Sí, porque fortalece habilidades de comunicación que en el aula a veces se inhiben. Los Duelos generan un entorno práctico y participativo que complementa distintos estilos de aprendizaje, mejoran la seguridad al tomar decisiones visuales y activan competencias que los estudiantes no siempre ejercitan dentro del aula.

Pregunta 12. ¿De qué manera podría usted, como docente, integrar o recomendar el uso de un material editorial de los Duelos de Ilustración dentro de su asignatura como recurso complementario para el desarrollo creativo de sus estudiantes?

Lo integraría como disparador creativo en dinámicas de sketch rápido y análisis visual. Ya lo aplica en publicidad: ejercicios donde los estudiantes mezclan ideas gráficas, recortan, dibujan y toman decisiones en tiempos acotados. Sugiere incluir apoyo de un experto en sketch, pues esa habilidad se trabaja en segundo y tercer semestre y se olvida hasta séptimo. Concluye que diferenciarse en el mercado depende del pensamiento estratégico, que los Duelos activan eficazmente.

Análisis e interpretación

La entrevista realizada al docente de la carrera de Diseño permite identificar que las competencias gráficas no son entendidas únicamente como habilidades técnicas de dibujo, composición o manejo de herramientas, sino como un conjunto integral de capacidades vinculadas con la observación, la conceptualización, la síntesis visual, la creatividad y la resolución de problemas. Desde su experiencia, el diseño gráfico debe asumirse como un proceso de pensamiento estratégico, donde el estudiante no solo produce imágenes, sino que interpreta necesidades, analiza contextos y plantea soluciones visuales funcionales. Esta perspectiva permite reconocer la necesidad de formar diseñadores capaces de argumentar sus decisiones gráficas y responder a problemas concretos mediante procesos metodológicos, como el Design Thinking. En este sentido, el docente señala que las competencias gráficas esenciales se fortalecen a partir de la relación entre teoría, práctica y experimentación. Aunque los fundamentos teóricos y los talleres prácticos son necesarios, no siempre bastan para desarrollar habilidades creativas en situaciones reales o depresión. Por lo que las dinámicas ágiles con el bocetaje rápido, la lluvia de ideas, el uso de metáforas visuales y la resolución inmediata de problemas, permite activar con mayor intensidad la creatividad aplicada, la improvisación visual y la tolerancia al error.

Respecto a los duelos ilustración, experto los considera una actividad pertinente para trabajar habilidades que no siempre se desarrollan con la misma fuerza dentro del aula. La combinación de tema sin esperados, límite de tiempo y resolución visual de una consigna exige que el estudiante active procesos cognitivos para

responder a las necesidades del momento. Desde su interpretación esta dinámica se relaciona directamente con la etapa de ideación del Design Thinking ya que demanda generar respuestas creativas en poco tiempo, evaluar alternativas y convertirlas en una propuesta gráfica concreta.

Otro aspecto relevante de la entrevista es el aporte de los duelos al fortalecimiento de la narrativa visual. El docente señala que dibujar no consiste únicamente en representar imágenes, sino también en comunicar una idea. Por esta razón la actividad obliga al estudiante a priorizar información, simplificar elementos visuales y construir una solución gráfica comprensible en un tiempo limitado. Esta lectura permite entender que el duelo no solo ejercita la destreza técnica sino también la capacidad comunicativa del estudiante, especialmente en aspectos como claridad visual expresividad, composición y toma de decisiones.

Finalmente, el entrevistado considera que los duelos de ilustración pueden funcionar como un recurso complementario dentro de la formación académica, sobre todo como disparador creativo en asignaturas relacionadas con publicidad, representación visual y producción gráfica. Su recomendación valida la potencia de diseñar un material editorial o kit de aplicación que organice esta dinámica y facilite la integración en espacios formativos de manera más estructurada.

En conclusión, la entrevista evidencia que, aunque el duelo no sustituye al proceso académico formal, si puede fortalecer competencias gráficas específicas mediante una experiencia práctica, lúdica, rápida y orientada a la resolución creativa de problemas.

2.8.4.3. Entrevista a experta en Formación creativa estudiantil

Dra. Ph.D. María de los Ángeles Mayorga - Docente Universitaria y Gerente Investigador de EMCASIN.

Pregunta 1. ¿En qué contextos educativos ha aplicado la gamificación y que cambios ha notado en el desarrollo creativo de los estudiantes cuando se usa este enfoque?

La gamificación se utiliza en múltiples contextos educativos desde la educación infantil hasta la educación superior y corporativa, la finalidad de esta es la transformación del aprendizaje, con el uso de mecánicas de juego. Una de las áreas de amplia utilización es en el desarrollo creativo, porque impulsa cambios positivos al eliminar el miedo, el error y fomentar el pensamiento lateral y la motivación intrínseca.

Karl Kapp (2012), refiere que la gamificación utiliza la estética y la mecánica de juego en los contextos educativos con la finalidad de alcanzar un compromiso profundo. La inserción de elementos lúdicos desarrolla en los estudiantes la motivación y facilita la exploración del conocimiento de manera flexible, fluidez y creativa. Los pilares del aprendizaje gamificado que propone Kapp (2012), es la motivación intrínseca, la fluidez, la flexibilidad, creatividad y la conexión social. Es decir, se aplica reglas claras y múltiples caminos de selección para el desarrollo del pensamiento lateral e impulsando la retención del conocimiento.

Pregunta 2. ¿Si tuviera que explicarle a alguien la diferencia real entre una metodología tradicional y una metodología activa o ramificada, como lo haría? ¿Que cambia concretamente en el estudiante?

Las metodologías tradicionales se caracterizan por ser pasivas, centradas en la memorización, en donde el docente actúa como trasmisor de la información y el estudiante escucha, toma apuntes y memoriza el examen. La información fluye en una sola dirección Mientras que, en las metodologías activas y gamificadas el estudiante se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje, fomenta la resolución de problemas, el desarrollo del pensamiento crítico y la motivación a través juego y la práctica. El aprendizaje se basa en la acción y el descubrimiento, el conocimiento se construye a través de proyectos, debates o retos gamificados. Se aprende a través de la experimentación.

En la metodología tradicional se evalúa a través de exámenes estandarizados y se centra en la memorización, aquí el error se penaliza y se asocia con el fracaso. No obstante, en la metodología activa se evalúa el progreso, el proceso y las competencias con el uso de rúbricas y autoevaluaciones. El error se lo considera con parte natural del aprendizaje y lo ve como una oportunidad de mejora.

Pregunta 3. Las carreras de diseño y artes visuales tienen una naturaleza bastante particular. ¿Cree que ese perfil las hace más receptivas a enfoques basados en juego, reto o competencia creativa?

La formación de profesionales en las carreras de diseño y artes se fundamenta en la iteración, la crítica constructiva y la resolución de problemas visuales. El perfil de los estudiantes de diseño se caracteriza sobre todo por tener un pensamiento divergente, desarrollo de la tolerancia y la ambigüedad, así como la resolución de problemas visuales y sus competencias se alinean de manera significativa y natural con la lógica del juego.

Esta disciplina normalmente se alinea y acostumbra a las dinámicas de proyecto a través de la cultura del taller. Estos profesionales disparan el pensamiento lateral son creativos, disfrutan de la resolución de problemas visuales y de autoexpresión. Sin embargo, es evidente la evaluación interactiva, porque su producto final se somete a constante revisión. Las diferentes mecánicas del juego, contribuyen a la normalización, retroalimentación continua y la reducción del miedo al bloque creativo. No obstante, Santos-Vilalba et al, refieren que la naturaleza proyectual y experimental de las carreras de diseño y artes fomenta la integración de mecánicas de reto, tiempo limitado y de evaluación por pares si provocar distorsión en el desarrollo de los objetivos formativos. Estos expertos manifiestan que, si la competencia creativa se encuentra bien estructurada, acompañada de rúbricas claras y de retroalimentación constructiva se fomenta una mejora continua sin generar ansiedad.

Pregunta 4. ¿Dónde siente que las metodologías tradicionales se quedan cortas cuando el objetivo es desarrollar pensamiento creativo e innovación gráfica en estudiantes de diseño?

Al momento en que las metodologías tradicionales priorizan la memorización, reproducción de conocimientos sobre la generación de nuevas ideas se quedan cortas, porque limitan el desarrollo del pensamiento creativo e innovador, pues la originalidad exige entender el contexto, empatizar con los usuarios y promover el error como parte del aprendizaje.

Dentro de las limitaciones relevantes que presenta la metodología tradicional es porque se tiene una obsesión por el resultado y no por el proceso del pensamiento,

se centran en el producto final caracterizado sobre todo por lo estético por encima de lo conceptual y de resultados de investigación. Además, las clases se estructuran como tutoriales de software, dejando de lado la conceptualización, la semiótica y la teoría de la composición. Por esta razón, los estudiantes se convierten en operadores de herramientas y carecen de voz propia, de ahí que los estudiantes cuando falla el programa no saben cómo resolver problemas visuales de forma autónoma.

Por esta razón es fundamental que en la actualidad el desarrollo de la enseñanza creativa debe realizarse bajo entornos que permitan la experimentación, que permita fallar y rehacer en ciclos rápidos.

Pregunta 5. ¿Cuándo se quiere estimular la creatividad bajo presión y con incertidumbre, la gamificación tiene ventajas claras frente a otros enfoques activos? ¿Cuáles destacaría?

La gamificación para la estimulación de la creatividad bajo presión y con incertidumbre, frente a otros enfoques activos se caracteriza por la utilización de mecánicas lúdicas que contribuyen a la transformación de la presión e incertidumbre en un reto estimulante en lugar de verlo como una amenaza. Se centra en la disminución de la parálisis por análisis, es decir establece reglas claras en un tiempo finito, lo que hace que los estudiantes tomen decisiones de manera rápidas, evitando el estancamiento de los equipos en escenarios de incertidumbre.

La gamificación, fomenta un entorno seguro para el error, es decir, que contribuye al desarrollo de una mentalidad donde equivocarse es parte del juego, lo que disminuye el miedo al fracaso. El uso de narrativas, avatares, el progreso visible a través de las insignias y niveles, hace que los estudiantes mantengan el compromiso alto incluso cuando las tareas resultan complejas o ambiguas.

El trabajar bajo tiempos finitos contribuye agilizar la retroalimentación, permitiendo la evaluación de ideas y realizar pivotes en tiempo real, esto acelera el aprendizaje y la generación de nuevas ideas. Fomentando la inteligencia emocional para situaciones de incertidumbre. Las dinámicas lúdicas alivian las tensiones grupales, estimulan la cohesión y la colaboración entre los participantes.

Pregunta 6. Los Duelos de Ilustración tienen elementos como competencia entre pares, reglas claras, decisiones rápidas y evaluación por juez. Desde la gamificación, ¿qué valor pedagógico le ve a esa combinación de elementos?

Los duelos de ilustración representan una combinación que integra principios pedagógicos sólidos como la competencia entre pares, el desarrollo de reglas claras, la toma rápida de decisiones y la evaluación por jueces especializados. Estos elementos configuran un entorno de prácticas deliberadas para la creatividad.

Es decir, que la combinación de competencias, reglas, rapidez y evaluación externa representan un motor significativo del aprendizaje activo, en donde la gamificación transforma el proceso creativo en una experiencia inmersiva que impulsa el desarrollo de habilidades técnicas y blandas de manera natural.

La sinergia de estos principios tiene un valor pedagógico que contribuye a fomentar la motivación intrínseca y el desafío, es decir, los estudiantes superan sus propios límites, aprendiendo de sus aciertos y errores en comparación con otros. Previenen la frustración y aportan estructura y seguridad, esto ayuda a los estudiantes a entender y fomentar el pensamiento crítico y estratégicos. Las decisiones rápidas estimulan la síntesis mental y la agilidad para la resolución de problemas bajo presión. Los estudiantes automatizan su conocimiento y confían en su propia intuición artística. La evaluación de jueces promueve la resiliencia y el manejo de la crítica constructiva y desarrollan la capacidad de análisis para iterar y mejorar de manera rápida.

Pregunta 7. Hay una diferencia entre que la actividad la evalúe el público y que la evalúe un juez especialista con rúbrica. En términos pedagógicos, ¿qué cambia con esa distinción, ¿tanto en la percepción de la actividad como en la motivación del participante?

La evaluación realizada por el público tiende a privilegiar los aspectos emocionales o impacto inmediato, tiene un gran peso subjetivo y puede no alinearse con los objetivos de aprendizaje. Es subjetiva emocional y se basa en la simpatía, el impacto visual o el carisma. Se percibe como un espectáculo o concurso de popularidad. La percepción es que se gana por popularidad, por lo que en la mayoría de casos se la considera injusta.

Mientras que, la evaluación realizada por jueces con rúbrica esta prioriza el rigor formativo sobre la popularidad, desplaza la motivación desde el lucimiento externo hacia lo que representa el dominio técnico y el crecimiento personal. Esta es objetiva, transparentes y se basa en criterios técnicos preestablecidos conocidos como rúbrica. Se la percibe como un reto académico-profesional.

La rúbrica permite a los estudiantes o participantes a comprender no solo el resultado, sino los procesos que se debe mejorar porque orienta a la autoevaluación y metacognición, refuerza la motivación de competencia al mostrar las rutas claras de progreso. Es necesario, establecer el cambio pedagógico cuando el objetivo es la evaluación de competencias específicas, el apoyo del jurado con rúbrica es indispensable, pues garantiza justicia, estandarización y un diagnóstico claro de fortalezas y debilidades. Sin embargo, si el objetivo es fomentar la expresión artística o el impacto comunicativo, el público constituye el mejor medidor.

No obstante, se recomienda dentro de contextos educativos combinar ambas estrategias porque una rúbrica para evaluar el dominio técnico y el proceso, y el voto del público para evaluar la capacidad de conexión y comunicación del participante.

Pregunta 8. ¿Para qué una actividad extracurricular competitiva y lúdica sea tomada en serio como espacio de formación creativa y no solo como entretenimiento, que condiciones pedagógicas debería cumplir?

Las condiciones pedagógicas que se deben cumplir para que una actividad extracurricular competitiva y lúdicas se la considere dentro del proceso de formación creativa debería cumplir con las siguientes condiciones: tener objetivos de aprendizaje explícitos que se alineen con las competencias del perfil profesional. Tener un diseño de retroalimentación formativa que permita la iteración y mejora. Establecer rúbricas de evaluación transparentes. Una integración curricular flexible para que las actividades no se consideren como aisladas. Finalmente, debe permitir la reflexión cognitiva guiadas que ayude a los estudiantes a una adecuada transferencia de conocimientos a otros contextos.

Es decir que las actividades extracurriculares competitivas deben consolidarse como un espacio de formación creativa done el juego y la competencia sean los medios que incidan de manera directa en el desarrollo personal con un enfoque cooperativo e

intrapersonal en lugar de hipercompetitivo. Cada dinámica debe ser planificada con objetivos de aprendizaje claros y no improvisados. Debe existir un sistema de retroalimentación constantes centrado en el análisis de errores e interacción creativa.

Pregunta 9. En los Duelos de Ilustración, el participante tiene que combinar dos temas imprevistos y resolverlos visualmente en cinco minutos. ¿Qué procesos cognitivos y creativos cree que se activan en ese tipo de situación?

En los duelos de ilustración, bajo presión se desata una tormenta cognitiva en donde el cerebro combina la asociación remota, la recuperación de memoria semántica y la atención ejecutiva. Desde un enfoque creativo se activa el estado de fluidez, es decir, el desarrollo del pensamiento divergente que rápidamente se filtra hacia la síntesis visual conocida como pensamiento convergente, obligando al participante a priorizar la iconicidad y la metáfora visual sobre el detalle técnico.

Los procesos cognitivos y creativos que contribuirán a la combinación de imprevistos y la resolución visual en cinco minutos de duelos de ilustración se pueden sugerir: (i) la activación de redes semánticas, en donde el participante al momento que recibe los temas imprevistos hace que el cerebro busque en su mente o memoria a largo plazo conceptos, símbolos y arquetipos que se relacionen con el tema. (ii) fluidez y pensamiento divergente, es decir genera lluvia de ideas aceleradas, en donde el participante descarta las asociaciones más obvias. (iii) inhibiciones cognitivas, es decir el bloque de distracciones con el apoyo del lóbulo frontal. (iv) traducción visoespacial, el participante transforma de manera rápida la información abstracta y verbal en líneas, formas y composición. Finalmente, el participante toma decisiones bajo presión, es decir el cerebro utiliza atajos mentales y prioriza la claridad del mensaje, el contraste visual y la síntesis.

Pregunta 10. Podría clasificarse a los Duelos de Ilustración como una forma de gamificación aplicada a la formación creativa en diseño? ¿Qué criterios pedagógicos habría que revisar para poder decirlo con fundamento?

Los duelos de ilustración pueden ser considerados como una forma de gamificación, porque se desarrollan dinámicas donde los estudiantes enfrentan retos, bajo reglas, tiempos límites y criterios de evaluación concretos. Además, aplican mecánicas de juego en entorno no lúdicos para fomentar el compromiso, la creatividad

y la agilidad. Finalmente aplica mecanismos de progresión y reconocimiento que refuercen la motivación intrínseca; y permite la construcción de espacios de reflexión que permitan transferir lo aprendido. Como advierte Torres-Toukoumidis et al. (2020), la gamificación requiere fundamentación teórica para evitar su reducción a "puntos y premios" sin impacto educativo.

Pregunta 11. Desde su perspectiva como especialista, ¿qué debería tener ese material editorial para que realmente funcione como respaldo metodológico y no quede solo como una guía de reglas?

Para que un material editorial pueda considerarse como un auténtico respaldo metodológico y no meramente como una lista de normas o un manual estricto, es fundamental que evolucione de ser simplemente un recetario a convertirse en un documento que fomente el pensamiento crítico y la capacidad de tomar decisiones estratégicas de manera autónoma. Como experto en la materia, considero que los elementos fundamentales a tener en cuenta son:

(1) En primer lugar, es fundamental contar con una sólida fundamentación teórica que explique detalladamente los principios pedagógicos y creativos que sustentan la actividad propuesta. Esta base teórica servirá como sustento para el desarrollo de la sesión y garantizará su coherencia y efectividad. (2) Asimismo, es imprescindible disponer de una completa guía de facilitación que contenga diversas estrategias para la preparación, ejecución y cierre de la sesión. Esta guía debe incluir recomendaciones sobre la gestión de tiempos, la retroalimentación a los participantes y la resolución de posibles conflictos que puedan surgir durante el desarrollo de la actividad. (3) Por otro lado, resulta necesario contar con rúbricas adaptables que permitan evaluar tanto los procesos como los productos generados en la actividad. Estas rúbricas deben incluir criterios de calidad estética y conceptual que faciliten una evaluación objetiva y detallada de los trabajos realizados por los participantes. (4) Finalmente, se recomienda incorporar recursos de reflexión adicionales, como preguntas guía o bitácoras de seguimiento, que fomenten la metacognición y la transferencia de los aprendizajes obtenidos durante la actividad

Análisis e interpretación

La entrevista a la experta en ciencias de la educación evidencia que la gamificación constituye una estrategia pertinente para estimular la formación creativa estudiantil, especialmente porque sirve para transformar la presión, incertidumbre y el error en elementos propios del aprendizaje. Desde la perspectiva de la experta, las metodologías activas gamificadas permiten que el estudiante deje de ocupar un rol pasivo participe de manera más directa en su aprendizaje. A través de retos, exploración, toma de decisiones y resolución de problemas, el estudiante asume una posición más protagónica dentro del proceso formativo. Resultando especialmente importante en carreras como diseño y artes visuales, donde la creatividad, la experimentación y la capacidad de trabajar con incertidumbre son parte esencial de la formación

La entrevistada también señala que las metodologías tradicionales pueden resultar limitadas cuando priorizan la memorización, el resultado final o el dominio técnico de herramientas por encima del proceso creativo. En cambio, las actividades basadas en juego, reto y competencia favorecen procesos como el pensamiento lateral, la fluidez de ideas, la asociación de conceptos, la síntesis visual y la toma de decisiones bajo presión. En el caso de los duelos de ilustración, la combinación de temas imprevistos, tiempo limitado, reglas claras y evaluación externa genera un espacio de práctica creativa intensiva, donde el estudiante debe transformar rápidamente ideas abstractas en soluciones visuales concretas.

Finalmente, la entrevista permite interpretar que los duelos de ilustración pueden considerarse una forma de gamificación aplicada a la formación creativa en diseño siempre que cuenten con objetivos pedagógicos definidos, rúbricas de evaluación, retroalimentación formativa y espacios de reflexión. Desde esta perspectiva el material editorial no debería limitarse a presentar reglas sino a funcionar como un respaldo metodológico para planificar, ejecutar, evaluar y mejorar la actividad.

Por ello, su aporte refuerza la necesidad de que la propuesta incluya fundamentos teóricos, guía de facilitación, criterios de evaluación, recursos de reflexión y orientaciones que permitan transferir lo aprendido a otros contextos creativos.

2.8.4.4. Entrevista a experto en Expresión gráfica

Mg. David Jiménez - Docente investigador, carrera de Diseño Gráfico - Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Pregunta 1. ¿Desde su trayectoria en diseño, como entiende la expresión gráfica? ¿La ve más como una habilidad técnica o como algo que define la manera en que un diseñador piensa y comunica?

No somos artistas como tal, pero debemos tomar elementos artísticos para generar mensajes visuales efectivos. Es un ejercicio constante de experimentación artística encaminado al diseño gráfico, donde la parte técnica (composición, retórica de la imagen, sintaxis visual) y la artística están siempre en comunicación.

Pregunta 2. ¿En su experiencia, hay una relación directa entre saber sintetizar una idea en una sola imagen y el nivel de madurez visual de un diseñador? ¿Como cree que se llega a desarrollar esa capacidad?

Sí, totalmente. La madurez del diseñador está ligada a la experiencia y al bagaje cultural. Es fundamental que los estudiantes consuman todo tipo de contenido audiovisual: películas, música, videojuegos, museos. Las falencias de cultura general se reflejan en la calidad del trabajo visual.

Pregunta 3. El pensamiento visual, esa habilidad de organizar y comunicar ideas a través de imágenes, ¿es algo que se puede entrenar o cree que hay diseñadores que simplemente lo tienen más desarrollado de forma natural? ¿Qué situaciones o ejercicios lo potencian más?

Está relacionado con el talento innato, pero ese talento hay que entrenarlo constantemente. De nada sirve tenerlo si no se practica. Existen casos de personas sin formación que superan a diseñadores con más experiencia, por lo que también es algo subjetivo.

Pregunta 4. Cuando un diseñador trabaja bajo presión de tiempo y con temas que no eligió, como pasa en los Duelos de Ilustración, ¿qué recursos del lenguaje visual cree que aparecen primero: la línea, el color, la composición? ¿A qué lo atribuye?

Bajo presión, muchos recurren al sistema rudimentario de 'bolitas y palitos'. Quienes tienen más dominio esquematizan la composición por bloques desde el inicio. Eso revela quién está realmente entrenado. La causa principal suele ser falta de interés, no de talento.

Pregunta 5. Hay una diferencia grande entre ilustrar un tema y construir una historia visual a partir de él. ¿En su opinión, el hecho de que en los duelos se combinen dos temas distintos obliga al participante a ir más allá de la representación literal?

Claro. El ambiente de presión e instantaneidad puede generar resultados muy interesantes, incluso sorprendentes para el propio participante. Recuerda haber visto un duelo hace años y le pareció una experiencia intensa y creativa.

Pregunta 6. Cuando usted trabaja rápido, los principios de composición como el equilibrio o la jerarquía son decisiones que toma conscientemente o simplemente salen? ¿Y en ese sentido, cree que cinco minutos son suficientes para que esos principios aparezcan en una ilustración de duelo?

Para quien sabe, son conscientes. Pero hay alumnos de primer semestre que, sin conocer la regla de tercios ni la proporción áurea, hacen composiciones avanzadas porque han consumido muchas imágenes. Los que tienen referentes siempre destacan por encima de los que no los tienen. Sí, completamente. No para algo muy detallado, pero sí para algo básico.

Pregunta 7. En semiótica hablamos de denotación y connotación: la imagen que describe y la imagen que significa algo más. En su criterio, la presión y la imprevisibilidad de los duelos llevan al participante a construir imágenes con más carga de significado, ¿o más bien los empuja a soluciones rápidas y literales?

Depende del nivel de cultura general y la cantidad de imágenes consumidas. En clase combate el literalismo con ejercicios disruptivos: prohíbe usar elementos obvios en logos. El logo de Apple es una manzana, y Apple no vende manzanas.

Pregunta 8. La metáfora visual es quizás el recurso más exigente del lenguaje gráfico. ¿Cree que una actividad como los Duelos de Ilustración puede entrenar esa capacidad, o el tiempo y las condiciones del formato lo hacen poco viable?

Sí pueden. Sugiere aumentar la dificultad de forma progresiva: primer round 10 min, segundo 8 min, tercero 5 min. Relata un ejercicio reciente con estudiantes que consistió en fusionar animales con objetos cotidianos con tiempos variables, con resultados muy creativos.

Pregunta 9. Si un juez evaluara las ilustraciones del duelo con criterios semióticos, ¿qué aspectos deberían pesar más en la rúbrica: la claridad del signo, la interpretación temática, el estilo personal? ¿Cómo los jerarquizaría usted?

Lo primero sería penalizar el literalismo. El objetivo es que la imagen transmita significado sin recurrir a elementos obvios. Ejemplo: para el tema ‘Flash + chica asiática’, una solución valiosa sería representar a la chica realizando una acción que sugiera velocidad, sin el traje del superhéroe.

Pregunta 10. Siendo honesto, cree que los Duelos de Ilustración realmente desarrollan la expresión gráfica en estudiantes de diseño, ¿o son más un ejercicio de velocidad? ¿Qué del formato ayuda y que limita ese desarrollo?

Ambas cosas. Tanto que planea aplicarlos en su clase de ilustración. Pide que le compartan el formato para implementarlo y compartir los resultados.

Pregunta 11. ¿Qué valor le ve a que un estudiante de diseño se exponga repetidamente a tomar decisiones gráficas rápidas frente a un juez especialista? ¿Cree que esa presión acumulada termina mejorando su pensamiento visual o puede tener efectos contrarios?

Puede ser de doble filo: algunos se desaniman. Lo compara con el gimnasio: los resultados no son inmediatos, pero con práctica constante y límites de tiempo establecidos, el desarrollo es evidente. Desde lo profesional, es 100% beneficioso.

Pregunta 12. Si los Duelos de Ilustración tuvieran un set box con las tarjetas temáticas, una guía de la actividad y la rúbrica para el juez, ¿cree que ese material podría cambiar la percepción de la actividad y mejorar la experiencia de quienes participan? ¿Que tendría que comunicar ese objeto para lograrlo?

Le parece genial porque otorga más relevancia y peso a la actividad. Un producto físico motiva a los participantes. Menciona el potencial coleccionable del

material, algo que conecta naturalmente con diseñadores y artistas. Sería un factor muy beneficioso para la experiencia del evento.

Análisis e interpretación

La entrevista al experto en expresión gráfica nos permite comprender que esta competencia no se limita a una habilidad técnica, sino que representa una forma de pensamiento visual y comunicación estratégica. Desde su perspectiva, el diseñador no actúa únicamente como artista, sino como un comunicador visual, que toma recursos del arte, la composición, la retórica de la imagen y la sintaxis visual para construir mensajes efectivos. Esto evidencia que la expresión gráfica combina técnica, cultura visual, experimentación y capacidad comunicativa, por lo que su desarrollo depende tanto de la práctica constante como del consumo de referentes visuales, culturales y audiovisuales.

El entrevistado destaca que la madurez visual de un diseñador se relaciona directamente con su capacidad para sintetizar ideas y construir imágenes con significado. En este sentido, señala que los estudiantes con mayor bagaje visual suelen resolver mejor los problemas gráficos, incluso cuando no dominan formalmente ciertos principios compositivos. Además, sostiene que dinámicas como los duelos de ilustración pueden activar recursos como la composición básica, la metáfora visual, la interpretación temática y la capacidad de evitar soluciones literales, especialmente cuando los participantes son enfrentados a temas imprevistos y restricciones de tiempo.

Respecto a los duelos de ilustración, el experto considera que la actividad puede fortalecer la expresión gráfica, aunque también reconoce que puede funcionar como un ejercicio de velocidad si no se estructura adecuadamente. Por ello, sugieren que el formato debe incorporar dificultad progresiva, criterios de evaluación claros y una rúbrica que valore la claridad del signo, la interpretación temática y la capacidad de superar el literalismo. Finalmente, valora positivamente la propuesta del set box, ya que un material físico con cartas temáticas, guía y rúbrica daría mayor peso metodológico a la actividad, mejoraría la experiencia del participante y reforzaría su percepción como herramienta formativa y no solo entretenimiento.

2.8.4.5. Entrevista a experto en Procesos creativos

Mg. Diego Vainesman - Director de diseño y experto en narrativa visual, branding y tipografía.

Pregunta 1. ¿Desde su experiencia en narrativa visual y branding, como describe el proceso creativo que sigue al momento de desarrollar un concepto visual desde cero hasta su representación gráfica final?

Todo parte de entender al cliente y su producto. Primero se hace un research de la competencia y el mercado, y a partir de ahí se aplica ingenio y creatividad para lograr algo único. Con más de 30 años de experiencia, el proceso se vuelve más automático: escucha al cliente y las soluciones emergen de caminos ya recorridos.

Pregunta 2. ¿Qué lugar ocupa la ilustración dentro de sus procesos creativos profesionales? ¿La considera una herramienta de exploración conceptual, de comunicación o ambas a la vez?

Hoy la ilustración cumple un rol más conceptual que práctico. La IA puede generar imágenes atractivas, pero carece de la capacidad de pensarlas. Un buen ilustrador o diseñador con sólidos conceptos puede lograr cosas increíbles, con o sin IA. Todo debe partir de la base conceptual, no de lo estético.

Pregunta 3. ¿Como describiría el proceso interno que ocurre cuando un diseñador recibe un concepto abstracto o inesperado y debe traducirlo en una imagen? ¿Qué etapas cognitivas y creativas identifica en ese recorrido?

Es como el ajedrez: con la experiencia, el cerebro ya ha recorrido ciertos caminos y los reconoce. Los archivos mentales acumulados a lo largo de los años permiten responder más rápido. Para quien lo enfrenta por primera vez es difícil, pero todos pasan por eso.

Pregunta 4. En los Duelos de Ilustración, el participante recibe dos temas distintos al mismo tiempo y debe asociarlos en una sola propuesta visual en cinco minutos. Desde su perspectiva en narrativa visual, ¿qué mecanismos de asociación de ideas y síntesis conceptual se ponen en juego en ese tipo de ejercicio?

Se pone en práctica la experiencia personal de cada uno. Estos ejercicios exigen una velocidad mental mucho mayor que otros proyectos. Lo compararía con los Juegos

Olímpicos: correr 100 metros vs. la maratón — ambos son atletas geniales, pero no necesariamente el que triunfa en uno triunfa en el otro.

Pregunta 5. ¿Qué rol cumple la interpretación personal del concepto dentro de un proceso creativo sólido? ¿Considera que existe una diferencia entre ilustrar literalmente un tema y construir una narrativa visual a partir de él?

Prefiere la narrativa visual. Una ilustración es mucho más interesante cuando transmite una historia y el espectador puede imaginar cosas que están sucediendo. Lo puramente decorativo puede ser hermoso, pero una narrativa le da profundidad y contexto a la imagen.

Pregunta 6. ¿Como influye la elección del medio, ya sea analógico como el lápiz o marcador, o digital como tableta o software, en la forma en que un diseñador desarrolla y comunica una idea visual?

El medio debe responder al concepto, la idea y el destinatario. Lo compara con elegir los materiales de un departamento: acuarela para algo orgánico y estético, digital para un cliente de ingeniería. No hay un medio mejor, sino el más adecuado para cada propósito.

Pregunta 7. En los Duelos de Ilustración, el participante debe ejecutar su propuesta en el medio que domine en solo cinco minutos. ¿Considera que la restricción de tiempo y la libre elección del medio pueden revelar el nivel real de dominio creativo y técnico de un diseñador? ¿Por qué?

Depende de cada persona. Así como hay distintos tipos de atletas, hay diseñadores que brillan en 2 minutos y otros en 10. No se puede pintar a todos con la misma brocha: cada uno tiene habilidades distintas y un tiempo más adecuado para expresar lo que realmente quiere.

Pregunta 8. ¿Qué diferencia existe entre una ilustración decorativa y una ilustración conceptual? ¿Qué habilidades específicas requiere un diseñador para lograr comunicar una idea compleja a través de una imagen sintética?

Necesita tanto la parte creativa (conceptual) como la ejecutiva. Hay personas con conceptos muy altos, pero ejecución débil, y viceversa. Las ideas mediocres bien

ejecutadas suelen verse mejor que grandes conceptos mal ejecutados. La clave es equilibrar ambas capacidades.

Pregunta 9. El boceto rápido es una de las herramientas fundamentales del pensamiento visual. ¿Como considera que la práctica constante del bocetado bajo presión, como ocurre en los Duelos de Ilustración, contribuye al desarrollo de la agilidad creativa y la precisión conceptual en un diseñador?

Existe una relación simbiótica entre el cerebro y la mano: ambos se necesitan mutuamente. Con práctica, el traslado del cerebro a la mano se vuelve más rápido. Si uno de los dos falla, el resultado lo refleja. El bocetado frecuente acelera ese canal de comunicación interno.

Pregunta 10. Desde su experiencia en branding y narrativa visual, ¿qué criterios estéticos y conceptuales debería considerar una rúbrica de evaluación para que un juez especialista pueda valorar con objetividad una ilustración producida bajo las condiciones de los Duelos de Ilustración?

Sugiere analizar los trabajos ganadores históricos para identificar patrones. Los criterios base serían trazo, color y concepto, con mayor ponderación al concepto. Plantea la pregunta clave: ¿se premia una obra creativa incompleta o una mediocre terminada? En lo profesional se entrega lo terminado; al contratar talento, se valora el potencial creativo.

Pregunta 11. Un manual editorial que documente los Duelos de Ilustración, incluyendo su estructura, dinámicas, referentes visuales y criterios de evaluación especializada, podría convertirse en una herramienta que no solo organice la actividad, ¿sino que también enriquezca el vocabulario visual y creativo de quienes participan en ella?

Cien por ciento. Sería valioso para participantes y jurados por igual, al establecer criterios consistentes. Sugiere asignar distintos pesos a cada criterio (el concepto podría valer el doble que el color), crear un 'menú de puntuación' claro, y poner fecha en la tapa porque el manual debería ir evolucionando con el tiempo.

Análisis e interpretación

La entrevista evidencia que el proceso creativo en diseño parte de la comprensión del contexto, el cliente, el producto y la competencia, antes de llegar a una solución visual. Para el experto, la ilustración no debe entenderse únicamente como una herramienta estética, sino como un recurso conceptual capaz de comunicar ideas con profundidad. En este sentido, el valor de la propuesta gráfica depende tanto de la calidad visual como de la solidez del concepto que la sostiene por lo que el diseñador debe equilibrar creatividad, ejecución técnica y narrativa visual.

En relación con los duelos de ilustración, el entrevistado señala que la combinación de temas imprevistos y el límite de tiempo activan procesos de asociación rápida, síntesis conceptual y toma de decisiones. Sin embargo, también advierte que no todos los diseñadores responden igual bajo presión, ya que algunos requieren más tiempo para desarrollar mejor sus ideas. Aun así, considera que el ejercicio de bocetado bajo presión puede fortalecer la agilidad creativa, la precisión conceptual y la conexión entre pensamiento y ejecución manual.

Finalmente, el experto considera que un manual editorial o set box puede aportar valor real a la actividad si organiza la dinámica, define criterios de evaluación y orienta tanto a participantes como a jueces. Destaca que la rúbrica debería valorar aspectos como concepto, trazo y color, dando mayor peso a la idea visual. Esto permite interpretar que la propuesta no solo serviría para ejecutar el duelo, sino también para fortalecer el vocabulario visual, mejorar la evaluación y convertir la actividad en una experiencia formativa más clara y estructurada.

2.8.4.6. Entrevista a experto en Duelos de ilustración

Mg. Andrés Abad - Diseñador gráfico e Ilustrador Profesional

Pregunta 1. ¿Cuál fue su rol específico dentro del equipo que creo los Duelos de Ilustración y cómo surgió la idea original de estructurar la actividad con el formato actual de tarjetas, tiempo límite y enfrentamiento entre participantes?

Su rol fue más el de ejecutor que de creador de la idea. La iniciativa surgió espontáneamente entre Jairo Abad, Sebastián Haro, Sherson Mantilla y Bryan Cuazapaz: estaban conversando y notaron que no existía ninguna dinámica que ponga a alguien a dibujar bajo presión real. Se inspiraron en la adrenalina de programas tipo Master Chef. El primer duelo fue un viernes en la noche, completamente improvisado,

con artistas del círculo social. El formato de tarjetas nació de la necesidad de hacer el juego limpio y aleatorio.

Pregunta 2. Desde su perspectiva como creador, cuál era el objetivo principal que buscaban al diseñarlo: ¿era prioritariamente formativo, competitivo, lúdico o una combinación de estos? ¿Como ese objetivo se refleja en la estructura actual?

La intención principal siempre fue que llegue a más personas y que generen esa adrenalina de dibujar algo impensado compitiendo contra alguien con el mismo interés. No fue un proyecto maquinado: fue muy espontáneo. Con el tiempo creció exponencialmente, llegó a otros países y fue una sorpresa positiva. Considera que la actividad sí refleja su esencia original: sacar al artista de su zona de confort y demostrar versatilidad en tiempo limitado.

Pregunta 3. Tras las ediciones realizadas hasta ahora, como evaluaría en términos generales el nivel de consolidación de los Duelos de Ilustración como actividad: ¿considera que ya tiene una identidad y estructura sólida, o aún se encuentra en proceso de definición?

Considera que los Duelos evolucionaron mucho, especialmente desde que Alex y Carlos tomaron la batuta y los llevaron a Ambato. Siente que la identidad está clara: la esencia de que no hay reglas rígidas, que vale mientras la idea sea clara y el dibujo esté bien. Lamenta que la pandemia los frenó en un momento de gran crecimiento, pero confía en que seguirá evolucionando.

Pregunta 4. Considerando los elementos estructurales actuales, como el tiempo de cinco minutos, las consignas de las tarjetas, el espacio físico y el número de participantes, ¿cuáles considera que están bien resueltos y cuáles cree que aún necesitan ajustarse para que la actividad funcione de manera óptima?

Considera bien resueltos: el tiempo (se fue ajustando con la experiencia hasta encontrar que alguien puede hacer un buen dibujo en dos minutos) y el azar de las tarjetas (que el participante no sepa qué le tocará es lo que define la esencia del duelo). Como pendiente menciona el formato por equipos (boceto, tinta y color en cadena), duelos entre ciudades y otras variaciones que nunca pudieron concretarse pero que aún son posibles.

Pregunta 5. Las consignas que actualmente contienen las tarjetas, son el resultado de un proceso de selección y prueba, ¿o surgieron de manera más intuitiva? ¿Considera que el banco de consignas actual es el adecuado o debería ampliarse, modificarse o clasificarse por niveles de dificultad?

Surgieron de forma completamente intuitiva: cada participante escribía cinco temas, se juntaban en un mazo y se repartían al azar. La metodología se fue ajustando cuando alguna tarjeta era demasiado específica o desconocida para algún participante, lo que generaba desventaja. En esos casos simplemente se cambiaba por una más genérica. La flexibilidad y la empatía entre participantes fueron claves para que el formato funcionara sin rigidez.

Pregunta 6. ¿En cuánto al formato, han explorado o considerado seriamente una versión completamente digital de los Duelos de Ilustración? ¿Qué ventajas o desventajas identificaría frente al formato tradicional analógico en términos de experiencia creativa y evaluación?

Sí se realizó un duelo digital vía streaming, con votación en línea. Las limitaciones fueron la calidad de cámara de los participantes para mostrar su trabajo en vivo. Lo positivo fue ver la convivencia entre trabajo análogo y digital (tableta gráfica vs. lápiz), lo que no lo consideró una limitante sino una muestra de versatilidad. Lo más importante en ambas modalidades es que se mantenga la adrenalina de ver al otro dibujar mientras corre el tiempo.

Pregunta 7. Sobre el sistema de evaluación: ¿en ediciones anteriores se ha trabajado con votación del público o con criterio del juez, o con una combinación de ambos? Desde su experiencia como creador, cuál considera más adecuado para una actividad como esta, la votación popular o la evaluación de un juez especialista con rúbrica, ¿y por qué?

Desde el inicio siempre fue el público el que decidía, para mantener a la gente involucrada y evitar que los participantes y su séquito se fueran al perder. Sin embargo, cuando los premios eran significativos se recurría a jueces imparciales y objetivos. La decisión entre público o juez dependía del tipo de evento: cuando el objetivo era crear comunidad, el público; cuando había premios de valor, jueces especializados.

Pregunta 8. Recorriendo las tres fases de la actividad, inscripción, ejecución del duelo y premiación, en cuál de ellas han identificado mayores dificultades organizativas o de comunicación con los participantes, ¿y a que atribuye esas dificultades?

La inscripción fue siempre la fase más complicada: la gente no se inscribía hasta ver a otros participar, lo que dañaba el bracket (se necesita número par). Hubo casos donde organizadores o profesores agregaban participantes de último momento sin coordinación previa, obligando a los propios fundadores a competir para completar el bracket. La fase del duelo en sí también tenía complejidad en el manejo de personas (quejas sobre resultados). La premiación fue la más sencilla, muchas veces con merch propia o premios gestionados al organizador del evento.

Pregunta 9. Considerando la experiencia acumulada en las ediciones realizadas, que es lo que definitivamente funciona bien en la actividad y no debería modificarse, ¿y qué es lo que claramente necesita mejorar o formalizarse para garantizar su continuidad y calidad?

No cambiaría el factor “random” de las tarjetas: es la esencia que hace imposible prepararse de antemano y genera espontaneidad real. Lo que mejoraría es la difusión: aunque no se siente inconforme con lo logrado, siente que pudo haber sido mucho más conocida con una estrategia de comunicación más sólida.

Pregunta 10. ¿Desde su especialidad en ilustración, cómo describiría el nivel de ilustración conceptual que los participantes logran producir dentro del tiempo límite del duelo? ¿Considera que el formato actual les permite expresar realmente su capacidad interpretativa o el tiempo los restringe demasiado?

Es un dilema: cinco minutos no permiten mostrar el nivel real de un ilustrador, pero sí permiten poner una idea en el papel. Lo valioso de los Duelos es precisamente eso: te obligan a defender la primera idea que tuviste, sin posibilidad de corrección. No define la calidad del ilustrador, pero sí revela su capacidad de conceptualizar bajo presión con temas completamente desconocidos.

Pregunta 11. Actualmente, ¿con qué material gráfico cuenta la actividad, como tarjetas, señalética, identidad visual, packaging u otros elementos? ¿Considera que este

material es suficiente para comunicar la identidad y dinámica del duelo tanto a participantes nuevos como al público asistente?

En algún momento se formalizó con un proyecto en Behance que incluía descripción del funcionamiento, proceso de inscripción, sorteo y reglas. Ese material fue de gran ayuda para presentar los Duelos en universidades y eventos institucionales. Sin embargo, no se pudo avanzar en videos u otros formatos por la falta de financiamiento y el tiempo limitado del equipo voluntario. Hoy retomar ese proyecto es difícil porque cada integrante está enfocado en otras actividades.

Pregunta 12. Si se desarrollara un sistema completo de material gráfico para los Duelos de Ilustración, que incluyera elementos como packaging para las tarjetas, señalética para el espacio, material de inscripción, rubrica impresa para el juez y piezas de premiación, en qué medida considera que esto aportaría a la organización, ¿la experiencia del participante y el reconocimiento de la actividad como propuesta seria dentro de la comunidad de diseño?

Siente que haría que el duelo se perciba como algo mucho más profesional y formalizado: compara la diferencia con tener un juego de Monopolio completo vs. uno sin estructura. Le entusiasma la idea del set box porque convertiría a los Duelos en una actividad con bases concretas y bien delimitadas, similar a un juego de nicho para personas con habilidades creativas desarrolladas, tan emocionante como cualquier juego de mesa tradicional.

Pregunta 13. Como creador de la actividad, que recomendaciones específicas le daría a alguien que va a desarrollar ese sistema de material gráfico, ¿en términos de tono visual, contenido prioritario y elementos que no deben faltar para que el material realmente potencie y no contradiga la identidad que los Duelos de Ilustración ya han construido?

Recomienda plasmar la idea de que los Duelos son "bien random": muchas cosas conviviendo al mismo tiempo, sin atarse a un solo estilo. Propone colores raros, formas diversas, múltiples monstruitos de distintos estilos, porque esa versatilidad refleja la identidad real del proyecto: cada cofundador tenía un estilo diferente y todos juntos formaban lo que eran los Duelos. Advierte que no debe ser serio ni rígido, sino todo lo contrario: mostrar la diversificación de estilos es lo que hace que todo encaje.

No identifica nada que deba evitarse, pues siente que los Duelos son una marca sin límites por definición.

Análisis e interpretación

La entrevista al diseñador gráfico e ilustrador profesional permite comprender que los duelos de ilustración surgieron como una iniciativa espontánea, lúdica y comunitaria orientada a generar adrenalina creativa mediante el dibujo bajo presión. La estructura inicial de tarjetas, tiempo límite y enfrentamiento entre participantes respondió a la necesidad de crear una dinámica aleatoria, justa y difícil de preparar previamente. Desde esta perspectiva, el valor principal de la actividad está en sacar al ilustrador de su zona de confort, obligarlo a resolver visualmente temas inesperados y demostrar su versatilidad en un tiempo reducido.

El experto señala que varios elementos del formato ya se encuentran consolidados, especialmente el azar de las tarjetas y el tiempo limitado, ya que ambos constituyen la esencia del duelo. Sin embargo, también identifica aspectos que requieren formalización, como la inscripción, la difusión, la organización del bracket, las variantes por equipos, la evaluación y los materiales gráficos de apoyo. La experiencia acumulada demuestra que la actividad funciona como evento creativo, pero necesita una estructura más clara para garantizar continuidad orden y calidad en futuras ediciones.

Finalmente, el entrevistado valora positivamente la creación de un sistema gráfico completo y de un set box que incluya tarjetas, manual, rúbrica, señalética, material de inscripción y piezas de premiación. Desde su perspectiva, este tipo de material permitiría que los duelos de ilustración sean percibidos como una actividad más profesional, organizada y seria dentro de la comunidad de diseño, sin perder su esencia espontánea y “random”. Por ello recomienda que la propuesta mantenga un tono visual diverso, flexible, dinámico y poco rígido, capaz de representar la variedad de estilos, la competencia creativa y el carácter experimental que dieron origen a la actividad.

2.8.4.7. Entrevistas a casos puntuales

Tabla 6

Análisis de entrevistas a exparticipantes del duelo de ilustración.

Preguntas	Entrevistado 1 (Maylee Abad)	Entrevistado 2 (Carlos Torres)	Entrevistado 3 (Doménica Arguello)
			
			

¿Qué habilidad gráfica o creativa consideras que mejoraste o pusiste a prueba durante el duelo de ilustración? Explica por qué.	Los Duelos le ayudaron a poner en práctica la capacidad de conceptualizar ideas en tiempo limitado, así como la composición y distribución de elementos visuales para que el conjunto resultara comprensible. La presión del tiempo la obligó a organizar sus ideas de forma clara y eficiente desde el primer trazo.	Destaca principalmente la gestión del tiempo. Al tener solo minutos para crear, tuvo que aprender a planificar mentalmente cómo distribuir cada fase del proceso: boceto, limpieza y color. Describe como algo curioso y revelador la manera en que la presión modifica la percepción del tiempo, obligando a reorganizar por completo el flujo habitual de trabajo creativo.	Destaca principalmente la capacidad de salir de su zona de confort. Los Duelos la retaron a dibujar cosas que antes no dominaba ni sabía que podía hacer, y en cada edición pudo comprobar un avance concreto en su nivel de ilustración. Esa sensación de progreso acumulado es lo que más valora de la experiencia.
Conclusión: Las respuestas evidencian que los duelos de ilustración permitieron poner a prueba habilidades vinculadas con la conceptualización rápida, la composición visual, la gestión del tiempo y la adaptación a retos inesperados. Aunque cada participante identificó una habilidad distinta como principal, los tres coinciden en que la dinámica los obligó a organizar ideas con mayor rapidez y responder visualmente bajo presión.			
¿Puedes describir un momento específico del duelo de ilustración en el que sentiste que resolviste mejor una idea, dibujo o	Señala que todas las rondas la llevaron a salir de su zona de confort. Recuerda especialmente la ronda que se realizó en el establecimiento “Urbano”, donde	Recuerda una de sus primeras participaciones en la que simplemente dejó fluir la idea sin pensar demasiado, y el resultado quedó muy bien. Relaciona esta	No señala un momento puntual, sino un proceso de mejora sostenida: al comparar su primera ilustración en duelo con la más reciente, el salto de calidad es

problema visual de lo que normalmente lo harías?	aprendió a ir por lo más intuitivo para resolver de la manera más conveniente posible. Destaca que los Duelos impulsan a generar ideas únicas y personales a partir de la percepción propia de cada concepto recibido, lo que añade un sello distintivo a cada propuesta.	experiencia con la resolución de problemas creativos: al recibir dos temas simultáneos, la clave no fue forzar una solución sino soltar el control y confiar en el proceso intuitivo. Para él, la esencia del duelo es precisamente esa: dejar ir y ver qué surge.	notorio e impresionante para ella misma. Ese contraste entre el trabajo inicial y el actual es el momento que le confirma que la participación continua en los Duelos sí aportó de manera tangible a su desarrollo como ilustradora.
---	---	--	--

Conclusión: Los caos analizados muestran que los participantes reconocen momentos de mejora asociados a la intuición, la resolución espontánea y la evolución progresiva de su desempeño. Esto permite concluir que el duelo no solo genera una respuesta inmediata ante el reto, sino que también favorece procesos de aprendizaje acumulativo, donde la práctica repetida permite comparar avances y reconocer mejoras concretas en la producción gráfica.

Después de participar en el duelo de ilustración, ¿consideras que cambió tu forma de enfrentar un reto creativo o una ilustración bajo presión? ¿De qué manera?	Sí, de forma significativa. Afirma que gracias a los Duelos pudo definir su ruta profesional: la convivencia creativa que propicia el ambiente del evento la ayudó a fluir en diferentes sentidos. A nivel práctico, mejoró su capacidad de conceptualizar de manera más rápida e intuitiva, habilidad que ha	Sí, en varios niveles. A nivel técnico, ajustó la elección de materiales: antes usaba pincel para todo, pero el duelo le mostró que en un tiempo tan corto es preferible recurrir a herramientas más ágiles. A nivel emocional, aprendió a manejar los nervios de trabajar en vivo ante otros. A nivel social, fue	Sí, de forma total y transversal. No solo mejoró en ilustración: considera que el diseño gráfico en general es una carrera muy demandante en creatividad, y los Duelos le abrieron la mente de formas que se han reflejado en todos los ámbitos de su carrera. Lo describe como un tipo de reto
--	---	--	---

aplicado a lo largo de su carrera para llevar ideas nuevas a otro nivel.	su primer acercamiento a la competencia directa, ya que no es una persona competitiva por naturaleza; enfrentarse a otro participante fue un reto personal que va más allá de lo artístico. Concluye que los Duelos trabajan simultáneamente lo artístico y lo social.	creativo que expande el pensamiento más allá de la ilustración, y afirma haberlo visto concretamente en sus proyectos académicos más recientes.
--	--	---

Conclusión: Las respuestas permiten concluir que la participación en los duelos sí modificó positivamente la forma en que los exparticipantes enfrentan retos creativos. Los cambios señalados se relacionan con mayor rapidez conceptual, mejor selección de herramientas, manejo de nervios, seguridad al competir y ampliación de pensamiento creativo hacia otros ámbitos académicos y profesionales.

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

2.8.5. Análisis de productos similares en el mercado

Tabla 7

Benchmarking

País	Producto	Análisis gráfico	Análisis de contenido
Estados Unidos	Monstrosity: 	Monstrosity presenta un sistema visual muy coherente en el que las ilustraciones de personajes monstruosos sirven como hilo conductor que unifica toda la identidad de marca. Las tarjetas, las cajas, los displays para puntos de venta y los materiales promocionales; hablan todos a la perfección manteniendo el mismo lenguaje gráfico. La paleta de colores, elegida deliberadamente, es vibrante y de alto contraste, lo que enfatiza la naturaleza caótica pero lúdica del producto, mientras que la tipografía y los textos satíricos se han integrado como elementos de diseño en lugar de meras herramientas de comunicación. El resultado es una identidad de marca que transmite una personalidad distintiva desde la primera impresión.	Este proyecto integra de manera sólida un concepto original, un juego creativo de insultos que utiliza tarjetas con indicaciones basadas en la metáfora del “monstruo interior” y lo lleva a la práctica a través de siete disciplinas (diseño de juegos, diseño de empaques, desarrollo de marca, publicidad, redacción publicitaria, ilustración y desarrollo conceptual), lo que demuestra claramente una visión de comunicación integrada, más allá de simples trabajos individuales. El hecho de haber sido seleccionado como finalista en el Concurso de Diseño Flux 2024 demuestra la competitividad del diseño, y la inclusión de un display interactivo demuestra que este proyecto no se concibió como un mero producto, sino como una experiencia minorista integral dirigida a un público adulto que busca un humor desenfrenado.

Colombia

Creatopia:



Creatopia destaca por su estilo visual colorido y llamativo, con personajes que simbolizan diversos cursos de diseño. Gracias a sus colores vivos y su estética alegre, la herramienta resulta acogedora y entretenida, lo que anima a los usuarios a involucrarse de forma natural en el proceso creativo sin que este resulte tedioso o difícil en ningún momento.

Creatopia es una herramienta que combina elementos físicos y digitales para ayudar a los estudiantes de diseño a desarrollar ideas cuando no saben por dónde empezar. La herramienta utiliza la gamificación para hacer que el proceso de lluvia de ideas sea más emocionante y divertido, y se desarrolló a partir de encuestas a los usuarios. Se espera que, en el futuro, se utilice más allá del ámbito del diseño, también en otras disciplinas académicas.

Perú

Atuq:



Atuq se caracteriza por un estilo de ilustración colorido y llamativo dirigido a los niños, con un adorable zorrito rojo como personaje principal. Las cartas de trofeo cambian de color según el nivel (rojo, morado, verde, amarillo), lo que permite ver el progreso del jugador. Todo el diseño está pensado para que los niños

Atuq es un sistema gamificado para el curso de dibujo de animales que imparte el Museo de Arte de Lima, en el que los niños reciben tarjetas de trofeos al completar sus tareas de dibujo. El sistema tiene como objetivo convertir las clases aburridas en un juego que motive a los niños a mejorar sus habilidades para lograr mejores resultados. En el futuro,

lo entiendan fácilmente y puedan este proyecto podría ampliarse a otras coleccionar las cartas, al igual que en escuelas e instituciones a través de una Pokémon. aplicación móvil y una comunidad en redes sociales.

Conclusión: En tanto al análisis de productor similares permite concluir que los materiales lúdicos y creativos con mayor solidez no se limitan a presentar una actividad aislada, sino que construyen un sistema completo de experiencia. En el caso del benchmarking, se observa la importancia de integrar identidad visual, tarjetas, empaque, instrucciones y recursos promocionales además de una lógica clara de uso. Esto evidencia que un producto creativo adquiere mayor valor cuando sus componentes gráficos y funcionales responden a una misma línea conceptual, como ocurre en productos que articulan diseño de juego, empaque, ilustración, redacción y desarrollo de marca.

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

2.8.6. Matriz de triangulación

Tabla 8

Matriz de triangulación de los resultados obtenidos en las encuestas, entrevistas, análisis de productos referentes, FODA y PEST.

Indicadores	Encuestas/ Análisis de productos similares	Entrevistas: - Profesionales - Exparticipantes	FODA/PEST	Teoría
Factibilidad curricular	Los resultados evidencian una alta aceptación de la actividad por parte de los participantes y una percepción media-alta en los espectadores. Además, se identifican oportunidades de mejora en aspectos como la explicación de la dinámica, visibilidad, votación e interacción del público	El coordinador de carrera reconoce la importancia de fortalecer espacios extracurriculares creativos dentro de la formación de los estudiantes, mientras que los docentes y profesionales entrevistados consideran que los duelos de ilustración pueden complementar procesos de aprendizaje vinculados con bocetaje, representación visual, creatividad y pensamiento gráfico.	Desde el análisis PEST, la actividad no presenta una afectación política directa, es de bajo costo y tiene aceptación social dentro del público joven. En el FODA se reconoce como fortaleza la satisfacción y participación, y como oportunidad su posible integración en programas académicos o actividades institucionales.	La teoría revisada sostiene que las actividades extracurriculares fortalecen la formación integral, favorecen la participación estudiantil y permiten desarrollar competencias que no siempre se trabajan dentro del currículo formal.
Pedagógico/ Gamificación	Las encuestas a participantes muestran una valoración positiva de la experiencia, alta	La experta en formación creativa estudiantil señala que la gamificación	El FODA identifica como fortaleza el estímulo creativo y el alto nivel de	La teoría sobre gamificación y metodologías activas sostiene que los retos, reglas,

	intención de volver a participar y percepción de mejora o puesta a prueba de habilidades de ilustración. También se identifica UE el reto creativo, el tiempo limitado y los temas aleatorios funcionan como elementos motivadores.	transforma la presión y la incertidumbre en retos estimulantes. Los expertos en competencias gráficas expresión gráfica y procesos creativos coinciden en que los duelos activan conceptualización rápida, síntesis visual, pensamiento lateral, toma de decisiones y resolución creativa de problemas.	recomendación mientras que el Pest reconoce potencial tecnológico para expandir la actividad mediante plataformas digitales. Sin embargo, también se identifica como debilidad la limitada sistematización metodológica de la dinámica. Asunto que se resuelve en la propuesta con ayuda de la retroalimentación extraída de la investigación.	competencia, retroalimentación y participación activa favorecen la motivación, el aprendizaje experiencial y el desarrollo de habilidades creativas.
Material editorial	Los resultados de espectadores evidencian necesidades concretas de mejora en la comprensión de la dinámica, la votación, la visibilidad de los trabajos y la interacción durante el evento. Por esta razón, se realizó un benchmarking de materiales similares, lo que justifica el	El experto en duelos de ilustración señala que la actividad nació de forma espontánea y que requiere mayor formalización en aspectos como inscripción, reglas, bracket, evaluación, difusión y material gráfico. Además, los profesionales recomiendan el uso de	En el FODA se identifica como debilidad la falta de sistematización y como amenaza la dependencia de una organización puntual, el bajo costo de implementación y la posibilidad de expansión digital refuerzan la	La teoría sobre diseño editorial, gamificación y material educativo permite fundamentar la necesidad de estructurar contenidos, instrucciones, recursos visuales y criterios de evaluación para facilitar experiencias de aprendizaje

desarrollo de materiales que organicen la actividad y orienten tanto a participantes como al público.	rúbricas, guías, cartas temáticas y materiales estandarizados que permitan convertir la actividad en una experiencia más clara y profesional.	viabilidad del material editorial.	claras, replicables y funcionales.
---	---	------------------------------------	------------------------------------

Conclusión: La triangulación de resultados permite establecer que los Duelos de Ilustración presentan pertinencia como actividad extracurricular, valor pedagógico desde la gamificación y necesidad de sistematización mediante material editorial. Si bien el análisis estadístico no confirmó una relación significativa entre las variables, la integración de encuestas, entrevistas, teoría, FODA/PEST y análisis de productos similares evidencia que la actividad posee utilidad práctica y formativa. En consecuencia, la propuesta del Set Box y sus componentes gráficos se justifica como una solución para organizar, profesionalizar y fortalecer la experiencia de los Duelos de Ilustración dentro del contexto académico de Diseño y Arquitectura.

Además, los hallazgos obtenidos coinciden con los aportes teóricos revisados en la investigación, especialmente aquellos relacionados con metodologías activas, aprendizaje basado en retos, gamificación y retroalimentación en disciplinas creativas. Autores como (Khaldi et al, 2023), (Wijnia et al, 2024) y (Carless et al, 2023) destacan que las dinámicas interactivas, la participación activa, la resolución de problemas y la retroalimentación favorecen experiencias de aprendizaje más significativas. En este sentido, aunque el estadígrafo no permite afirmar una relación directa entre los Duelos de Ilustración y el desarrollo de habilidades gráficas, la triangulación sí permite sostener que la actividad genera condiciones favorables para la motivación, la práctica creativa, la interacción entre pares y la aplicación de competencias visuales en contextos extracurriculares.

Por tanto, la propuesta no se fundamenta únicamente en una comprobación estadística, sino en la convergencia de distintas fuentes de información que respaldan su pertinencia. Las encuestas muestran aceptación y oportunidades de mejora; las entrevistas profesionales validan su valor creativo, pedagógico y metodológico; el análisis de participantes evidencia casos puntuales de progreso; y el benchmarking confirma la necesidad de estructurar la experiencia mediante materiales claros, funcionales y visualmente coherentes. Esta integración permite concluir que el material editorial propuesto aporta a la consolidación de los Duelos de Ilustración como una actividad más ordenada, replicable y formativa.

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

CAPÍTULO III

PROPUESTA

3.1. Metodología proyectual

Para el desarrollo de la propuesta se emplea la metodología proyectual basada en **Design Thinking**, adaptada al diseño gráfico y editorial. Esta metodología permite abordar el problema desde una perspectiva centrada en el usuario, considerando sus necesidades, experiencias y formas de interacción con la actividad. Su aplicación resulta pertinente para este proyecto, ya que los duelos de ilustración no solo requieren una solución visual atractiva, sino también una estructura funcional que facilite su planificación, ejecución y evaluación dentro del contexto académico (Alvarado, 2025)

El Design Thinking se caracteriza por ser un proceso flexible, creativo e iterativo, compuesto por etapas que permiten comprender el problema, definir necesidades, generar ideas, construir prototipos y validar soluciones. En este sentido, la metodología permite transformar la información obtenida en la investigación en un producto editorial útil y aplicable. Para la presente propuesta, este enfoque permite pasar del análisis de las percepciones de estudiantes, organizadores y profesionales, hacia la construcción de un manual que sistematice la dinámica de los duelos de ilustración como actividad extracurricular formativa.

La elección de esta metodología responde a la naturaleza del proyecto integrador, cuyo propósito es diseñar material gráfico y editorial que aporte a la formación creativa de los estudiantes de Diseño y Arquitectura. Al tratarse de una propuesta vinculada con creatividad, participación, gamificación y competencias gráficas, se requiere una metodología que no sea lineal, sino que permita revisar, ajustar y mejorar la solución durante el proceso. Por ello, el Design Thinking se adapta adecuadamente al desarrollo del manual, ya que facilita integrar criterios pedagógicos, gráficos y funcionales en una propuesta coherente con las necesidades detectadas (Meinel & Krohn, 2022)

La metodología proyectual basada en Design Thinking se complementa con principios de gamificación, debido a que la propuesta no solo busca diseñar un producto editorial, sino también estructurar una experiencia lúdica, participativa y formativa. Mientras el Design Thinking permite organizar el proceso de diseño desde

la comprensión del usuario, la definición del problema, la generación de ideas, el prototipado y la validación, la gamificación aporta los elementos que dan sentido a la dinámica del duelo, como el reto, las reglas, el tiempo limitado, la competencia, la retroalimentación y la participación activa.

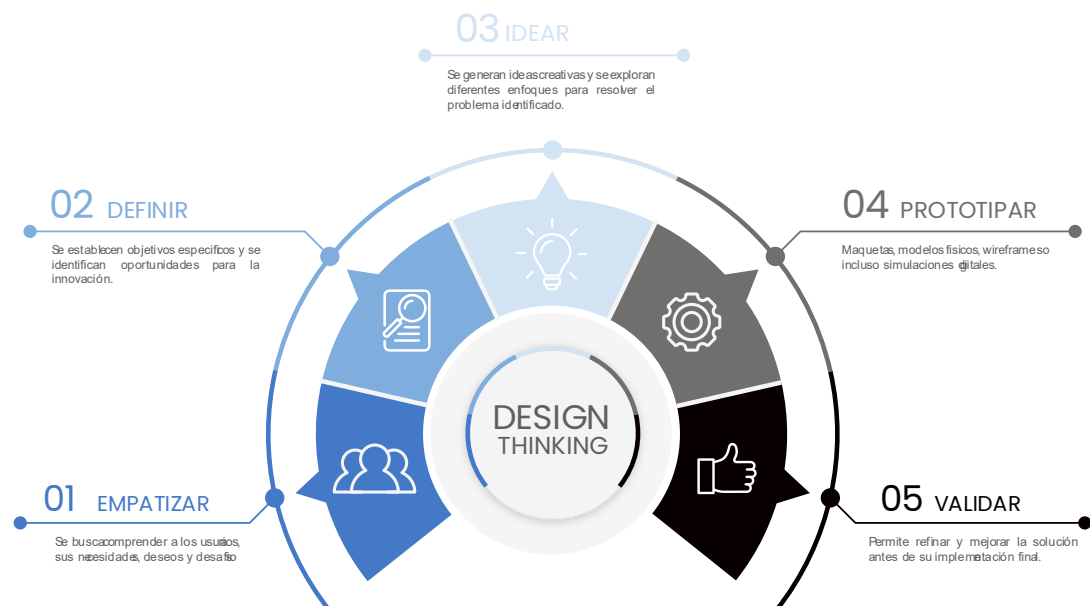
En este sentido, la gamificación se integra como parte esencial del funcionamiento del Set Box, ya que las cartas temáticas, el temporizador, la rúbrica, el sistema de evaluación y las fases del duelo convierten la actividad en una experiencia estructurada, pero flexible. De esta manera, el Design Thinking guía la construcción metodológica y gráfica de la propuesta, mientras que la gamificación fortalece la experiencia de uso, motivando la participación, la creatividad, la toma de decisiones rápidas y la resolución visual de problemas dentro de un entorno extracurricular.

3.2. Aplicación metodológica de la propuesta

La aplicación metodológica de la propuesta se desarrolla a partir de las cinco etapas del **Design Thinking**: empatizar, definir, idear, prototipar y validar. Estas fases permiten transformar la información obtenida durante la investigación en una solución editorial concreta, orientada a sistematizar los duelos de ilustración como actividad extracurricular para estudiantes de Diseño y Arquitectura.

Gráfico 36

Diagrama del Design Thinking



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

En la etapa de empatizar, se recopila información sobre las necesidades, percepciones y experiencias de los actores involucrados en los duelos de ilustración. Para ello, se consideran los datos obtenidos mediante encuestas aplicadas a estudiantes participantes y espectadores, así como entrevistas realizadas a organizadores y profesionales relacionados con el área de diseño y actividades extracurriculares. Esta etapa permite comprender cómo se desarrolla la actividad, qué elementos generan mayor interés y qué aspectos requieren mejora.

En la etapa de definir, la información recolectada se organiza para identificar el problema principal de diseño. A partir del análisis realizado, se reconoce la necesidad de contar con un material editorial que permita planificar, ejecutar y evaluar los duelos de ilustración de manera clara, ordenada y replicable. Por tanto, el problema se delimita en la ausencia de una guía estructurada que facilite la aplicación de esta dinámica dentro del contexto académico.

Para este proyecto, la metodología se organiza en cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y validar. En la etapa de empatizar se identifican las necesidades y percepciones de los actores involucrados en los duelos de ilustración. En la etapa de definir se delimitan los problemas y requerimientos principales de la propuesta. En la etapa de idear se plantean soluciones gráficas y editoriales para estructurar el manual. En la etapa de prototipar se desarrolla una versión preliminar del producto. Finalmente, en la etapa de validar se revisa la claridad, utilidad y pertinencia del material, con el fin de realizar ajustes antes de consolidar la propuesta final.

Durante la etapa de idear, se plantean alternativas gráficas y editoriales para responder a la necesidad identificada. En esta fase se definen los contenidos principales del manual, su tono comunicacional, estructura visual, secciones, recursos de apoyo y materiales complementarios. La propuesta se concibe como una herramienta práctica, no solo como un documento informativo, por lo que debe orientar la organización completa del duelo.

La etapa de prototipar corresponde al desarrollo de una versión preliminar del manual editorial. Este prototipo integra apartados como objetivos de la actividad, tipos

de duelo, fases de ejecución, roles, reglas, tiempos, consignas, criterios de evaluación, sistema de puntuación y recomendaciones para organizadores. También se contemplan fichas, plantillas y formatos de apoyo para facilitar la aplicación del duelo.

Finalmente, en la etapa de validar, el prototipo se somete a revisión por parte de docentes, profesionales del diseño y actores vinculados con actividades extracurriculares. Esta revisión permite identificar ajustes necesarios en contenido, organización, lenguaje visual y usabilidad del material. Con ello, se busca asegurar que la propuesta final sea clara, funcional y pertinente para su aplicación en contextos educativos.

3.3. Descripción de la propuesta

La propuesta consiste en el diseño de un manual editorial para la implementación de duelos de ilustración como actividad extracurricular dirigida a estudiantes de Diseño y Arquitectura. Este material busca organizar, sistematizar y facilitar la aplicación de esta dinámica creativa dentro del contexto académico, convirtiéndola en una herramienta formativa que promueva la participación estudiantil, la experimentación gráfica y el desarrollo de competencias creativas.

El manual se plantea como una guía práctica para docentes, estudiantes organizadores y responsables de actividades extracurriculares. Su contenido permitirá comprender qué es un duelo de ilustración, cuáles son sus objetivos, cómo se estructura, qué roles intervienen, qué reglas deben considerarse y cómo puede evaluarse la participación de los estudiantes. De esta manera, la propuesta no solo cumple una función informativa, sino también metodológica y operativa.

Dentro de sus componentes principales se incluirán secciones como: definición del duelo de ilustración, objetivos de la actividad, tipos de duelos, fases de ejecución, tiempos sugeridos, consignas, roles de participantes, criterios de evaluación, sistema de puntuación, recomendaciones para organizadores y lineamientos de adaptación según el contexto. Además, se integrarán recursos complementarios como fichas de planificación, plantillas de consignas, formatos de evaluación y hojas de puntuación.

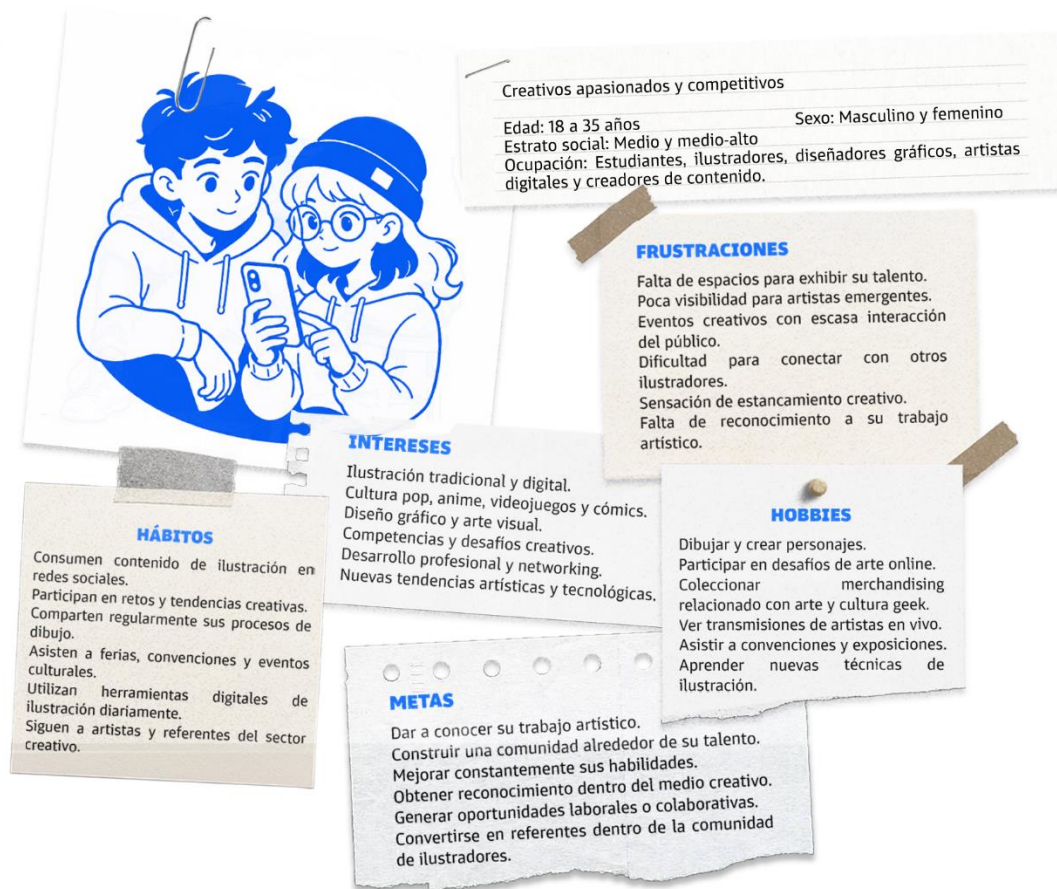
La propuesta busca responder a la necesidad de contar con un material claro, ordenado y replicable que permita implementar los duelos de ilustración de manera más estructurada. En este sentido, el manual funcionará como un recurso de apoyo

para fortalecer las actividades extracurriculares dentro de la Facultad de Diseño y Arquitectura, aportando al desarrollo de experiencias creativas, participativas y vinculadas con la formación gráfica de los estudiantes.

3.4. Requerimientos/brief del usuario

Gráfico 37

Brief del usuario.



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5. Desarrollo de la propuesta (producto y/o servicio)

El desarrollo de la propuesta se orientó a la construcción de un sistema gráfico y editorial para la actividad Duelos de Ilustración, con el propósito de dotar a la dinámica de una identidad visual clara, reconocible y aplicable en diferentes soportes. La propuesta parte de la necesidad de sistematizar visualmente la actividad para que pueda ser utilizada en contextos académicos, promocionales y digitales, manteniendo

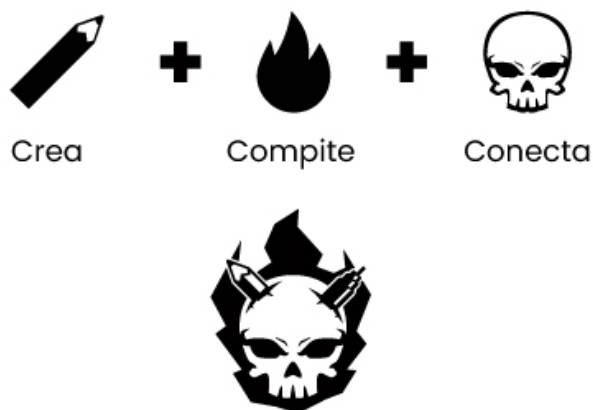
coherencia gráfica en cada una de sus aplicaciones. Para ellos, se desarrolló un manual de identidad corporativa que establece lineamientos sobre el uso del logotipo, la tipografía, la cromática, la composición visual y los recursos gráficos complementarios.

3.5.1. Identidad visual de la marca

La propuesta establece una tipografía corporativa principal orientada a transmitir creatividad, modernidad, impacto visual y dinamismo. Esta tipografía será utilizada en el logotipo, titulares, piezas editoriales, material promocional, redes sociales, señalética y aplicaciones digitales. Además, se contempla una tipografía secundaria destinada a textos informativos, cuerpos editoriales, presentaciones y materiales institucionales, con el objetivo de garantizar claridad, legibilidad y equilibrio dentro del sistema visual. El uso combinado de las familias tipográficas nos permite construir una identidad flexible, contemporánea y funcional.

Gráfico 38

Concept creación del logotipo.



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Gráfico 39

Logotipo Duelo de ilustración variante vertical y horizontal.



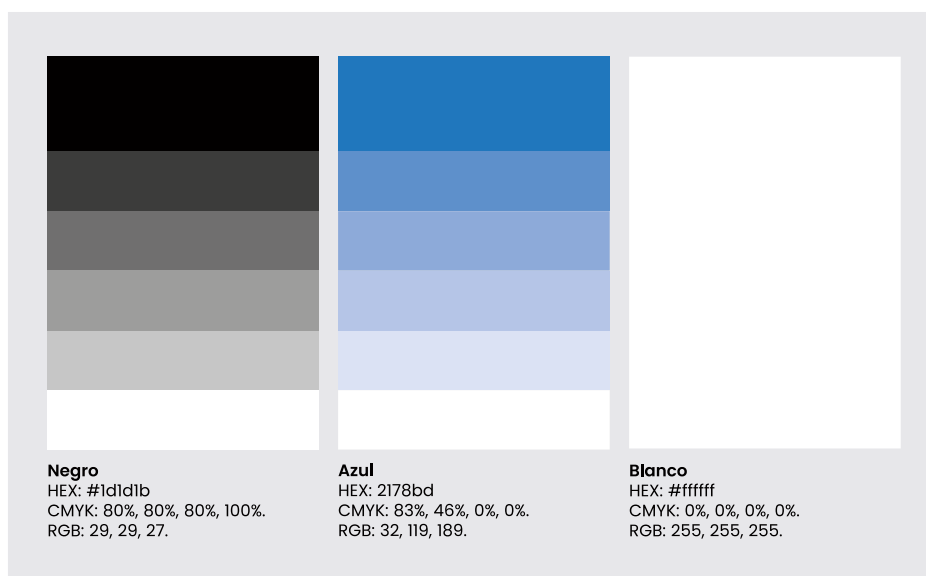
Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.2. Sistema cromático

La gama cromática definida para la propuesta se compone principalmente de negro, azul y blanco. Estos colores fueron seleccionados para transmitir energía, intensidad creativa, expresión artística, cultura visual contemporánea, competencia y dinamismo. El negro aporta fuerza visual y contraste; el azul introduce un componente contemporáneo y digital; mientras que el blanco permite equilibrar la composición y mejorar la legibilidad. El manual establece que estos colores no deben ser alterados mediante degradados, transparencias o modificaciones tonales no autorizadas, con el fin de conservar la consistencia visual de la marca.

Gráfico 40

Paleta cromática



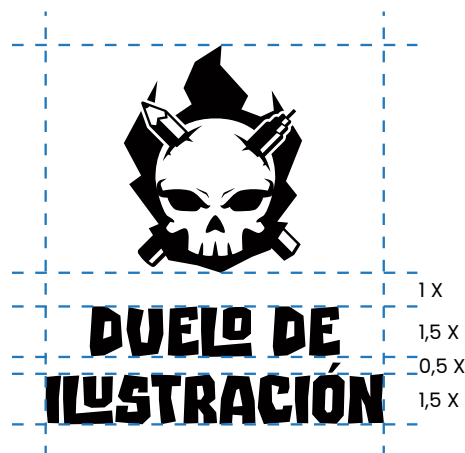
Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.3. Construcción y aplicación del logotipo

El sistema de construcción del logotipo contempla reticulado, proporciones, márgenes de protección y tamaños mínimos de reproducción. Estos lineamientos permiten conservar la estructura visual de la marca y evitar alteraciones que afecten su reconocimiento. Se establecen versiones cromáticas autorizadas en colores corporativos, positivo, negativo, monocromático y escala de grises. Así mismo, se definen usos no permitidos, como alterar colores, aplicar efectos, distorsionar proporciones, utilizar degradados no autorizados, sombras o contornos. Esta regulación permite mantener una aplicación profesional y coherente del identificador visual.

Gráfico 41

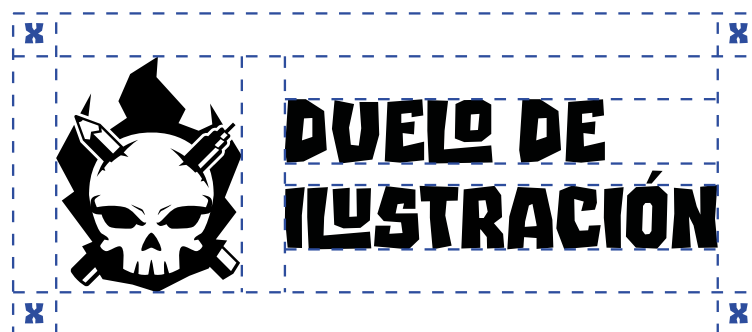
*Márgenes de seguridad para el logotipo en su variante **vertical***



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Gráfico 42

*Márgenes de seguridad para el logotipo en su variante **horizontal***



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.4. Sistema de composición gráfica

El sistema de composición se diseñó para generar piezas dinámicas, expresivas y visualmente notables. La propuesta se fundamenta en recursos como la asimetría controlada, la superposición de elementos, el uso de texturas, recursos inspirados en bocetos, jerarquías visuales fuertes y sensación de movimiento. Dichos elementos responden a la naturaleza creativa del duelo, buscando ser reflejo de espontaneidad, energía, competencia y expresividad gráfica. De esta forma, la composición visual no solo cumple con criterios estéticos, sino que comunica el carácter lúdico y experimental de la actividad.

3.5.5. Recursos gráficos complementarios

Como parte del universo visual de la propuesta, se incorporan recursos gráficos complementarios inspirados en el proceso de ilustración, tales como trazos manuales, texturas de tinta, líneas gestuales, manchas gráficas, recursos tipo sketch, marcos experimentales y composición editorial contemporánea. Estos recursos permiten enriquecer las piezas gráficas y reforzar el vínculo entre la identidad visual y la práctica ilustrativa. Su uso debe ser coherente y estratégico, evitando la saturación visual y garantizando que cada aplicación mantenga relación con el sistema de la marca.

Gráfico 43

Recursos gráficos complementarios



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.6. Aplicaciones de la propuesta

El desarrollo de la propuesta contempla su aplicación en soportes editoriales, digitales y promocionales. Entre estos se incluyen el manual de identidad, piezas para redes sociales, material informativo, señalética, presentaciones, recursos para eventos y posibles aplicaciones físicas como distintivos o elementos de promoción. La finalidad de estas aplicaciones es fortalecer la presencia visual del duelo de ilustración y facilitar su implementación como actividad extracurricular. En conjunto el sistema gráfico desarrollado permite que la actividad cuente con una identidad reconocible, funcional y adaptable a diferentes contextos académicos y comunicacionales.

3.5.7. Formato

La propuesta se materializa en forma de set box para los duelos de ilustración, concebido como un producto editorial y lúdico que integra los elementos necesarios para ejecutar la dinámica de manera organizada. El formato seleccionado corresponde a una caja rígida con tapa separada, lo que permite proteger los componentes internos, facilitar su transporte y conservar una presentación visual coherente con la identidad gráfica del proyecto. Este formato responde a la necesidad de convertir el duelo de ilustración en una experiencia práctica, accesible y replicable.

Gráfico 44

Estructura set box tapa



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

El mismo se organiza en dos niveles internos. En el nivel superior se ubican los elementos de dirección de la actividad: Temporizador físico, cartas temáticas, manual de uso y rúbrica de calificación. En el nivel interior se dispone un espacio destinado a los materiales de ilustración: lápices de colores, sacapuntas, lápiz, borrador, caja de marcadores de colores y rotulador. Esta distribución permite separar los recursos metodológicos de los materiales gráficos, facilitando el orden, la usabilidad y la rápida ejecución del duelo.

Gráfico 45

Estructura set box contenedor



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.8. Tipografía

La propuesta tipográfica de Duelos de ilustración se estructura a partir del uso de Spirit Stone como tipografía principal, seleccionada por la legibilidad, versatilidad y capacidad de adaptación a distintos soportes. Esta familia tipográfica se aplica en logotipo, titulares, piezas editoriales, material promocional, redes sociales, señalética y medios digitales, permitiendo mantener una identidad visual clara, contemporánea y coherente con el carácter dinámico de la marca.

Gráfico 46

Tipografía principal – Spirit Stone

Lorem ipsum

Spirit Stone

Aa

Spirit Stone Regular

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Como complemento se incorpora Poppins como tipografía secundaria, destinada principalmente a textos informativos, cuerpos editoriales, presentaciones y materiales institucionales. Su función es aportar equilibrio, claridad y facilidad de lectura, generando contraste con los elementos gráficos principales. En conjunto, ambas tipografías fortalecen la consistencia visual del sistema, garantizando reconocimiento, orden y funcionalidad en las diferentes aplicaciones del manual.

Gráfico 47

Tipografía secundaria - Poppins

Lorem ipsum

Poppins

Aa

Poppins Thin

Aa

Poppins
ExtraLight

Aa

Poppins Light

Aa

Poppins Regular

Aa

Poppins Medium

Aa

**Poppins
SemiBold**

Aa

Poppins Bold

Aa

**Poppins
ExtraBold**

Aa

Poppins Black

Aa

Poppins Thin
Italic

Aa

Poppins
ExtraLight Italic

Aa

Poppins Light
Italic

Aa

Poppins Italic

Aa

Poppins
Medium Italic

Aa

**Poppins
SemiBold Italic**

Aa

**Poppins Bold
Italic**

Aa

**Poppins
ExtraBold Italic**

Aa

**Poppins Black
Italic**

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.9. Composición

La composición visual del prototipo mantiene relación directa con la identidad gráfica definida para los duelos de ilustración, basada en una estética dinámica, expresiva y contemporánea. El sistema compositivo emplea recursos como la asimetría controlada, superposición de elementos, texturas, trazos manuales, manchas gráficas y elementos tipo sketch, los cuales refuerzan la conexión con el dibujo y la ilustración. Estos recursos permiten que el producto comunique energía, competencia, creatividad y movimiento.

Dentro del producto la composición también cumple una función operativa. La organización por niveles permite que cada elemento tenga un lugar específico y que el usuario comprenda rápidamente cómo utilizar el producto. El diseño del empaque, las cartas, el manual y la rúbrica debe mantener jerarquías visuales claras, alto contraste y una estructura gráfica coherente, garantizando que el sistema sea atractivo, funcional y fácil de aplicar durante la actividad.

3.5.10. Manual de instrucciones de la actividad

Documento guía diseñado para explicar de forma clara el desarrollo de la actividad. Incluye el objetivo, reglas generales, roles de los participantes, materiales necesarios, tiempos de ejecución, dinámica de participación, criterios de evaluación y recomendaciones para su correcta aplicación. Será elaborado en formato de 9 x 15 cm, con tapa dura y páginas internas en papel couché de 90 g, para asegurar una presentación resistente, estética y funcional.

El manual de instrucciones se justifica a partir de la entrevista realizada a Andrés Abád, experto en Duelos de Ilustración, quien señaló que la actividad surgió como una dinámica espontánea basada en tarjetas, tiempo límite y enfrentamiento entre participantes (Abád, comunicación personal, 17 de mayo de 2026). Estos elementos se consolidaron con la práctica y forman parte de la esencia de la actividad, especialmente el azar de las cartas y la presión del tiempo. Por ello, el manual debe explicar claramente las reglas, fases, uso de tarjetas, tiempos, roles y dinámica general, permitiendo que cualquier persona pueda replicar el duelo sin perder su carácter creativo, aleatorio y competitivo.

Además, el entrevistado identificó dificultades en la inscripción, organización del bracket, difusión y sistema de evaluación. Por esta razón, el manual debe incluir

lineamientos para el registro de participantes, organización de enfrentamientos, modalidades de votación, uso de jueces o público, rúbrica y recomendaciones para organizadores. De esta manera, el manual no solo cumple una función informativa, sino que formaliza la actividad, mejora su aplicación y permite que los Duelos de Ilustración sean percibidos como una propuesta más estructurada, profesional y replicable.

Gráfico 48

Manual de instrucciones de la actividad.



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.11. Cartas temáticas

Conjunto de tarjeta utilizadas para asignar de manera aleatoria los temas, retos o consignas que deberán desarrollar los participantes durante la actividad. Estas cartas permiten dinamizar la experiencia, garantizar variedad en los ejercicios y promover la creatividad bajo condiciones específicas. Cada carta tendrá el formato de naipe catalogado con medidas 5,5 x 8,5 cm, elaborada en cartulina couché laminada de 300 gramos, lo que brinda mayor durabilidad, rigidez y protección durante su uso.

Gráfico 49

Cartas temáticas



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.12. Card Box

El card box se plantea como un contenedor específico para almacenar y proteger las tarjetas temáticas utilizadas durante los duelos de ilustración. Este elemento será elaborado en cartón plastificado con dimensiones de 9x11x2 cm, permitiendo guardar las tarjetas de manera ordenada y facilitad la manipulación de las mismas durante la actividad. Además, esta evita el deterioro, perdida o desorden de las tarjetas. El diseño implementa la identidad gráfica del producto. funcionando como pieza complementaria del sistema editorial. No actúa como un empaque desechable sino como un elemento de organización que facilita el uso del mismo.

Gráfico 50

Card box contenedor de las cartas temáticas.



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Gráfico 51

Diseño estructural del card box



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.13. Rúbrica

Instrumento de evaluación que permite valorar el desempeño de los participantes mediante criterios previamente definidos, como creatividad, técnica, composición, uso de tiempo, interpretación del tema y presentación final. Su finalidad es asegurar una evaluación objetiva, ordenada y transparente. Será elaborada en cartulina couché de 150 g, con medidas de 9 x 15 cm, permitiendo una lectura práctica y una manipulación sencilla durante la actividad.

3.5.14. Justificación de la rúbrica

La rúbrica de evaluación se plantea como un recurso necesario para otorgar mayor objetividad y claridad al proceso de valoración de las ilustraciones desarrolladas durante el duelo. Su construcción se fundamenta en los criterios señalados por los profesionales entrevistados. El experto en expresión gráfica indicó que la evaluación debe considerar la claridad del signo, la interpretación temática y la capacidad de evitar

soluciones literales; mientras que el experto en procesos creativos señaló la importancia de valorar el concepto, el trazo y el color, otorgando mayor peso a la idea visual. Asimismo, la experta en formación creativa estudiantil destacó que una actividad lúdica y competitiva debe contar con rúbricas claras para orientar el aprendizaje y reducir la subjetividad en la evaluación.

A partir de estos aportes, los criterios definidos para la rúbrica son: pertinencia, creatividad y originalidad, claridad comunicativa, convergencia temática y calidad técnica. La pertinencia permite valorar si la ilustración responde adecuadamente a la consigna; la creatividad y originalidad evalúa la capacidad de generar una propuesta novedosa; la claridad comunicativa considera si la imagen transmite una idea comprensible; la convergencia temática analiza la integración coherente de los temas asignados; y la calidad técnica valora el manejo del trazo, composición, recursos gráficos y acabado. De esta manera, la rúbrica convierte la evaluación del duelo en un proceso más transparente, formativo y coherente con los objetivos de la actividad.

Gráfico 52

Rúbrica de evaluación

Criterio	Descripción	Puntaje
Pertinencia	La ilustración responde de manera clara y directa a los temas propuestos.	/2
Creatividad y originalidad	La propuesta presenta una interpretación novedosa, poco convencional o sorprendente.	/2
Claridad comunicativa	El mensaje visual puede interpretarse sin necesidad de explicación verbal extensa.	/2
Convergencia temática	Los temas del estímulo se combinan en una sola imagen con sentido unificado y coherente.	/2
Calidad técnica	Se evidencia dominio del trazo, uso del espacio, organización visual y acabado general.	/2
Total		/10

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.15. Construcción del set box

Elemento físico diseñado para organizar, proteger y presentar todos los materiales de la actividad, como el manual, las cartas temáticas y la rúbrica. Su estructura busca facilitar el transporte, almacenamiento y uso ordenado del material,

manteniendo una presentación visual coherente con la identidad de la actividad. El set box será construido en cartón rígido de tres láminas de grosor, con una estructura interna de tres niveles. Para los separadores se utilizará goma eva cortada mediante láser, permitiendo una distribución precisa de los elementos. El acabado exterior será en vinil adhesivo brillante. Sus medidas serán 22 x 32 cm, con una altura de 10 cm.

3.5.16. Construcción del prototipo

La construcción del prototipo inició con la definición del sistema de identidad visual de Duelos de ilustración, considerando logotipo, versiones de marca, cromática, tipografías, retícula, márgenes de protección y recursos gráficos complementarios a partir de esos elementos se desarrolló una propuesta física en formato de set box, pensada para contener y organizar todos los insumos necesarios para realizar un duelo de dos participantes para empezar.

El nivel superior del prototipo integra el manual de uso, donde se explican reglas, roles, fases, formatos de duelo, recomendaciones de organización, sistema de votación por público y criterios de aplicación. También incluye las cartas temáticas, que funcionan como detonantes creativos para definir las consignas del duelo; el temporizador que regula el tiempo de ejecución; y la rúbrica de calificación, diseñada para evaluar aspectos como creatividad, interpretación del tema, técnica, composición, uso del tiempo e impacto visual.

Gráfico 53

Estructura interna del set box



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

El nivel inferior se construye como un espacio de almacenamiento para los materiales de dibujo. Esta sección incluye lápices de colores, sacapuntas, lápiz, borrador, marcadores de colores y rotulador. La finalidad de esta distribución es que el usuario cuente con un kit completo, ordenado y funcional, sin depender de recursos externos para ejecutar la actividad. De esta manera, el prototipo integra identidad gráfica, metodología, materiales y evaluación en una sola solución.

Gráfico 54

Estructura interna inserciones para materiales



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.17. Plan de medios

El plan de medios para los Duelos de ilustración se plantea como una estrategia de comunicación orientada a fortalecer la difusión, participación y posicionamiento de la actividad dentro del contexto académico y creativo. Su finalidad es evitar que la asistencia dependa únicamente de la casualidad y convertir la comunicación del evento en un proceso organizado, anticipado y visualmente coherente con la identidad gráfica de la propuesta.

La estrategia busca generar expectativa antes del evento, facilitar la comprensión de la dinámica durante su desarrollo y mantener la memoria visual

después de su ejecución. Para ello se utilizarán plataformas digitales que permitan informar, convocar e involucrar tanto a participantes como a espectadores, mediante contenidos visuales, audiovisuales e interactivos adaptados al lenguaje de cada medio.

3.5.18. Plataformas y justificación de medios

Instagram se establece como el canal principal debido a su carácter visual y a su cercanía con públicos jóvenes vinculados al diseño, la ilustración y la cultura digital. Esta plataforma permitirá difundir convocatorias, carruseles explicativos, historias, reels, presentación de participantes, ilustraciones ganadoras y momentos destacados del evento.

TikTok funcionará como canal complementario por su capacidad de difusión de contenido breve, dinámico y de alto impacto. En esta plataforma se podrán publicar clips del proceso creativo, retos rápidos, reacciones del público, comparativa entre participantes y resúmenes visuales de cada duelo.

Facebook se utilizará como canal de apoyo para difusión institucional, publicación de álbumes fotográficos, convocatorias y registro del evento. Este medio resulta útil para llegar a docentes, autoridades, egresados y comunidad externa interesada en actividades académicas y creativas.

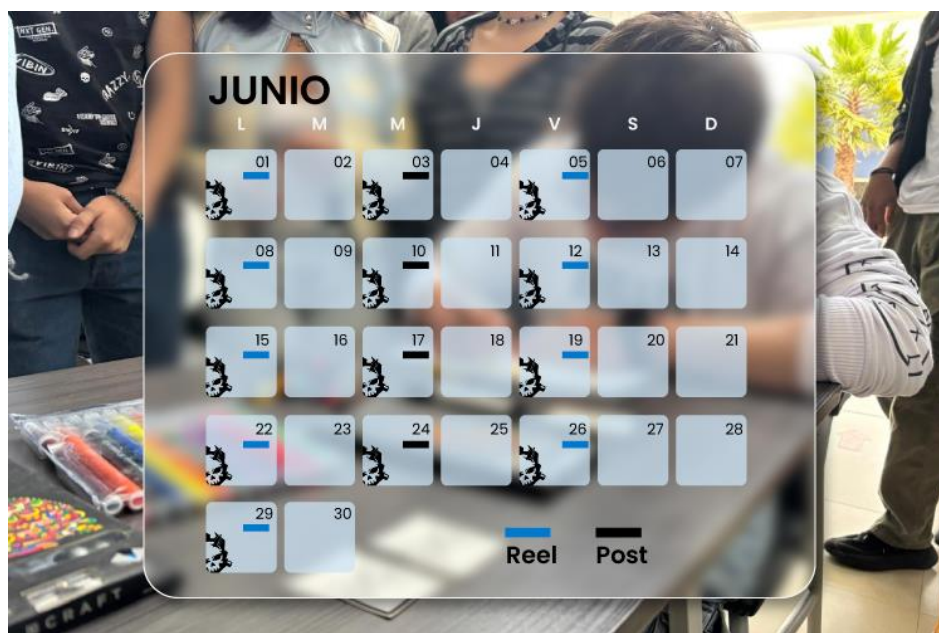
WhatsApp se empleará como canal de difusión directa, especialmente para compartir convocatorias, enlaces de inscripción, recordatorios, horarios y piezas informativas en grupos académicos o comunidades estudiantiles. Su uso permitirá reforzar el alcance del evento y facilitar una comunicación rápida con los interesados.

3.5.19. Estrategia de contenidos

La estrategia de contenidos se organizará en tres momentos: antes, durante y después del evento. Antes del duelo se publicarán piezas de expectativa, convocatoria, explicación de la dinámica, horarios, lugar, categorías y proceso de inscripción. Durante el evento se priorizarán contenidos en vivo, como historias, fotografías, clips cortos, votaciones y registro del proceso creativo. Después del evento se difundirán resultados, trabajos, ganadores, testimonios, galería visual y llamados a futuras ediciones.

Gráfico 55

Calendario de Publicación de Facebook e Instagram



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Gráfico 56

Calendario de Publicación de TikTok



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

Gráfico 57

Post redes sociales



Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.5.20. *Materiales e insumos*

Para la elaboración del prototipo se consideran materiales físicos y digitales. En cuanto al componente físico, se requiere una caja rígida con tapa separada, divisiones internas o bandejas por niveles, impresión del manual, cartas temáticas, rúbrica de calificación, temporizador y materiales de ilustración clásicos. Estos permiten que el producto funcione como un ecosistema completo para el desarrollo del duelo de ilustración.

Los insumos gráficos incluyen los elementos del manual de marca como: Logotipo, sistema cromático, tipografías corporativas, recursos tipo boceto, texturas, líneas gestuales, manchas gráficas y composición editorial. Estos elementos provienen del sistema de identidad visual desarrollado para la marca y permiten mantener coherencia entre el empaque, el manual, las cartas, la rúbrica y las aplicaciones complementarias.

3.5.21. Presupuesto

Tabla 9

Presupuesto diseño, diagramación y producción.

Producto / Servicio	Descripción	Cantidad	Valor Unitario (\$)	Valor Total (\$)
DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN				
Diseño de Naipes	Diseño gráfico de 120 cartas ilustradas	3	15,00	45,00
Diseño Card Box	Diseño estructural y gráfico del contenedor	1	50,00	50,00
Diagramación Manual de Instrucciones	Maquetación y diseño editorial (12 páginas A5)	1	60,00	60,00
Diagramación Manual de Instrucciones	Maquetación y diseño editorial (20 páginas A5)	1	60,00	60,00
Diseño de Rúbrica de Evaluación	Diagramación y diseño de instrumento evaluativo	1	30,00	30,00
Diseño Set Box	Diseño estructural y gráfico del empaque principal	1	70,00	70,00
PRODUCCIÓN (MATERIALES)				
Producción Naipes	Corte, armado, pruebas y presentación final	120	0,30	35,00
Producción Box de Naipes	Impresión full color, laminado mate, corte y acabado	1	5,00	5,00
Impresión Manual de Instrucciones	Impresión full color, tapa dura, encuadernado	1	25,00	25,00
Impresión Manual de Instrucciones	Impresión full color, encuadernado.	1	25,00	25,00
Producción Rúbrica de Evaluación	Impresión en cartulina couché	6	1,65	10,00
Producción Set Box	Caja rígida con acabado laminado y troquelado	1	50,00	50,00
Total, estimado				\$465,00

Nota. Elaborado por Rosero (2026).

3.6. Evaluación

La evaluación de la propuesta se orienta a comprobar la funcionalidad, claridad y pertinencia del set box como herramienta para implementar los duelos ilustración. Para ello, se deberán revisar aspectos como organización interna, facilidad de uso, claridad del manual, comprensión de las cartas temáticas, utilidad de la rúbrica, adecuación de materiales y coherencia visual del sistema gráfico.

La evaluación puede realizarse mediante revisión de docentes, profesionales del diseño, organizadores de actividades extracurriculares y usuarios potenciales. A partir de observaciones que servirán para ajustar la estructura del manual, el diseño de las cartas, los criterios de evaluación, la distribución interna de la caja y la presentación gráfica general. Así el prototipo podrá tener una etapa de mejoría y perfeccionamiento, antes de la aplicación final, conforme a las necesidades formativas, lúdicas y creativas del proyecto.

CAPÍTULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

En relación al objetivo general, se concluye que el diseño de material basado en el duelo de ilustración constituye una propuesta pertinente para aportar a la formación creativa de estudiantes de Diseño y Arquitectura dentro de actividades extracurriculares. Si bien el estadígrafo aplicado no permite afirmar una relación estadísticamente significativa entre el duelo de ilustración y la formación creativa estudiantil, los análisis descriptivos y los casos puntuales evidencian que la actividad sí genera aportes prácticos en aspectos como la motivación, la conceptualización rápida, la soltura gráfica, la adaptación a consignas inesperadas y la puesta a prueba de habilidades de ilustración. Por tanto, la propuesta no se sustenta como una comprobación correlacional, sino como una herramienta metodológica útil y aplicable dentro del proceso formativo.

Respecto al primer objetivo específico, se concluye que las actividades extracurriculares cumplen un rol complementario en la formación integral de los estudiantes, al ofrecer espacios de práctica, experimentación y participación que no siempre se desarrollan dentro del currículo formal. La revisión bibliográfica permitió identificar que este tipo de actividades favorece el aprendizaje activo, la interacción entre pares, la motivación extrínseca e intrínseca además del desarrollo de competencias creativas, especialmente en disciplinas donde la práctica visual y la expresión gráfica son fundamentales.

En cuanto al segundo objetivo específico, se concluye que el duelo de ilustración se estructura como una actividad lúdica y creativa basada en consignas temáticas, límite de tiempo, competencia, participación activa y evaluación visual. Los resultados de participantes muestran una percepción altamente favorable de la experiencia, destacando el reto creativo, la adrenalina del tiempo, la oportunidad de competir y la posibilidad de ejercitar habilidades gráficas. No obstante, desde la perspectiva de los espectadores se identificaron oportunidades de mejora relacionadas con la visibilidad, explicación de la dinámica, ambientación, interacción con público espectador y sistema de votación.

Para finalizar en tanto al tercer objetivo específico, se concluye que el diseño de un material editorial gamificado resulta necesario para sistematizar la dinámica del Duelo de ilustración y facilitar su aplicación en contextos educativos. Este material debe integrar reglas claras, fases del duelo, tipos de formatos, consignas, tiempos sugeridos, roles, sistema de puntuación, criterios de evaluación y recursos para mejorar la experiencia tanto de participantes como de espectadores. De esta manera, aunque los análisis y resultado estadísticos no demuestren una relación directa entre variables, la evidencia descriptiva y los casos de mejora observados permiten sostener que el duelo de ilustración es una estrategia útil para estimular la creatividad aplicada y fortalecer experiencias extracurriculares en el área de diseño.

4.2. Recomendaciones

En función del objetivo general, recomendamos desarrollar y aplicar el material editorial del Duelo de ilustración como una guía práctica para organizar actividades extracurriculares dentro de la FDA. Pese a que el estadígrafo no evidenció una relación estadísticamente significativa entre las variables los resultados descriptivos y los casos puntuales de mejora permiten sostener que la dinámica tiene utilidad formativa, especialmente para estimular la creatividad, la rapidez de respuesta gráfica, la conceptualización y la participación estudiantil.

Sobre el primer objetivo específico, se recomienda fortalecer las actividades extracurriculares como complemento del proceso formativo, ya que estas permiten desarrollar habilidades que no siempre se trabajan dentro del currículo formal. Para ello las autoridades podrían promover espacios periódicos de práctica creativa, talleres, retos gráficos, concursos y actividades lúdicas que motiven la participación voluntaria de los estudiantes y refuercen su formación integral.

En relación con el segundo objetivo específico, se recomienda estructurar de mejor manera la dinámica del duelo de ilustración, especialmente en aspectos como tiempo, consignas, visibilidad, explicación al público, sistema de votación e interacción de espectadores. Los resultados evidenciaron que los participantes valoran positivamente el reto creativo, pero también muestran que el público requiere mayor claridad y participación durante el evento. Por lo tanto, queda clara la necesidad de establecer fases, roles, reglas y protocolos claros para mejorar la experiencia general sin necesidad de un bagaje conceptual sobre este tipo de eventos o dinámicas.

Finalizando con el tercer objetivo específico, se recomienda que el material editorial gamificado incluya instrucciones claras, formatos de duelo, banco de consignas, sistema de puntuación, fichas de evaluación, guía para organizadores, recursos para espectadores y categorías diferenciadas para principiantes y participantes avanzados. De esta manera el manual no solo permitirá replicar la actividad, sino también mejorar su impacto formativo y convertir el duelo de ilustración en una estrategia extracurricular más ordenada, accesible y útil para el desarrollo creativo de los estudiantes.

MATERIALES DE REFERENCIA

Bibliografía

- Adams, A. L. (2024). Visual literacy. *Public Services Quarterly*, 306-311.
- Akca, F., & Kavak, G. (2021). Developing a Scale for Visual Creativity in Art: A Study of Validity and Reliability. *International Journal on Social and Education Sciences*, 439-456.
- Alastor et al. (2023). *TIC en educación en la era digital: propuestas de investigación e intervención*. UMA Editorial.
- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 1307881.
- Alvarado, L. F. (2025). Design thinking as an active teaching methodology in higher education: a systematic review. *Frontiers in Education*, 1462938.
- Arnheim, R. (2023). *Visual thinking*. University of California Press.
- Badawi, A. M., & Abdullah, M. R. (2021). Interdisciplinary design education: Development of an elective course in architecture and engineering departments. *Journal of Engineering and Applied Science*, 10.
- Barbot, B., & Said-Metwaly, S. (2021). Is there really a creativity crisis? A critical review and meta-analytic re-appraisal. *The Journal of Creative Behavior*, 696-709.
- Bazyl et al. (2021). Formation of Design Students' Readiness for Professional Activity. *Journal of Educational and Social Research*, 157-166.
- Beaty, R. E., & Kennet, Y. N. (2023). Associative thinking at the core of creativity. *Trends in Cognitive Sciences*, 671-683.
- Bogdanic, J., & Vuk, S. (2022). Gamification in art education as a learning approach to sustainable development. *Croatian Journal of Education*.
- Borodavko et al. (2023). Aesthetics and semiotics in 21st century visual communications: Pedagogical and sociocultural aspects. *Research Journal in Advanced Humanities*, 22-40.
- Braun, V., & Clarke, V. (2022). Conceptual and design thinking for thematic analysis. *Qualitative Psychology*, 3.
- Brosens et al. (2023). How future proof is design education? A systematic review. *International Journal of Technology and Design Education*, 663-683.

- Carless et al. (2023). Disciplinary perspectives on feedback processes: towards signature feedback practices. *Teaching in Higher Education*.
- Cavus et al. (2023). The effects of gamification in education: A systematic literature review. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 211-241.
- Collins, H. (2025). *Creative research: Research theory and practice for the creative industries*. Bloomsbury Publishing.
- Costello, V. (2023). *Multimedia foundations*. Focal Press.
- Cross, N. (2023). *Design thinking: Understanding how designers think and work*. Bloomsbury Publishing.
- Deckert, J., & Wilson, M. (2023). Research methods in the dance sciences.
- Delgado-Valdivieso et al. (2023). Gamification and artistic education. History of education and application to the classroom with educational needs. *Journal of Namibian Studies*.
- Dilekçi, A., & Karatay, H. (2023). The effects of the 21st century skills curriculum on the development of students' creative thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, 101229.
- Dong, Y. J., & Han, Y. X. (2025). Study on the Key Competencies Framework for Arts Education Professionals. *International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews*, 347-360.
- Ellis, J. L., & Hart, D. L. (2023). Strengthening the Choice for a Generic Qualitative Research Design. *The Qualitative Report*.
- Estakhrian Haghighi, A. R., & Ahsant, S. (2025). Media role of graphic in harmonizing the meanings association pattern with forms of expression and literacy genre. *Journal of Fine Arts: Visual Arts*, 19-31.
- Fauchon, M., & Gannon, R. (2022). Education and illustration: Methods, models and paradigms. *Journal of Illustration*, 3-14.
- Fischer, T. (2024). *Designing (tools (for designing (tools for...)))*. RMIT University.
- Foster, M. K. (2021). Design thinking: A creative approach to problem solving. *Management Teaching Review*, 123-140.
- Golda et al. (2022). Colour terms in five linguistic images of the world: The semantic perspective. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 39-58.

- Gu et al. (2023). The innovative application of visual communication design in modern art design. *Electronics*, 1150.
- Hagen, R., & Golombisky, K. (2024). *White space is not your enemy: A beginner's guide to communicating visually through graphic, web & multimedia design*. CRC Press.
- Harris, S., & Harris, D. (2021). *Digital Design and Computer Architecture, RISC-V Edition*. Morgan Kaufmann.
- Holguín, A. M., & Bello, E. O. (2021). Interdisciplinariedad en la formación universitaria del diseño gráfico: entre la teoría y la práctica Educación: PUCP. *Educación: PUCP*, 228-249.
- Inanli, A. (2026). The definitional motivations of conceptual thinking in illustration. En *The definitional motivations of conceptual thinking in illustration* (pág. 7).
- Inoue, L. M. (2024). The Importance of Hand Drawing (Analog) in the Face of New Digital Technologies. En L. M. Inoue, *Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica* (págs. 265-268).
- Islam, M. A., & Aldaihani, F. M. (2022). Justification for adopting qualitative research method, research approaches, sampling strategy, sample size, interview method, saturation, and data analysis. *Journal of International Business and Management*, 01-11.
- Kadyirov et al. (2024). Design-based learning in higher education: Its effects on students' motivation, creativity and design skills. *Thinking Skills and Creativity*, 101621.
- Kasola, S., & Karalis, T. (2022). Suggested methods of assessing formal, non-formal, and informal learning in adults. *International Journal of Education and Social Science Research*, 115-127.
- Kelly et al. (2024). Three theoretical foundations for interaction design theory, practice and exploration. *Journal of Design, Business & Society*, 43-60.
- Khaldi et al. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 1-31.
- Kim et al. (2022). Examining the effect of socially engaged art education with virtual reality on creative problem solving. *Educational Technology & Society*, 117-129.
- Kumar, R., & Naaz, S. (2023). Exploring the depth of elements and principles of visual design. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 105-127.

- Kurniawati et al. (2025). Development of a Visual Literacy Assessment Instrument for Elementary School Students. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 65-76.
- Li et al. (2022). Interpretable deep learning: Interpretation, interpretability, trustworthiness, and beyond. *Knowledge and Information Systems*, 3197-3234.
- Lombardi et al. (2021). The curious construct of active learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 8-43.
- Lösch et al. (2023). Exploratory Research in the Qualitative Approach in Education. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*.
- Maksymchuk et al. (2024). Developing art and graphic skills among future designers: An integrative principle and a methodical model. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 105-117.
- Martens, M., & Asbrand, B. (2022). Documentary classroom research. Theory and methodology. En *Dokumentarische Unterrichtsforschung in den Fachdidaktiken: Theoretische Grundlagen und Forschungspraxis* (págs. 19-38). Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 8.
- Mazhar et al. (2021). Methods of data collection: A fundamental tool of research. *Journal of Integrated Community Health*, 6-10.
- Meinel, C., & Krohn, T. (2022). *Design Thinking in Education: Innovation Can Be Learned*. Springer Cham.
- Mena, J. (2023). Encuentros de ilustración como motor del desarrollo académico, creativo y cultural. *Cuaderno del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 91-107.
- Mengoni, A. (2021). *The Palgrave handbook of image studies*. Cham: Springer International Publishing.
- Mishra, S. B., & Alok, S. (2022). *Handbook of research methodology*. Educreation Publishing.
- Mogro. (2023). *Aplicación del instrumento de Motivación EMA en los institutos de Educación Superior INCOS y ITSA de Cochabamba – Bolivia*. Cochabamba: ResearchGate.
- Moline, S. (2023). *I see what you mean: Visual literacy K-8*. Routledge.

- Morales Domínguez, M. A. (2021). Diseño colaborativo e imaginación radical: tres casos de diseño editorial universitario. *Diseño en Síntesis*, 6-21.
- Mulisa, F. (2022). When does a researcher choose a quantitative, qualitative, or mixed research approach? *Interchange*, 113-131.
- Muratovski, G. (2021). *Research for designers: A guide to methods and practice*.
- Nikolova et al. (2025). Illustration in Education with a Focus on Reducing Cognitive Strain. *2025 MIPRO 48th ICT and Electronics Convention*. IEEE.
- O'Halloran, K. L. (2023). Matter, meaning and semiotics. *Visual Communication*, 174-201.
- Olawale et al. (2023). Exploratory research design in management science: A review of literature on conduct and application. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, 1384-1395.
- Pan et al. (2024). The application of graphic language personalized emotion in graphic design. *Heliyon*.
- Párraga et al. (2024). La gamificación como estrategia pedagógica en la educación matemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6435-6465.
- Phanprom, A., & Vilasineekul, J. (2022). *The denotation and connotation of materials and objects in art*.
- Pires dos Santos et al. (2025). *International Conference on Human-Computer Interaction*. Cham: Springer Nature Switzerland.
- Popoli, Z., & Derda, I. (2021). Developing experiences: creative process behind the design and production of immersive exhibitions. *Museum Management and Curatorship*, 384-402.
- Pregoner, J. D. (2024). Research approaches in education: A comparison of quantitative, qualitative and mixed methods. *IMCC Journal of Science*.
- Prieto-Andreu et al. (2022). Gamificación, motivación y rendimiento en educación: Una revisión sistemática. *Revista Electrónica Educare*, 1-23.
- Puccio et al. (2023). *The Palgrave encyclopedia of the possible*. Cham: Springer International Publishing.
- Ramdass, K. R., & Mokgohloa, K. (2023). Curriculum design in higher education: A reflection. *Proceedings of the European Conference on E-Learning (ECEL)*, (págs. 252-260).

- Remler, D. K., & Van Ryzin, G. G. (2021). *Research methods in practice: Strategies for description and causation*. Sage Publications.
- Ryoo et al. (2021). Interpret me! The interplay between visual metaphors and verbal messages in advertising. *International Journal of Advertising*, 760-782.
- Sailer, M., & Sailer, M. (2021). Gamification of in-class activities in flipped classroom lectures. *British Journal of Educational Technology*, 75-90.
- Sakamoto et al. (2022). *GRAPHIC DESIGN AND LAYOUT*.
- Schmied, J. (2023). Qualitative and quantitative research approaches. En *Corpus-based computational linguistics* (pág. 85).
- Sharma, B. P. (2022). Digital tools in art education: From expanding creative horizons and facilitating collaboration to increasing access and resources for a diverse student population. *Art Education*, 55-65.
- Shoaib et al. (2025). The Role of Extracurricular Activities in Fostering Diversity and Inclusion in Higher Education: A Systematic Review. *ASSAJ*, 02.
- Simon et al. (2022). Developmental assessment of visual communication skills in primary education. *Journal of Intelligence*, 45.
- Simon et al. (2022). Developmental assessment of visual communication skills in primary education. *Journal of Intelligence*, 45.
- Stebbins, R. A. (2025). (Stebbins, 2025). SAGE publications.
- Sumantri et al. (2022). Maker-centered project-based learning: The effort to improve skills of graphic design and student's learning liveliness. *Journal of Educational and Social Research*, 191-200.
- Tagie et al. (2022). Gamification in art and design appreciation. *KUPAS SENI: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 93-103.
- Talavera-Salas et al. (2024). Motivación académica en estudiantes universitarios de pregrado de Perú. *Polo del Conocimiento*, 3034-3045.
- Taspinar, S. E. (2022). Design thinking and art education. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 379-398.
- Tholander, J., & Jonsson, M. (2023). Design ideation with AI-sketching, thinking and talking with generative machine learning models. *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*, 1930-1940.
- Treffinger et al. (2023). *Creative problem solving: An introduction*. Routledge.

- Triantafyllou et al. (2025). Gamification in education and training: A literature review: SA Triantafyllou et al. *International Review of Education*, 483-517.
- Valdivia et al. (2023). *Metodologías activas para el desarrollo sostenible en la formación docente. Análisis bibliométrico*. Revista Internacional de Educación para la Justicia Social, 12(2), 191-211.
- Velez Anzules, M. M. (2023). La gamificación, estrategia para la enseñanza de Educación Cultural Artística. *Revista Ciencia y Líderes*, 99-112.
- Wang, Y. (2022). *Proceedings of the 2022 5th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2022)* (págs. 270-277). Paris: Atlantis Press SARL.
- Wang, Y. (2022). A comparative study on the effectiveness of traditional and modern teaching methods. *Proceedings of the 2022 5th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2022)*, 270-277.
- Wang, Y. (2022). A comparative study on the effectiveness of traditional and modern teaching methods. *Proceedings of the 2022 5th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2022)*, 270-277.
- Wijnia et al. (2024). The effects of problem-based, project-based, and case-based learning on students' motivation: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 29.
- Willie, M. M. (2024). Population and target population in research methodology. *Golden Ratio of Social Science and Education*, 75-79.
- Wong, C. S. (2023). Inside the studio: A closer look at studio-based learning in architecture education. *International Journal of Social Science and Education Research Studies*, 600-607.
- Yang et al. (2025). Collaborative digital game design and play to facilitate college students' creativity development. *Interactive Learning Environments*, 1250-1269.
- Zeeman et al. (2024). Best practices for interprofessional education to meet the curriculum outcomes and entrustable professional activities. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 101321.
- A. López, comunicación personal, 21 de mayo de 2026
- A. Tibán, comunicación personal, 21 de mayo de 2026
- M. Mayorga, comunicación persona, 18 de mayo de 2026

A. Abád, comunicación personal, 17 de mayo de 2026

M. Abád, comunicación personal, 25 de mayo de 2026

D. Arguello, comunicación personal, 25 de mayo de 2026

D. Jiménez, comunicación personal, 22 de mayo de 2026

C. Torres, comunicación personal, 25 de mayo de 2026

D. Vainesman, comunicación personal, 19 de mayo de 2026

Fairchild, C. (2025). Monstrosity. Casey Fairchild.

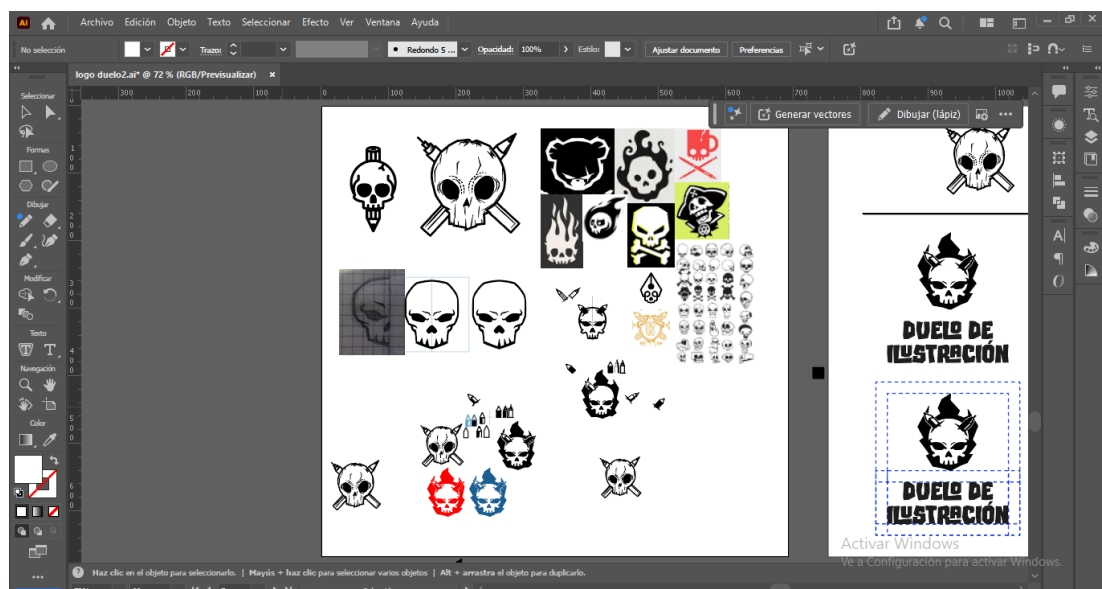
James Dyson Award. (2026). Creatopia: A gamified tool for design ideation. James Dyson Award.

Sandoval Patiño, K.M. (2019). Proyecto Atup. Gamificación de la metodología del curso de dibujos de animales del MALI. Memoria Gráfica (11).

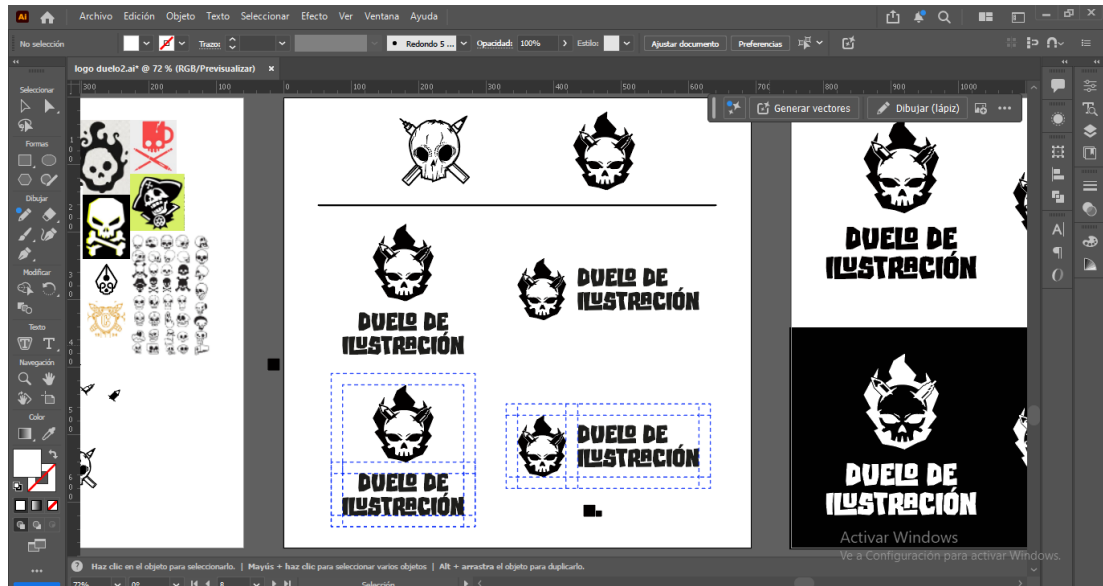
Anexos

<https://drive.google.com/drive/folders/1HUZ0VpAHRyEVHuRtTINo7qfimEps9I1V?usp=sharing>

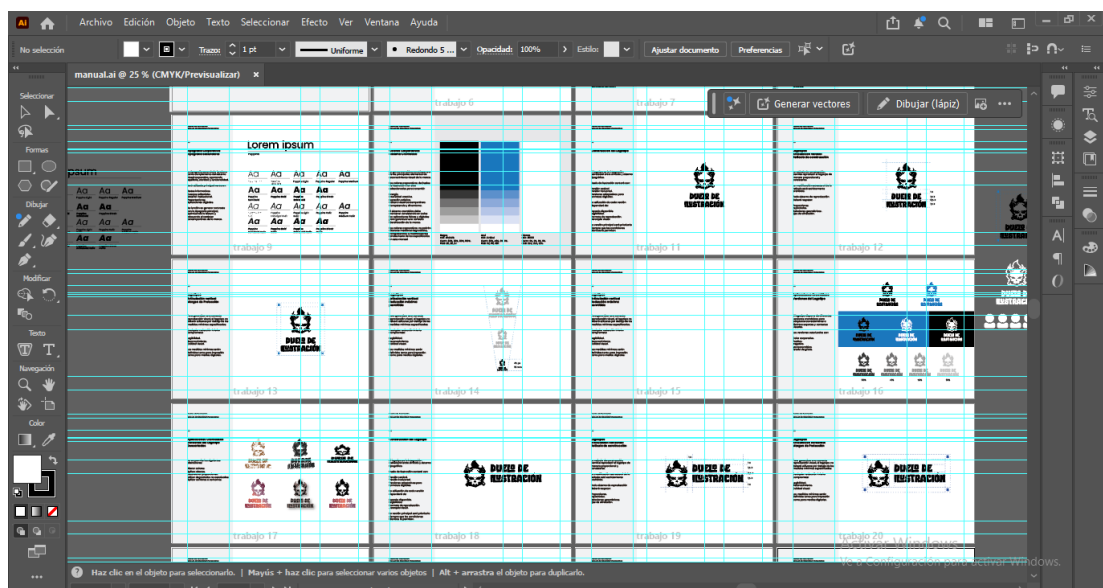
Desarrollo del nuevo logo



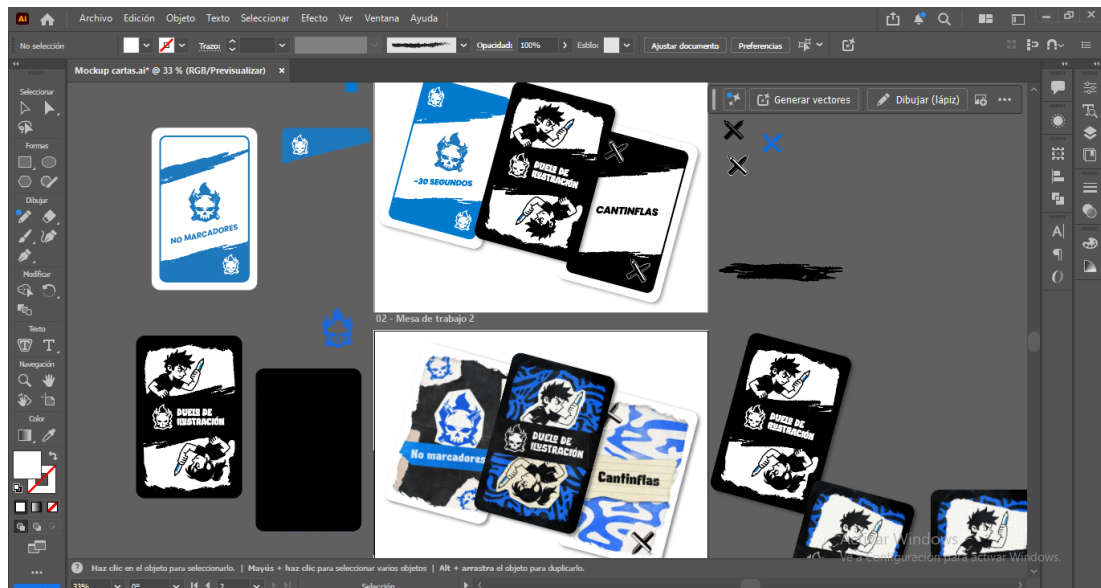
Estilización del nuevo logo



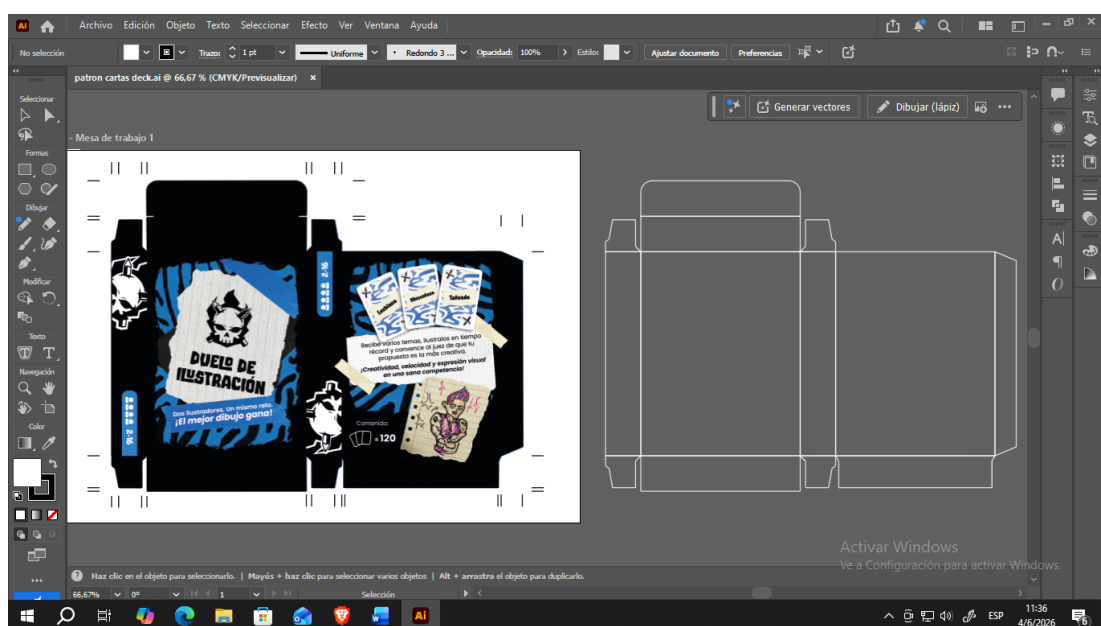
Elaboración del manual de identidad



Elaboración de las tarjetas de la consigna



Troquel card box



Elaboración de la cubierta del set box

