

Proyecto Avanzado de DCV 2026-1

# DE LO INVISIBLE A LO INVENCIBLE

Memoria Por:

**Catalina Cruz Bueno**

Proyecto Asesorado Por:

**Fernando Arboleda Aparicio**





# AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer de corazón a todos los chicos que se unieron a este proyecto. Compartieron sus historias y confiaron en lo que yo propuse. Sin ellos, este trabajo no tendría sentido. Me dieron su tiempo y fueron auténticos, lo que hizo que cada parte de este sistema fuera especial. Me recordaron lo importante que es crear espacios seguros y visibles para todos, gracias a su energía y su capacidad para superar obstáculos.

Quiero agradecer a mis padres por estar siempre detrás de mí. Han sido mi apoyo en cada logro y en cada momento de duda durante estos años de estudio. Me han creído incluso cuando las cosas se ponían difíciles, han entendido mis preocupaciones y me han dado la libertad de explorar mi creatividad. Su apoyo ha sido fundamental para llegar a este día y cerrar esta etapa con orgullo.

También quiero agradecer a mis amigos, a los de siempre y a los que conocí en la universidad. Han hecho que el camino fuera más fácil gracias a las risas, las entregas y las largas jornadas de trabajo. Compartir la carrera con personas creativas y dispuestas a ayudar ha sido increíble. Gracias por cada conversación, por el apoyo mutuo y por estar ahí en los buenos y en los malos momentos.

A los profesores que me acompañaron en este camino, un agradecimiento gigante. En especial a mi director de proyecto, Fernando Arboleda, por su paciencia infinita, sus consejos y por guiarme paso a paso para darle forma a esta idea. También a la profesora Anita Gutiérrez, por su apoyo y por cuestionarme siempre desde la empatía para hacer de este un mejor proyecto; y al profesor José Luis Montenegro, quien como mi experto aliado en este proceso, me aportó una visión clave y herramientas fundamentales para aterrizar el diseño a la realidad.

# INFORMACIÓN LEGAL

Esta memoria hace parte del proceso académico del proyecto de grado desarrollado dentro del programa de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali. Todo el material aquí presentado corresponde al desarrollo conceptual, creativo y experimental del proyecto, por lo que no está destinado a fines comerciales.

## Investigación, Diseño, Redacción e Ilustración:

Catalina Cruz Bueno

## Asesor:

Fernando Arboleda Aparicio

Junio de 2026, Santiago de Cali, Colombia

Todos los Derechos Reservados



# ÍNDICE

Sobre el Proyecto	5-6
Tema	7
Justificación	8
Objetivos	9
Experto Aliado y Usuarios	10
Metodología	11-12
Entrevistas	13
Contrucción de las Narrativa	14
Conceptualización	15
Moodboard	16
Planteamiento del Sistema	17-18
Requerimientos de Diseño	19-20
Bocetación	21
Tipografías	22
Fanzine	23-24
Baraja de Cartas	25-26
Piezas Personalizables	27-28
Validación	29-32
Referencias	33-34



# SOBRE EL PROYECTO

Este proyecto nace desde una necesidad muy real: la de sentirse visto, escuchado y representado dentro de un espacio como la universidad, donde muchas veces las identidades LGBTQ+ aún pueden sentirse solas, incomprendidas o invisibles. Parte de observar cómo, aunque hay avances en inclusión, todavía existen silencios, inseguridades y experiencias que no siempre tienen un lugar para ser contadas o compartidas con libertad.

Más que hablar de un problema aislado, el proyecto se centra en algo cotidiano: cómo se vive la identidad en lo pequeño, en lo social, en lo emocional. En cómo a veces cuesta pertenecer, cómo se construyen vínculos con miedo, o cómo simplemente ser uno mismo puede sentirse complicado dependiendo del entorno. Desde ahí, surge la intención de abrir un espacio distinto, más cercano y más humano.

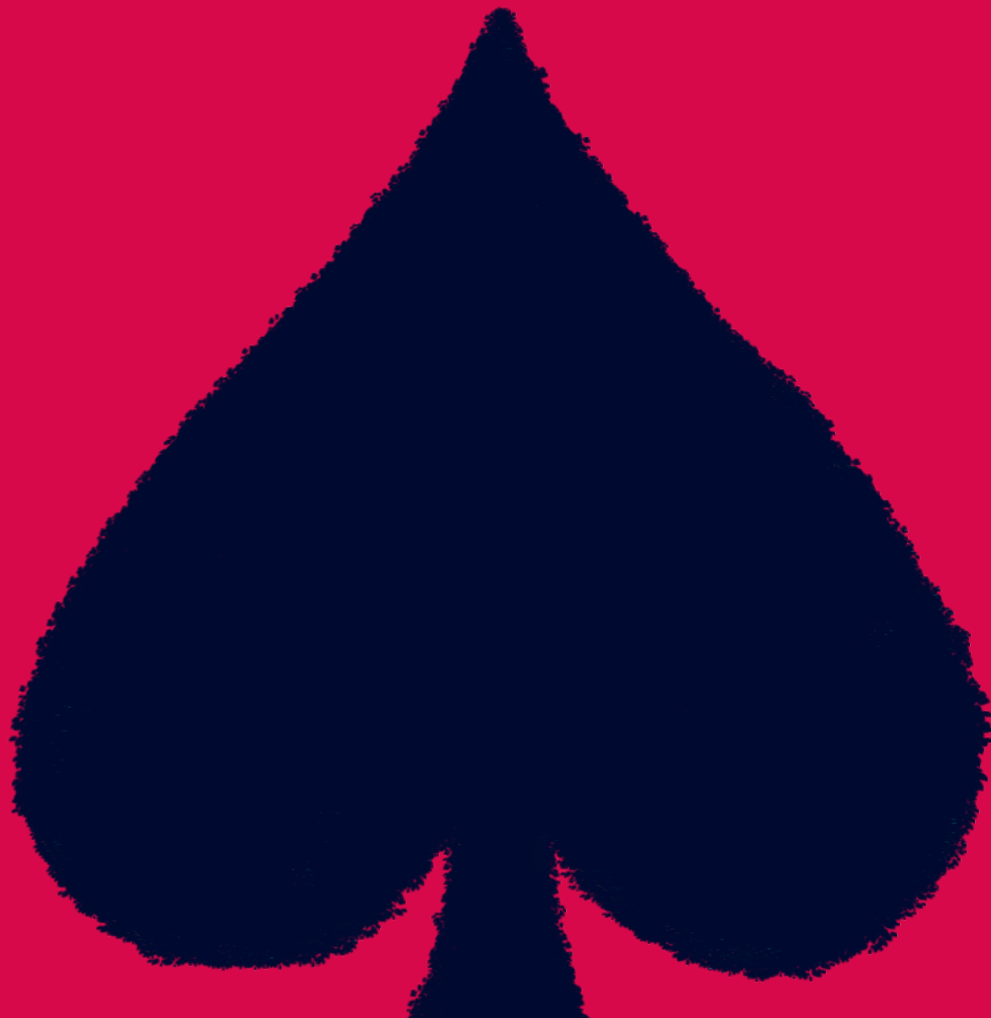
La propuesta busca aportar a tres cosas clave: promover el sentido de pertenencia, generar inclusión y abrir conversaciones que realmente importen. No desde un discurso pesado o académico, sino desde experiencias que conecten, que inviten a reconocerse en el otro y a entender que cada historia tiene un valor dentro de una comunidad diversa.

También se plantea como una forma de concientizar y fomentar la convivencia, no desde la teoría, sino desde la experiencia compartida.

La idea es que las personas no solo “entiendan” la diversidad, sino que la sientan cercana, cotidiana y natural, como algo que ya hace parte de todos los espacios que habitamos.

## TEMA

Estrategia de diseño transmedia para fortalecer el sentido de pertenencia y la salud mental en jóvenes LGBT Javerianos



## JUSTIFICACIÓN

En Colombia, la población LGBT enfrenta altos niveles de discriminación que impactan directamente su bienestar emocional. Estudios nacionales evidencian que más del 85% de jóvenes LGBT reportaron un deterioro en su salud mental, y más del 87% han recibido comentarios homofóbicos en entornos cercanos. Sin embargo, la representación LGBT en estos entornos es limitada, esporádica y frecuentemente estereotipada. En este contexto, el diseño de comunicación visual se posiciona como una herramienta estratégica capaz de generar representaciones más inclusivas, fortalecer la autoestima y contribuir al sentido de pertenencia de esta población.



## OBJETIVO GENERAL

Proponer una estrategia de diseño transmedia que contribuya al fortalecimiento de la salud mental y el sentido de pertenencia de jóvenes LGBT de primer semestre en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Analizar los patrones de representación de la comunidad LGBT en medios digitales y su relación con la construcción de identidad y bienestar emocional.
2. Diseñar una propuesta transmedia inclusiva, mediante procesos participativos, que promueva la identificación, la empatía y la representación positiva.
3. Evaluar la pertinencia y el impacto de la propuesta a través de la retroalimentación de usuarios y expertos, para validar su efectividad en el fortalecimiento del sentido de pertenencia.

## EXPERTO ALIADO



**Jose Luis Montenegro Céspedes**  
Psicólogo y Magíster en Psicología de la Salud (PUJ Cali). Docente e investigador junior (MinCiencias) del grupo Bienestar, Trabajo, Cultura y Sociedad (A1). Su trabajo se enfoca en salud mental, género y diversidades sexuales, con experiencia en investigación e intervención psicosocial en contextos educativos y comunitarios.

## USUARIO

Jóvenes universitarios (entre 18 y 25 años) pertenecientes a la comunidad LGBT. Son Estudiantes en etapas críticas de adaptación académica y construcción de identidad, que experimentan afectaciones en su salud mental y bienestar emocional debido a entornos de discriminación o comentarios homofóbicos. Son usuarios nativos de medios digitales y redes sociales, con sensibilidad hacia la expresión visual y creativa.

# METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

## Explorar



(Investigación)

Referentes y proyectos similares  
Análisis de representación LGBT  
Contexto social y digital

## Escuchar



(Validación con expertos)

Entrevistas con expertos  
Aporte desde la psicología y lo social

## Conectar



(Trabajo con usuarios)

Interacción con comunidad LGBT  
Espacios de diálogo y co-creación

## Crear



(Propuesta de diseño)

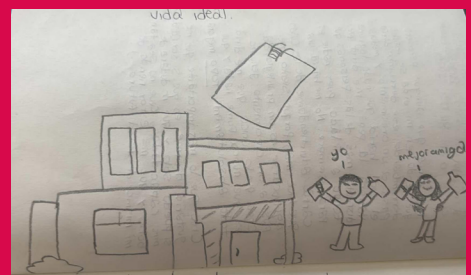
Desarrollo del kit educativo  
Fanzine + cartas + herramienta creativa

## ENTREVISTAS

Para comprender de una forma más cercana las experiencias, emociones y necesidades de los jóvenes LGBTQ+, se generó un espacio de encuentro y convivencia con estudiantes de la comunidad. Más que una entrevista tradicional, las actividades buscaron crear un ambiente seguro y cómodo donde cada participante pudiera expresarse libremente desde sus propias vivencias, pensamientos y emociones. Durante la jornada se realizaron dinámicas participativas y creativas enfocadas en la exploración personal y emocional. Los participantes desarrollaron dibujos, representaciones visuales y ejercicios de expresión gráfica que permitieron traducir recuerdos, sentimientos y situaciones importantes.

Además de los ejercicios visuales, se realizaron actividades de autorreflexión e introspección. Los estudiantes escribieron listas sobre cosas que les gustaban y cosas que les incomodaban de sí mismos, de su entorno o de sus experiencias cotidianas. Posteriormente, redactaron una carta dirigida a su “yo” del pasado, permitiéndose hablar con honestidad, empatía y libertad sobre situaciones personales, aprendizajes y emociones.

Los dibujos y aportes visuales realizados por los participantes se convirtieron en una parte fundamental del proceso, ya que permitieron traducir emociones y pensamientos en elementos gráficos llenos de significado.



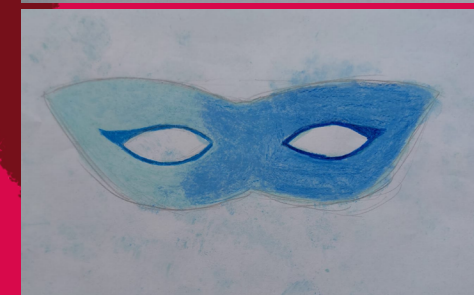
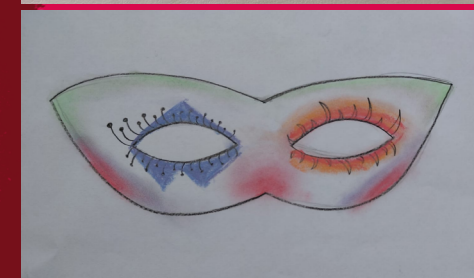
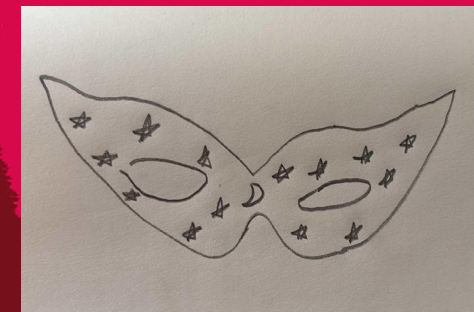
## CONSTRUCCIÓN DE LA NARRATIVA

A partir del análisis de los dibujos realizados por los participantes y de las conversaciones desarrolladas en las actividades, se hizo evidente que la identidad no se expresa de una sola forma, sino que se construye desde múltiples capas emocionales, simbólicas y personales.

Este proceso de análisis se complementó con el diálogo con un aliado experto, quien aportó una mirada externa desde la experiencia y el conocimiento en temas de identidad, expresión y prácticas creativas. A partir de esta conversación, se reforzó la idea de que el proyecto podía expandirse hacia un lenguaje más simbólico, expresivo y performativo.

De esta reflexión surge la decisión de orientar el proyecto hacia una narrativa teatral y artística, donde el maquillaje, el color, la exageración y lo performativo se convierten en herramientas centrales de expresión.

En este enfoque, la identidad deja de ser algo que se oculta o se contiene, y pasa a ser algo que se expande, se celebra y se transforma. Las máscaras, en lugar de entenderse como un elemento de ocultamiento, se resignifican como dispositivos creativos que permiten jugar con la identidad, amplificarla y explorarse a uno mismo desde lo visual y lo simbólico, rompiendo con lo normativo y abriendo espacio a nuevas formas de ser.



# CONCEPTUALIZACIÓN

## Palabras Clave

Música

Danza

Teatro

Amistad

Cambio

Comunidad

Progreso



# MOODBOARD

# PLANTEAMIENTO DEL SISTEMA

El sistema se plantea como un Kit de experiencia transmedia que articula distintas piezas de comunicación para responder a una necesidad central: fortalecer el sentido de pertenencia, la inclusión y la convivencia en jóvenes LGBTQ+ dentro del entorno universitario. Más que un conjunto de productos aislados, funciona como un ecosistema narrativo donde cada elemento aporta una forma distinta de acercarse, reconocer y habitar la identidad desde lo simbólico, lo emocional y lo colectivo.

De esta manera, el sistema responde al objetivo del proyecto al proponer una forma distinta de relacionarse con la diversidad: no desde la obligación de entenderla, sino desde la posibilidad de experimentarla. Al integrar dinámicas lúdicas, narrativas visuales y espacios de creación personal, se fomenta una conexión más profunda entre los usuarios y su entorno, promoviendo comunidades más empáticas, abiertas y conscientes de la importancia de reconocerse en la diferencia.



## 1. Informarme

El fanzine funciona como el punto de entrada al sistema, ofreciendo al usuario un contexto claro sobre la diversidad LGBTQ+ a través de contenido accesible y visual. Aquí se introducen referentes, conceptos y narrativas que preparan al usuario antes de interactuar con las demás herramientas. Además, incorpora elementos transmedia como el escaneo de contenido, permitiendo ampliar la experiencia hacia lo digital y generar un primer acercamiento activo con la temática

## 2. Discutir

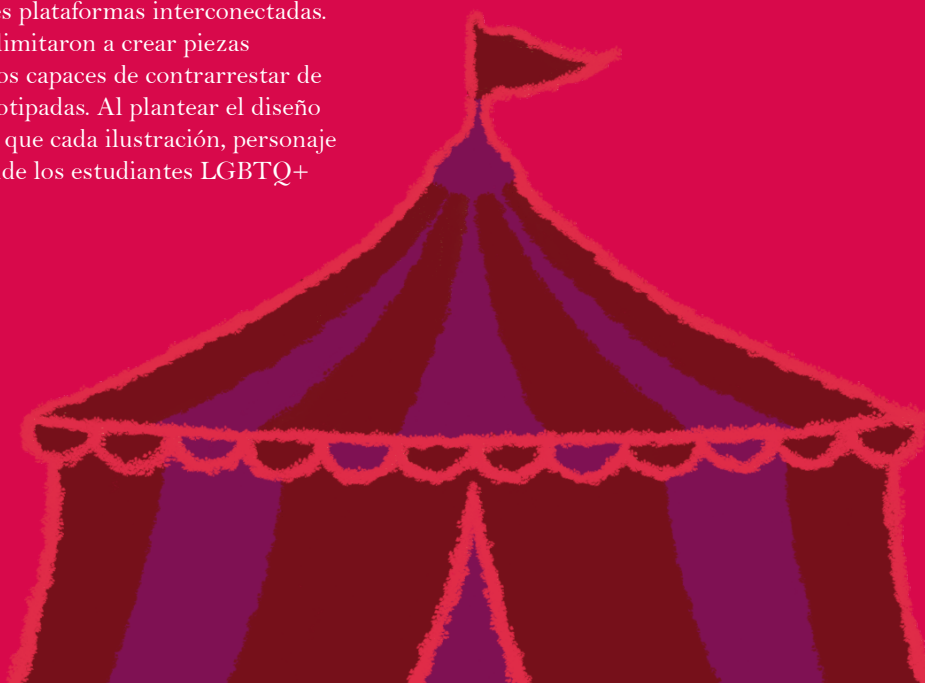
El juego de cartas tiene como objetivo principal fortalecer el sentido de pertenencia y la reflexión sobre la identidad LGBTQ+ a través de una dinámica lúdica, interactiva y competitiva. Cada jugador recibe cartas que incluyen preguntas, datos curiosos y situaciones relacionadas con la experiencia LGBTQ+, que invitan al diálogo, la reflexión y el reconocimiento de distintas realidades.

## 3. Crear

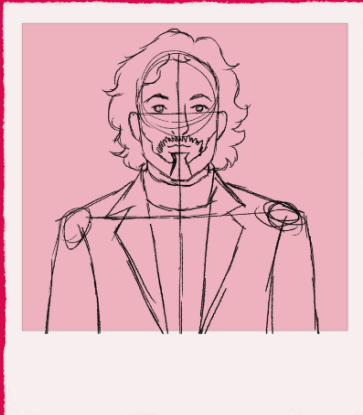
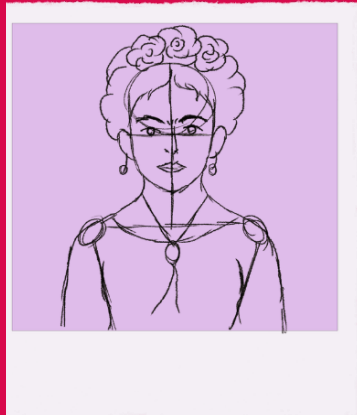
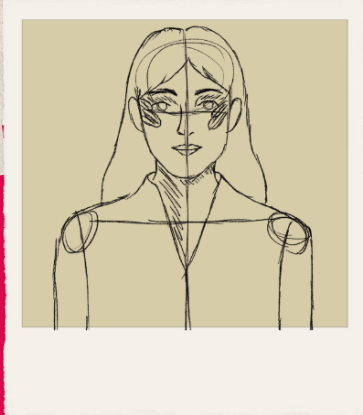
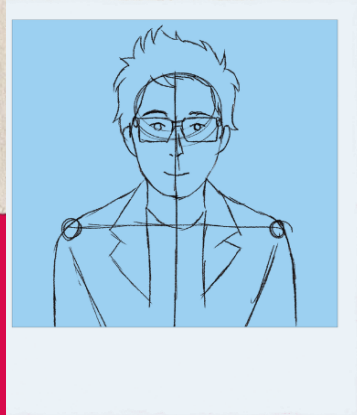
La fase final invita al usuario a convertirse en creador, trasladando lo aprendido hacia una expresión personal. Mediante la intervención de cartas en blanco y la creación de una máscara simbólica, el usuario puede explorar su identidad, construir representaciones propias y participar activamente dentro del sistema propuesto. Esta etapa consolida el proceso al transformar al usuario de espectador a autor, promoviendo una experiencia significativa basada en la apropiación y la creatividad.

# REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

Los objetivos de diseño de este proyecto se establecieron con el fin de transformar la comunicación visual en una herramienta de apoyo emocional y un motor de cambio social dentro del campus. Se seleccionó el enfoque transmedia —articulando el fanzine físico con el juego de cartas y las extensiones digitales— porque la juventud actual consume y construye su identidad a través de múltiples plataformas interconectadas. La importancia de estos objetivos radica en que no se limitaron a crear piezas puramente estéticas, sino recursos didácticos y afectivos capaces de contrarrestar de forma orgánica las representaciones mediáticas estereotipadas. Al plantear el diseño desde la empatía y la visibilización digna, se garantizó que cada ilustración, personaje y dinámica lúdica actuara como un espejo positivo donde los estudiantes LGBTQ+ pudieran verse reflejados con respeto y orgullo.



Requerimiento	Tipo	D/O	Necesidad
Sistema educativo basado en fases (Informarme, Discutir, Crear)	E-C	O	Estructurar una experiencia progresiva que combine aprendizaje, interacción y apropiación personal.
Narrativa visual inclusiva y no estereotipada	E-C	O	Garantizar una representación respetuosa y diversa de la comunidad LGBT.
Sistema gráfico unificado	F-O	O	Mantener coherencia visual entre fanzine, cartas y herramienta creativa.
Experiencia participativa e interactiva	F-O	D	Fomentar el diálogo, la reflexión y la conexión emocional entre los usuarios.
Integración de contenido educativo y lúdico	T-P	O	Facilitar el aprendizaje a través de dinámicas accesibles, atractivas y significativas.



## BOCETACIÓN

## TIPOGRAFÍAS

- ✦ ALABAMA CRIMSON
- ✦ ROSEWOOD
- ✦ FRENCH PLUM
- ✦ CETACEAN BLUE
- ✦ RICH BLACK

**BEBAS NEUE CYRILIC**

**Geometr706 BlkCn BT**

**Bell MT**



## FANZINE

El fanzine funciona como la pieza de entrada al universo del proyecto y es el primer elemento con el que interactúa el usuario dentro del kit. Su propósito es introducir de manera cercana, dinámica y visual distintos temas relacionados con la comunidad LGBTQ+, combinando información, memoria histórica, cultura y representación en un formato editorial más relajado y accesible. A través de secciones como el diccionario de conceptos, la historia de Stonewall, el arte drag, el voguing, la representación en medios y la literatura queer. El fanzine busca informar sin sentirse académico, permitiendo que la lectura se sienta más como descubrir una revista cultural que como leer un texto educativo tradicional.

Además de su contenido editorial, el fanzine integra elementos transmedia que expanden la experiencia más allá de las páginas impresas. Algunas secciones incluyen códigos escaneables que permiten acceder directamente a películas recomendadas dentro de la “Watchlist de orgullo”, mientras que otros dirigen a una carpeta digital con libros y novelas gráficas mencionadas en la sección de literatura queer.

De esta manera, el fanzine no solo informa, sino que conecta al usuario con nuevas experiencias, referencias y espacios de exploración cultural, convirtiéndose en una puerta de entrada interactiva hacia el resto del sistema.

### 1. CAROL

En la Nueva York de la década de 1950, una joven trabajadora de una tienda de moda y una mujer elegante y sofisticada, que vive inmersa en un matrimonio en el que no encuentra la felicidad, entablan una amistad que dará paso a una creciente atracción mutua para desembocar en una relación lésbica de consecuencias complicadas para las vidas de ambas.

### 3. HAPPY TOGETHER

Lai Yiu-Kai y Ho Po-Wing viven una apasionada relación. Viajan desde Hong Kong a Argentina, pero la llegada al nuevo país parece transformar las cosas y Ho, de repente, abandona a Lai. Éste comienza a trabajar como portero de un bar, con el único afán de reunir el dinero suficiente para volver a su país. Un día Ho reaparece, pero las cosas ya no son iguales...

### 5. MOONLIGHT

Un joven de familia humilde que vive en Miami en la época que los cárteles de la droga libran en la ciudad una auténtica batalla, tiene problemas para aceptar su homosexualidad. Mientras madura en un ambiente hostil, experimenta la alegría, la ira, el placer de la belleza, el éxtasis y el dolor. Todo lo conocerá y de todo aprenderá.

### 7. CALL ME BY YOUR NAME

Un joven se pasa el tiempo holgazaneando, escuchando música, leyendo libros y nadando hasta que un día el nuevo ayudante americano de su padre llega a la gran villa. Oliver es encantador; también es joven, seguro de sí mismo y atractivo. Al principio Elio se muestra algo frío y distante, pero pronto ambos empiezan a salir juntos de excursión y, conforme el verano avanza, la atracción mutua de la pareja se hace más intensa.

### 9. TANGERINE

En la víspera de Navidad, la prostituta transgénero Sin-Dee Rella, que acaba de cumplir una sentencia en prisión, se encuentra con su amiga Alexandra, que le informa de que su novio Chester ha estado engañándola. Ahora, Sin-Dee Rella iniciará una búsqueda por la ciudad para descubrir la verdad.

### 10. BUT I'M A CHEERLEADER

En la víspera de Navidad, la prostituta transgénero Sin-Dee Rella, que acaba de cumplir una sentencia en prisión, se encuentra con su amiga Alexandra, que le informa de que su novio Chester ha estado engañándola. Ahora, Sin-Dee Rella iniciará una búsqueda por la ciudad para descubrir la verdad.

## LITERATURA QUEER

Un viernes nocturno, Russel conoce a Glenn el fin de semana, una noche con consecuencias emocionales de la

### 4. BROKEBACK

Dos vaqueros, contratados por separado para conseguir un trabajo, se conocen cuando les envía a Brokeback, entra en una camaradería que

### 6. LA VIDA DE

Adèle (tiene quince años pero tiene dudas sobre su orientación sexual). La atracción que él siente por ella es un camino del deseo y los juicios y prejuicios.

### 8. BEAUTY

Un largo y complejo viaje de Jamie Gang y su familia desde un pequeño pueblo del interior de



Mucho antes de que tuviéramos redes sociales para conectarnos o series de streaming para vernos reflejados, tuvimos los libros. La literatura ha sido el refugio histórico donde nuestras identidades pudieron existir sin censura, camufladas entre metáforas o gritando verdades en los márgenes de la historia. Leer literatura queer no es solo un ejercicio de ocio; es un acto de arqueología emocional.

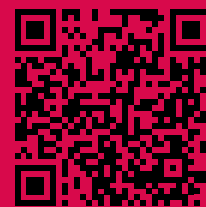
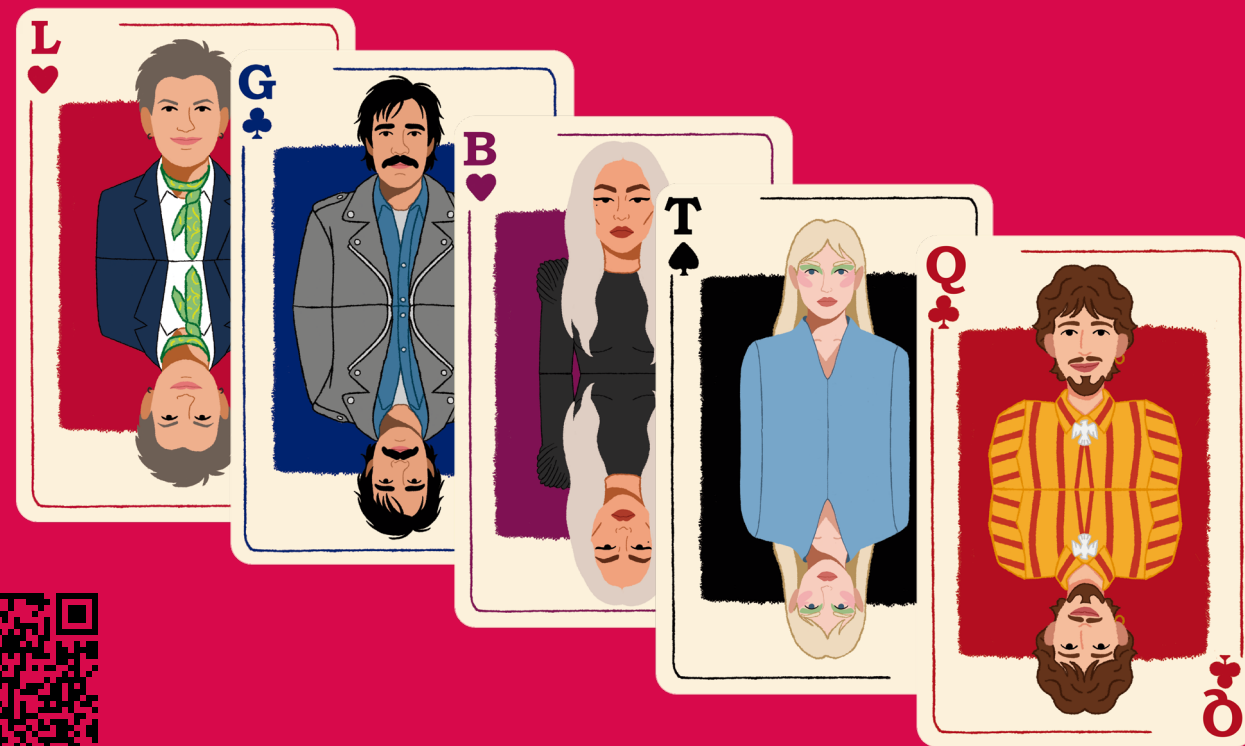
En estas páginas, autores y autoras han mapeado el deseo, el dolor y la euforia de ser disidentes en un mundo que nos pedía ser uniformes. Como universitarios, sabemos que quien controla la narrativa controla la realidad; por eso, reclamar nuestras historias en papel es la forma más pura de decir que nuestra existencia no es una tendencia pasajera, sino un capítulo fundamental y permanente de la experiencia humana.



## BARAJA DE CARTAS

El juego de cartas es una experiencia lúdica diseñada para explorar la identidad LGBTQ+ a través de la interacción entre los jugadores. Su dinámica principal consiste en que cada participante debe avanzar estratégicamente para formar las letras del acrónimo L, G, B, T, Q+, que representan el objetivo central del juego. A medida que avanza la partida, los jugadores se enfrentan a distintas situaciones que pueden ayudarlos o dificultar su progreso, generando una experiencia dinámica, competitiva y reflexiva al mismo tiempo.

El sistema de juego combina tres tipos de cartas: unas que proponen preguntas o datos curiosos para fomentar la reflexión y el intercambio de ideas; otras que permiten avanzar estratégicamente en la construcción de las letras; y cartas especiales de interferencia, como “El Closet”, que introducen bloqueos o cambios en el desarrollo de la partida. Gana quien complete primero todas las letras del acrónimo LGBTQ+, superando los retos del juego y utilizando de forma estratégica las cartas disponibles.



Ficha de Personajes

## PIEZAS PERSONALIZABLES

Las piezas personalizables corresponden a la fase creativa del sistema y están diseñadas para que el usuario pueda intervenir activamente la experiencia a través de la creación. Estas incluyen cartas en blanco y máscaras ilustrables que pueden ser modificadas, dibujadas y adaptadas libremente por cada participante. En el caso de las cartas, el usuario puede inventar nuevos personajes, habilidades, preguntas o dinámicas para integrarlas al juego, ampliando así el universo narrativo desde sus propias ideas y experiencias. Las máscaras, por otro lado, funcionan como superficies de exploración visual donde cada persona puede experimentar con colores, símbolos, maquillaje y elementos gráficos que representen su identidad o su forma de expresarse.



El propósito de estas piezas es convertir al usuario en parte activa del proyecto, promoviendo la autoexpresión, la apropiación y el sentido de pertenencia. Más allá de decorar o personalizar objetos, esta fase busca que las personas puedan verse reflejadas dentro del sistema y entender la identidad como algo flexible, creativo y en constante construcción. Las máscaras dejan de representar ocultamiento y se transforman en herramientas artísticas para amplificar la personalidad, jugar con la imagen y celebrar la diferencia desde la libertad creativa.



# VALIDACIÓN

La encuesta de validación realizada a los estudiantes de la comunidad LGBTQ+ demostró una recepción sumamente positiva y un alto nivel de conexión con la propuesta. El 100% de los participantes coincidió en que los personajes y mensajes del proyecto logran que se sientan identificados y acompañados en sus experiencias. Asimismo, el componente visual del fanzine y las cartas fue calificado unánimemente como atractivo e interesante, despertando en los jóvenes emociones profundas como el orgullo, la felicidad y un fuerte sentimiento de representatividad dentro del ámbito artístico de la universidad.



## ¿Qué Emociones te Generó el Proyecto?

*“Es muy lindo y llamativo Visualmente”*

*“Orgullo”*

*“Me generó felicidad el saber que las personas LGBT están en todas partes en especial en el mundo artístico”*

## ¿Qué fue lo que más te gustó o llamó la atención del proyecto?

*“Las cartas”*

*“El espacio a la creatividad y libre expresión”*

*“Me gusto mucho su diseño y la información que contiene, es muy cercana y realmente son datos que en lo personal me interesan”*

## Opiniones del Experto Aliado

### 1. Enfoque participativo (muy valorado)

El profesor resaltó que el proyecto es altamente participativo, no solo informa sino que involucra activamente al usuario en el proceso.

### Fuerte potencial en la fase de creación (identidad personal)

Le parece muy valiosa la idea de que el usuario cree algo propio (como la máscara), especialmente si está conectado **con su** identidad y expresión personal.

### Valor de incluir múltiples voces en el proceso

Resaltó que el proyecto gana fuerza cuando no solo parte de tu visión, sino que integra experiencias y puntos de vista de otras personas, generando mayor legitimidad y profundidad.

### Potencial conceptual de la “máscara” como identidad

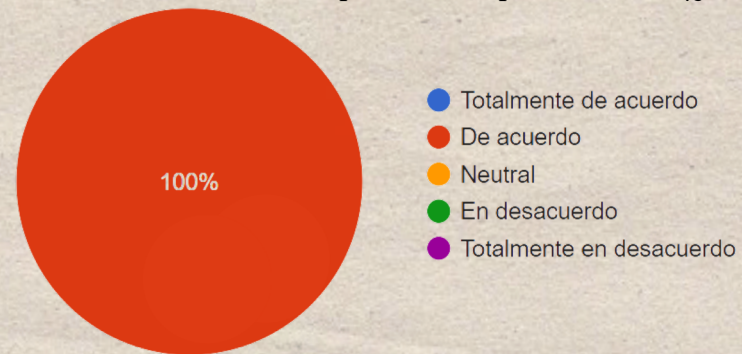
Le gustó mucho la idea de la máscara, pero la llevó más allá: no solo como objeto, sino como representación de identidad, expresión y construcción personal, incluso conectándola con conceptos como el alter ego (como en el Drag).

### Coherencia con el enfoque transmedia y experiencial

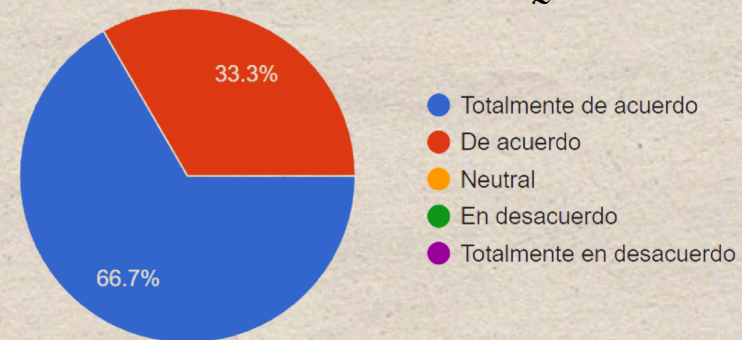
Aprobó que el proyecto combine lo físico y lo digital, y valoró que no sea solo contenido para ver, sino algo que el usuario puede explorar, activar y usa

Estos resultados confirman que el proyecto funciona y cumple con creces el propósito para el que fue diseñado: visibilizar, concientizar y propiciar la inclusión real. La evidencia más robusta es el nivel absoluto de empatía generado, donde la totalidad de la muestra estuvo de acuerdo en que el contenido sensibiliza sobre las vivencias de la comunidad. Al lograr que los usuarios sientan que la información es cercana, íntima e interesante, el diseño deja de ser un simple objeto estético y se transforma en una herramienta de mediación social capaz de romper barreras de aislamiento en el campus universitario. La efectividad de la propuesta en el plano emocional queda demostrada al verificar que el material hace que los jóvenes se sientan acompañados, comprendidos y seguros

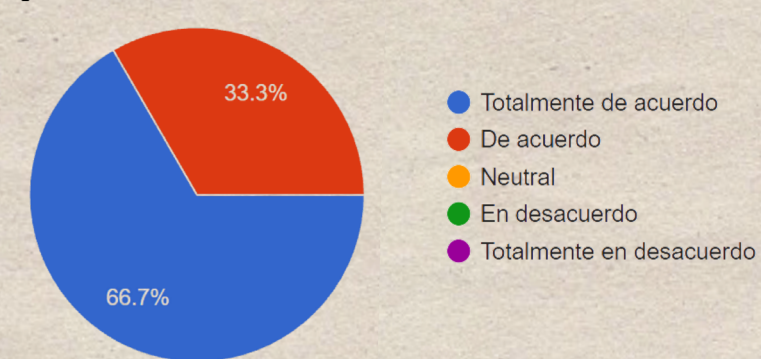
¿Crees que el contenido genera empatía hacia las experiencias de personas LGBTQ+?



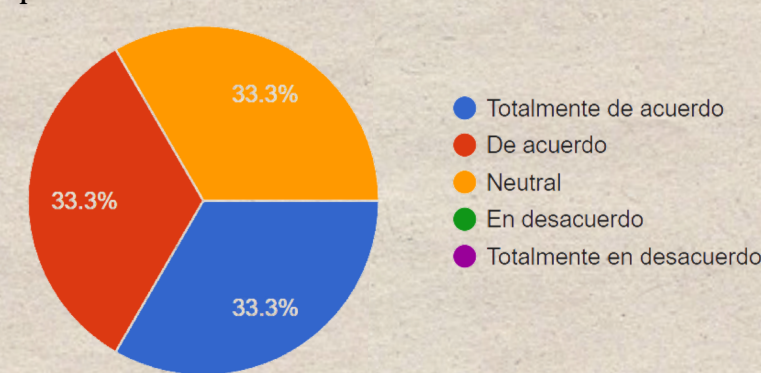
¿Recomendarías esta propuesta a otros jóvenes LGBTQ+ universitarios?



¿Consideras que este tipo de proyectos pueden fortalecer el sentido de pertenencia dentro de la universidad?



¿Consideras que este tipo de proyectos pueden fortalecer el sentido de pertenencia dentro de la universidad?



En un entorno académico donde los estudiantes a menudo enfrentan dinámicas de exclusión, invisibilidad o incomodidad de mostrarse cómo son, que el fanzine y las cartas despierten un sentimiento explícito de orgullo y validación es la prueba definitiva de su valor social. El proyecto no solo funciona como un canal de expresión creativa, sino que se establece como un recurso de soporte anímico interactivo indispensable para la salud comunitaria.

Finalmente, la viabilidad y trascendencia del kit de diseño se consolidan con el respaldo total de los usuarios para su difusión futura. El hecho de que todos los participantes recomendarían activamente esta propuesta a otros jóvenes universitarios y afirmen que posee un propósito socialmente relevante demuestra que el proyecto posee un valor real fuera del aula de clases. No estamos ante una entrega netamente académica, sino ante un producto validado por su público objetivo, listo para transformar el entorno universitario en un espacio mucho más seguro, empático e inclusivo.

# REFERENCIAS

**Díaz Martínez, L. (2024).** Luces, cámara, diversidad: la representación mediática del colectivo LGBTQ+ [Trabajo Final de Máster, Universitat Oberta de Catalunya] Repositorio Institucional UOC.

**Espinoza Saquicela, K. E. (2025).** Diseño de una campaña social: Integración de la comunidad LGBTQ+ en el entorno universitario [Tesis de Maestría, Universidad del Azuay]. Repositorio Universidad del Azuay.

**Cama Hernández, N. (2023).** “Es un tema de colores y publicidad”: Narrativa publicitaria para la comunidad LGBT [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC.

**Galeana Torres, F. E., Gómez González, D., & Torres Landa, A. (2023).** Investigación y diseño de servicios inclusivos para la comunidad LGBTQ+ [Proyecto de Aplicación Profesional, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente]. Repositorio ITESO.

**Gutiérrez Manjarres, C. M. (2025).** La cultura y pertenencia por y para la comunidad desde la experiencia desarrollada por Pro Santa Marta Vital en el municipio de Santa Marta, Magdalena [Trabajo de Grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

**Gutiérrez Manjarres, C. M. (2025).** La cultura y pertenencia por y para la comunidad desde la experiencia desarrollada por Pro Santa Marta Vital en el municipio de Santa Marta, Magdalena [Trabajo de Grado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].

**Gómez Villalba, J. I., & Vergara Chaverra, N. I. (2021).** Proyecto para disminuir el deterioro de la salud mental en jóvenes de la Ciudad de Montería, Activa-Mente Joven [Proyecto de Diplomado, Universidad de Córdoba].

**Barreto Plaza, J. A., & Villalobos Cruz, V. A. (2020).** Representaciones sociales de la inclusión de la población LGBT en educación superior. *Análisis*, 52(97), 431-458.

**Brea Sención, L. (2016).** Factores que determinan el sentido de pertenencia de los estudiantes de la PUCMM-CSTA. *Ventanas Abiertas a la Pedagogía Universitaria*, (21).

**Choi, S. K., Divsalar, S., Flórez-Donado, J., Kittle, K., Lin, A., Meyer, I. H., & Torres-Salazar, P. (2022).** Estrés, salud y bienestar de las personas LGBT en Colombia: Resultados de una encuesta nacional. Ediciones Universidad Simón Bolívar.

**Merlos Ais, D. (2024).** Retos de salud mental en población joven de Alicante: Prototipo de propuesta de intervención [Trabajo de Fin de Máster, Universidad de Alicante]. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante (RUA).

**Brown, T. (2008).** Design Thinking. *Harvard Business Review*.

**Díaz-Esterri, J. (2024).** Salud mental y bienestar en la sociedad actual.

**Mayer, J. D. (2005).** Emotional Intelligence: Information, diapason and applications.

**Moneta, M. E. (2014).** La Teoría del Apego de John Bowlby: Un enfoque actual.

**Estévez-García, F., Cañas, E., & Estévez, E. (2023).** Estilos parentales de socialización y su impacto en el ajuste psicosocial de los adolescentes.

**Kuric, S., Sanmartín, A., Castro, C., & Ballesteros, J. C. (2023).** Barómetro Juventud, Salud y Bienestar 2023. Fundación Fad Juventud.

