

DOCUMENTO DEL PROYECTO

Jave



Navegación intuitiva para tu vida javeriana

Director: José Rafael González Díaz, Ph. D.

Presentado por: **Andrés Felipe Ante Cubillos**
Enfasis: Diseño de Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

PROYECTO AVANZADO DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**
Departamento
de Creación



**SOMOS
TODOS**





TEMA DEL PROYECTO

TRANSFORMACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE ADAPTACIÓN UNIVERSITARIA: DISEÑO DE UNA ESTRATEGIA INTEGRAL DE ORIENTACIÓN ESPACIAL Y CONEXIÓN EMOCIONAL PARA NEOJAVERIANOS EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

El proyecto aborda una problemática multidimensional que trasciende la simple desorientación física para convertirse en un desafío integral de adaptación a la vida universitaria. Los estudiantes neojaverianos (16-20 años) de la Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrentan una transición compleja desde el entorno controlado del bachillerato hacia la autonomía y complejidad del ecosistema universitario, donde la desorientación espacial se convierte en una metáfora de su proceso de adaptación general.

Esta problemática se manifiesta en múltiples dimensiones: espacial (dificultad para navegar por un campus de distribución no lineal con múltiples edificios y nomenclaturas específicas), temporal (gestión eficiente del tiempo entre actividades académicas), social (establecimiento de vínculos significativos con la comunidad universitaria), emocional (desarrollo de sentido de pertenencia y conexión con la institución), y académica (integración efectiva con los sistemas y procesos universitarios). La investigación revela que esta transición crítica no está siendo atendida de manera integral por la uni-

versidad, limitándose a una semana de inducción que resulta insuficiente para abordar la complejidad del proceso adaptativo. El 74% de los estudiantes depende de una sola plataforma digital (Brightspace), mientras que el 80% preferiría una solución unificada que facilite su navegación tanto física como digital del entorno universitario.

El proyecto propone JaveGo, una solución experiencial que combina diseño de comunicación visual, experiencia de usuario y tecnología de geolocalización para crear un sistema integral que no solo resuelve la desorientación inmediata, sino que transforma cada desplazamiento en una oportunidad de descubrimiento, aprendizaje y conexión emocional con el campus universitario. Esta aproximación reconoce que la verdadera adaptación universitaria ocurre cuando el estudiante logra sentirse “en casa” en su nuevo entorno, combinando eficiencia práctica con significado emocional.

La solución busca establecer un nuevo paradigma en la experiencia de onboarding universitario, donde la orientación espacial se convierte en el vehículo para una integración más profunda y significativa a la vida javeriana, contribuyendo así a los objetivos institucionales de retención estudiantil y formación integral que caracterizan la pedagogía ignaciana.

JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

EL IMPERATIVO DE TRANSFORMAR LA EXPERIENCIA DE ADAPTACIÓN UNIVERSITARIA: UNA OPORTUNIDAD PARA LA EXCELENCIA EDUCATIVA JAVERIANA

La transición a la vida universitaria constituye uno de los momentos más críticos en la trayectoria educativa de los jóvenes, con implicaciones que trascienden el ámbito académico para impactar profundamente su desarrollo personal, profesional y social.

En Colombia, esta transición adquiere dimensiones particulares debido a las características socioeconómicas y culturales de nuestro país, donde la adaptación a las diferentes transiciones que propone el mundo universitario pasa también por un proceso de ajuste interior, que se irá asumiendo de acuerdo a los recursos de cada estudiante.

<https://www.javeriana.edu.co/medio-universitario/adaptacion-universitaria>

La Crisis Nacional de Deserción Universitaria

Según el Sistema para la Prevención de la Deserción de la Educación Superior (SPADIES, 2022), Colombia enfrenta una crisis significativa de deserción universitaria, con tasas que alcanzan el 36.5% durante el primer año académico. Esta estadística no es meramente numérica; representa miles de proyectos de vida trun-

cados, familias que ven frustradas sus inversiones en educación, y un país que pierde talento humano valioso para su desarrollo. Más preocupante aún es que los primeros semestres constituyen el período más vulnerable, donde la incapacidad de adaptarse efectivamente al entorno universitario se convierte en el principal predictor de abandono académico.

La investigación de Tinto (2020) establece que los primeros noventa días de vida universitaria son determinantes para el éxito académico a largo plazo, período durante el cual se establecen las bases fundamentales de la integración social y académica. Durante esta ventana crítica, los estudiantes deben desarrollar no solo competencias académicas, sino también habilidades de navegación social, emocional y física de su nuevo entorno. La falla en cualquiera de estas dimensiones puede desencadenar un efecto dominó que comprometa toda su experiencia universitaria.

El Contexto Específico de la Pontificia Universidad Javeriana Cali

La Pontificia Universidad Javeriana Cali, como institución de excelencia académica con acreditación de alta calidad por 8 años, tiene la responsabilidad y la oportunidad de liderar la transformación de los procesos de adaptación universitaria en Colombia.

Su compromiso con la formación integral, fundamentado en la pedagogía ignaciana, hace imperativo que la experiencia de cada neojaveriano refleje los más altos estándares de acompañamiento y cuidado personal.

Actualmente, la universidad enfrenta un vacío significativo en su estrategia de onboarding digital. Mientras que instituciones líderes mundiales han implementado sistemas integrales de acompañamiento que extienden el apoyo mucho más allá de las primeras semanas, la Javeriana Cali mantiene un modelo tradicional centrado en una semana de inclusión presencial, complementada únicamente por el acceso a Brightspace como herramienta digital principal. Esta aproximación, aunque valiosa, resulta insuficiente para abordar la complejidad de los desafíos que enfrentan los estudiantes contemporáneos.

La encuesta realizada a 106 neojaverianos revela datos alarmantes: solo el 17% se muestra muy satisfecho con su proceso de adaptación actual, mientras que el 61% experimenta incertidumbre significativa durante las primeras semanas. Más revelador aún es que el 34% identifica la gestión de horarios y actividades como su mayor desafío, seguido por un 22% que lucha específicamente con la orientación espacial en el campus. Estos datos evidencian que la universidad está desaprovechando una oportunidad crítica para optimizar la experiencia de sus estudiantes más vulnerables.

La Convergencia de Oportunidades Tecnológicas y Pedagógicas

El momento actual presenta una convergencia única de factores que hacen viable y necesaria una intervención integral. Por un lado, los estudiantes neojaverianos son nativos digitales con expectativas elevadas sobre experiencias tecnológicas fluidas e integradas. El 80% de los encuestados prefiere soluciones digitales unificadas, indicando una demanda clara por innovación en este campo.

Por otro lado, los avances en tecnologías de geolocalización, realidad aumentada, y diseño de experiencias de usuario han alcanzado un nivel de madurez que permite implementar soluciones sofisticadas a costos relativamente accesibles. La investigación de Norman (2016) demuestra que las interfaces bien diseñadas pueden reducir significativamente las barreras de entrada y mejorar la adopción de nuevos sistemas, especialmente en entornos educativos complejos como el universitario.

Garrison y Kanuka (2004) han documentado cómo el aprendizaje híbrido (blended learning) puede potenciar tanto la eficiencia como la profundidad de las experiencias educativas.

Su investigación sugiere que la combinación estratégica de elementos físicos y digitales puede crear experiencias más ricas y significativas que cualquier modalidad por separado. Este principio es directamente aplicable al diseño de experien-

cias de adaptación universitaria.

El Imperativo del Diseño Centrado en el Usuario

La adopción de metodologías de Diseño Centrado en el Usuario (DCU) en contextos educativos ha demostrado resultados excepcionales en múltiples estudios internacionales. Mayhew et al. (2016) proporcionan evidencia robusta de que los estudiantes que reciben apoyo estructurado y continuo durante su transición tienen tasas de permanencia significativamente superiores, mejor rendimiento académico, y mayor satisfacción con su experiencia universitaria.

El DCU ofrece un marco metodológico riguroso para comprender profundamente las necesidades, comportamientos y expectativas de los neojaverianos, garantizando que cualquier solución desarrollada responda genuinamente a sus realidades vividas en lugar de a suposiciones institucionales. Esta aproximación es particularmente relevante en el contexto de la pedagogía ignaciana, que enfatiza el cuidado personal (cura personalis) y la atención a las necesidades individuales de cada estudiante.

Respondiendo a las Preguntas Fundamentales del Diseño

Siguiendo el marco analítico propuesto por Frascara (1997), este proyecto aborda dos preguntas fundamentales:

¿Es importante?

La importancia es indiscutible desde múltiples perspectivas:

- **Perspectiva individual:** Cada neojaveriano representa un proyecto de vida único con potencial transformador para la sociedad. Facilitar su adaptación exitosa multiplica exponencialmente su capacidad de contribución futura.
- **Perspectiva institucional:** La Javeriana Cali tiene la oportunidad de posicionarse como líder en innovación educativa, diferenciándose competitivamente mientras cumple su misión de excelencia académica y humana.
- **Perspectiva social:** Colombia necesita profesionales bien formados y comprometidos. Reducir la deserción universitaria contribuye directamente al desarrollo nacional y la reducción de desigualdades.
- **Perspectiva económica:** Las familias colombianas invierten recursos significativos en educación superior. Optimizar las tasas de éxito académico maximiza el retorno social de esta inversión.

¿Puede reducirse con la ayuda de las comunicaciones visuales? La evidencia es contundente:

- Reducción de complejidad cognitiva: Las comunicaciones visuales bien diseñadas pueden simplificar información compleja, reduciendo la carga cognitiva durante momentos de estrés adaptativo.
- **Facilitación de navegación espacial:** Los sistemas de wayfinding digital han demostrado reducir significativamente los tiempos de orientación y la ansiedad asociada a la desorientación.
- **Mejora de experiencias memorables:** El diseño experiencial puede transformar interacciones rutinarias en momentos significativos que fortalecen la conexión emocional con la institución.
- **Optimización de flujos de información:** La arquitectura de información bien estructurada puede hacer que procesos complejos se sientan intuitivos y manejables.
- **Personalización de experiencias:** Las tecnologías digitales permiten adaptar la comunicación visual a las necesidades específicas de cada usuario, aumentando su relevancia y efectividad.

La Oportunidad de Liderazgo Educativo

Este proyecto representa una oportunidad excepcional para que la Pontificia Universidad Javeriana Cali demuestre su compromiso con la innovación educativa y el cuidado integral de sus estudiantes. Al implementar una solución que combina rigor meto-

dológico, sensibilidad humana y excelencia técnica, la universidad puede establecer un nuevo estándar en experiencias de adaptación universitaria, no solo en Colombia sino en América Latina.

La convergencia de necesidad urgente, viabilidad tecnológica, disponibilidad de metodologías probadas, y alineación con los valores institucionales javerianos crea un momento único para la acción. JaveGo no es simplemente una aplicación; es la manifestación de una filosofía educativa que reconoce que cada detalle de la experiencia estudiantil contribuye a la formación integral de la persona.

El proyecto también responde al llamado contemporáneo por una educación más humanizada y tecnológicamente integrada, donde la innovación sirve para amplificar el cuidado personal y la atención individualizada que caracterizan la tradición educativa jesuita.

En un mundo cada vez más digitalizado, JaveGo propone una síntesis creativa entre eficiencia tecnológica y significado humano, estableciendo un modelo replicable para otras instituciones comprometidas con la excelencia educativa.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

LA FRAGMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE ADAPTACIÓN UNIVERSITARIA: UN ANÁLISIS MULTIDIMENSIONAL DEL DESAFÍO NEOJAVERIANO

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta una problemática compleja y multifacética en la adaptación de sus estudiantes de nuevo ingreso, manifestándose como un sistema fragmentado de experiencias que impide la integración fluida y significativa de los neojaverianos al ecosistema universitario. Esta problemática trasciende la simple desorientación física para constituirse en un desafío sistémico que afecta múltiples dimensiones de la experiencia estudiantil y compromete el cumplimiento de los objetivos de formación integral que caracterizan la pedagogía ignaciana.

¿Qué constituye la problemática central?

El problema se caracteriza por la existencia de una brecha crítica entre las expectativas de los estudiantes contemporáneos y la realidad de los sistemas de apoyo disponibles durante su proceso de adaptación universitaria. Esta brecha se manifiesta específicamente en la carencia de un sistema integrado de onboarding digital que facilite no solo la orientación espacial, sino también la construcción progresiva de sentido de pertenencia y conexión emocional con la comunidad universitaria. La problemática engloba cinco dimensiones interrelacionadas: la desorien-

tación espacial en un campus de distribución compleja, la fragmentación de información y servicios digitales, la limitación temporal del acompañamiento institucional, la desconexión entre espacios físicos y narrativas institucionales, y la ausencia de personalización en el proceso de adaptación según las necesidades específicas de cada programa académico y perfil estudiantil.

La investigación cuantitativa revela que el 74% de los estudiantes depende exclusivamente de Brightspace como plataforma digital principal, mientras que el 80% expresa preferencia por una solución unificada que integre múltiples aspectos de su experiencia universitaria. Más alarmante resulta que solo el 17% de los neojaverianos se muestra muy satisfecho con su proceso de adaptación actual, evidenciando un sistema que no está respondiendo efectivamente a las necesidades de su población objetivo. El 61% experimenta incertidumbre significativa durante las primeras semanas, período crítico donde se establecen las bases de su éxito académico a largo plazo.

¿Dónde se sitúa geográfica e institucionalmente la problemática?

La problemática se desarrolla específicamente en el campus de la Pontificia Universidad Javeriana

na Cali, ubicado en la ciudad de Santiago de Cali, Valle del Cauca, Colombia. El campus se caracteriza por una distribución no lineal de edificios con nomenclaturas específicas (Acacias, Guayacanes, Almendros, Palmas, Cedro Rosado, entre otros), múltiples niveles y desniveles topográficos, zonas verdes integradas, y una arquitectura que combina elementos tradicionales con instalaciones contemporáneas. Esta configuración física, aunque estéticamente atractiva y funcionalmente diversa, presenta desafíos significativos de orientación para estudiantes nuevos que deben navegar eficientemente entre diferentes espacios académicos, administrativos y sociales.

El problema se extiende más allá del espacio físico para abarcar también el ecosistema digital institucional, donde coexisten múltiples plataformas y sistemas (Brightspace, portal estudiantil, sistema de biblioteca, plataformas administrativas) que operan de manera desarticulada, requiriendo que los estudiantes desarrollen estrategias individuales para navegar esta complejidad tecnológica. La problemática se intensifica en zonas específicas del campus donde la conectividad WiFi presenta variaciones, en edificios con diseños arquitectónicos más complejos, y en espacios de transición donde la señalización tradicional resulta insuficiente para proporcionar orientación efectiva.

¿Cuándo se evidencia y manifiesta la problemática?

La problemática se manifiesta con particular intensidad durante períodos específicos del calendario

académico, siguiendo patrones temporales predecibles que coinciden con momentos de mayor vulnerabilidad estudiantil. El primer momento crítico ocurre durante las semanas previas al inicio de cada período académico (enero y junio), cuando los estudiantes recién admitidos enfrentan procesos de matrícula, orientación inicial, y primeros contactos con el entorno universitario. Durante este período, la ausencia de herramientas digitales integradas genera ansiedad anticipatoria y múltiples consultas a servicios administrativos que podrían ser resueltas mediante sistemas automatizados de información contextual.

El segundo momento crítico se presenta durante las primeras tres semanas de cada semestre, período identificado por la literatura especializada como fundamental para el establecimiento de patrones de adaptación exitosa. Durante estas semanas, los estudiantes deben simultáneamente aprender a navegar físicamente el campus, comprender sistemas académicos, establecer relaciones sociales, y adaptarse a nuevas exigencias de autonomía personal. La investigación realizada indica que el 31% de los estudiantes reporta mayor incertidumbre durante los primeros parciales, sugiriendo que los efectos de una adaptación deficiente se extienden más allá del período inicial.

Un tercer momento de manifestación ocurre durante eventos especiales del calendario universitario (semanas de inducción, períodos de inscripción,

eventos académicos masivos) cuando el flujo normal del campus se ve alterado y los sistemas tradicionales de orientación resultan insuficientes. Finalmente, la problemática se reitera al inicio de cada nuevo semestre, cuando estudiantes que ya han completado períodos anteriores continúan experimentando dificultades para localizar nuevos espacios, profesores, o servicios, evidenciando que el problema trasciende la condición de “nuevo estudiante” para convertirse en una limitación sistémica del entorno universitario.

¿Cómo se ha abordado históricamente la problemática?

Tradicionalmente, la Universidad Javeriana Cali ha abordado esta problemática mediante un modelo centrado en la semana de inducción presencial, complementado con materiales informativos estáticos (mapas impresos, folletos, presentaciones grupales) y el acceso básico a Brightspace como plataforma de gestión académica. Este enfoque, aunque bien intencionado, presenta limitaciones significativas en términos de alcance temporal, personalización, y capacidad de adaptación a las necesidades individuales de cada estudiante.

El modelo actual de inducción concentra grandes volúmenes de información en un período muy breve, generando sobrecarga cognitiva que impide la asimilación efectiva de contenidos críticos para la adaptación. Los mapas físicos, principal herramienta de orientación espacial, resultan estáticos y no proporcionan información contextual sobre servicios,

horarios, o características específicas de cada espacio. El acceso a Brightspace, aunque valioso para la gestión académica, no está diseñado como herramienta de orientación integral ni proporciona la experiencia de usuario optimizada que esperan los estudiantes contemporáneos.

Estudios previos realizados por diferentes dependencias universitarias han identificado particularmente aspectos de esta problemática. La Oficina de Bienestar Universitario ha documentado correlaciones entre desorientación inicial y indicadores de estrés estudiantil. La Oficina de Gestión Estudiantil ha registrado patrones de consultas frecuentes sobre ubicación de servicios y navegación del campus. Sin embargo, estos esfuerzos han permanecido fragmentados, sin una aproximación integral que reconozca la interconexión entre orientación física, adaptación emocional, integración académica, y construcción de sentido de pertenencia institucional.

¿Quiénes constituyen los actores involucrados y sus interrelaciones?

El ecosistema de actores involucrados en esta problemática es complejo y multinivel, con interrelaciones que influyen directa e indirectamente en la experiencia de adaptación de los neojaverianos. Los actores primarios incluyen a los estudiantes neojaverianos (16-20 años), quienes constituyen el centro del problema y experimentan directamente

sus efectos. Estos estudiantes presentan características demográficas diversas: 71% son locales de Cali, 17% provienen de otras ciudades colombianas, y 2% son internacionales, con una distribución de género del 64% femenino y 34% masculino, y representación variada entre facultades.

Los actores institucionales incluyen al personal de la Oficina de Gestión Estudiantil, responsable de los procesos de matrícula y orientación inicial; la Oficina de Promoción Institucional, encargada de la comunicación y imagen universitaria; el equipo de Medio Universitario, responsable del acompañamiento integral según la tradición ignaciana; los docentes de primer semestre, quienes interactúan directamente con neojaverianos en contextos académicos; y el personal administrativo de cada facultad, que proporciona servicios especializados según programas académicos específicos.

Los actores tecnológicos incluyen al Departamento de Sistemas de Información, responsable de la infraestructura digital institucional; los administradores de Brightspace y otras plataformas educativas; y el personal de soporte técnico que atiende de consultas estudiantiles. Un grupo crucial pero frecuentemente invisible incluye a los estudiantes de semestres avanzados, quienes funcionan como mentores informales y fuentes de información peer-to-peer, aunque sin estructura formal de apoyo.

Las interrelaciones entre estos actores presentan ac-tualmente características de fragmentación y redu-

dancia. Los neojaverianos deben interactuar se-paradamente con múltiples dependencias para obtener información que podría estar integrada, ge-nerando frustración y ineficiencia. El personal admi-nistrativo recibe consultas repetitivas sobre orien-tación básica que podrían ser resueltas mediante sistemas automatizados, liberando su capacidad para atención más especializada. Los docentes in-vierten tiempo de clase en orientaciones sobre ubi-cación de recursos que podrían estar disponibles mediante herramientas digitales contextuales.

Esta problemática multidimensional requiere una aproximación sistémica que reconozca la com-plejidad de las interrelaciones entre actores, la di-versidad de momentos críticos, la especificidad del contexto institucional javeriano, y la urgencia de implementar soluciones que respondan tanto a necesidades inmediatas de orientación como a objetivos a largo plazo de formación integral y construcción de comunidad universitaria. La solu-ción propuesta debe ser suficientemente sofisti-cada para abordar esta complejidad, pero también suficientemente intuitiva para ser adoptada fácil-mente por usuarios que ya están experimentando estrés adaptativo.

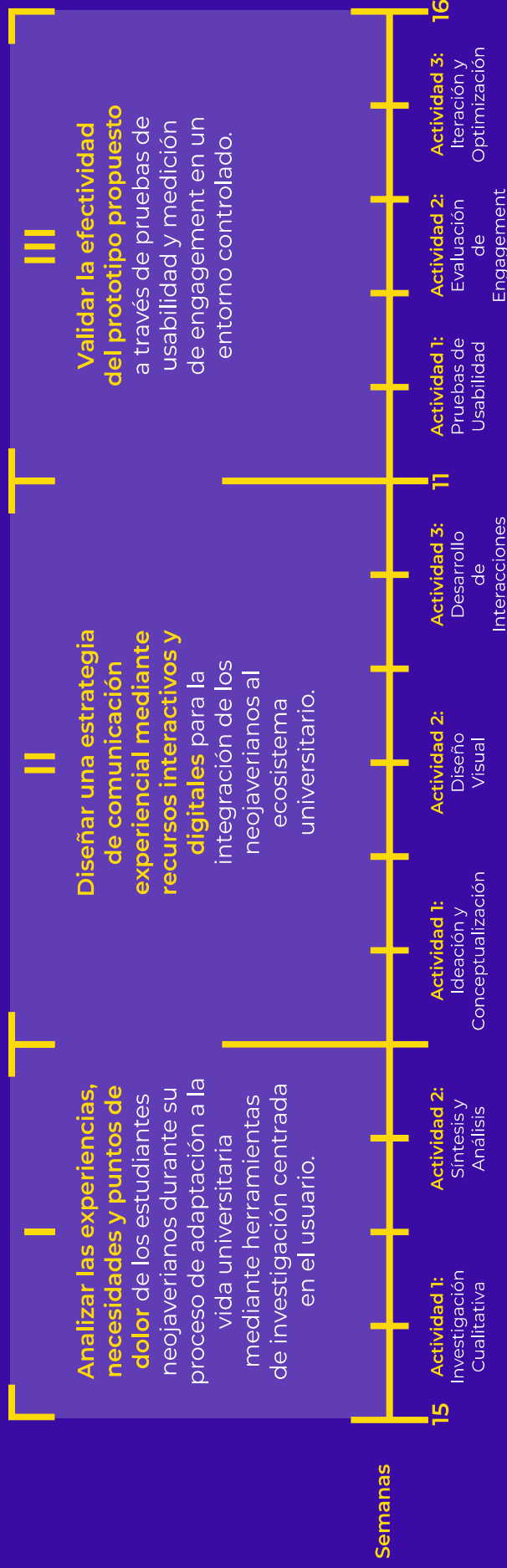
OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS



EXPERTO TEMÁTICO O ALIADO

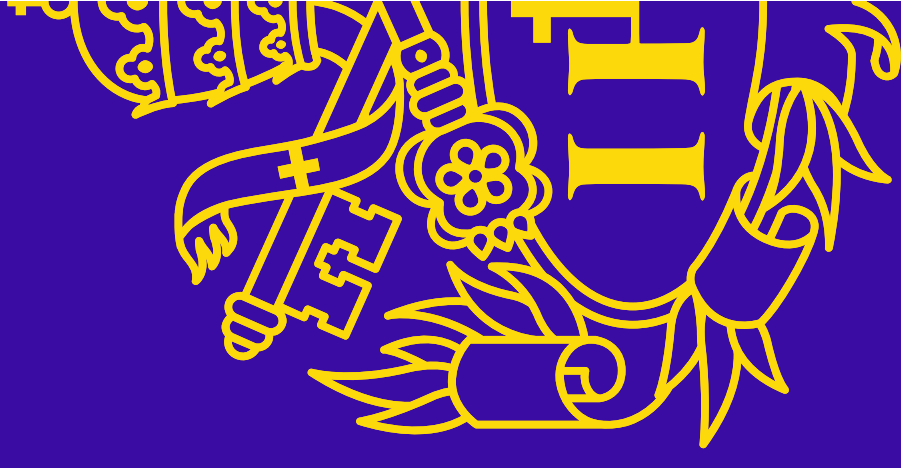
La Pontificia Universidad Javeriana Cali es una institución de educación superior fundada bajo los principios de la Compañía de Jesús. Se caracteriza por su compromiso con la excelencia académica, la formación integral y la responsabilidad social. El campus principal se encuentra ubicado en Cali, Colombia, y cuenta con más de 7,800 estudiantes de pregrado y posgrado.

Para el desarrollo de este proyecto, se establecieron acercamientos iniciales con:

- **Vicente Durán Casas, S.J. - Padre Rector Seccional Cali**
- **Abelardo Hernandez - Coordinador Participación Estudiantil (VMU)**
- **Oficina de Promoción Institucional**
- **Oficina de Gestión Estudiantil**

Estas oficinas representan aliados estratégicos para la implementación de JaveGo, al proporcionar:

- Acceso a información sobre infraestructura del campus
- Datos académicos necesarios para la integración
- Canales institucionales para la promoción y adopción
- Retroalimentación desde la perspectiva institucional
- Potencial apoyo para la implementación gradual



Pontificia U JAVER Ca



Universidad JAVERIANA

ali

PERFIL USUARIO(S): NEOJAVERIANOS

Los neojaverianos son estudiantes de reciente ingreso a la Pontificia Universidad Javeriana Cali, que se encuentran en proceso de adaptación durante sus primeros tres semestres académicos. (Datos de la encuesta con 106 usuarios). Sus características principales son:

Datos Demográficos:

- Edad: 16-20 años (54% entre 18-20 años)
- Género: 64% femenino, 34% masculino
- Procedencia: 71% de Cali, 10% de otras ciudades del Valle, 17% de otras regiones de Colombia, 2% de otros países
- Convivencia: 80% vive con su familia durante sus estudios

Características Psicográficas:

- En proceso de construcción de identidad universitaria

- Buscan balance entre autonomía y orientación
- Prefieren comunicación visual directa y contenido multimedia
- Utilizan múltiples dispositivos y plataformas digitales

Necesidades Específicas:

- Orientación espacial efectiva en el campus
- Comprensión de procesos administrativos y académicos
- Acceso simplificado a servicios universitarios

Puntos de Dolor:

- 34% considera la gestión de horarios y actividades como su mayor desafío
- 22% lucha para ubicarse en el campus
- 74% depende principalmente de una plataforma (Brightspace)
- 80% preferiría una solución digital unificada

MARCO DE REFERENCIA

FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA LA TRANSFORMACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE ADAPTACIÓN UNIVERSITARIA: UNA SÍNTESIS INTERDISCIPLINARIA

El presente proyecto se fundamenta en una síntesis interdisciplinaria que integra teorías del diseño de experiencias, psicología de la adaptación universitaria, arquitectura de información, y pedagogía ignaciana para crear un marco conceptual robusto que sustente el desarrollo de JaveGo como solución integral para la adaptación de neojavierianos.

Diseño Centrado en el Usuario y Experiencia Holística

Don Norman, pionero del diseño centrado en el usuario, establece en “The Design of Everyday Things” (2013) que el diseño efectivo debe responder simultáneamente a necesidades funcionales, emocionales y cognitivas de los usuarios. Norman argumenta que los objetos y sistemas bien diseñados se caracterizan por su capacidad de comunicar su función de manera intuitiva, reducir la carga cognitiva durante la interacción, y generar experiencias positivas que fomenten la adopción continuada. Su concepto de “affordances” resulta particularmente relevante para el diseño de sistemas de navegación universitaria, donde los elementos visuales deben comunicar claramente las posibilidades de acción disponibles para el usuario.

La investigación de Norman sobre “visceral, behavioral, and reflective design” proporciona un marco para comprender cómo JaveGo puede impactar múltiples niveles de la experiencia del usuario: el nivel visceral (primera impresión y atractivo estético), el nivel conductual (usabilidad y eficiencia funcional), y el nivel reflexivo (significado personal y conexión emocional a largo plazo). Esta aproximación multinivel es esencial para crear una herramienta que no solo resuelva problemas inmediatos de orientación, sino que contribuya a la construcción de identidad universitaria del neojavieriano.

Jesse James Garrett revoluciona la comprensión del diseño de experiencias en “The Elements of User Experience” (2011), proponiendo un modelo de cinco planos interdependientes: estrategia, alcance, estructura, esqueleto y superficie.

Su aproximación holística reconoce que cada decisión de diseño debe alinearse con objetivos estratégicos claros, definir funcionalidades específicas, organizarse en estructuras lógicas, implementarse en interfaces eficientes, y manifestarse en elementos visuales coherentes. Para JaveGo, este modelo proporciona una metodología sistemática para asegurar que cada elemento de la experiencia contribuya coherentemente al objetivo de facilitar la adaptación universitaria.

Garrett enfatiza que el diseño de experiencias exitoso requiere equilibrio entre necesidades del usuario, objetivos del negocio (en este caso, objetivos institucionales), y limitaciones técnicas. Su trabajo es particularmente relevante para el contexto universitario, donde múltiples stakeholders (estudiantes, personal administrativo, docentes, directivos) tienen perspectivas e intereses diversos que deben ser armonizados en una solución integral.

Steve Krug, en "Don't Make Me Think" (2014), establece principios fundamentales para la usabilidad web que son directamente aplicables al diseño de aplicaciones de navegación universitaria. Su enfoque en la simplicidad, la convención, y la eliminación de fricciones cognitivas innecesarias proporciona directrices prácticas para crear interfaces que funcionen intuitivamente para usuarios que ya están experimentando estrés adaptativo. Krug argumenta que los usuarios no leen las instrucciones; por tanto, las interfaces deben ser auto-explicativas y seguir patrones de interacción ya establecidos en otras aplicaciones familiares.

El concepto de Krug sobre "satisficing" (la tendencia de los usuarios a elegir la primera opción razonablemente buena en lugar de la óptima) tiene implicaciones importantes para el diseño de sistemas de navegación en contextos de estrés temporal, como cuando un estudiante busca urgentemente un salón de clase antes de un examen.

Experiencia Espacial y Navegación en Entornos Complejos

Kevin Lynch, en su obra seminal "The Image of the City" (1960), proporciona fundamentos teóricos esenciales para comprender cómo las personas perciben, interpretan y navegan espacios urbanos complejos. Sus cinco elementos de la imagen urbana (sendas, bordes, barrios, nodos e hitos) son directamente aplicables al diseño de sistemas de navegación para campus universitarios. Lynch demuestra que la legibilidad espacial depende de la presencia de elementos claramente diferenciados que permitan a los usuarios construir mapas mentales coherentes de su entorno.

Para el campus de la Javeriana Cali, los elementos de Lynch se traducen en: sendas (caminos principales entre edificios), bordes (límites físicos del campus y transiciones entre zonas), barrios (agrupaciones funcionales como facultades o servicios), nodos (puntos de concentración como cafeterías o bibliotecas), e hitos (elementos distintivos como obras de arte o arquitectura característica). JaveGo debe potenciar estos elementos existentes y crear nuevos referentes digitales que enriquezcan la legibilidad del campus.

La investigación contemporánea de Montello (2005) sobre cognición espacial en entornos complejos demuestra que la familiarización exitosa con espacios nuevos depende de la pro-

gresión desde conocimiento de rutas específicas hacia conocimiento configuracional que permite navegación flexible. Este hallazgo sugiere que JaveGo debe facilitar tanto la navegación dirigida para necesidades inmediatas como la exploración que desarrolle conocimiento espacial comprensivo.

Hillier y Hanson (1984), en su teoría del “space syntax”, proporcionan herramientas analíticas para comprender cómo la configuración espacial influye en patrones de movimiento y encuentros sociales. Su trabajo sugiere que JaveGo puede no solo facilitar la navegación eficiente, sino también promover tipos específicos de interacciones sociales al dirigir a los usuarios hacia espacios con características sociales particulares.

Adaptación Universitaria y Transiciones Desarrollables

Vincent Tinto, autoridad mundial en retención estudiantil universitaria, establece en “Through the Eyes of Students” (2020) que la integración exitosa a la vida universitaria requiere tanto integración académica como social, y que ambas dimensiones se influyen mutuamente de manera dinámica. Su modelo de persistencia estudiantil identifica la importancia crítica de los primeros 90 días de vida universitaria, período durante el cual los estudiantes desarrollan sentimientos iniciales de pertenencia o alienación que influyen significativamente en sus decisiones de permanencia.

Tinto argumenta que las instituciones deben crear

múltiples oportunidades para que los estudiantes experimenten éxito académico y establezcan conexiones sociales significativas. Para JaveGo, esto implica que la herramienta debe ir más allá de la navegación básica para facilitar descubrimientos que conecten a los estudiantes con recursos académicos, oportunidades de participación, y comunidades de interés.

La investigación de Mayhew, Rockenbach, Bowman, Seifert y Wolniak (2016) en “How College Affects Students” proporciona evidencia empírica robusta sobre los factores que influyen en el desarrollo estudiantil durante la educación superior. Su meta-análisis de décadas de investigación identifica que el “campus environment” (entorno del campus) tiene efectos mensurables en múltiples dimensiones del desarrollo estudiantil, incluyendo logro académico, desarrollo psicosocial, y compromiso cívico.

Específicamente relevante es su hallazgo de que las “environmental press” (presiones ambientales) del campus pueden ser diseñadas intencionalmente para promover tipos específicos de desarrollo. Esto sugiere que JaveGo, como mediador de la experiencia del campus, puede ser diseñado para ejercer presiones ambientales positivas que promuevan adaptación, exploración, y crecimiento personal.

Schlossberg, Waters y Goodman (1995) desarrollan un modelo integral de transiciones que identifi-

ca cuatro factores críticos para la adaptación exitosa: la situación (características de la transición), el self (recursos personales), el apoyo (redes sociales disponibles), y las estrategias (habilidades de afrontamiento).

Su marco sugiere que JaveGo debe ser diseñado para fortalecer cada uno de estos factores: clarificar la situación proporcionando información contextual, fortalecer el self mediante experiencias de éxito y descubrimiento, facilitar conexiones de apoyo con pares y mentores, y enseñar estrategias efectivas de navegación tanto física como social del entorno universitario.

Tecnología Educativa y Aprendizaje Híbrido

D. Randy Garrison y Heather Kanuka (2004) establecen fundamentos teóricos para el “blended learning” que son directamente aplicables al diseño de experiencias de adaptación universitaria.

Su investigación demuestra que la combinación estratégica de elementos presenciales y digitales puede crear experiencias de aprendizaje más ricas y efectivas que cualquier modalidad por separado, siempre que la integración sea cuidadosamente diseñada para aprovechar las fortalezas específicas de cada modalidad.

Para JaveGo, esto implica que la experiencia digital debe complementar y potenciar, no reemplazar, las interacciones presenciales del campus. La aplicación debe ser diseñada para facilitar encuentros cara a cara, proporcionar contexto que enriquezca

experiencias físicas, y crear continuidad narrativa entre experiencias digitales y presenciales.

La investigación de Clark y Mayer (2016) sobre multimedia learning proporciona principios basados en evidencia para el diseño de experiencias de aprendizaje que integran texto, imágenes, audio y elementos interactivos. Sus principios de coherencia, señalización, redundancia, contigüidad espacial y temporal son directamente aplicables al diseño de interfaces de navegación que deben comunicar información espacial compleja de manera eficiente y memorable.

Particularly relevant es su principio de personalización, que demuestra que las experiencias de aprendizaje son más efectivas cuando utilizan lenguaje conversacional y se adaptan a las características individuales del usuario. Para JaveGo, esto sugiere la importancia de desarrollar un “voice” comunicativo que refleje los valores javerianos mientras se adapta a las preferencias y necesidades específicas de cada usuario.

Pedagogía Ignaciana y Cuidado Personal

Los Ejercicios Espirituales de San Ignacio de Loyola proporcionan fundamentos filosóficos únicos que distinguen la aproximación javeriana a la educación. El concepto de “cura personalis” (cuidado de la persona completa) establece que la educación debe atender no solo el de-

sarrollo intelectual, sino también las dimensiones emocional, social, espiritual y física del estudiante.

Para JaveGo, esto implica que la herramienta debe ser diseñada no solo para resolver problemas prácticos de orientación, sino para contribuir al crecimiento integral del estudiante. La aplicación debe facilitar experiencias de reflexión, contemplación, y conexión con los valores que definen la identidad javeriana.

El Paradigma Pedagógico Ignaciano, desarrollado por la Compañía de Jesús (1993), establece un proceso educativo de cinco etapas: contexto, experiencia, reflexión, acción, y evaluación.

Este modelo proporciona un marco para diseñar experiencias de aprendizaje que vayan más allá de la transmisión de información para facilitar transformación personal.

JaveGo puede incorporar elementos de este paradigma al situar cada experiencia de navegación en el contexto más amplio de la formación javeriana, facilitar experiencias significativas de descubrimiento del campus, promover reflexión sobre el significado personal de estos descubrimientos, motivar acción en forma de mayor participación en la vida universitaria, y proporcionar oportunidades para evaluar el crecimiento personal resultante.

Análisis de la Convergencia Teórica

La convergencia de estos marcos teóricos revela varios principios fundamentales para el diseño de JaveGo:

- **Integración holística:** La solución debe abordar simultáneamente dimensiones funcionales, emocionales, sociales y académicas de la experiencia universitaria, reconociendo sus interconexiones dinámicas.
- **Progresión desarrollal:** El diseño debe facilitar la transición desde dependencia de guía externa hacia autonomía y competencia personal, siguiendo patrones naturales de desarrollo durante transiciones de vida.
- **Personalización significativa:** La experiencia debe adaptarse no solo a preferencias superficiales, sino a diferencias profundas en estilos de aprendizaje, objetivos personales, y características culturales de los usuarios.
- **Facilitación de conexiones:** La tecnología debe ser diseñada para promover, no reemplazar, conexiones humanas significativas y participación en comunidades de práctica.
- **Alineación con valores institucionales:** Cada elemento de la experiencia debe reflejar y reforzar los valores javerianos de excelencia académica.

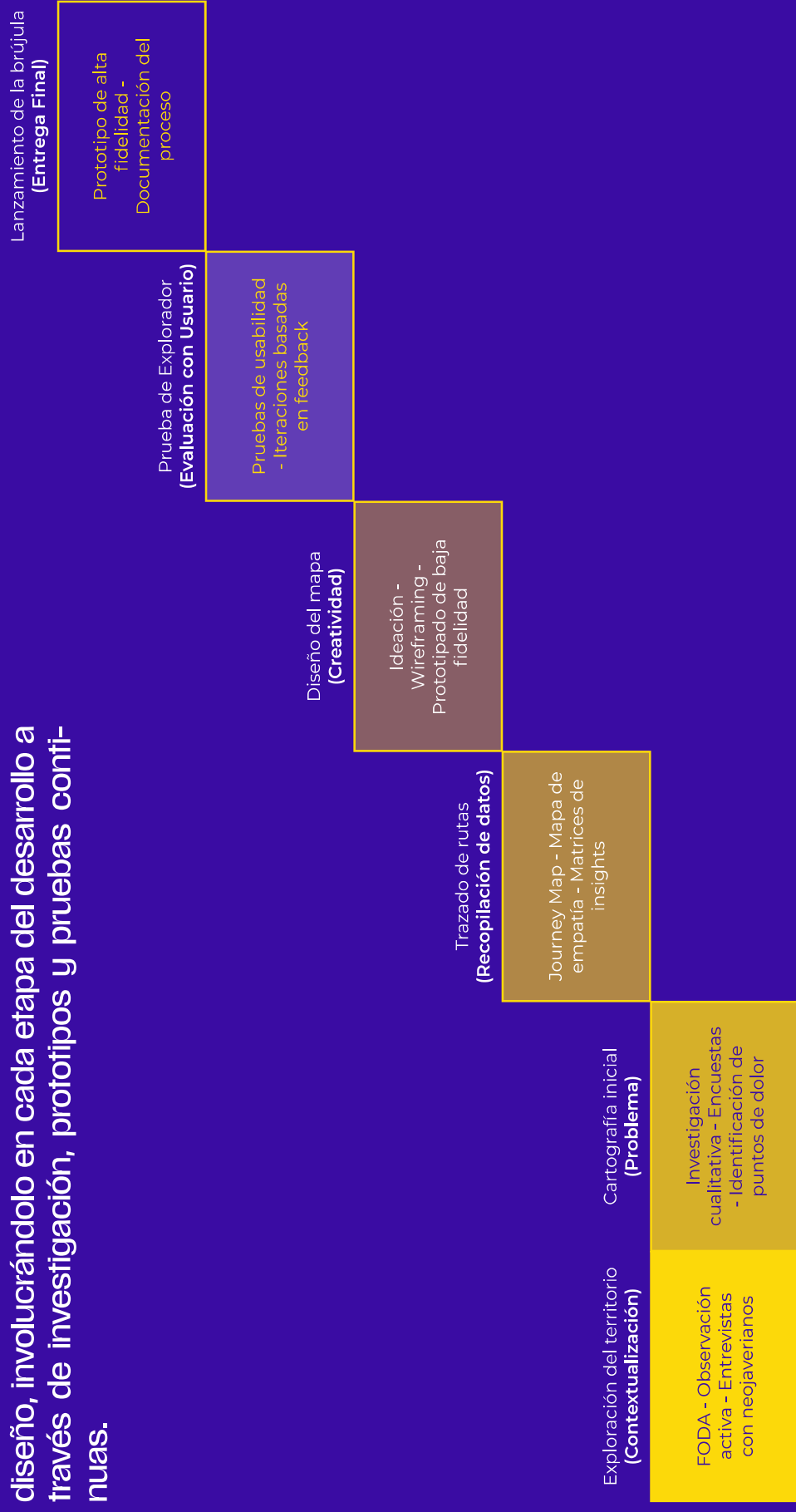
mica, cuidado personal, justicia social, y formación integral.

- **Evidencia empírica continua:** El desarrollo debe basarse en datos rigurosos sobre necesidades de usuarios y efectividad de intervenciones, con mecanismos incorporados para mejora continua.

Esta síntesis teórica proporciona fundamentos sólidos para el desarrollo de JaveGo como una innovación que no solo resuelve problemas prácticos de orientación universitaria, sino que contribuye significativamente a la misión más amplia de la Universidad Javeriana Cali de formar líderes comprometidos con la transformación social positiva.

METODOLOGÍA DCU - “EL EXPLORADOR EXPERTO”

Para el desarrollo de este proyecto se implementará la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), adaptada bajo el concepto del “Explorador Experto” - una metáfora integral que reconoce al estudiante neojaveriano como el verdadero conocedor de su territorio de adaptación universitaria. El proceso se enfoca en el usuario como centro de todas las decisiones de diseño, involucrándolo en cada etapa del desarrollo a través de investigación, prototipos y pruebas continuas.



Fundamentación Conceptual del Explorador Experto

La metáfora del Explorador Experto emerge del reconocimiento de que cada neojaveriano, al enfrentar el desafío de adaptación universitaria, desarrolla un conocimiento experiencial único y valioso sobre las dinámicas, obstáculos, oportunidades y recursos de este proceso. Así como un explorador experto conoce íntimamente los terrenos, senderos, refugios y características de su territorio de exploración - no solo por mapas teóricos sino por experiencia directa explorando en diferentes condiciones - el neojaveriano posee una comprensión visceral de los desafíos reales de orientación, integración y construcción de sentido de pertenencia en el entorno universitario.

Esta perspectiva metodológica trasciende la aproximación tradicional que posiciona al usuario como “sujeto de estudio” para reconocerlo como “colaborador experto” cuyo conocimiento experiencial es fundamental para crear soluciones auténticamente efectivas. El Explorador Experto no es simplemente alguien que “usa” una solución, sino alguien que comprende profundamente el territorio que la solución debe facilitar, y por tanto, debe ser involucrado como co-creador en todo el proceso de diseño.

La metodología reconoce que la experiencia de adaptación universitaria es inherentemente personal y contextual. Cada neojaveriano explora este territorio con recursos, expectativas, desafíos y objetivos únicos, desarrollando estrategias personalizadas que re-

flejan tanto sus características individuales como las particularidades de su programa académico, procedencia geográfica, y circunstancias familiares. Esta diversidad de experiencias constituye una riqueza de conocimiento que debe ser sistemáticamente capturada, analizada e incorporada en el diseño de JaveGo.

Principios Metodológicos Fundamentales

- **Principio de Expertise Experiencial:** Se reconoce que los usuarios poseen conocimiento especializado sobre su propia experiencia que no puede ser replicado por observación externa, análisis teórico, o intuición de diseñadores. Este conocimiento incluye tanto aspectos observables (comportamientos, preferencias, patrones) como dimensiones internas (emociones, motivaciones, significados) que solo pueden ser accedidas a través de la participación directa del usuario.
- **Principio de Co-creación Auténtica:** Los neojaverianos participan no como informantes pasivos sino como colaboradores activos en la identificación de problemas, generación de ideas, evaluación de propuestas, y refinamiento de soluciones. Esta colaboración va más allá de la consulta para involucrar verdadera toma de decisiones compartida sobre aspectos fundamentales del diseño.

- **Principio de Validación Iterativa Continua:** Cada de-cisión de diseño, desde las más conceptuales hasta las más operativas, se valida con usuarios reales antes de proceder a etapas subsiguientes. Esta validación utiliza múltiples métodos (cualitativos y cuantitativos, controlados y naturalistas) para asegurar robustez de los hallazgos.
- **Principio de Adaptación Contextual Dinámica:** La metodología mantiene flexibilidad para ajustarse según hallazgos emergentes, reconociendo que la comprensión del problema y sus soluciones evoluciona a través del proceso de investigación y diseño.
- **Principio de Construcción Colaborativa de Conocimiento:** Se privilegian espacios y procesos donde usuarios y diseñadores construyen juntos la comprensión del problema, exploración de soluciones, y evaluación de resultados, reconociendo que el conocimiento más rico emerge de la síntesis entre perspectivas diversas.

MÉTODOS Y HERRAMIENTAS

1. Fuentes Primarias

- Entrevistas Estructuradas
Aplicación: Microentrevistas de 5 minutos con neojaverianos

Herramienta: Guía de preguntas validada sobre experiencia de adaptación

Muestra: 20 estudiantes de diferentes facultades y semestres

Objetivo: Obtener insights profundos sobre pain points de navegación espacial.

- Grupos Focales:
Aplicación: 2 sesiones de 90 minutos con 6-8 participantes cada una

Herramienta: Guía estructurada con actividades colaborativas (mapeo de puntos críticos)

Segmentación: Por facultad y procedencia (locales vs. foráneos)

Objetivo: Explorar perspectivas colectivas sobre experiencia de campus

- Observación Etnográfica
Aplicación: Seguimiento de recorridos reales durante 2-3 semanas

Herramienta: Diarios de observación y registro fotográfico

Espacios: Zonas de alta concentración estudiantil y puntos de confusión

Objetivo: Documentar comportamientos naturales de navegación

- Shadowing
Aplicación: Acompañamiento de 3-4 estudiantes durante jornadas completas

Herramienta: Mapeo de recorridos y registro de interacciones

Duración: 8 horas por estudiante

Objetivo: Comprender la experiencia completa del neojaveriano

2. Fuentes Secundarias

- Análisis Documental

Aplicación: Revisión de estudios sobre deserción estudiantil universitaria

Herramienta: Motores de búsqueda académicos (Google Scholar, Redalyc)

Criterio temporal: Publicaciones de máximo 5 años

Objetivo: Contextualizar problemática a nivel nacional e internacional

- Benchmarking

Aplicación: Análisis comparativo de aplicaciones de navegación universitaria

Herramienta: Matriz de evaluación con criterios específicos

Alcance: Sectorial (universidades) y no sectorial (apps de navegación)

Objetivo: Identificar mejores prácticas y oportunidades de diferenciación

- Revisión de Casos de Estudio

Aplicación: Análisis de proyectos similares implementados

Herramienta: Fichas de análisis con criterios de evaluación

Enfoque: Soluciones de onboarding digital en educación superior

Objetivo: Extraer aprendizajes aplicables al contexto javeriano

- Análisis de Datos Institucionales

Aplicación: Revisión de estadísticas de permanencia estudiantil PUJ Cali

Herramienta: Análisis estadístico descriptivo

Fuente: Oficina de gestión estudiantil y promoción institucional

Objetivo: Cuantificar la magnitud del problema de adaptación

3. Herramientas de Análisis

- Customer Journey Mapping

Aplicación: Mapeo de experiencia desde admisión hasta consolidación

Herramienta: Plantillas de journey maps con emociones y puntos de contacto

Metodología: Co-creación con usuarios y validación iterativa

- Mapas de Empatía

Aplicación: Comprensión profunda de pensamientos y sentimientos

Herramienta: Canvas de empatía con categorías específicas

Desarrollo: 3-4 mapas representando diferentes perfiles

- Análisis de Afinidad

Aplicación: Organización de datos cualitativos en grupos naturales

Herramienta: Técnica de post-its y agrupación colaborativa

Resultado: Identificación de patrones emergentes

BENCHMARKING

Metodología de Benchmarking

Objetivo: Identificar mejores prácticas en aplicaciones de navegación y onboarding universitario para extraer elementos aplicables al contexto de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Criterios de Evaluación

Criterios Funcionales:

- Precisión de geolocalización
- Facilidad de búsqueda de espacios
- Calidad de rutas sugeridas
- Integración con sistemas académicos
- Funcionalidad offline

Criterios de Experiencia:

- Intuitividad de la interfaz
- Tiempo de aprendizaje
- Calidad del onboarding
- Personalización disponible
- Engagement emocional

Criterios Técnicos:

- Rendimiento y velocidad
- Compatibilidad multiplataforma
- Consumo de batería

- Frecuencia de actualizaciones
- Estabilidad de la aplicación

Análisis Sectorial (Universidades)

1. MIT Campus Map (Massachusetts Institute of Technology)

- Fortalezas: Mapas 3D detallados, información de construcción en tiempo real, integración con eventos
- Debilidades: Interfaz compleja para nuevos usuarios, sobrecarga de información
- Aprendizaje: La precisión técnica debe equilibrarse con simplicidad de uso

2. UCLA Mobile (University of California, Los Angeles)

- Fortalezas: Excelente integración académica, notificaciones contextuales, diseño centrado en estudiantes
- Debilidades: Limitado contenido experiencial, enfoque principalmente funcional
- Aprendizaje: La integración académica es clave para adopción estudiantil

3. Campus Maps - University of Washington

- la comunicación, gamificación sutil
- Debilidades: Enfocado solo en transporte urbano
- Aprendizaje: La personalidad y tono pueden generar conexión emocional

3. AllTrails

- Fortalezas: Elementos de descubrimiento, contenido comunitario, experiencias inmersivas
- Debilidades: Específico para actividades outdoor
- Aprendizaje: El contenido generado por usuarios enriquece la experiencia

4. Pokémon GO

- Fortalezas: Gamificación exitosa, exploración del entorno, realidad aumentada
- Debilidades: Puede generar distracción del objetivo principal
- Aprendizaje: La gamificación bien implementada motiva la exploración

Análisis Local/Nacional

1. Bogotá Cómo Vamos - App Movilidad

- Fortalezas: Adaptación al contexto local, información relevante regionalmente
- Debilidades: Funcionalidades limitadas, diseño

- Fortalezas: Navegación accesible, múltiples opciones de ruta, información de accesibilidad
- Debilidades: Diseño visual poco atractivo, falta de elementos de descubrimiento
- Aprendizaje: La accesibilidad debe ser considerada prioritaria desde el diseño

4. NYU Mobile (New York University)

- Fortalezas: Integración con servicios estudiantiles, diseño moderno, funciones sociales
- Debilidades: Alta dependencia de conectividad, limitada funcionalidad offline
- Aprendizaje: Las funciones sociales incrementan significativamente el engagement

Análisis No Sectorial

1. Google Maps

- Fortalezas: Precisión excepcional, navegación por voz, integración con transporte público
- Debilidades: Genérico, sin personalización para contextos específicos
- Aprendizaje: Los estándares de navegación están muy establecidos por esta plataforma

2. Citymapper

- Fortalezas: Experiencia deliciosa, personalización en

básico

- **Aprendizaje:** La adaptación cultural es crucial para adopción

2. Universidad Nacional - Campus Virtual

- **Fortalezas:** Integración con sistemas académicos colombianos
- **Debilidades:** Enfoque principalmente informativo, sin navegación espacial
- **Aprendizaje:** Los estudiantes colombianos valoran la integración académica

Matriz Comparativa

Aplicación	Navegación	UX	Integración	Engagement	Tecnología	Total
MIT Campus Map	9/10	6/10	8/10	5/10	9/10	37/50
UCLA Mobile	7/10	8/10	10/10	6/10	8/10	39/50
NYU Mobile	8/10	9/10	9/10	8/10	7/10	41/50
Google Maps	10/10	8/10	5/10	4/10	10/10	37/50
Citymapper	9/10	10/10	6/10	9/10	8/10	42/50
AllTrails	8/10	9/10	4/10	10/10	8/10	39/50

Hallazgos Principales

Oportunidades Identificadas

- **Gap emocional:** Ninguna aplicación universitaria combina eficazmente navegación con experiencia emocional del campus
- **Contenido contextual:** Limitada integración de narrativas históricas o culturales en aplicaciones existentes
- **Onboarding específico:** Falta de procesos de bienvenida diseñados específicamente para estudiantes

tes nuevos

- **Integración holística:** Oportunidad de combinar navegación, servicios académicos y experiencia de campus

Mejores Prácticas a Adoptar

- **Navegación por voz (Google Maps)** para uso manos libres
- **Personalidad en comunicación (Citymapper)** para generar conexión
- **Integración académica profunda (UCLA Mobile)** para utilidad diaria
- **Elementos de descubrimiento (AllTrails)** para fomentar exploración
- **Gamificación sutil (Pokémon GO)** para motivar uso continuo

Aspectos a Evitar

- **Sobrecarga de información** que confunda a usuarios nuevos
- **Dependencia excesiva de conectividad** sin funcionalidad offline
- **Diseño genérico** que no refleje identidad institucional
- **Complejidad técnica** que eleve la curva de aprendizaje

Recomendaciones para JaveGo

Diferenciación Estratégica:

- Enfocar en la experiencia emocional del campus como elemento diferenciador único
- Desarrollar narrativas contextuales que ningún competidor ofrece actualmente
- Crear onboarding específico para el contexto cultural javeriano

Implementación Técnica:

- Adoptar estándares de precisión de Google Maps pero con personalización universitaria
- Implementar navegación por voz desde la primera versión
- Desarrollar funcionalidad offline robusta desde el diseño inicial

Experiencia de Usuario

- Combinar la integración académica de UCLA con la personalidad de Citymapper
- Incorporar elementos de descubrimiento sin comprometer la funcionalidad principal
- Mantener simplicidad visual priorizando las tareas críticas del usuario

CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

Hallazgos que Fundamentan la Propuesta de Diseño

1. Fragmentación Digital como Barrera Crítica de Adaptación:

La investigación revela que el 74% de los neojavierianos depende exclusivamente de Brightspace como plataforma digital, mientras que el 80% expresa preferencia por una solución unificada. Esta fragmentación tecnológica genera un efecto cascada que impacta directamente en la orientación espacial, donde el 22% de estudiantes experimenta dificultades significativas para ubicarse en el campus. El análisis de afinidad demostró que la desorientación digital y física están interconectadas, creando un círculo de ansiedad que afecta el rendimiento académico inicial.

2. Momentos Críticos de Vulnerabilidad Estudiantil Identificados:

Los customer journey maps y entrevistas estructuradas evidencian que el 61% de los neojavierianos experimenta picos de incertidumbre durante las primeras semanas de clase y al enfrentar los primeros parciales. El shadowing reveló que estos momentos críticos se intensifican por la desconexión entre espacios físicos y sistemas digitales. Los mapas de empatía identificaron que la ansiedad de orientación no es solo

logística sino emocional, afectando el sentido de pertenencia institucional desde el primer contacto.

3. Oportunidad de Diferenciación a través de Experiencia Contextual:

El benchmarking sectorial y no sectorial confirmó un vacío significativo en aplicaciones universitarias que integren navegación funcional con experiencia emocional del campus. Mientras plataformas como MIT Campus Map priorizan precisión técnica y UCLA Mobile enfatiza integración académica, ninguna combina efectivamente orientación espacial con narrativas contextuales. Esta carencia representa una oportunidad única para JaveGo de posicionarse como primera solución que transforma la navegación utilitaria en experiencia de descubrimiento y pertenencia.

4. Patrones de Uso Diferenciados por Perfil Académico:

La observación etnográfica y análisis de grupos focales reveló que los neojavierianos de diferentes facultades desarrollan estrategias de orientación distintivas. Estudiantes de Arquitectura y Diseño utilizan referencias visuales y espaciales, mientras que estudiantes de Ingenierías prefieren sistemas lógicos de nomenclatura. Estudiantes de Ciencias

Sociales valoran más los aspectos relacionales y comunitarios de la navegación. Esta diversidad demanda un sistema adaptativo que personalice la experiencia según perfil académico y preferencias individuales.

5. Validación de la Hipótesis de Integración Académica-Espacial:

Las entrevistas con el aliado experto (oficinas de promoción insitucional y gestión estudiantil) confirmaron que la desorientación estudiantil genera sobrecarga administrativa, con aproximadamente 60% de consultas relacionadas con ubicación de espacios durante las primeras semanas del semestre. La correlación entre satisfacción espacial y permanencia estudiantil, evidenciada en que solo el 17% se muestra muy satisfecho con su proceso de adaptación actual, valida la necesidad de una intervención integral que conecte orientación física con integración insitucional.

6. Requerimientos Emergentes de Diseño Centrado en Usuario:

Los hallazgos de la investigación cualitativa establecen cinco requerimientos fundamentales para el diseño de JaveGo:

- Geolocalización contextual: Precisión técnica combinada con información relevante según momento académico y ubicación
- Narrativa adaptativa: Sistema de contenido que evolucione desde orientación básica hacia descu-

brimiento cultural del campus

- Integración académica fluida: Conexión transparente con horarios, espacios y servicios universitarios existentes
- Personalización progresiva: Interfaz que se adapte al nivel de familiaridad del usuario con el campus
- Experiencia social colaborativa: Funcionalidades que faciliten la creación de vínculos estudiantiles a través de la navegación compartida

Respuesta a Objetivos Específicos:

OE1 Cumplido: El análisis de experiencias, necesidades y pain points de los neojaverianos mediante herramientas de investigación centralizada en el usuario ha permitido caracterizar con precisión los comportamientos de orientación espacial, identificando la fragmentación digital como causa raíz de la desorientación física, y estableciendo los momentos críticos donde la intervención de diseño tendrá mayor impacto.

OE2 Parcialmente Direccionado: Los hallazgos proporcionan las bases conceptuales para diseñar la estrategia de comunicación experiencial, definiendo que debe integrar recursos interactivos (navegación en tiempo real), digitales (contenido contextual geolocalizado) y elementos narrativos (historias del campus) para facilitar la integración efectiva de los neojaverianos al ecosistema universitario.

Proyección hacia la Propuesta de Producto:

Estos hallazgos fundamentan el desarrollo de JaveGo como ecosistema de navegación experiencial que trasciende la simple orientación espacial para convertirse en herramienta de integración universitaria. La propuesta debe equilibrar funcionalidad técnica con significado emocional, respondiendo tanto a necesidades inmediatas de ubicación como a objetivos a largo plazo de pertenencia institucional y éxito académico.

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

Requerimientos de Diseño:

Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
El neojaveriano se oriente fácilmente en el campus universitario.	Geolocalización precisa y mapas interactivos.	F-O	Obligación	Mapa 3D del campus. Rutas optimizadas. Ubicación en tiempo real.
El neojaveriano acceda rápidamente a información contextual sobre espacios.	Información geolocalizada y narrativa.	E-C	Obligación	Historias del campus. Datos de interés. Información académica contextual.
La aplicación funcione en diferentes condiciones de conectividad.	Funcionamiento parcial offline.	T-P	Deseo	Mapas precargados. Funcionalidades básicas sin internet. Sincronización automática.
La aplicación se integre con los sistemas universitarios existentes.	Integración con plataformas académicas.	T-P	Obligación	Sincronización con horarios. Acceso a servicios universitarios. Carnet virtual integrado.
La aplicación sea accesible para todos la comunidad Javeriana Cali	Diseño inclusivo y personalizable.	E-C	Obligación	Diferentes modos de navegación. Opciones de accesibilidad. Interfaces adaptativas.

 Obligación

 Deseo

REQUERIMIENTOS DE DISEÑO

Requerimientos de Diseño:

Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
La aplicación genere engagement emocional con el campus.	Experiencias sensoriales geolocalizadas.	F-O	Deseo	Audio contextual. Historias del campus. Elementos de descubrimiento.
La aplicación optimice el tiempo de desplazamiento.	Sistema predictivo de rutas.	F-O	Obligación	Cálculo de tiempos. Alertas de proximidad. Notificaciones de cambios.
La privacidad del neojaveriano.	Control granular de datos personales.	T-P	Deseo	Compartir temporalmente la ubicación. Permisos configurables. Cifrado de datos sensibles.
La interfaz sea intuitiva para neojaverianos nuevos.	Diseño centrado en usuario con baja curva de aprendizaje.	E-C	Obligación	Tutoriales interactivos. Interfaz minimalista. Asistencia contextual.
La aplicación evolucione con el neojaveriano.	Sistema adaptativo basado en uso.	F-O	Deseo	Personalización progresiva. Funcionalidades por nivel. Contenido adaptado a etapa universitaria.

 Obligación

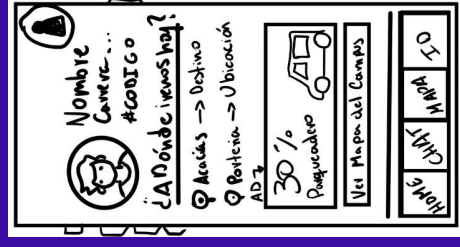
 Deseo

Proceso de Diseño del Sistema Servicio “Del mapa a la experiencia”



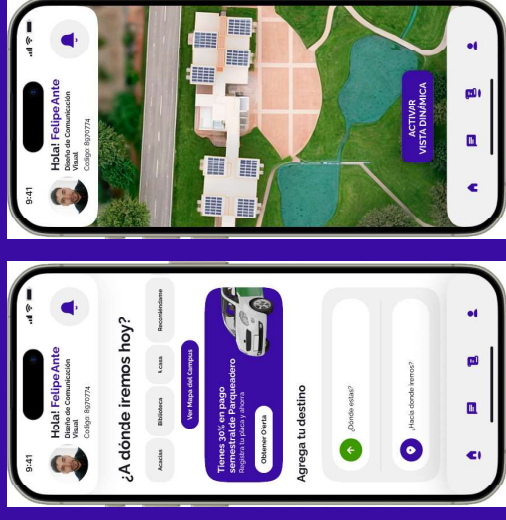
1. Inspiración

- Análisis de mapas físicos del campus y señalética existente
- Benchmarking de aplicaciones de navegación (Google Maps, Waze, AllTrails, Javeriana Bogotá)
- Inmersión en la experiencia de desorientación de neojaverianos
- Encuesta con estudiantes de primer semestre



2. Bocetación

- Sketch inicial de interfaces de navegación
- Storyboards de momentos clave (primer día, búsqueda de salón, periodo de exámenes)
- Wireframes de baja fidelidad de pantallas principales



3. Exploración

- Prototipado con diferentes enfoques de interacción
- Test de navegación con usuarios
 - Exploración de diferentes experiencias narrativas durante recorridos
- Creación de mockups interactivos para validación

CREACIÓN DE LA MARCA JAVEGO

NAMING - LOGOTIPO

El nombre "JaveGo" surge de la combinación de "Javeriana" y "Go" (ir), reflejando el propósito principal de la aplicación: facilitar el movimiento y la orientación dentro del ecosistema universitario javeriano.

JaveGo

ISOTIPO

Diseño:

Es un pin de ubicación tradicional (la gota invertida).

Dentro del pin hay una espiral concéntrica que parte desde el centro y se expande hacia afuera.

Semiótica:

Movimiento: representa la idea de desplazarse, buscar, explorar rutas o zonas.

Precisión creciente: como cuando te acercas a un punto específico en un mapa.

Conectividad o señal: recuerda a las ondas de un radar o señal GPS que



Es una forma de representar el funcionamiento de la app: el usuario se ubica y desde ahí explora o navega el campus.

Sistema Producto - Tu primer paso "Kit de Bienvenida JaveGo"



Mapa Físico del campus
con el QR para descargar
la app JaveGO

Mochila
JaveGO



Carnet y
Portacarnet



Memoria
USB



Camiseta
Javeriana Cali

PROCESO CREATIVO - SISTEMA ESTRATEGIA “Implementación JaveGo” (a posteriori)

FASES ESTRATÉGICAS

1. Análisis de Mercado y Competencia

- **Objetivo:** Identificar el contexto actual y el panorama competitivo dentro y fuera de la universidad.
- **Acción:** Realizar encuestas, entrevistas y análisis de feedback de usuarios previos (estudiantes, profesores y personal administrativo).

3. Posicionamiento en Redes Sociales y Medios Digitales

- **Objetivo:** Aumentar la visibilidad de JaveGo tanto dentro como fuera de la universidad a través de canales digitales.
- **Acción:** Diseñar campañas interactivas, sorteos o concursos en redes sociales, incentivando el uso de la app y generando participación.

2. Definición de Propuesta de Valor

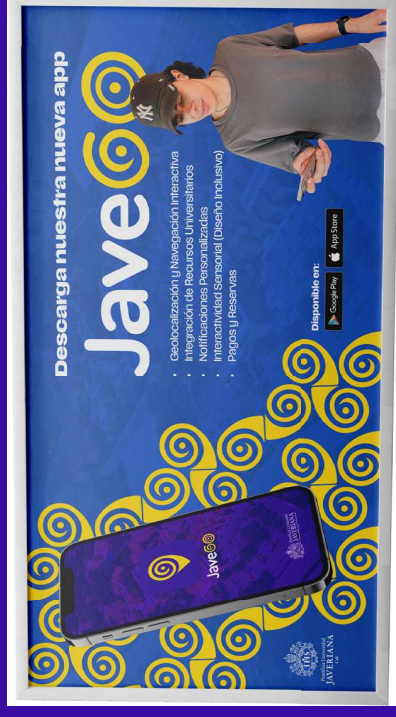
- **Objetivo:** Desarrollar una propuesta de valor clara que diferencie tu proyecto dentro del ecosistema universitario y más allá.
- **Acción:** Crear mensajes claros y diferenciados para estudiantes, padres, personal académico y potenciales clientes (otras universidades).

4. Alianzas Estratégicas

- **Objetivo:** Fortalecer la red de contactos para impulsar el uso y expansión de JaveGo.
- **Acción:** Desarrollar un plan de networking, participando en eventos y conferencias de innovación educativa, tecnología UX y diseño.

5. Medición de Resultados y Optimización Continua

- **Objetivo:** Asegurar que la estrategia de posicionamiento esté teniendo el impacto deseado, mediante métricas y feedback.
- **Acción:** Ajustar la estrategia en función de los resultados obtenidos, optimizando la funcionalidad de la app, mejorando la experiencia del usuario y ampliando el alcance.

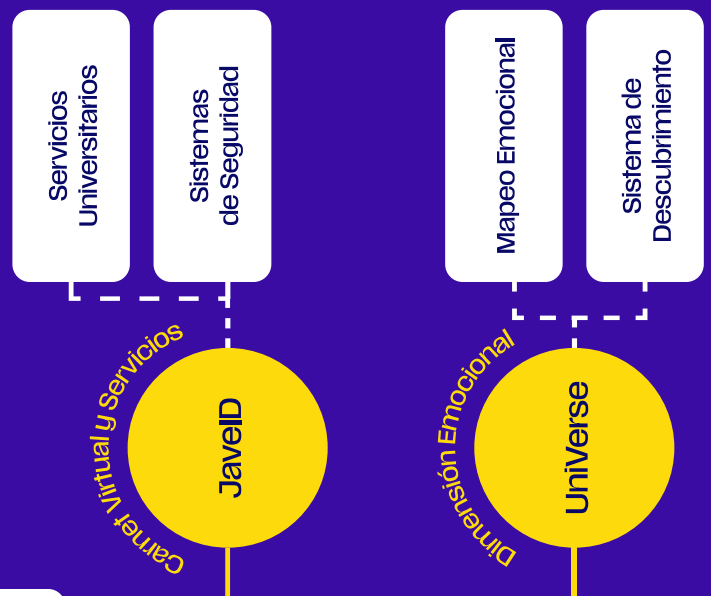


MAPA DE OFERTA Y MAPA DE SISTEMA

Mapa de Oferta (EL QUÉ)



Mapa de Sistema (EL CÓMO)



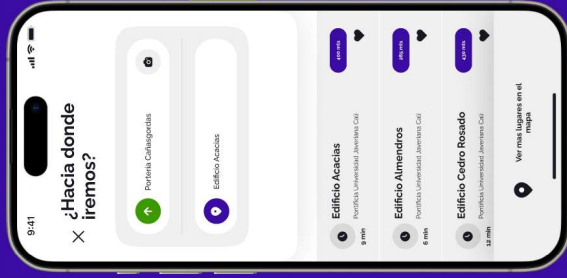
Javeco es una aplicación móvil de navegación y descubrimiento del campus que transforma la experiencia de orientación de los neojaverianos, combinando geolocalización precisa con elementos narrativos y sensoriales que convierten el simple desplazamiento entre puntos en una experiencia significativa que fomenta la adaptación y el sentido de pertenencia a la Pontificia Universidad Javeriana Cal.

Oferta de Valor:

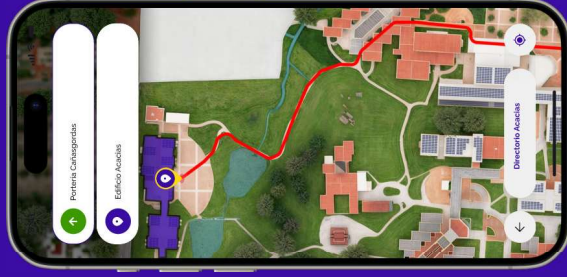
PROPUESTA DIGITAL (APP JAVEGO)



Pantalla de inicio con mapa del campus



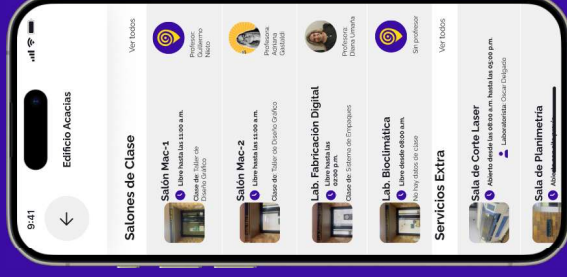
Búsqueda de edificios y salones



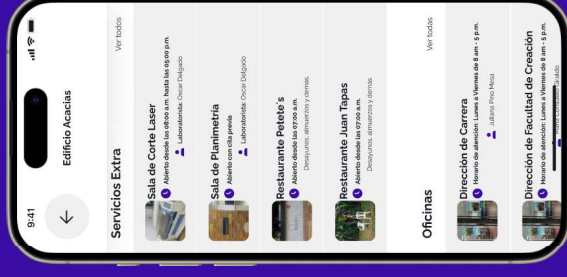
Navegación en tiempo real



Experiencias sensoriales



Información contextual



Integración con servicios universitarios

VALIDACIÓN DE LOS USUARIOS (JAVERIANOS)



“Entendí bien cómo se activa esta parte sensorial... pero, ¿tengo que mover el teléfono así o caminar?”



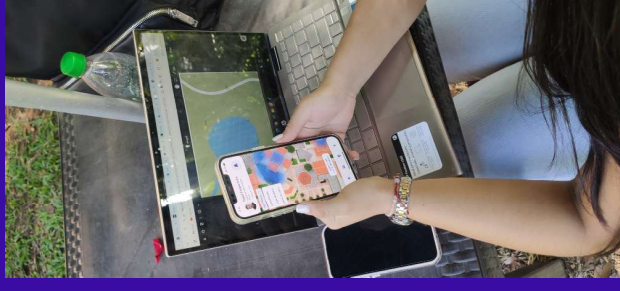
“Esta muy chevere lo de las rutas, pero solo tiene la de portería a acacias, deberían haber rutas desde otro punto a almendros o a palmas o a guayacanes”



“No sé, se ve bonito pero me parece que tiene demasiadas cosas. Yo solo necesito saber dónde están mis clases y ya.”



“Es muy intuitivo y el color morado me gusta pero tiene como raro el boton tan pequeño del mapa arriba y el de bajo si se nota que es el mapa y pues no funciono el boton de sonidos del campus.”



“Esta función del mapa dinámico está brutal. No sabia que había zonas de calma en la U.”



“Esta función del mapa dinámico está brutal. No sabia que había zonas de calma en la U.”

CONCLUSIONES

1. **Mejora Significativa en la Adaptación Estudiantil:** JaveGo ofrece una solución integral y digitalizada para mejorar la experiencia de adaptación de los estudiantes neojaverianos, reduciendo significativamente la incertidumbre y el estrés durante sus primeras semanas en la universidad. Al facilitar el acceso a información clave y proporcionar una navegación intuitiva por el campus, la app contribuye a una integración más fluida y positiva de los nuevos estudiantes.
2. **Promoción de la Inclusión y Accesibilidad:** Con el uso de elementos sensoriales (colores, sonidos y texturas), JaveGo no solo mejora la orientación en el campus, sino que también ofrece una experiencia inclusiva y accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades. Este enfoque demuestra el compromiso del proyecto con la creación de un entorno universitario más diverso e igualitario.
3. **Optimización de Recursos y Servicios Universitarios:** Al centralizar todos los recursos importantes de la universidad, como plataformas digitales, convenios de pago, reservas de espacios, y sistemas de estacionamiento, JaveGo optimiza los procesos administrativos y académicos, permitiendo a los estudiantes gestionar su día a día de manera más eficiente y reduciendo la carga administrativa tanto para ellos como para la institución.
4. **Potencial de Expansión a Otras Instituciones:** Aunque diseñado específicamente para la Universidad Javeriana Cali, JaveGo tiene un alto potencial de ser replicado en otras universidades que buscan modernizar sus procesos de onboarding y mejorar la experiencia estudiantil. El proyecto tiene la capacidad de convertirse en una herramienta de referencia en la educación superior, posicionando a la Javeriana como pionera en el uso de tecnologías centradas en el usuario.
5. **Fortalecimiento de la Comunidad Universitaria:** El proyecto no solo impacta a nivel individual, ayudando a los estudiantes a sentirse más conectados con su entorno, sino que también fomenta un sentido de comunidad al promover la interacción y el uso compartido de recursos. JaveGo refuerza la conexión emocional entre los estudiantes y la universidad, creando un ambiente de apoyo mutuo y pertenencia desde el primer día.

ANEXOS

Jave🌀🌀

Navegación intuitiva para tu vida javeriana

Andrés Felipe Ante Cubillos
Enfasis: Diseño de Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

PADDCV - 2025-I





Diseñado y redactado por:

Andrés Felipe Ante Cubillos

Enfasis: Diseño de Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

Director:

José Rafael González Díaz, Ph. D.

**PROYECTO AVANZADO DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL
2025-I**



AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Desee expresar en primer lugar mi gratitud a Dios y al Universo por brindarme la sabiduría necesaria para llevar a cabo este proyecto de grado. A mis padres, Fanny y Walter, por su respaldo incondicional a lo largo de mi vida personal y profesional. A la Pontificia Universidad Javeriana Cali por ser el camino que me ha guiado hacia convertirme en un mejor profesional y, junto con ella, a los maravillosos docentes que desde el primer semestre han sido un pilar fundamental, compartiendo sus conocimientos y contribuyendo a mi crecimiento personal, académico y profesional.

A mi director de proyecto, José Rafael González Díaz, por ser un mentor sabio y comprometido, cuyas ideas, conocimientos y visión enriquecieron profundamente este trabajo.

A la directora del programa, Juliana Pino, quien siempre ha estado atenta y dispuesta a resolver mis dudas, orientar mis decisiones y apoyar a la comunidad de Diseño de la Javeriana Cali.

A los profesores Fernando Arboleda, Anita Gutiérrez, Diego Bolaños, Faynory Mora, Jholiner Cuéllar, Ellingth Rosales, Ángela Sánchez, Diego Bermúdez, Paola Cano, Alioka Quintero, Pablo Gómez, Diego Narváez, Carlos Armezquita, Carlos Dussán, Andrea Medina, Bibiana Mejía, Diana Urmaña, Federico Orozco, Jhon Jairo Vásquez, María Fernanda Sánchez, María Paz Vélez y Vanesa Franco, por cada enseñanza y experiencia compartida en el transcurso de esta maravillosa carrera.

A mis mejores amigas Hanna Haeusler, María Paz Londoño y Sofía Cuadros, por su compañía incondicional en todas las etapas de mi proceso académico y personal. A mis grandes amigos José Moncanut y Kevin Bejarano, por su apoyo logístico, emocional y por ser parte activa en las actividades sensoriales de este proyecto.

Un agradecimiento muy especial a Gianina Guzmán, por ser la ilustradora más talentosa que he conocido, por su carisma, compromiso, inteligencia y belleza. Su apoyo ha sido vital en mi crecimiento académico y personal, y gracias a ella soy una mejor persona.

A los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual y a toda la comunidad Javeriana Cali, gracias por su constante inspiración.

Finalmente, a la página de Instagram Confesiones JaveCali por su valioso apoyo en la logística digital, posicionamiento en redes y colaboración en el desarrollo del focus group, encuestas y retroalimentación de los usuarios.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES	4
TEMA DEL PROYECTO	6
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN	7
SITUACIÓN ABORDADA.....	8
OBJETIVO GENERAL	9
PERFIL: EXPERTO Y/O ALIADO.....	10
PERFIL USUARIO(S): NEOJAVERIANOS	11
PROCESO CREATIVO - METODOLOGÍA	12
PROCESO CREATIVO - SISTEMA SERVICIO	13
PROCESO CREATIVO - CREACIÓN DE LA MARCA.....	14
PROCESO CREATIVO - SISTEMA PRODUCTO	15
PROCESO CREATIVO - SISTEMA ESTRATEGIA	16
PROCESO CREATIVO	17
PROCESO CREATIVO - PROPUESTA DIGITAL	18
VALIDACIÓN CON USUARIOS	19



TEMA DEL PROYECTO

FORTALECIMIENTO DE PROCESOS DE ADAPTACIÓN DE NEOJAVERIANOS EN LA PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

El proyecto aborda la problemática de adaptación que enfrentan los estudiantes de nuevo ingreso (neojaverianos) en la Pontificia Universidad Javeriana Cali durante su transición a la vida universitaria. Esta transición representa un desafío significativo caracterizado por la desorientación espacial en el campus, fragmentación de información y servicios digitales, y la falta de un sistema integrado de acompañamiento que extienda el apoyo más allá de la semana de inducción inicial.

La investigación revela que este proceso de adaptación es multifactorial, involucrando aspectos académicos, sociales, emocionales y espaciales que influyen directamente en el bienestar y rendimiento del estudiante. El proyecto propone una solución digital integrada (JaveGo) que implementa conceptos de diseño de comunicación visual y experiencia de usuario para mejorar significativamente el proceso de orientación e integración de los neojaverianos al ecosistema universitario, promoviendo así un sentido de pertenencia más profundo y mejores tasas de retención estudiantil.

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La transición a la vida universitaria representa un momento crítico que impacta significativamente en la permanencia y éxito académico de los estudiantes. Según el Sistema para la Prevención de la Deserción de la Educación Superior (SPADIES, 2022), la tasa de deserción en el primer año en Colombia alcanza el 36.5%, siendo los primeros semestres el período más crítico.

La Pontificia Universidad Javeriana Cali, siendo una de las instituciones educativas más prestigiosas del suroccidente colombiano, enfrenta el desafío de fortalecer sus procesos de integración estudiantil más allá de la semana de inducción inicial.

Actualmente, la universidad cuenta con herramientas digitales limitadas para los estudiantes de nuevo ingreso, centrándose principalmente en el sistema de gestión de aprendizaje Brightspace, sin una estrategia digital integral que acompañe al neojaveriano en su proceso de adaptación.

Esta brecha digital en el proceso de onboarding representa una oportunidad significativa para la implementación de soluciones desde el diseño de comunicación visual y la experiencia de usuario.

La investigación de Tinto (2020) demuestra que los primeros meses son cruciales para establecer las bases del éxito

académico, donde la integración social y académica juega un papel fundamental. Los estudios de Mayhew et al. (2016) refuerzan esta idea, evidenciando que los estudiantes que reciben apoyo estructurado y continuo durante su transición tienen tasas de permanencia significativamente más altas.

Por otro lado, Norman (2016) enfatiza que las interfaces bien diseñadas pueden reducir significativamente las barreras de entrada y mejorar la adopción de nuevos sistemas, especialmente en entornos educativos complejos.

La convergencia entre el diseño de comunicación visual y el diseño de experiencias de usuario ofrece una oportunidad única para abordar esta necesidad institucional. Como señala Frascara (1997), el diseño debe responder a necesidades concretas de la sociedad, y en este caso, la necesidad de mejorar la experiencia de integración de los neojaverianos es tanto importante como susceptible de ser mejorada a través de las comunicaciones visuales y la experiencia de usuario.

Este proyecto busca llenar un vacío existente en la experiencia del neojaveriano, extendiendo el acompañamiento más allá de la semana de inducción mediante una solución digital integral que facilite su integración al ecosistema universitario.

SITUACIÓN ABORDADA

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta un desafío significativo en la adaptación de sus estudiantes neojaverianos, evidenciado por la carencia de un sistema integrado de onboarding digital y la fragmentación de sus servicios digitales. Los datos revelan que el 74% de los estudiantes depende principalmente de una sola plataforma (Brightspace), mientras que el 80% preferiría una solución digital unificada, situación que se refleja en que solo el 17% de los neojaverianos se muestra muy satisfecho con su proceso de adaptación actual.

Esta fragmentación digital se manifiesta en múltiples dimensiones:

Ubicación y Desplazamiento

- Dificultad para navegar entre edificios del campus
- Confusión con la nomenclatura universitaria
- Problemas para ubicar servicios y espacios académicos
- Desconocimiento de rutas óptimas entre clases

Apoyos Operativos Logísticos

- Carencia de un directorio centralizado de servicios
- Procesos complejos para trámites administrativos
- Falta de tutoriales interactivos para servicios
- Ausencia de carnet digital integrado

Dimensión Emocional

- Estrés durante primeras evaluaciones
- Problemas de adaptación al ritmo universitario
- Dificultades para la integración social
- Obstáculos en la formación de primeros vínculos

Dimensión Tecnológica

- Fragmentación de plataformas institucionales
- Dificultades técnicas para acceder a servicios
- Duplicación de credenciales y procesos
- Falta de integración entre sistemas académicos

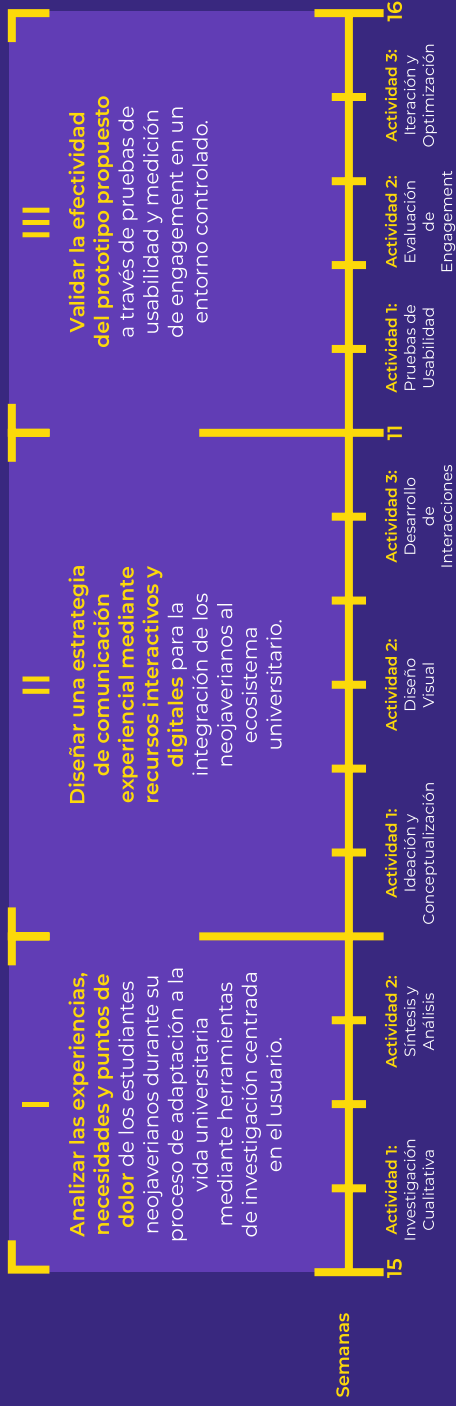
Dimensión Académica

- Desconocimiento de horarios de profesores
- Acceso limitado a información académica contextual
- Dificultades para reservar espacios de estudio
- Retos para ubicar y acceder a recursos de biblioteca

OBJETIVO GENERAL

Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS



PERFIL: EXPERTO Y/O ALIADO

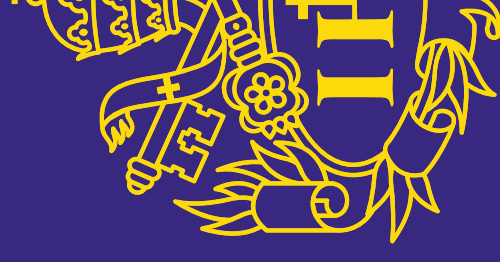
La Pontificia Universidad Javeriana Cali es una institución de educación superior fundada bajo los principios de la Compañía de Jesús. Se caracteriza por su compromiso con la excelencia académica, la formación integral y la responsabilidad social. El campus principal se encuentra ubicado en Cali, Colombia, y cuenta con más de 7,800 estudiantes de pregrado y posgrado.

Para el desarrollo de este proyecto, se establecieron acercamientos iniciales con:

- **Vicente Durán Casas, S.J. - Padre Rector Seccional Cali**
- **Abelardo Hernandez - Coordinador Participación Estudiantil (VMU)**
- **Oficina de Promoción Institucional**
- **Oficina de Gestión Estudiantil**

Estas oficinas representan aliados estratégicos para la implementación de JaveCo, al proporcionar:

- Acceso a información sobre infraestructura del campus
- Datos académicos necesarios para la integración
- Canales institucionales para la promoción y adopción
- Retroalimentación desde la perspectiva institucional
- Potencial apoyo para la implementación gradual



Pontificia U JAVER Ca



Universidad
JAVERIANA
Cali

PERFIL USUARIO(S): NEOJAVERIANOS

Los neojaverianos son estudiantes de reciente ingreso a la Pontificia Universidad Javeriana Cali, que se encuentran en proceso de adaptación durante sus primeros tres semestres académicos. **(Datos de la encuesta con 106 usuarios)**. Sus características principales son:

Datos Demográficos:

- Edad: 16-20 años (54% entre 18-20 años)
- Género: 64% femenino, 34% masculino
- Procedencia: 71% de Cali, 10% de otras ciudades del Valle, 17% de otras regiones de Colombia, 2% de otros países
- Convivencia: 80% vive con su familia durante sus estudios

Características Psicográficas:

- En proceso de construcción de identidad universitaria
- Buscan balance entre autonomía y orientación
- Prefieren comunicación visual directa y contenido multimedia
- Utilizan múltiples dispositivos y plataformas digitales

Necesidades Específicas:

- Orientación espacial efectiva en el campus
- Comprensión de procesos administrativos y académicos
- Acceso simplificado a servicios universitarios

Puntos de Dolor:

- 34% considera la gestión de horarios y actividades como su mayor desafío
- 22% lucha para ubicarse en el campus
- 74% depende principalmente de una plataforma (Brightspace)
- 80% preferiría una solución digital unificada



PROCESO CREATIVO - METODOLOGÍA

Metodología - D.C.U. "El Explorador Experto"

El proceso se enfoca en el usuario como centro de todas las decisiones de diseño, involucrándolo en cada etapa del desarrollo a través de investigación, prototipos y pruebas continuas.

Lanzamiento de la brújula
(Entrega Final)

Prototipo de alta fidelidad -
Documentación del proceso

Prueba de Explorador
(Evaluación con Usuario)

Pruebas de usabilidad
- Iteraciones basadas en feedback

Diseño del mapa
(Creatividad)

Ideación -
Wireframing -
Prototipado de baja fidelidad

Trazado de rutas
(Recopilación de datos)

Journey Map - Mapa de empatía - Matrices de insights

Cartografía inicial
(Problema)

Investigación cualitativa - Encuestas - Identificación de puntos de dolor

Exploración del territorio
(Contextualización)

FODA - Observación activa - Entrevistas con neojóvenes



PROCESO CREATIVO - CREACIÓN DE LA MARCA

NAMING - LOGOTIPO

El nombre **"JaveGo"** surge de la combinación de **"Javeriana"** y **"Go"** (ir), reflejando el propósito principal de la aplicación: facilitar el movimiento y la orientación dentro del ecosistema universitario javeriano.

JaveGo

ISOTIPO

Diseño:

Es un pin de ubicación tradicional (la gota invertida).

Dentro del pin hay una espiral concéntrica que parte desde el centro y se expande hacia afuera.

Semiótica:

- **Movimiento:** representa la idea de desplazarse, buscar, explorar rutas o zonas.
- **Precisión creciente:** como cuando te acercas a un punto específico en un mapa.
- **Conectividad o señal:** recuerda a las ondas de un radar o señal GPS que

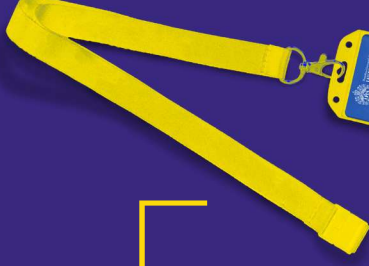


Es una forma de representar el funcionamiento de la app: el usuario se ubica y desde ahí explora o navega el campus.

PROCESO CREATIVO - SISTEMA PRODUCTO "Kit de Bienvenida JaveGo"



Mapa Físico del campus
con el QR para descargar
la app JaveGO



Carnet y
Portacarnet



Mochila
JaveGO



Camiseta
Javeriana Cali



Memoria
USB

PROCESO CREATIVO - SISTEMA ESTRATEGIA "Implementación JaveGo" (a posteriori)

FASES ESTRATÉGICAS

1. Análisis de Mercado y Competencia

- **Objetivo:** Identificar el contexto actual y el panorama competitivo dentro y fuera de la universidad.
- **Acción:** Realizar encuestas, entrevistas y análisis de feedback de usuarios previos (estudiantes, profesores y personal administrativo).

3. Posicionamiento en Redes Sociales y Medios Digitales

- **Objetivo:** Aumentar la visibilidad de JaveGo tanto dentro como fuera de la universidad a través de canales digitales.
- **Acción:** Diseñar campañas interactivas, sorteos o concursos en redes sociales, incentivando el uso de la app y generando participación.

2. Definición de Propuesta de Valor

- **Objetivo:** Desarrollar una propuesta de valor clara que diferencie tu proyecto dentro del ecosistema universitario y más allá.
- **Acción:** Crear mensajes claros y diferenciados para estudiantes, padres, personal académico y potenciales clientes

4. Alianzas Estratégicas

- **Objetivo:** Fortalecer la red de contactos para impulsar el uso y expansión de JaveGo.
- **Acción:** Desarrollar un plan de networking, participando en eventos y conferencias de innovación educativa, tecnología UX y diseño.

5. Medición de Resultados y Optimización Continua

- **Objetivo:** Asegurar que la estrategia de posicionamiento esté teniendo el impacto deseado, mediante métricas y feedback.
- **Acción:** Ajustar la estrategia en función de los resultados obtenidos, optimizando la funcionalidad de la app, mejorando la experiencia del usuario y ampliando el alcance.



PROCESO CREATIVO

Mapa de Oferta (EL QUÉ)

Mapa de Sistema (EL CÓMO)

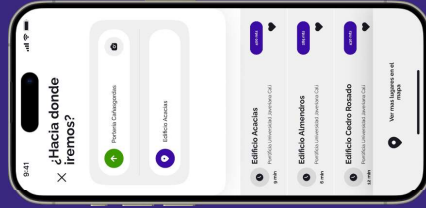


Oferta de Valor. JaveCo es una aplicación móvil de navegación y descubrimiento del campus que transforma la experiencia de orientación de los estudiantes, combinando geolocalización precisa con elementos narrativos y sensoriales que convierten el simple desplazamiento entre puntos en una experiencia significativa que fomenta la adaptación y el sentido de pertenencia a la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

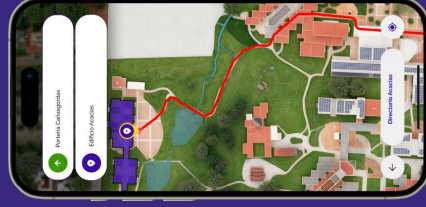
PROCESO CREATIVO - PROPUESTA DIGITAL (APP JAVEGO)



Pantalla de inicio con mapa del campus



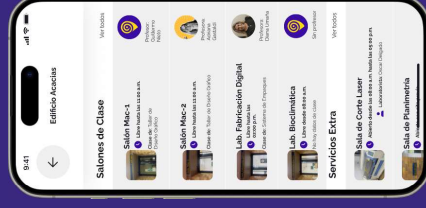
Búsqueda de edificios y salones



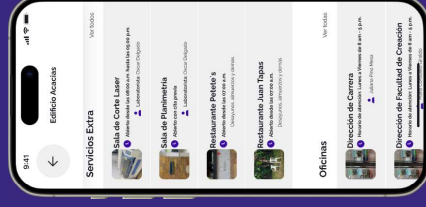
Navegación en tiempo real



Experiencias sensoriales

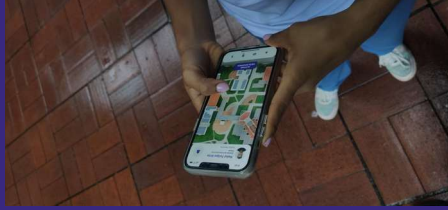


Información contextual



Integración con servicios universitarios

VALIDACIÓN CON USUARIOS



"Entendí bien cómo se activa esta parte sensorial... pero, ¿tengo que mover el teléfono así o caminar?"



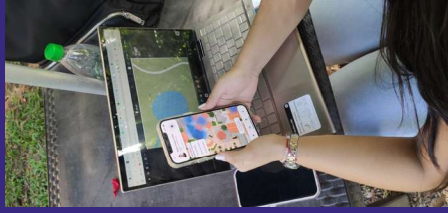
"Esta muy chevere lo de las rutas, pero solo tiene la de portería a acacias, deberían haber rutas desde otro punto a almendros o a palmas o a guayacanes"



"No sé, se ve bonito pero me parece que tiene demasiadas cosas. Yo solo necesito saber dónde están mis clases y ya."



"Es muy intuitivo y el color morado me gusta pero tiene como raro el boton tan pequeño del mapa arriba y el de abajo si se nota que es el mapa y pues no funciono el boton de sonidos del campus."



"Esta función del mapa dinámico está brutal. No sabia que habia zonas de calma en la U."



"Esta función del mapa dinámico está brutal. No sabia que habia zonas de calma en la U."



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**
Departamento
de Creación



**SOMOS
TODOS**

Manual de Marca

Jave 

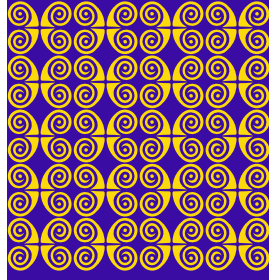
Navegación intuitiva para tu vida javeriana

*por: Andrés Felipe Ante C
Diseñador de Comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana Cali
2025*



Misión

Ofrecer a los estudiantes neojaverianos una plataforma digital intuitiva y accesible que facilite su adaptación académica, social y administrativa, mejorando su experiencia universitaria desde su llegada a la Pontificia Universidad Javeriana Cali.



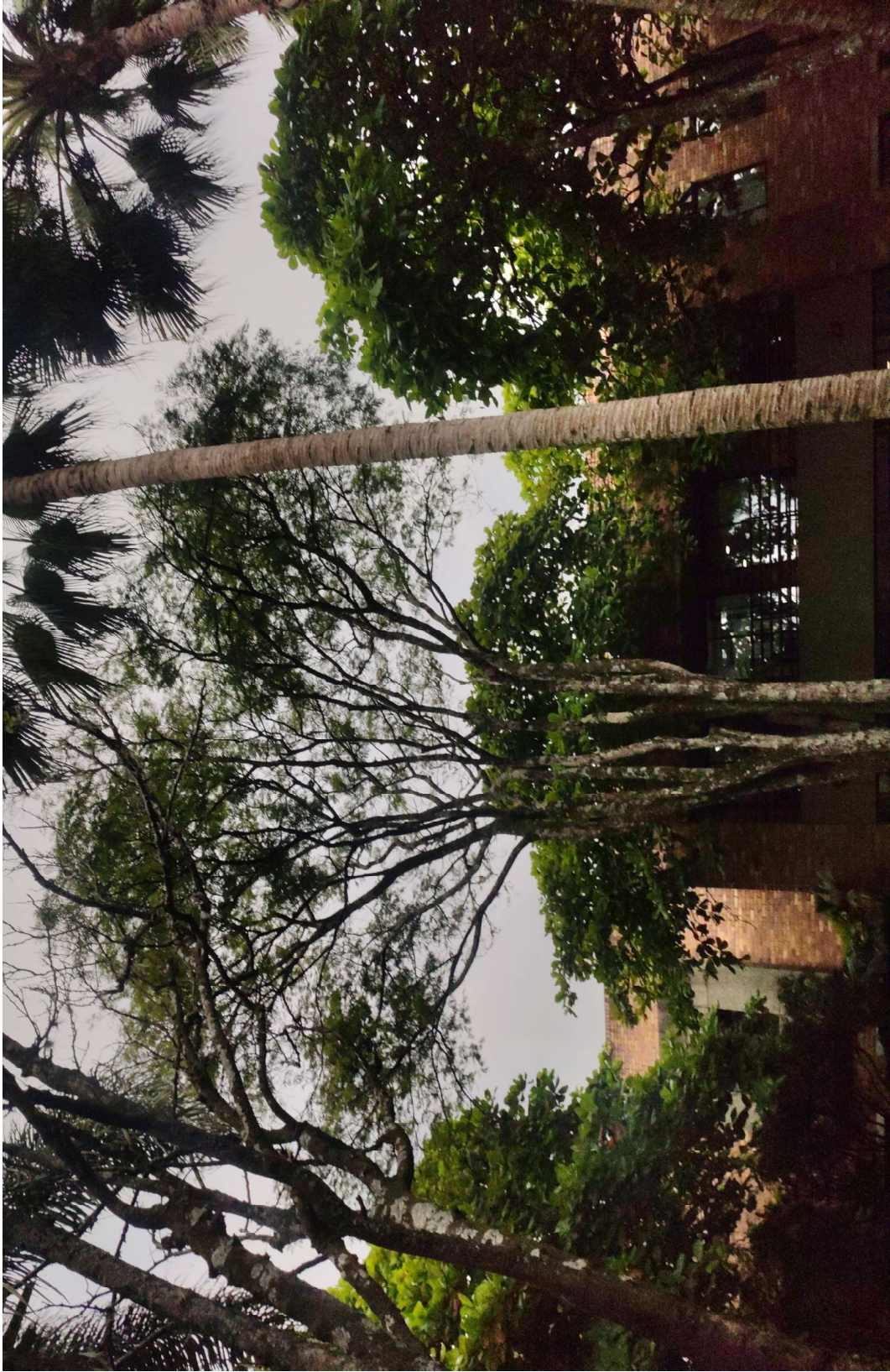
Visión

Convertir a Jave Go en la herramienta digital principal para la integración de los estudiantes neojaverianos, brindándoles un acompañamiento accesible, personalizado y eficiente desde el primer día hasta su plena adaptación al entorno universitario.



Valores de la marca

Innovación - Accesibilidad - Comunidad - Confianza



Logotipo

Uso principal: El logotipo puede usarse en su forma original (logotipo + isotipo), ya que es un logo mixto.

Tamaño mínimo: El logotipo debe ser claramente visible, evitando que se reduzca a tamaños que dificulten su legibilidad (por ejemplo, no debe ser más pequeño de 20px en un espacio web).

Espacio libre alrededor: El logotipo debe tener siempre un espacio libre mínimo alrededor equivalente al tamaño de la letra "J" en el logotipo para asegurar su visibilidad.



Jave



Jave

1 cm

4,9033 cm



Jave

x

2 cm

Isotipo

Diseño: Es un pin de ubicación tradicional (la gota invertida).

Dentro del pin hay una espiral concéntrica que parte desde el centro y se expande hacia afuera.

Semiótica: *Movimiento:* Representa la idea de desplazarse, buscar, explorar rutas o zonas.

Precisión creciente: Como cuando te acercas a un punto específico en un mapa.

Conectividad o señal: Recuerda a las ondas de un radar o señal GPS que se emite desde un punto central (el usuario).

Aplicaciones: Se utiliza en íconos de la app, favicons y redes sociales.

Restricciones: No debe ser alterado ni distorsionado de ninguna manera.



Usos incorrectos



©9v6L Jave©©

No modificar la orientación



©9v6L Jave©©

No estirar horizontalmente



©9v6L Jave©©

No estirar verticalmente



Jave©©

No eliminar elementos de la composición



Jave©©

No cambiar los colores, diferentes a la paleta cromática

Colores

Colores Primarios:

Amarillo: #FCD90A (Para textos primarios y secundarios, botones de acción, iconos principales, y elementos destacados)

Morado: #3A0CA3 (Para el fondo, texto sobre blanco y elementos de navegación)

Colores Secundarios:

Blanco: #FFFFFF (Para fondos y áreas de texto)

Gris: #818386 (Para fondos)

Negro: #000000 (Para texto secundario, descripciones, fondo)



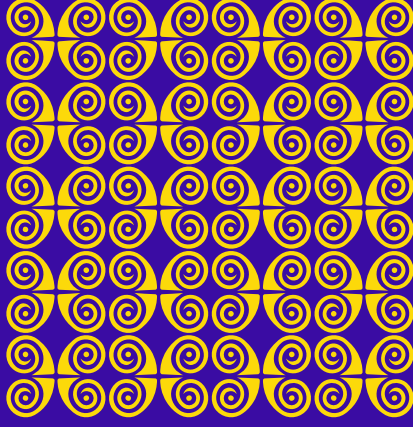
Colores

Jave🌀🌀 Jave🌀🌀 Jave🌀🌀

Jave🌀🌀 Jave🌀🌀 Jave🌀🌀



Elementos Visuales



Aplicaciones



Manual de Marca - 2025

Jave



Navegación intuitiva para tu vida javeriana



BRIEF DE DISEÑO: MI JAVE

INFORMACIÓN GENERAL

Nombre del proyecto: Mi Jave

Cliente: Pontificia Universidad Javeriana Cali

Público objetivo: Estudiantes neojaverianos (16-20 años)

Plataformas: iOS y Android

VISIÓN DEL PROYECTO

¿Qué problema resuelve esta aplicación?

Mi Jave resuelve la desorientación espacial y la ansiedad que experimentan los estudiantes neojaverianos al navegar por el campus universitario, transformando un desafío (ubicar salones) en una experiencia enriquecedora y significativa.

¿Cuál es el objetivo principal?

Crear una aplicación de geolocalización que no solo guíe a los estudiantes entre espacios académicos, sino que enriquezca ese desplazamiento con narrativas sobre el campus, fomentando conexión emocional y sentido de pertenencia.

CONDICIONANTES Y NECESIDADES

¿Cuáles son las limitaciones técnicas del entorno?

El campus universitario presenta variaciones de cobertura WiFi entre edificios, estructuras de concreto que afectan las señales GPS, y diferencias significativas entre edificios antiguos y modernos que requieren enfoques distintos de navegación interior.

¿Qué restricciones de tiempo existen?

El desarrollo debe completarse en 6 meses para lanzamiento al inicio del período académico, con una fase beta funcional disponible 2 meses antes para pruebas con estudiantes seleccionados.

¿Qué consideraciones presupuestarias hay?

El proyecto debe optimizar costos priorizando funcionalidades esenciales en la fase inicial, contemplar expansión modular, y considerar mantenimiento a largo plazo como parte del presupuesto operativo de tecnología educativa.

¿Qué normativas institucionales deben respetarse?

Debe adherirse estrictamente a las políticas de identidad visual javeriana, cumplir con normativas de protección de datos estudiantiles, seguir protocolos de seguridad informática institucionales, y alinearse con valores ignacianos en su comunicación.

¿Qué necesidades específicas presentan los neojaverianos?

Requieren asistencia intensiva en primeras semanas, prefieren comunicación visual directa, necesitan refuerzo positivo constante, buscan balance entre autonomía y guía, y valoran la pertenencia a grupos de referencia.

¿Qué infraestructura física condiciona el proyecto?

La distribución no lineal del campus, múltiples niveles en edificios, zonas de construcción cambiantes, existencia de áreas restringidas, y variedad de espacios verdes que funcionan como conectores entre edificios.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

¿Qué precisión de geolocalización se requiere?

Se recomienda una precisión de 2-3 metros en exteriores y 5 metros en interiores, combinando GPS con tecnología de posicionamiento interior basada en beacons Bluetooth y triangulación WiFi.

¿Qué infraestructura tecnológica se necesita?

Se recomienda implementar beacons en puntos estratégicos de edificios principales, asegurar cobertura WiFi completa, establecer puntos de calibración QR en entradas de edificios, y servidores con capacidad para procesamiento geoespacial.

¿Qué rendimiento debe tener la aplicación?

Se recomienda un tiempo de carga inicial menor a 3 segundos, actualización de posición a 60fps durante navegación activa, consumo máximo de 5% de batería por hora de uso, y uso de datos menor a 5MB por hora de navegación.

¿Qué capacidad offline debe tener?

Se recomienda implementar almacenamiento en caché de mapas básicos del campus, funcionalidad de búsqueda sin conexión, rutas previamente calculadas para destinos frecuentes, y contenido narrativo esencial precargado.

¿Cómo debe integrarse con los sistemas universitarios?

Se recomienda desarrollar APIs de integración con el sistema académico para horarios y salones, sistema de eventos para actualizaciones del campus, directorio universitario, y base de datos de infraestructura actualizada.

ATRIBUTOS DE DISEÑO

¿Cómo debe ser la experiencia de navegación?

La navegación debe ser intuitiva con máximo tres toques para cualquier función principal, ofrecer orientación contextual mediante hitos reconocibles, proporcionar estimaciones precisas de tiempo, y adaptarse a diferentes ritmos de desplazamiento.

¿Qué elementos narrativos debe incorporar?

Debe incluir información histórica sobre edificios significativos, datos sobre la flora y fauna del campus, anécdotas relevantes para cada espacio, evolución arquitectónica, y testimonios de la comunidad universitaria sobre lugares emblemáticos.

¿Cómo debe adaptarse a diferentes usuarios?

Debe ofrecer mayor asistencia a estudiantes de primer semestre, personalización por facultad y programa académico, ajustes para diferentes preferencias de desplazamiento (rapidez vs. descubrimiento), y opciones de accesibilidad para diversos usuarios.

¿Qué identidad visual debe tener?

Debe utilizar la paleta institucional javeriana (azul #003A70, verde #009A44) como base, emplear representación clara y distintiva de edificios, categorización por colores de diferentes tipos de espacios, y transiciones visuales fluidas entre diferentes vistas.

¿Qué tipo de feedback debe proporcionar?

Debe ofrecer confirmación visual y háptica al alcanzar puntos de navegación, alertas anticipadas antes de giros o cambios de dirección, notificaciones discretas de proximidad a destino, y celebraciones sutiles al descubrir nuevos espacios.

INTERACCIÓN SOCIAL

¿Qué funcionalidades sociales debe incluir?

Debe permitir compartir ubicación temporal con contactos seleccionados, facilitar la coordinación de puntos de encuentro, ofrecer recomendaciones de espacios favoritos por facultad, y permitir valoraciones y tips de espacios específicos.

¿Cómo debe gestionar la privacidad?

Debe implementar control granular de compartición de ubicación, límites temporales configurables para visibilidad, opciones para aparecer en modo "invisible", y cumplimiento estricto con normativas de privacidad de datos personales.

ASPECTOS EMOCIONALES

¿Qué emociones debe evocar la aplicación?

Debe transmitir seguridad y confianza durante la navegación, despertar curiosidad por descubrir nuevos espacios, generar orgullo de pertenencia a la comunidad javeriana, y reducir notablemente la ansiedad asociada a la desorientación.

¿Cómo debe evolucionar la experiencia con el tiempo?

Debe comenzar como una herramienta esencial de orientación, transformarse gradualmente en un compañero de descubrimiento del campus, evolucionar hacia una plataforma de conexión con la comunidad, y finalmente convertirse en un registro personal de la experiencia universitaria.

MÉTRICAS DE ÉXITO

¿Cómo se medirá el éxito de la aplicación?

El éxito se medirá por la reducción del 70% en tiempo para ubicar espacios nuevos, adopción por al menos el 80% de neojaverianos, disminución del 50% en llegadas tardías a clase, calificación de satisfacción superior a 4.5/5, y reducción del 60% en consultas administrativas sobre ubicaciones.

¿Qué datos se recopilarán para mejora continua?

Se recopilarán patrones anónimos de desplazamiento para optimizar rutas, feedback sobre precisión de navegación, valoraciones de la utilidad del contenido narrativo, y estadísticas de uso de diferentes funcionalidades.

IMPLEMENTACIÓN Y MANTENIMIENTO

¿Cuál es la estrategia de lanzamiento recomendada?

Se recomienda un lanzamiento por fases: beta cerrada con estudiantes seleccionados, implementación inicial en facultades con mayor desafío de orientación, lanzamiento completo al inicio del semestre académico, y campañas específicas durante semanas de inducción.

¿Cómo se mantendrá actualizada la aplicación?

Se recomienda actualización trimestral de mapas base, sincronización semanal con cambios administrativos, incorporación mensual de nuevo contenido narrativo, y actualizaciones técnicas según feedback de usuarios.

Este brief proporciona una guía completa para el diseño e implementación de Mi Jave, considerando tanto los condicionantes del entorno universitario como los requerimientos técnicos y atributos experienciales necesarios para transformar la navegación del campus en una experiencia significativa.

BUYER PERSONA

Ana – la de Cali

Perfil Demográfico:

- 18 años
- Estudiante de primer semestre de Comunicación
- Caleña, vive con su familia
- Egresada de colegio privado bilingüe

Antecedentes:

- Excelente desempeño académico en colegio
- Eligió la Javeriana por su prestigio y cercanía
- Espera mantener su nivel académico destacado
- Primera experiencia universitaria

Comportamientos:

- Meticulosa en la organización de su tiempo
- Prefiere estudiar en la biblioteca o en casa
- Utiliza principalmente Brightspace y correo institucional
- Participa activamente en clases
- Explora el campus de manera sistemática

Motivaciones:

- Excelencia académica
- Desarrollo de una red profesional sólida
- Participación en intercambios internacionales
- Graduarse con honores

Puntos de dolor:

- Ansiedad por mantener su rendimiento académico
- Dificultad para identificar los recursos más valiosos
- Frustración con plataformas digitales no integradas

- Indecisión sobre actividades extracurriculares

Preferencias:

- Comunicación por correo electrónico
- Información clara y estructurada
- Planificación anticipada
- Espacios de estudio tranquilos

Miguel - El de otro lado

Perfil Demográfico:

- 19 años
- Estudiante de segundo semestre de Administración
- Originario de Popayán, vive en residencia estudiantil
- Bachiller de colegio público

Antecedentes:

- Desempeño académico promedio en colegio
- Eligió la Javeriana por recomendaciones familiares
- Primera vez viviendo fuera de casa
- Expectativas de independencia y crecimiento personal

Comportamientos:

- Prioriza establecer contactos y amistades
- Estudia principalmente en espacios sociales como cafeterías
- Usa intensivamente redes sociales universitarias
- Busca constantemente actividades extracurriculares
- Explora el campus de manera espontánea

Motivaciones:

- Crear una red social sólida
- Disfrutar la experiencia universitaria integral
- Desarrollar habilidades de liderazgo
- Obtener independencia personal

Puntos de dolor:

- Manejo del presupuesto personal
- Organización del tiempo entre socialización y academia
- Homesickness (extrañar el hogar)

- Dificultad con trámites administrativos a distancia

Preferencias:

- Comunicación por redes sociales y aplicaciones
- Espacios colaborativos de estudio
- Grupos de estudio y trabajo en equipo
- Actividades que integren lo académico con lo social

Daniela - La Suprema

Perfil Demográfico:

- 18 años
- Estudiante de primer semestre de Medicina
- Caleña, vive con sus padres
- Egresada con honores de colegio privado

Antecedentes:

- Excelencia académica constante
- Eligió medicina por vocación de servicio
- Altas expectativas familiares
- Experiencia en olimpiadas académicas

Comportamientos:

- Estudio intensivo y metódico
- Preferencia por espacios silenciosos y organizados
- Uso exhaustivo de recursos académicos digitales
- Planificación detallada de horarios
- Participación selectiva en actividades extracurriculares

Motivaciones:

- Excelencia académica en una carrera desafiante
- Preparación óptima para su futuro profesional
- Reconocimiento por su desempeño
- Acceso a programas de investigación

Puntos de dolor:

- Estrés elevado ante evaluaciones
- Perfeccionismo que genera ansiedad
- Dificultad para establecer balance vida-estudio

- Frustración cuando los recursos no están a la altura de sus expectativas

Preferencias:

- Comunicación formal y precisa
- Recursos académicos completos y actualizados
- Retroalimentación detallada de su desempeño
- Interacción con profesionales destacados en su campo

Marca temporal	Nombre y Apellido	Edad	Género
2/10/2025 18:41:15	Ashley Valencia Blanc	21-23 años	Femenino
2/10/2025 18:42:23	Jorge Marín	18-20 años	Masculino
2/10/2025 18:43:04	Laura Mejía	17 años	Femenino
2/10/2025 18:43:58	Eduar Gabriel Collazos Burbano		Masculino
2/10/2025 18:45:55	Maria Jose Guevara	18-20 años	Femenino
2/10/2025 18:48:47	Jose Manuel Moncanut	18-20 años	Masculino
2/10/2025 18:48:59	Sofía Velasco Bravo	21-23 años	Femenino
2/10/2025 18:51:01	Angie Diaz	18-20 años	Femenino
2/10/2025 18:51:46	Daniela Valencia Galvi	18-20 años	Femenino
2/10/2025 18:54:06	Heidy Guirales	21-23 años	Femenino
2/10/2025 18:54:47	Samuel Malagón	18-20 años	Masculino
2/10/2025 18:55:04	Isabella Hoyos	21-23 años	Femenino
2/10/2025 18:56:53	Karen Hidalgo	18-20 años	Femenino
2/10/2025 18:57:34	Liceth Cuellar	21-23 años	Femenino
2/10/2025 18:57:41	Maria Paula Garcés Le	21-23 años	Femenino
2/10/2025 18:59:41	Geronimo Cáceres	18-20 años	Masculino
2/10/2025 19:01:34	Mariana Cruz	17 años	Prefiero no decirlo
2/10/2025 19:04:36	Juliana Alvear	24 años o más	Femenino
2/10/2025 19:05:22	Sara Cabezas	17 años	Femenino
2/10/2025 19:08:25	Gianina Villegas	18-20 años	Femenino
2/10/2025 19:12:27	Sofía	18-20 años	Femenino
2/10/2025 19:13:39	Natalia Bedoya Vargas	21-23 años	Femenino
2/10/2025 19:14:09	Mariana Gómez Quinte	21-23 años	Femenino
2/10/2025 19:16:41	Diana Franco	21-23 años	Femenino
2/10/2025 19:19:52	Gabriela Perez	18-20 años	Femenino
2/10/2025 19:26:10	María José gomez	18-20 años	Femenino
2/10/2025 19:26:37	Juan Andrés Ardila Día	18-20 años	Masculino
2/10/2025 19:28:47	Santiago Laiseca		Masculino
2/10/2025 19:29:42	Kev Bejarano	21-23 años	Masculino
2/10/2025 19:40:36	Sara Sandoval	17 años	Femenino
2/10/2025 19:41:14	Valeria Ferro	18-20 años	Femenino
2/10/2025 19:45:53	Maria Devia	21-23 años	Femenino
2/10/2025 19:50:08	Santiago Caceres Medi	21-23 años	Masculino
2/10/2025 19:51:12	Jose Daniel Ordoñez	17 años	Masculino
2/10/2025 19:55:24	Mariana Solarte	18-20 años	Femenino
2/10/2025 20:08:12	Maria Camila Gaitan	17 años	Femenino
2/10/2025 20:09:03	Sophya Gonzalez	18-20 años	Femenino
2/10/2025 20:10:42	María del mar Bedoya I	17 años	Femenino
2/10/2025 20:16:20	Ricardo Suárez	21-23 años	Masculino
2/10/2025 20:24:18	Mariana Ospina	18-20 años	Femenino
2/10/2025 20:25:42	Diovanny Duque	21-23 años	Masculino
2/10/2025 20:26:18	Juliana Rojas	18-20 años	Femenino
2/10/2025 20:32:28	Juan Diego Rojas	18-20 años	Masculino
2/10/2025 20:33:17	Daniela Charria :)	21-23 años	Femenino
2/10/2025 20:39:02	Melissa Bobadilla	21-23 años	Femenino

2/10/2025 20:39:26	Juan David Tabares Pe	18-20 años	Masculino
2/10/2025 20:47:01	Luisa María Erazo Luc	18-20 años	Femenino
2/10/2025 21:03:53	Valen pasinga	18-20 años	Femenino
2/10/2025 21:22:17	Juan Andrés Bolaños	18-20 años	Masculino
2/10/2025 21:45:41	Lahiri Zuleta	21-23 años	Femenino
2/10/2025 22:33:22	Alejandro Ángel Paz	17 años	Masculino
2/10/2025 22:47:15	Tania Alvarez	18-20 años	Femenino
2/10/2025 23:05:55	Felipe Ante	24 años o más	Masculino
2/10/2025 23:39:56	Edwin Montaña	24 años o más	Masculino
2/11/2025 8:28:53	Laura Escobar	18-20 años	Femenino
2/11/2025 8:44:16	Daniela Echeverry	21-23 años	Femenino
2/11/2025 9:42:18	Emilly Patiño	18-20 años	Femenino
2/11/2025 10:43:56	Sara Millán	18-20 años	Femenino
2/11/2025 10:58:30	Valeria Chávez	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:01:47	Alan Mendez	18-20 años	Masculino
2/11/2025 11:06:07	Joshua Mendez	18-20 años	Masculino
2/11/2025 11:06:12	Joshua Mendez	18-20 años	Masculino
2/11/2025 11:07:58	María José Trujillo	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:08:01	Valentina Chamorro	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:09:21	Jerónimo Mejía	18-20 años	Masculino
2/11/2025 11:10:21	AC	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:10:59	Angelica Arias	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:11:36	Andrés Castro	17 años	Masculino
2/11/2025 11:12:22	Gabriela Duque	21-23 años	Femenino
2/11/2025 11:13:21	Sara Barbosa	17 años	Femenino
2/11/2025 11:15:21	Mateo Ramírez Gutiérr	21-23 años	Masculino
2/11/2025 11:17:09	Lupi Mendoza	18-20 años	Masculino
2/11/2025 11:25:03	Aida arteaga	21-23 años	Femenino
2/11/2025 11:26:29	Juan Peláez	17 años	Masculino
2/11/2025 11:28:46	Gabriela Ospina Corre	17 años	Femenino
2/11/2025 11:33:44	María José Rivas	21-23 años	Femenino
2/11/2025 11:35:18	Alejandro Patiño	21-23 años	Masculino
2/11/2025 11:42:29	Salomé Ceron	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:43:08	Mariana Villegas	18-20 años	Femenino
2/11/2025 11:47:00	Maria Jose Cañas Millé	18-20 años	Femenino
2/11/2025 12:04:32	Sara Villegas	18-20 años	Femenino
2/11/2025 12:21:18	Juan Camilo Muñoz	18-20 años	Masculino
2/11/2025 12:36:22	Daniel Guzmán	21-23 años	Masculino
2/11/2025 12:46:55	Juan Felipe Borbón	18-20 años	Masculino
2/11/2025 13:01:45	Claudia Rodriguez	18-20 años	Femenino
2/11/2025 13:02:17	Camila Chivatá	18-20 años	Femenino
2/11/2025 13:14:55	Andres Urbano	18-20 años	Masculino
2/11/2025 13:21:31	Sergio Alexander Gipsis	18-20 años	Masculino
2/11/2025 13:22:09	Angie Asitimbay	18-20 años	Femenino
2/11/2025 13:23:52	Isabel Pinto	17 años	Femenino
2/11/2025 13:55:48	Jose Hinestroza	18-20 años	Masculino

2/11/2025 14:11:36	Manuel Ceballos	18-20 años	Masculino
2/11/2025 14:18:47	Valentina Rivera	18-20 años	Femenino
2/11/2025 15:26:30	Isabell Díaz	24 años o más	Femenino
2/11/2025 15:45:45	Brayan Portilla	21-23 años	Masculino
2/11/2025 15:55:13	Mariana Álvarez	21-23 años	Femenino
2/11/2025 16:26:52	Mariana Hernández	18-20 años	Femenino
2/11/2025 16:27:16	Andrea vargas	18-20 años	Femenino
2/11/2025 16:35:53	Nicolle Ureña	18-20 años	Femenino
2/11/2025 18:08:53	Angela Castañeda	18-20 años	Femenino
2/11/2025 18:14:22	Estefania Ospina	24 años o más	Femenino
2/11/2025 20:28:17	Alejandra Chaparro	24 años o más	Femenino
2/12/2025 6:31:24	María Camila Caicedo	17 años	
2/12/2025 8:21:39	Jairo Alejandro	18-20 años	Masculino
2/13/2025 18:39:07	Sabrina	21-23 años	Femenino
2/14/2025 22:33:49	Maria Ramirez	18-20 años	Femenino

Facultad a la que perteneces	Semestre actual	Ciudad de origen
Facultad de Ciencias de la Salud	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Segundo semestre	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Primer semestre	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Tercer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Humanidades y Cienc	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Segundo semestre	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otro país
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Tercer semestre	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Primer semestre	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Primer semestre	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Tercer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Humanidades y Cienc	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Primer semestre	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Segundo semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Segundo semestre	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Tercer semestre	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali

Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Segundo semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Segundo semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Segundo semestre	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Primer semestre	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Creación y Hábitat	Tercer semestre	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Tercer semestre	Cali
Facultad de Humanidades y Cienc	Segundo semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Tercer semestre	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Segundo semestre	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Tercer semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Ciencias de la Salud	Tercer semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Primer semestre	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi

Facultad de Humanidades y Cienc	Primer semestre	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ciencias de la Salud	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Tercer semestre	Cali
Facultad de Ciencias de la Salud	Tercer semestre	Otro país
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Segundo semestre	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Creación y Hábitat	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad de Colombi
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Cuarto semestre o sup	Cali
Facultad de Ingeniería y Ciencias	Primer semestre	Cali
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Otra ciudad del Valle de
Facultad de Ciencias Económicas	Cuarto semestre o sup	Cali

¿Vives con tu familia mientras estudias?	¿En qué momento del proceso de ingreso a la
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Durante la admisión
Sí	Durante la admisión
No	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Nunca
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción
No	No sentí incertidumbre
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
No	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Durante la admisión
Sí	En la semana de inducción
No	Durante la admisión
No	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción
No	Durante la admisión
No	Al pasar los semestres.
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
No	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante la admisión
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al realizar la matrícula
No	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	En la semana de inducción
Sí	En la semana de inducción
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al estar en los ultimos parciales por no saber s
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
No	Durante la admisión
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción

No	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción
Sí	Durante la admisión
No	Durante las primeras semanas de clase
No	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante la admisión
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	En la semana de inducción
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Nunca
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Durante la admisión
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción
Sí	En la semana de inducción
No	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante la admisión
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Al realizar la matrícula
Sí	Durante la admisión
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
No	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante la admisión
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Al enfrentar los primeros parciales

No	Durante las primeras semanas de clase
Sí	En la semana de inducción
No	Al enfrentar los primeros parciales
No	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	En la semana de inducción
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Al enfrentar los primeros parciales
Sí	Durante las primeras semanas de clase
No	En la semana de inducción
Sí	Durante las primeras semanas de clase
Sí	Durante las primeras semanas de clase
No	Al realizar la matrícula
No	Al enfrentar los primeros parciales

¿Qué recursos digitales de la universidad utilizó? ¿Cuál fue el mayor desafío que enfrentaste en

Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Sistema de biblioteca	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Correo institucional	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Correo institucional	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Portal web institucional	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus

Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Redes sociales de la Javeriana Cali	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Redes sociales de la Javeriana Cali	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Redes sociales de la Javeriana Cali	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Portal web institucional	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Correo institucional	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Redes sociales de la Javeriana Cali	Establecer relaciones sociales
Redes sociales de la Javeriana Cali	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Redes sociales de la Javeriana Cali	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Correo institucional	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Correo institucional	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Establecer relaciones sociales
Brightspace	Comprender los procesos administrativos

Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Sistema de biblioteca	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Correo institucional	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Redes sociales de la Javeriana Cali	Autonomía, relacionarme y organizarme con tr:
Brightspace	Ubicar servicios/lugares en el campus
Correo institucional	Ubicar servicios/lugares en el campus
Brightspace	Comprender los procesos administrativos
Brightspace	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Navegar las plataformas digitales
Portal web institucional	Organizar horarios y actividades
Brightspace	Organizar horarios y actividades

¿Cómo prefieres recibir información importante? ¿Qué información te hubiera gustado tener antes?

Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Redes sociales	Tutorial de plataformas digitales
Aplicación móvil	Calendario de actividades
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Calendario de actividades
Redes sociales	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Mensajes de texto	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Calendario de actividades
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Todas las anteriores
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Portal web	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Mensajes de texto	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Portal web	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus

Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Redes sociales	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Redes sociales	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Ninguna, todo lo explican en la inducción o exp
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Calendario de actividades
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Calendario de actividades
Correo electrónico	Calendario de actividades
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Calendario de actividades
Redes sociales	Guía de servicios universitarios
Mensajes de texto	Guía de servicios universitarios
Redes sociales	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Calendario de actividades
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Calendario de actividades
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Redes sociales	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Calendario de actividades
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Tutorial de plataformas digitales
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios

Redes sociales	Mapa interactivo del campus
Redes sociales	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Aplicación móvil	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Calendario de actividades
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Redes sociales	Reseñas de profesores y tips para lograr una t
Correo electrónico	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus
Portal web	Tutorial de plataformas digitales
Aplicación móvil	Guía de servicios universitarios
Correo electrónico	Mapa interactivo del campus

¿Cómo calificarías la facilidad de uso de las pl ¿Qué tipo de apoyo consideras más valioso du

Muy fácil	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Tutorías académicas
Fácil	Tutorías académicas
Difícil	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Tutorías académicas
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Acompañamiento administrativo
Fácil	Actividades de integración
Fácil	Acompañamiento administrativo
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Actividades de integración
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Muy fácil	Tutorías académicas
Fácil	Actividades de integración
Fácil	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Tutorías académicas
Fácil	Actividades de integración
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Actividades de integración
Fácil	Acompañamiento administrativo
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Muy fácil	Tutorías académicas
Regular	Tutorías académicas
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Acompañamiento administrativo
Fácil	Tutorías académicas
Fácil	Actividades de integración
Regular	Soporte técnico en plataformas
Muy fácil	Actividades de integración
Regular	Tutorías académicas
Regular	Soporte técnico en plataformas
Regular	Actividades de integración
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Muy fácil	Acompañamiento administrativo
Fácil	Acompañamiento administrativo
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Actividades de integración

Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Muy fácil	Tutorías académicas
Muy fácil	Acompañamiento administrativo
Fácil	
Regular	Acompañamiento administrativo
Regular	Tutorías académicas
Muy fácil	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Acompañamiento administrativo
Fácil	Soporte técnico en plataformas
Regular	Actividades de integración
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Muy fácil	Tutorías académicas
Fácil	Tutorías académicas
Muy fácil	Actividades de integración
Fácil	Tutorías académicas
Fácil	Actividades de integración
Regular	Actividades de integración
Fácil	Tutorías académicas
Regular	Acompañamiento administrativo
Regular	Actividades de integración
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Actividades de integración
Regular	Tutorías académicas
Regular	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Actividades de integración
Fácil	Actividades de integración
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Tutorías académicas
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Acompañamiento administrativo
Fácil	Acompañamiento administrativo
Regular	Tutorías académicas
Regular	Acompañamiento administrativo
Difícil	Tutorías académicas
Regular	Tutorías académicas
Muy fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Tutorías académicas
Regular	Tutorías académicas

Muy fácil	
Regular	Actividades de integración
Regular	Tutorías académicas
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Actividades de integración
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Regular	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Tutorías académicas
Fácil	Acompañamiento administrativo
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos
Fácil	Soporte técnico en plataformas
Fácil	Tutorías académicas
Muy difícil	Acompañamiento administrativo
Fácil	Mentoría de estudiantes antiguos

¿Con qué frecuencia necesitas ayuda para re... ¿Qué características te gustaría tener en una a

Ocasionalmente	Chat de soporte
Frecuentemente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Ocasionalmente	Chat de soporte
Frecuentemente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Mapa interactivo
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Raramente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Chat de soporte
Nunca	Chat de soporte
	Calendario integrado
Raramente	Calendario integrado
Frecuentemente	Calendario integrado
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Raramente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Mapa interactivo
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Calendario integrado
Raramente	Calendario integrado
Ocasionalmente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Notificaciones personalizadas
Ocasionalmente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Frecuentemente	Chat de soporte
Raramente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Chat de soporte
Raramente	Calendario integrado
Ocasionalmente	Chat de soporte
Raramente	Mapa interactivo
Raramente	Chat de soporte
Frecuentemente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Mapa interactivo
Raramente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Raramente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Chat de soporte
Raramente	Mapa interactivo
Frecuentemente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Mapa interactivo
Ocasionalmente	Chat de soporte

Ocasionalmente	Guías paso a paso
Raramente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Chat de soporte
Frecuentemente	Chat de soporte
Raramente	Calendario integrado
Nunca	Notificaciones personalizadas
Raramente	Mapa interactivo
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Notificaciones personalizadas
Ocasionalmente	Calendario integrado
Ocasionalmente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Ocasionalmente	Chat de soporte
Raramente	Mapa interactivo
Muy frecuentemente	Chat de soporte
Muy frecuentemente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Frecuentemente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Mapa interactivo
Nunca	Notificaciones personalizadas
Raramente	Chat de soporte
Frecuentemente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Frecuentemente	Mapa interactivo
Frecuentemente	Chat de soporte
Raramente	Mapa interactivo
Frecuentemente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Chat de soporte
Raramente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Ocasionalmente	Mapa interactivo
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Guías paso a paso
Ocasionalmente	Mapa interactivo
Ocasionalmente	Guías paso a paso
Raramente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Mapa interactivo

Ocasionalmente	Calendario integrado
Raramente	Notificaciones personalizadas
Raramente	Mapa interactivo
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas y acceso fácil a
Ocasionalmente	Calendario integrado
Ocasionalmente	Chat de soporte
Ocasionalmente	Notificaciones personalizadas
Frecuentemente	Todas las anteriores
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Chat de soporte
Raramente	Notificaciones personalizadas
Nunca	Guías paso a paso
Raramente	Guías paso a paso
Nunca	Mapa interactivo
Raramente	Chat de soporte

¿En qué momento del día prefieres realizar trámites? ¿Cuál es tu nivel de satisfacción con el proceso?

Mañana	Muy satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Tarde	Muy satisfecho
Mañana	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
No hago trámites	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
Tarde	Insatisfecho
Mañana	Satisfecho
No hago trámites	Muy satisfecho
No hago trámites	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Neutral
Mañana	Neutral
Mañana	Neutral
Tarde	Satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
Tarde	Neutral
Tarde	Satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Tarde	Neutral
No hago trámites	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Tarde	Neutral
Mañana	Neutral
Tarde	Neutral

Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
No hago trámites	Satisfecho
Tarde	Neutral
Mañana	Satisfecho
No hago trámites	Neutral
Tarde	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Insatisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Tarde	Muy satisfecho
Mañana	Satisfecho
No hago trámites	Neutral
Mañana	Muy satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Insatisfecho
No hago trámites	Satisfecho
Tarde	Neutral
Tarde	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Tarde	
No hago trámites	Neutral
Mañana	Neutral
Mañana	Muy satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Satisfecho
Tarde	Muy satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
No hago trámites	Muy satisfecho
Mañana	Muy satisfecho

Mañana	Muy satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Neutral
Mañana	Neutral
No hago trámites	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Tarde	Satisfecho
Mañana	Insatisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Satisfecho
Mañana	Muy satisfecho
No hago trámites	Muy satisfecho
No hago trámites	Neutral
No hago trámites	Satisfecho
Mañana	Satisfecho

¿Qué elementos sensoriales te ayudan a identificar? ¿Qué características del entorno físico te ayudan?

Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
No me fijo en estos elementos	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades	Los colores de las facultades/edificios
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, ^	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, /	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los colores de las facultades/edificios
No me fijo en estos elementos	La iluminación de los espacios
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Las señales y mapas
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	La iluminación de los espacios
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, /	Los colores de las facultades/edificios
Señalización visual	Las señales y mapas
No me fijo en estos elementos	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
No me fijo en estos elementos	Los colores de las facultades/edificios
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, ^	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades	Los colores de las facultades/edificios
Señalización visual	Las señales y mapas
Señalización visual	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Las señales y mapas
Señalización visual	Las señales y mapas
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, ^	La iluminación de los espacios
Aromas específicos (café, zonas de comida, ja	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, (Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, ^	Las señales y mapas

Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades	Las señales y mapas
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los colores de las facultades/edificios
Señalización visual	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los colores de las facultades/edificios
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
No me fijo en estos elementos	La iluminación de los espacios
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Las señales y mapas
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades	Las señales y mapas
Señalización visual, No me fijo en estos eleme	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Los colores de las facultades/edificios
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades, †	Las señales y mapas
Texturas de los espacios (mobiliario, pisos, pa	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
No me fijo en estos elementos	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
No me fijo en estos elementos	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
No me fijo en estos elementos	Las señales y mapas
No me fijo en estos elementos	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)

Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Las señales y mapas
Señalización visual	Las señales y mapas
No me fijo en estos elementos	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Los colores de las facultades/edificios
Señalización visual	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Los colores de las facultades/edificios
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Todos los anteriores menos los aromas
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Los colores de las facultades/edificios
Sonidos característicos (cafetería, biblioteca, z	Los puntos de referencia (estatuas, arte, etc.)
Señalización visual	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Las señales y mapas
Colores distintivos de los edificios/facultades,	Las señales y mapas

¿Qué sugerencia harías para mejorar la experiencia de los nuevos estudiantes?

Deberían hacer más charlas directamente con tu facultad
Actividades realmente útiles en la semana de inducción

Trail de pasos, o guía según facultad al edificio durante la primera semana

no sé xd
No se

Rituales, participación obligatoria en alguna actividad del medio en inducciones
Brindar apoyo a n cuanto al tema de la ubicación e en la universidad, y hacer énfasis en el ap

Podría asignarles un color a los nombres de los edificios, ya que en ocasiones la nomenclatur

Hacer un seguimiento post entrada a la u.

Si hubiese forma de caracterizar los sectores del campus por colores, no sólo en los mapas si

Algo más personalizado al momento de uno entrar a la U, como que te llegue a tu casa algun l

Quizás sí sería bastante útil tener una guía de todas los diferentes trámites administrativos qu
Algun tipo de asignatura o herramienta con enfoque en propósito profesional. Que los estudiar
Guía completa por toda la universidad para conocer todos los edificios

Que se den monitorias iniciales de cómo manejar el tiempo y técnicas de estudio que faciliten

Explicar un poco más sobre las apps en la semana de inducción y dar un instructivo de cómo u
Mejor señale cita, usando colores para cada edificio en una app, mapeonde la universidad y u

Presentar más información sobre los procesos administrativos.

Un chat de WhatsApp al que se le pueda preguntar cualquier inquietud sobre la universidad

Implementar un mapa interactivo

Por ahora nada, la javeriana tiene un bien proceso de admición y recibimiento de neos
mejorar y realizar más actividades de integración

La ubicación de la información más relevante usualmente tiende a estar en el SharePoint, el c
Esta difícil conocer gente fuera de la carrera escogida.

Conocer muy bien el espacio en que estas parado, para no perderte

Haría actividades que integren a los de la carrera misma, como a los de la facultad

Mapa interactivo

hacer énfasis en lo que verdaderamente es importante en la universidad que es estudiar y en:

Que mejoren la comunicación con los estudiantes. Al principio es muy poca y confusa, por ejer

Padrinos de semestres superiores, que te puedan orientar sobre direcciones en el campus, pro

Un elemento que hace mucha falta en la u es la mayor divulgación de eventos

En mi primer semestre me parecio que las señales que estan por el campus son confusas de l

Dar reseñas de profesores y tips para lograr desarrollar autonomía

Cuando realice la matrícula de mi primer semestre no salían los nombres completos de los edi

Mayor contacto con los directivos de las carreras.

e se pueden realizar y cómo realizarlos, porque incluso seis semestres después, estudiantes como yo seguimos planteando lo que los motiva desde el día #1 y de esta manera se sientan seguros de sus decisiones y lo

o ayuden al estudiante a iniciar su ciclo educativo de acuerdo a su horario, tiempo disponible, etc.

uál para el usuario promedio no tiene acceso tan facil como las demás plataformas. En mi opinión, mejoraría la

señar metodologías para el aprendizaje, también recalcar cada sitio importante para la ayuda al estudiante, re

ofesores, documentos de repaso (Parciales antiguos, talleres, etc), lugares de estudio. Resumidamente una pe

eer o que los carteles que dan el nombre de algunos edificios son poco visibles por lo que siempre terminaba q

ficios si no que salían abreviaciones que me confundieron, durante la primera semana me tocó hablar con una

presentado con diferentes situaciones que podrían pasarle al estudiante, como momentos de depresión, sobre

persona que te resuelva dudas o te guíe hacia la persona que te puede resolver dudas. (Obvio no tiene que ser)

amiga que tenía en la universidad para que me dijera los nombres completos de las abreviaciones de los edifi

una persona por cada estudiante, sino dependiendo de los nuevos estudiantes de ingreso, hay ingenierías en

los que los nuevos son pocos, así que puede ser un solo padrino para todos los nuevos, pero en carreras com

o medicina si pueden ser varios, ejemplo un padrino para 10 estudiantes)

análisis de Afinidad

Grupo 1: Orientación Física y Espacial

- Dificultad para ubicar aulas y laboratorios
- Tiempo excesivo para desplazarse entre edificios
- Desconocimiento de espacios de estudio disponibles
- Confusión con la nomenclatura de edificios
- Descubrimiento tardío de servicios importantes
- Preferencia por áreas específicas según la carrera
- Zonas asociadas con emociones específicas (estrés/tranquilidad)

Grupo 2: Navegación Digital

- Multiplicidad de plataformas sin integración
- Dificultad inicial con Brightspace
- Falta de capacitación en herramientas digitales
- Desconocimiento de recursos digitales disponibles
- Comunicación institucional fragmentada
- Preferencia por notificaciones móviles
- Necesidad de acceso unificado a información

Grupo 3: Gestión Académica

- Organización del tiempo entre múltiples asignaturas
- Estrés ante primeras evaluaciones
- Adaptación a metodologías universitarias
- Comprensión de sistemas de calificación
- Formación de grupos de estudio efectivos
- Dificultad con inscripción y selección de materias
- Desconocimiento de apoyos académicos disponibles

Grupo 4: Integración Social

- Establecimiento de primeros vínculos sociales
- Adaptación para estudiantes foráneos
- Descubrimiento de actividades extracurriculares
- Balance entre vida social y académica
- Creación de redes de apoyo entre pares
- Comunicación con profesores y personal administrativo
- Sentido de pertenencia a la comunidad universitaria

Grupo 5: Bienestar y Adaptación Emocional

- Manejo del estrés académico
- Ajuste a la autonomía universitaria
- Equilibrio entre expectativas y realidad
- Sensación de aislamiento o inadecuación
- Adaptación para estudiantes que viven solos
- Gestión de crisis durante períodos de evaluación
- Construcción de identidad como universitario

Grupo 6: Procesos Administrativos

- Confusión con trámites de matrícula
- Dificultad con procesos financieros
- Desconocimiento de canales de atención correctos
- Frustración con requisitos y documentación
- Tiempos de respuesta extensos
- Duplicación de información solicitada
- Falta de claridad en pasos a seguir

JOURNEY MAP

Fase	Actividades	Emociones	Puntos de dolor	Canales de contacto
Pre-ingreso	Admisión, matrícula financiera, inscripción de materias	Expectativa, incertidumbre, confusión	Procesos administrativos complejos, información dispersa, requisitos poco claros	Correo, portal web, teléfono
Semana de inducción	Presentaciones institucionales, recorrido campus, configuración accesos	Entusiasmo, desorientación, sobrecarga	Exceso de información, dificultad para recordar ubicaciones, primeros contactos sociales	Presencial, plataformas básicas, material impreso
Primeras semanas	Inicio de clases, navegación campus, adaptación a metodologías	Ansiedad, confusión, descubrimiento	Ubicación de aulas, uso de plataformas, organización del tiempo	Brightspace, correo, pares
Primer parcial	Preparación para evaluaciones, formación de grupos de estudio	Estrés, inseguridad, presión	Metodologías inadecuadas, gestión del tiempo, comprensión de expectativas	Plataformas académicas, profesores
Mitad de semestre	Ajuste a carga académica, actividades extracurriculares	Adaptación progresiva, balance, pertenencia parcial	Balance vida-academia, gestión múltiple de tareas	Redes sociales, grupos de interés
Exámenes finales	Preparación intensiva, finalización de proyectos	Estrés elevado, determinación, agotamiento	Acumulación de entregas, presión por resultados, fatiga	Plataformas de estudio, pares

Matrícula siguiente semestre	Evaluación de resultados, planificación siguiente periodo	Reflexión, renovación, anticipación	Complejidad en selección de asignaturas, procesos administrativos	Sistemas de registro, consejería
-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	----------------------------------

Oportunidades

Guías paso a paso, centro de ayuda unificado, chatbot

Inducción escalonada, material interactivo, mejores actividades de integración

Mapa interactivo, tutoriales en contexto, sistema de acompañamiento

Recursos de preparación, alertas, estrategias personalizadas

Recomendaciones de gestión del tiempo, promoción personalizada

Guías de preparación, recursos de bienestar, apoyo académico

Asistente de
planeación,
recomendaciones
basadas en
desempeño

MAPA DE EMPATÍA

¿Qué piensa y siente?

- "¿Estaré a la altura académicamente?"
- "Quiero hacer nuevos amigos, pero no sé cómo empezar"
- "Me preocupa organizar bien mi tiempo"
- "Quiero aprovechar todas las oportunidades de la universidad"
- "Me siento abrumado por la cantidad de información y responsabilidades"
- "¿Estoy en la carrera correcta para mí?"
- "¿Cómo me comparo con mis compañeros?"

¿Qué ve?

- Estudiantes que parecen más adaptados y seguros
- Múltiples plataformas y sistemas universitarios
- Un campus grande con múltiples edificios y servicios
- Profesores con expectativas diferentes a las del colegio
- Oportunidades extracurriculares que compiten por su tiempo
- Información dispersa en diferentes canales

¿Qué dice y hace?

- Expresa entusiasmo por esta nueva etapa
- Busca integrarse a grupos y actividades
- Pregunta frecuentemente por ubicaciones y procesos
- Se esfuerza por cumplir con las expectativas académicas
- Navega entre múltiples plataformas digitales
- Intenta proyectar seguridad aunque se sienta perdido

¿Qué escucha?

- Consejos diversos y a veces contradictorios de compañeros

- Información institucional fragmentada
- Exigencias académicas de profesores
- Historias de éxito y fracaso de otros estudiantes
- Recomendaciones sobre cómo sobrevivir al primer semestre
- Opiniones sobre profesores y asignaturas

Dolores:

- Desorientación espacial en el campus
- Frustración con sistemas digitales fragmentados
- Ansiedad ante las primeras evaluaciones
- Dificultad para establecer nuevas relaciones
- Sensación de no pertenecer o no estar preparado
- Estrés por gestionar múltiples responsabilidades

Ganancias:

- Autonomía y libertad para tomar decisiones
- Nuevas amistades y conexiones profesionales
- Conocimientos especializados en su área de interés
- Acceso a recursos e infraestructura universitaria
- Oportunidades de crecimiento personal
- Sentido de logro al superar desafíos académicos

Matriz de Frecuencia vs. Impacto

Alto Impacto / Alta Frecuencia	Alto Impacto / Baja Frecuencia
Dificultad para navegar entre edificios del campus	Crisis emocionales durante períodos de exámenes
Fragmentación de plataformas digitales	Problemas para adaptarse a metodologías específicas
Organización del tiempo académico	Conflictos con compañeros o profesores
Estrés durante primeras evaluaciones	Dificultades financieras inesperadas

Bajo Impacto / Alta Frecuencia	Bajo Impacto / Baja Frecuencia
Dudas sobre horarios de servicios	Problemas con carnetización
Cambios en programación de clases	Dificultades técnicas puntuales
Confusión sobre nomenclatura universitaria	Desconocimiento de eventos especiales
Búsqueda de espacios de estudio	Pérdida de objetos personales

Matriz de Esfuerzo vs. Impacto de Implementación

Alto Impacto / Bajo Esfuerzo	Alto Impacto / Alto Esfuerzo
Mapa interactivo del campus	Integración completa de plataformas digitales
Notificaciones personalizadas	Sistema predictivo de apoyo académico
Tutorial interactivo de Brightspace	Rediseño de procesos administrativos
Directorio visual de servicios	Programa integral de mentorías personalizado

Bajo Impacto / Bajo Esfuerzo	Bajo Impacto / Alto Esfuerzo
FAQ expandido por facultades	Aplicación dedicada para cada facultad
Recordatorios de eventos	Geolocalización en tiempo real
Plantillas de organización académica	Sistema de gamificación complejo
Catálogo de espacios de estudio	Rediseño de la intranet universitaria

Matriz de Necesidades

Tipo de necesidad	Esenciales	Importantes
Funcionales	Orientación en el campus Acceso claro a información académica Comprensión de procesos académicos	Gestión efectiva del tiempo Sistema unificado de notificaciones Recursos académicos digitales
Emocionales	Reducción de incertidumbre Confianza en navegación universitaria Disminución de ansiedad	Sentido de pertenencia Conexión con compañeros Apoyo emocional
Sociales	Formación de primeros vínculos Comunicación efectiva con docentes Acceso a servicios de apoyo	Integración en grupos de interés o de estudio Participación en actividades Colaboración académica

Deseables
Personalización de la experiencia Recomendaciones personalizadas Automatización de procesos
Reconocimiento de logros Experiencias memorables Orgullo institucional
Networking estratégico Proyección profesional Liderazgo estudiantil

MICROENTREVISTA PARA NEOJAVERIANOS

Soy Felipe Ante, estudiante de Diseño de Comunicación Visual. Estoy desarrollando mi proyecto de grado sobre la experiencia de adaptación universitaria. Esta micro entrevista tomará máximo 5 minutos y toda la información será confidencial.

Preguntas clave

Perfil rápido

1. ¿En qué programa y semestre estás? ¿Eres de Cali o de alguna otra ciudad?

Experiencia inicial

2. ¿Cuál fue tu mayor desafío durante las primeras semanas de universidad?
3. ¿Qué te resultó más confuso del proceso de ingreso y adaptación?

Recursos digitales

4. ¿Cómo ha sido tu experiencia con las plataformas digitales de la universidad?
5. ¿Qué recurso digital universitario usas más frecuentemente?

Mapeo emocional del campus

6. Si tuvieras que identificar un lugar en el campus donde te sientes más tranquilo o feliz, ¿cuál sería y por qué?
7. ¿Existe alguna zona o espacio de la universidad que te genere estrés o ansiedad? ¿Por qué?
8. ¿Hay algún lugar en la universidad que te produzca sentimientos mezclados o ambiguos? ¿Cómo lo describirías?

Orientación y adaptación

9. ¿Cuánto tiempo te tomó sentirte cómodo navegando por el campus?
10. ¿Qué estrategia personal desarrollaste para adaptarte mejor a la vida universitaria?

Mejoras

11. Si pudieras tener una aplicación o herramienta digital para mejorar la adaptación de nuevos estudiantes, ¿qué funcionalidad te parecería más útil?

Respuestas MicroEntrevistas

Nombre	Perfil	Mayor desafío inicial
María López	Medicina, 2° semestre, Cali	Organizar horarios con prácticas deportivas
Carlos Rodríguez	Ing. Industrial, 4° semestre, Bogotá	Adaptarse al ritmo académico
Valentina Gómez	Psicología, 3° semestre, Cali	Establecer relaciones significativas
Santiago Pérez	Arquitectura, 2° semestre, Medellín	Carga académica y entregas
Daniela Torres	Comunicación, 1° semestre, Cali	Manejo del tiempo entre lecturas

Andrés Ramírez	Derecho, 3° semestre, Palmira	Exigencia académica en lecturas
Laura Castro	Economía, 2° semestre, Cali	Primeros parciales y su nivel
Felipe Mendoza	Ing. Sistemas, 1° semestre, Pasto	Adaptación social lejos de casa
Isabella Jaramillo	Diseño de Comunicación Visual, 3° semestre, Cali	Balance entre creatividad y técnica
Mateo Hernández	Administración, 2° semestre, Cúcuta	Nivel académico más exigente
Sofía Martínez	Biología, 1° semestre, Cali	Exigencia de lecturas científicas
Nicolás Díaz	Artes Visuales, 3° semestre, Armenia	Adaptación a metodologías artísticas
Juan Restrepo	Ing. Civil, 1° semestre, Popayán	Carga de trabajo en proyectos

Gabriela Mejía	Enfermería, 3° semestre, Cali	Prácticas clínicas iniciales
David Vargas	Medicina, 2° semestre, Manizales	Exigencia académica continua
Ana Morales	Mercadeo, 1° semestre, Cali	Trabajos en grupo con desconocidos

Confusión en adaptación	Experiencia plataformas	Plataforma más usada	Lugar feliz y por qué
Ubicar laboratorios específicos	Complicada al inicio, muchas plataformas	Brightspace	Centro deportivo Loyola, porque me ayuda a desconectar del estrés académico
Procesos administrativos de matrícula	Intuitiva pero fragmentada entre sistemas	Correo institucional	Zonas verdes de saman y acacias, me relajan y puedo estudiar al aire libre
Entender sistema de evaluaciones	Poco intuitiva, tuve que pedir ayuda	Brightspace	Zona de Pastoral, es tranquila y me ayuda a reflexionar
Materiales y equipos requeridos	Difícil navegación entre plataformas	Brightspace	Edificio Acacias, los talleres me inspiran y permiten crear
Sistema de calificación por créditos	Buena pero dispersa en varias plataformas	Brightspace	Edificio Almendros, los estudios de radio y TV me apasionan

Ubicar las aulas por nomenclatura	Demasiadas plataformas desconectadas	Correo institucional	Edificio Samán, los salones vacíos son perfectos para concentrarme
Selección de materias y prerrequisitos	Fragmentada entre múltiples sistemas	Brightspace	Lago, me relaja caminar alrededor entre clases
Procesos de carnetización y accesos	Compleja pero útil cuando la entiendes	Brightspace	Edificio Cedro Rosado, los laboratorios de programación me hacen sentir productivo
Materiales específicos para cada clase	Fácil pero desconectada entre cursos	Brightspace	Edificio Acacias, los espacios creativos me inspiran
Horarios de servicios administrativos	Poco entrenamiento inicial para usarlas	Brightspace	Cafetería central, me permite conectar con personas de diferentes carreras
Uso de laboratorios especializados	Múltiples plataformas sin conexión	Sistema de biblioteca	Lago, la naturaleza me conecta con mi carrera
Requisitos de materiales específicos	Confusa inicialmente, mejor con práctica	Brightspace	Edificio Acacias, los espacios de creación me dan libertad
Ubicación de laboratorios técnicos	Básica pero funcional para lo esencial	Brightspace	Edificio Cedro Rosado, los laboratorios me hacen sentir en mi elemento

Protocolos sanitarios y de seguridad	Múltiples sistemas sin integración	Brightspace	Centro deportivo Loyola, me ayuda a liberar el estrés de las prácticas
Terminología médica especializada	Compleja pero necesaria para la carrera	Brightspace	Capilla, es el único lugar donde puedo desconectar completamente
Contactos importantes para networking	Difícil al principio, mejor con el tiempo	Brightspace	Cafetería central, es perfecta para hacer conexiones

Lugar estresante y por qué	Lugar ambiguo y por qué
<p>Guayacanes: "Es donde realizamos los exámenes prácticos y los laboratorios de anatomía. Me genera mucha ansiedad porque la evaluación es inmediata y los profesores son muy exigentes."</p>	<p>Biblioteca: "Es un lugar que me genera sentimientos contradictorios. Por un lado, tiene todos los recursos que necesito para estudiar; por otro, verla llena de estudiantes de medicina estudiando hasta altas horas me recuerda la presión constante de la carrera."</p>
<p>Registro academico: "Cada vez que tengo que hacer un trámite me siento perdido. Los procesos son confusos, hay mucha espera y a veces te envían de una oficina a otra sin resolver nada. Me genera frustración y ansiedad."</p>	<p>Cafetería Central: "Es un espacio que me genera sentimientos encontrados. Me encanta socializar allí, pero en época de parciales se llena de conversaciones sobre exámenes que aumentan mi estrés y ansiedad."</p>
<p>Edificio Almendros: "Las aulas donde tenemos exámenes tipo caso me generan mucho estrés. Siento que la presión de analizar situaciones complejas en tiempo limitado es abrumadora."</p>	<p>Palmas Primer Piso: "Es una zona donde a veces me siento bien porque no hay mucho movimiento y vida, pero otras veces me abruma la cantidad de gente y ruido cuando necesito concentrarme o hablar con alguien."</p>
<p>Acacias: "Las entregas de proyectos siempre son ahí y el ambiente se vuelve extremadamente tenso. Las noches sin dormir, la presión de las críticas y ver a todos corriendo para terminar me provoca mucha ansiedad."</p>	<p>Biblioteca y Acacias: "A veces es el único lugar donde puedo concentrarme para desarrollar conceptos, pero otras veces me estresa ver a otros estudiantes de arquitectura con maquetas o proyectos que parecen más avanzados que los míos."</p>
<p>Almendros: "Las presentaciones orales me generan mucha ansiedad. Saber que estoy siendo evaluada por mi capacidad de comunicación, precisamente en mi carrera, aumenta la presión."</p>	<p>Centro Deportivo Loyola: "Me encanta ir para desestresarme, pero siempre siento culpa por el tiempo que podría estar usando para mis lecturas o producciones audiovisuales."</p>

<p>Edificio Administrativo: "Los trámites son extremadamente estresantes. Para una carrera que estudia normas y procedimientos, es frustrante ver la ineficiencia de algunos procesos administrativos."</p>	<p>Cafetería Central: "Es un espacio donde se mezclan sensaciones: es bueno para debatir casos con compañeros, pero también es donde escucho conversaciones sobre exámenes o lecturas que no he hecho, lo que me genera ansiedad."</p>
<p>Edificio Educon: "Las clases me generan mucho estrés. La combinación de matemáticas complejas con análisis económico en tiempo limitado es abrumadora."</p>	<p>Saman: "Las presentaciones obligatorias o evaluaciones me generan tensión."</p>
<p>Edificio Almendros: "Las clases teóricas largas me producen ansiedad, especialmente cuando no logro entender conceptos que todos parecen comprender. Me siento fuera de lugar."</p>	<p>Biblioteca: "Me genera sentimientos mixtos porque necesito concentración para programar, pero el silencio absoluto a veces me hace sentir más presión para resolver problemas complejos."</p>
<p>Edificio Guayacanes: "Las sesiones de crítica de diseño son muy estresantes. Presentar tu trabajo frente a profesores y compañeros, y recibir críticas directas, me genera mucha vulnerabilidad."</p>	<p>Palmas Primer Piso: "Es un lugar inspirador por su movimiento y energía, pero también caótico cuando necesito concentrarme en detalles de diseño o generar ideas."</p>
<p>Edificio Educon: "Los exámenes de finanzas y contabilidad me generan muchísimo estrés. La precisión requerida y las consecuencias de los errores me provocan ansiedad."</p>	<p>Saman: "Los eventos varían mucho en calidad e interés. Algunas charlas empresariales son inspiradoras, otras son obligatorias y tediosas, lo que genera sensaciones contradictorias."</p>
<p>Almendros: "mucho ruido"</p>	<p>Biblioteca: "Me encanta por los recursos, pero me frustra cuando no encuentro los libros especializados que necesito o cuando está demasiado llena en época de exámenes."</p>
<p>Central: "muchas gente"</p>	<p>Guayacanes: "Las exposiciones artísticas pueden ser inspiradoras o desalentadoras. Ver trabajos excepcionales a veces me motiva y otras veces me hace cuestionar mi talento."</p>
<p>Saman: "Las entregas de planos y maquetas estructurales me generan mucha tensión. La evaluación detallada y técnica hace que cualquier error se sienta catastrófico."</p>	<p>Biblioteca: "Necesito el silencio para calculos estructurales complejos, pero a veces el ambiente silencioso aumenta mi ansiedad cuando no logro resolver un problema."</p>

<p>Guayacanes: "Las simulaciones clínicas con pacientes simulados me generan muchísima ansiedad. El saber que estoy siendo evaluada mientras 'atiendo' a un paciente hace que a veces olvide procedimientos básicos."</p>	<p>Capilla: "Es un lugar donde busco paz después de prácticas difíciles, pero también donde reflexiono sobre situaciones complicadas de pacientes, lo que mezcla tranquilidad con preocupación."</p>
<p>Guayacanes: "Las prácticas de laboratorio, especialmente las de anatomía, son extremadamente estresantes. La presión de identificar estructuras en tiempo limitado, con profesores evaluando constantemente, es abrumadora."</p>	<p>Biblioteca: "Paso tanto tiempo ahí que tengo sentimientos contradictorios. Es fundamental para estudiar, pero también simboliza el sacrificio de mi vida social y tiempo personal."</p>
<p>Edificio Lago: "Las presentaciones de proyectos de marketing frente a 'clientes' simulados me generan mucha ansiedad. Ser juzgada por mi capacidad persuasiva es muy estresante."</p>	<p>Almendros: "Es ideal para hacer networking, pero también me genera inseguridad cuando veo grupos ya formados o estudiantes con contactos establecidos."</p>

Storytelling v2.0

"Encontrando Mi Lugar en la Javeriana Cali"

Personaje: Camilo López, estudiante de primer semestre de Diseño de Comunicación Visual

Escena 1: El Primer Día

Es la primera mañana de Camilo en la universidad. Mientras se acerca al campus, siente una mezcla de emoción y nerviosismo. Tiene clase de Introducción al Diseño de Comunicación Visual a las 7:00 am en el "Salon 4.3 del Edificio Cedro Rosado", pero no tiene idea de dónde queda. Durante la inducción recibió demasiada información como para recordarla toda, y el mapa impreso que le dieron es confuso.

Recordando un consejo de su hermana mayor, abre la aplicación App MiJave en su teléfono. Tras iniciar sesión con su usuario institucional, la app carga automáticamente su horario del día. Camilo toca su primera clase y aparece una vista 3D del campus, con una ruta iluminada desde la entrada principal hasta el Edificio Cedro Rosado.

Escena 2: La Navegación

Siguiendo la ruta sugerida, Camilo camina confiado. La aplicación le muestra puntos de referencia clave: "Pasa junto a la capilla", "Sigue derecho hasta encontrar el edificio de Registro Académico", "Ve por el pasillo y en la señalética te guía hasta el edificio Samán", "Atraviesa el edificio gira a la izquierda, y veras el campo de futbol", "A la derecha del Campo de Futbol, encontraras el edificio Cedro Rosado, Bienvenido". Al llegar al edificio, la aplicación le indica que suba al cuarto piso y busque el salón, 4.3, ubicando el ascensor para un fácil acceso o en su defecto las escaleras de la derecha.

Camilo llega a su clase con cinco minutos de anticipación, evitando la ansiedad de perderse o llegar tarde. Mientras espera, explora otros features de la app y descubre que puede guardar rutas frecuentes y recibir alertas de tiempo para sus próximos desplazamientos entre las diferentes clases de diseño, y previamente conocer a su profesora Maria Alejandra Mora Paz.

Escena 3: El Desafío A mitad de semana, Camilo enfrenta un reto mayor. Tiene una clase en el Edificio Guayacanes, salón 3.1, con la profesora Carolina Cruz Velasquez", en extremos opuestos del campus.

Utilizando la función "Ruta entre clases", la aplicación le muestra el camino más eficiente y le indica que necesita aproximadamente 10 minutos para el desplazamiento, considerando que debe llevar su equipo fotográfico. Camilo configura un recordatorio para salir 12 minutos antes del final de su clase de Introducción al Diseño de Comunicación Visual, asegurándose de tener tiempo suficiente.

Escena 4: La Exploración Después de dos semanas, Camilo comienza a sentirse más cómodo en el campus. Para un proyecto de diseño donde debe crear un mapa sensorial, decide usar la función "Explorar" de App MiJave para descubrir espacios creativos que aún no conoce. La app le sugiere visitar la galería de exposiciones, el centro de diseño y los espacios de cocreación, mostrándole fotografías e información sobre cada lugar.

Siguiendo las recomendaciones, descubre un rincón tranquilo con buena luz natural cerca de la galería, que se convertirá en su lugar favorito para bocetar. También encuentra la oficina de su profesor de diseño tipográfico, que necesitará visitar próximamente para una asesoría de proyecto.

Escena 5: La Integración Al final del primer mes, Camilo ya utiliza App MiJave no solo para ubicarse sino como su asistente creativo. La aplicación ahora le notifica sobre exposiciones de diseño en el campus, le recuerda cambios en los salones y le permite compartir su ubicación con compañeros para encontrarse fácilmente para trabajos colaborativos.

Durante la semana de entregas finales, cuando un profesor cambia a último minuto el lugar de presentación de proyectos¹, a la sala de exposiciones en Acacias 1er piso, Camilo recibe una notificación inmediata con la nueva ubicación y la ruta más rápida, ahorrándole el estrés de buscar el lugar correcto con su maqueta y portafolio a cuestas.

Escena 6: El Mentor Para su segundo semestre, Camilo ya conoce el campus como la palma de su mano, especialmente los espacios relevantes para estudiantes de diseño. Un día recibe una notificación de App MiJave invitándolo a convertirse en "Guía Digital" para los nuevos estudiantes de su facultad. Recordando su propia experiencia, acepta con entusiasmo.

Ahora Camilo puede añadir consejos personalizados a diferentes ubicaciones de interés para diseñadores (mejores espacios para fotografía, lugares inspiradores para bocetar, zonas tranquilas para trabajar en proyectos digitales) y responder preguntas de orientación de los neojaverianos. La misma aplicación que lo ayudó a adaptarse

se convierte en su herramienta para contribuir a la comunidad creativa, cerrando el círculo de su experiencia de primer año en Diseño de Comunicación Visual.

Tema Sistema de navegación experiencial para la orientación e integración de estudiantes neojaverianos en el campus de la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

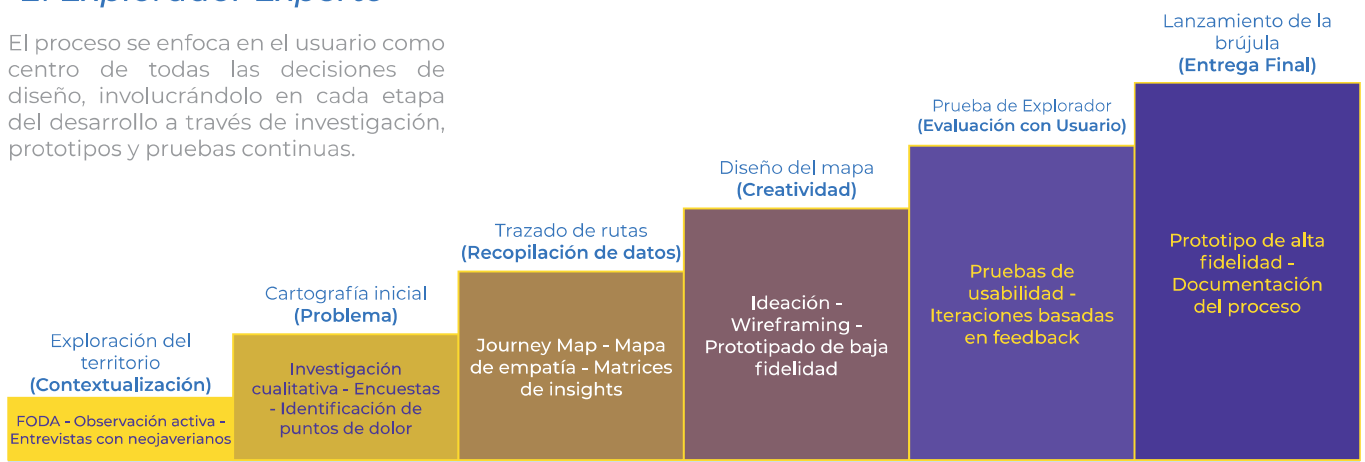
Objetivo General Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la P.U. Javeriana Cali.

Resumen

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta un desafío significativo en la adaptación de sus estudiantes neojaverianos, evidenciado por la carencia de un sistema integrado de onboarding digital y la fragmentación de sus servicios digitales. Esto afecta directamente su experiencia espacial, bienestar emocional, puntualidad y rendimiento académico.

Metodología (Infografía): Diseño Centrado en el Usuario (D.C.U.) "El Explorador Experto"

El proceso se enfoca en el usuario como centro de todas las decisiones de diseño, involucrándolo en cada etapa del desarrollo a través de investigación, prototipos y pruebas continuas.



Descripción del sistema producto / servicio / estrategia (fotos)

Diseño de Identidad de Marca: JaveGO

NAMING - LOGOTIPO

El nombre "JaveGo" surge de la combinación de "Javeriana" y "Go" (ir), reflejando el propósito principal de la aplicación: facilitar el movimiento y la orientación dentro del ecosistema universitario javeriano.

JaveGO

ISOTIPO

Diseño:

- Es un pin de ubicación tradicional.
- Dentro del pin hay una espiral concéntrica que parte desde el centro y se expande hacia afuera.

Es una forma de representar el funcionamiento de la app: el usuario se ubica y desde ahí explora o navega el campus.



Carnet y Portacarnet

Diseño de Sistema Producto:

Mochila de cuerdas



Mapa Físico del campus con el QR para descargar la app JaveGO



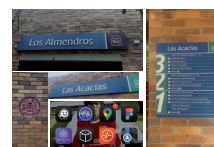
Memoria USB



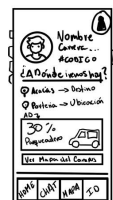
Camiseta Javeriana

Diseño del Sistema Servicio: App JaveGO

1. Inspiración



2. Bocetación



3. Exploración



Diseño del Sistema Estrategia:

El lanzamiento de JaveGo combinará impacto visual, presencia digital y comunicación institucional para maximizar su adopción:

- Billboard y promoción en espacios físicos
- Redes sociales oficiales y alternativas
- Canales oficiales (Brightspace, email)

La estrategia une medios físicos y digitales para crear una experiencia de lanzamiento inmersiva que refleje la naturaleza dual de JaveGo como puente entre el campus físico y la experiencia digital de los neojaverianos.



Inside dimensions 300(L)x200(W)x60(H) mm
 Outside dimensions 316(L)x204.5(W)x63(H) mm
 Manufacture dimensions 315(L)x202(W)x62(H) mm
 Material White card board
 Thickness 1.5mm

Design area 576mm X 590mm
 Model ID 150010

BLEED 
 TRIM 
 CREASE 



EDIFICIOS UNIVERSIDAD JAVERIANA CALI

- | | | | | |
|--|-----------------------------|--|---|----------------------------------|
| | Edificio Acacias | | 1 | Auditorio Alfonso Borrero C |
| | Edificio Caracoli | | 2 | Registro Académico y Biblioteca |
| | Edificio Lago | | 3 | Edificio Administrativo |
| | Edificio Guayacanes | | 1 | Capilla |
| | Edificio Palmas | | 2 | Pastoral |
| | Edificio Educación Continua | | 1 | Café Garittea |
| | Edificio Guadalupe | | 2 | Kiosko Central |
| | Edificio Saman | | 3 | Zona de Comidas - Central |
| | Edificio Almendros | | 4 | Zona de Comidas - Saman |
| | Edificio Cedro Rosado | | 5 | Restaurante Juan Tapas - Acacias |
| | | | 1 | Laboratorio de Ingeniería |
| | | | 2 | Centro de Idiomas |
| | | | 3 | Instituto IOMicas |



Descarga la Aplicación JaveGO

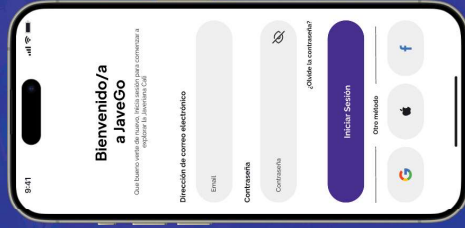
- Información y Punto de atención al Visitante / Visitor Service
- Café / Coffee
- Cajero Automático / ATM
- Baños Públicos / Restrooms
- Restaurante / Restaurant
- Primeros Auxilios / First Aid
- Cañilleros / Lockers
- Parquadero / Parking
- Tienda de Souvenirs / Souvenir Store
- Snacks

Parquadero Gualanday

JaveGo

Lo que podrás encontrar en la app.t

Bienvenido a JaveGo, la app diseñada para facilitar tu adaptación a la vida universitaria en la Pontificia Universidad Javeriana Cali. Aquí se muestra un paso a paso sobre cómo usar las principales funciones de la app.



1. Inicio de Sesión

¿Cómo iniciar sesión?

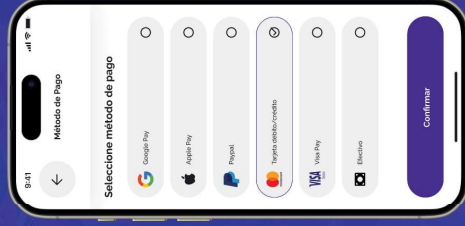
- Abre la app JaveGo en tu dispositivo móvil.
- En la pantalla de inicio, selecciona la opción iniciar sesión con tu cuenta universitaria.
- Ingresas tu usuario (el correo institucional de la universidad) y tu contraseña (la misma que usas para acceder a otros servicios universitarios).
- Haz clic en iniciar sesión. Ahora tendrás acceso completo a todas las funciones de la app.



2. Mapa de Zonas

¿Cómo utilizar la vista dinámica?

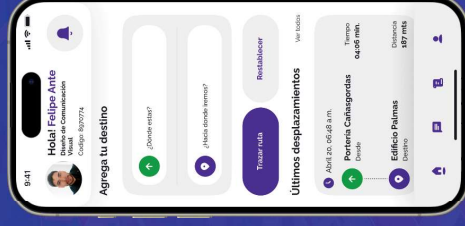
- En el menú de otros mapas selecciona la opción de la cual quieras obtener información:
- El mapa está dividido en tres áreas principales
- Zonas Alegres
- Zonas de Estrés
- Zonas de Calma



3. Pagos y Reservas

¿Cómo realizar pagos/reservas?

- Cuando este configurando por primera vez la app, selecciona método de pago.
- Verás una lista de convenios disponibles con empresas y servicios, como descuentos en cafeterías, librerías y parqueadero.
- Si deseas realizar un pago, selecciona el convenio deseado y haz clic en Pagar ahora.
- Para realizar reservas (por ejemplo, espacios de estudio en biblioteca), selecciona Reservas en el mismo menú y se generara la lista de horarios disponibles.



4. Rutas

¿Cómo crear rutas en el campus?

- En el menú principal, selecciona Rutas.
- En la pantalla de rutas, ingresa el punto de inicio (puede ser tu ubicación actual o cualquier otro punto del campus) y el destino (como un aula específica o una zona).
- La app te mostrará la ruta más corta o eficiente, incluyendo tiempo estimado de caminata, y puntos de interés cercanos.
- Además, podrás ver rutas alternativas y elegir la que prefieras.



5. Parking

¿Cómo usar el sistema de Parking?

- En la pantalla principal, selecciona Parking.
- Verás un mapa con la ubicación de los parkings disponibles en el campus, junto con información sobre la disponibilidad de espacios.
- Puedes ver la disponibilidad en tiempo real.



Jave 66



PRO YEC TA

Andrés Felipe Ante C

JaveGO



JaveGO

Navegación intuitiva para tu vida javeriana

PROYECTO de GRADO 2024-2



Tema:

Sistema de navegación y experiencia universitaria para la Pontificia Universidad Javeriana Cali

Objetivo General

Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Objetivos Específicos

I
Analizar las experiencias, necesidades y puntos de dolor de los estudiantes neojaverianos durante su proceso de adaptación a la vida universitaria mediante herramientas de investigación centrada en el usuario.

II
Diseñar una estrategia de comunicación experiencial mediante recursos interactivos y digitales para la integración de los neojaverianos al ecosistema universitario.

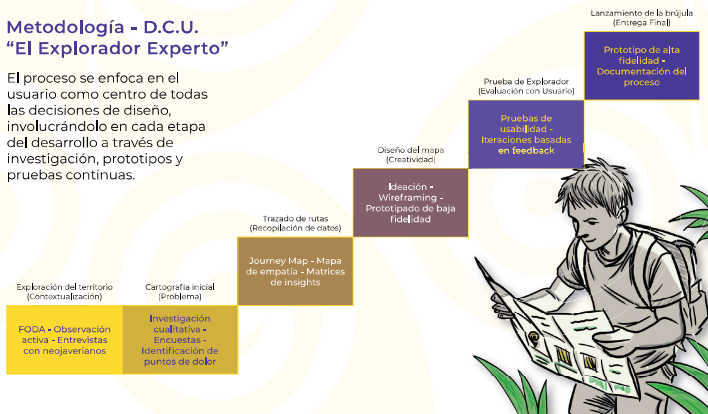
III
Validar la efectividad del prototipo propuesto a través de pruebas de usabilidad y medición de engagement en un entorno controlado.

Semanas

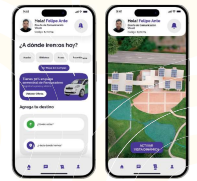
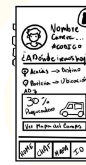


Metodología - D.C.U. "El Explorador Experto"

El proceso se enfoca en el usuario como centro de todas las decisiones de diseño, involucrándolo en cada etapa del desarrollo a través de investigación, prototipos y pruebas continuas.



Proceso de Diseño del Sistema Servicio "Del mapa a la experiencia"



1. Inspiración

- Análisis de mapas físicos del campus y señalética existente
- Benchmarking de aplicaciones de navegación (Google Maps, Waze, AllTrails, Javeriana Bloggati)
- Permisiona en la experiencia de desorientación de neojaverianos
- Encuesta con estudiantes de primer semestre

2. Bocetación

- Sketch inicial de interfaces de navegación
- Storyboards de momentos clave (primer día, búsqueda de salón, periodo de exámenes)
- Wireframes de baja fidelidad de pantallas principales

3. Exploración

- Prototipado con diferentes enfoques de interacción
- Test de navegación con usuarios
- Esborrados de diferentes experiencias narrativas durante recorridos
- Creación de mockups interactivos para validación

Sistema Producto - Tu primer paso "Kit de Bienvenida JaveGo"



Sistema Estrategia "Implementación JaveGo" (a posteriori)



Andrés Felipe Ante Cubillos

Diseño de Identidad Corporativa y Marca & Diseño de Empaques

Director de Proyecto: José Rafael González Díaz Ph.D.

Diseño de Comunicación Visual



Jave

Navegación intuitiva para tu vida javeriana

Director: José Rafael González Díaz, Ph. D.

Presentado por: **Andrés Felipe Ante Cubillos**
Énfasis: Diseño de Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

**PROYECTO AVANZADO DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL
2025-1**



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**
Departamento
de Creación



**SOMOS
TODOS**

DAVEX

por: Andrés Felipe Arte Cubillos



Facultad de Creación y Hábitat
Departamento de Arte, Arquitectura
y Diseño

Proyecto Avanzado
Diseño de Comunicación Visual
2025-I

Énfasis
Diseño de identidad corporativa
y marca.
Diseño de empaques

Asesor de proyecto
José Rafael González

TEMA

**Estrategia de Comunicación Experiencial
para la integración de estudiantes recién
ingresados a la vida universitaria.**



PROBLEMÁTICA

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta un desafío significativo en la adaptación de sus estudiantes neojaverianos, evidenciado por la carencia de un sistema integrado de onboarding digital y la fragmentación de sus servicios digitales.

Los datos revelan que el 74% de los estudiantes depende principalmente de una sola plataforma, mientras que el 80% preferiría una solución digital unificada, situación que se refleja en que solo el 17% de los neojaverianos se muestra muy satisfecho con su proceso de adaptación actual.

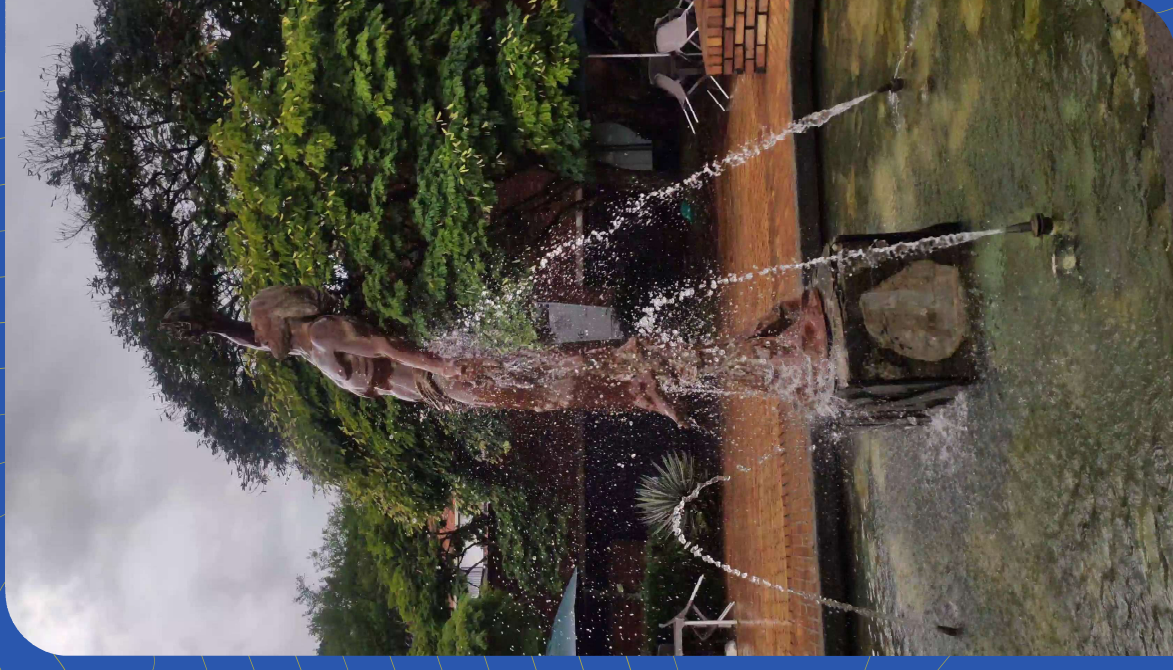


PC SOMOS TODOS

CREACIÓN Y HÁBITAT

OBJETIVO GENERAL

- Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

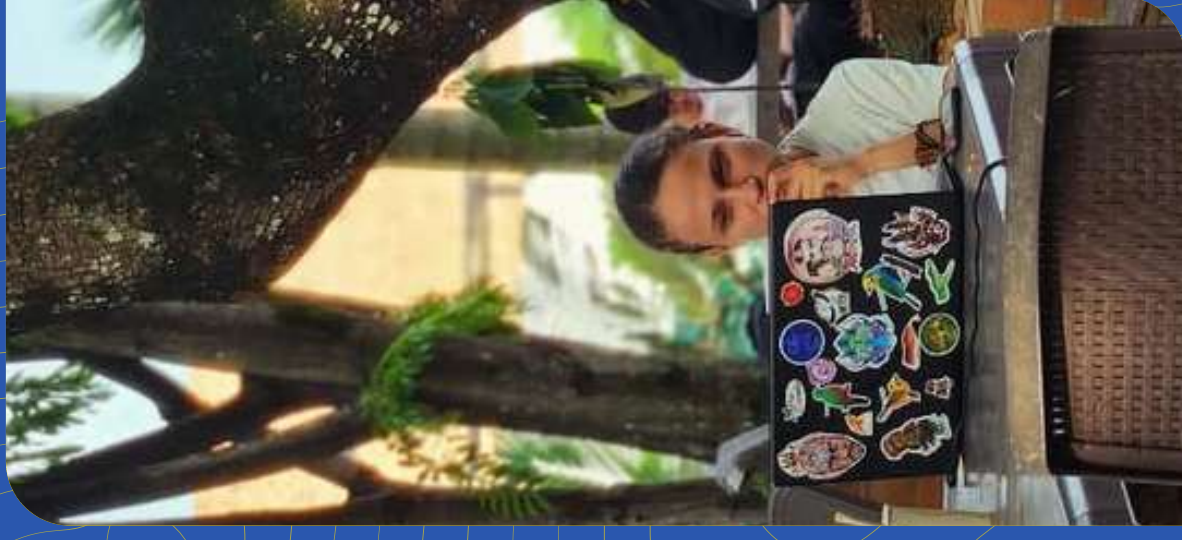


PC SOMOS TODOS

CREACIÓN Y HÁBITAT

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Analizar** las experiencias, necesidades y pain points de los estudiantes neojaverianos durante su proceso de adaptación a la vida universitaria mediante herramientas de investigación centrada en el usuario para la comprensión de las características de sus comportamientos.
- **Diseñar** una estrategia de comunicación experiencial mediante recursos interactivos y digitales para la integración de los neojaverianos al ecosistema universitario.
- **Validar** la efectividad del prototipo propuesto a través de pruebas de usabilidad y medición de engagement en un entorno controlado para su posterior implementación.



METODOLOGÍA (D.C.U.)

- **FASE DE INVESTIGACIÓN Y COMPRESIÓN (OEI):**

- **Investigación Cualitativa:**

- Encuestas (ya realizadas, 106 respuestas)
 - Entrevistas a neojaverianos
 - Grupos focales
 - Observación etnográfica
 - Shadowing de neojaveriano

- **Síntesis y Análisis:**

- Customer Journey Maps
 - Mapas de empatía
 - Buyer Personas
 - Matrices de insights
 - Análisis de afinidad



METODOLOGÍA (D.C.U.)

- FASE DE DISEÑO EXPERIENCIAL (OE2):
- **Ideación y conceptualización:**
- Diseño de la Narrativa (Storytelling)
- Diseño de la Interacción
- Mapa de oferta y mapa de sistema
- Sketching y wireframing
- Arquitectura de información

-Diseño Visual:

- Style Guide
- UI Kit y mockups
- Design System

-Desarrollo de Interacciones

- Prototipado y pruebas iniciales
- Motion Design
- Responsive Design



METODOLOGÍA (D.C.U.)

- **FASE DE VALIDACIÓN E ITERACIÓN (OES):**
- **Pruebas de Usabilidad:**
 - Apuntes de testeo
 - Test de usuarios
- **Evaluación de Engagement:**
 - Análisis de métricas
 - Encuestas de satisfacción
- **Iteración y optimización:**
 - Sprints de mejora
 - Focus groups de validación
 - Refinamiento de prototipos
 - Entrega



ALIADO

El proyecto tiene como aliado principal a la Pontificia Universidad Javeriana Cali, con acercamientos iniciales realizados con la oficina de promoción institucional y la oficina de gestión estudiantil.



USUARIO

Los usuarios principales son los estudiantes de primer a tercer semestre académico (NeoJaverianos), una población significativa que requiere apoyo durante su transición universitaria.



SAVA

por: Andrés Felipe Ante Cubillos

Facultad de Creación y Hábitat
Departamento de Arte, Arquitectura
y Diseño

Proyecto Avanzado
Diseño de Comunicación Visual
2025-I

Énfasis
Diseño de identidad corporativa
y marca.
Diseño de empaques

Asesor de proyecto
Jose Rafael Gonzalez



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



**SOMOS
TODOS**



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**

REFERENCIAS

Referencias académicas y metodológicas:

- Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition. Basic Books. Respalda la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU)
- Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd Edition). New Riders. Fundamenta el enfoque de diseño de experiencia de usuario
- Tinto, V. (2020). Through the Eyes of Students. Journal of College Student Retention: Research, Theory & Practice, 22(3), 319-343. Soporta la importancia de la adaptación estudiantil en el primer año

Referencias de datos:

- Encuesta "Adaptación a la Vida Universitaria Javeriana" (2024)
- <https://forms.gle/yzftLd3z9KQMud2T9>

106 respuestas de estudiantes javerianos
61% reporta incertidumbre significativa
74% depende principalmente de Brightspace
17% muy satisfecho con el proceso de adaptación
80% prefiere medios digitales para recibir información

- Sistema para la Prevención de la Deserción de la Educación Superior [SPADIES]. (2022). Estadísticas de deserción y permanencia en educación superior. Ministerio de Educación Nacional. Datos de deserción y permanencia estudiantil
- Mayhew, M. J., Rockenbach, A. N., Bowman, N. A., Seifert, T. A., & Wolniak, G. C. (2016). How college affects students: 21st century evidence that higher education works. John Wiley & Sons. Evidencia sobre la importancia del proceso de adaptación universitaria

PADCV

2025-I

Jave



Navegación intuitiva para tu vida javeriana

Director: José Rafael González Díaz, Ph. D.

Presentado por: Andrés Felipe Ante Cubillos

Enfasis: Diseño de Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

PROYECTO AVANZADO DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



**SOMOS
TODOS**



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**

JaveGo es un proyecto enfocado en mejorar la experiencia de adaptación espacial de los estudiantes neojaverianos a través del diseño de experiencia de usuario y la geolocalización.

Planteamiento del Problema

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta un desafío significativo en la adaptación de sus estudiantes neojaverianos, evidenciado por la carencia de un sistema integrado de onboarding digital y la fragmentación de sus servicios digitales. Esto afecta directamente su **experiencia espacial, bienestar emocional, puntualidad y rendimiento académico**.



Fotografía obtenida del perfil de Instagram: @scujaverianacali

¿Desorientación?

Según los datos recopilados, los **neojaverianos** son especialmente vulnerables a la desorientación espacial, con un **34%** que considera la gestión de horarios y actividades como su mayor desafío, seguido por un **22%** que lucha para ubicarse en el campus. Esto se refleja en que solo el **17%** está muy satisfecho con su proceso de adaptación actual.

Pontificia Universidad Javeriana Cali

La encuesta realizada a **106** estudiantes neojaverianos de la Pontificia Universidad Javeriana Cali en 2025, reveló que el **74%** depende principalmente de una sola plataforma (Brightspace), mientras que el **26%** preferiría una solución digital unificada que incluya opciones adicionales en **localización y experiencia de usuario**.



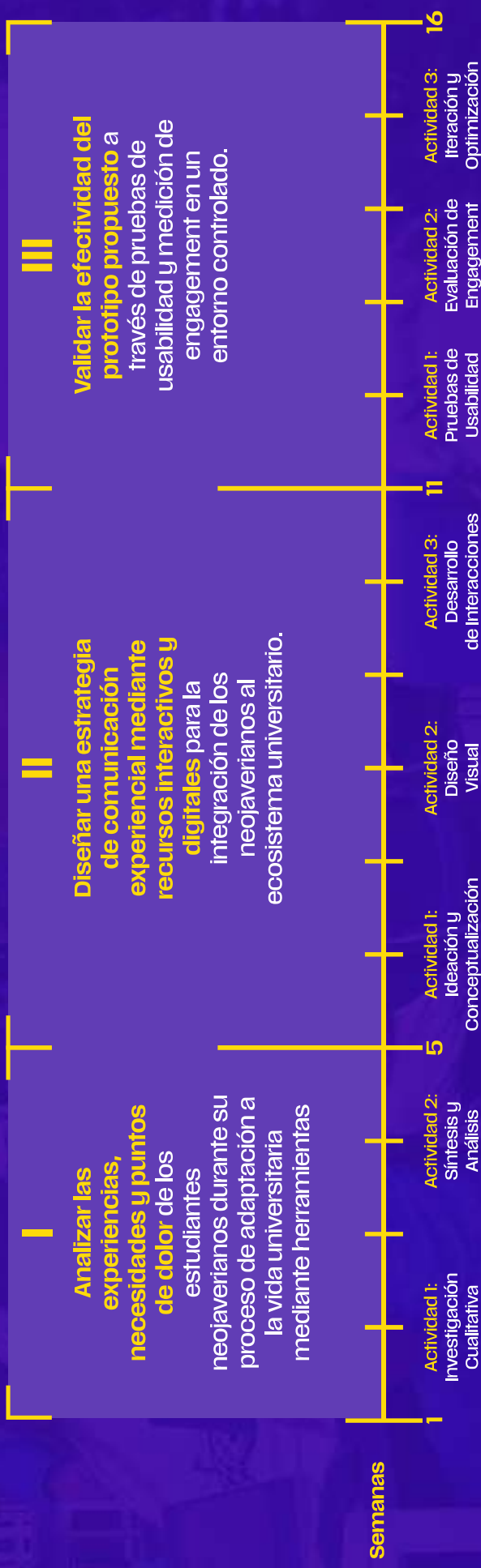
Ilustración propia

Ilustración propia

Objetivo General

Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Objetivos Específicos



Palabras Clave: *Diseño Centrado en el Usuario (DCU)* (Norman, D. (2016).), *Adaptación Estudiantil* - Barragán-Díaz, D. M. (2020)., *Interacción Digital* - Frascara, J., Fontana, R., Maurer, B., Shakespear, R., Van 100m, J., Winkler, D., & Strickler, Z. (2000)., *Tecnología Educativa* - Albáñez, D., Albáñez, S., Arroyo, G., Arroyo, M., Martínez, B., Colegio de Formación Villavieja, & Olivares Luna, R. (2021)., *Bienestar Universitario* - Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Pontificia Universidad Javeriana. (2023).

PADCV

USUARIO

Los usuarios principales son los estudiantes de primer a tercer semestre académico (**NeoJaverianos**), una población significativa que requiere apoyo durante su transición universitaria.



ALIADO

El proyecto tiene como aliado principal a la **Pontificia Universidad Javeriana Cali**, con acercamientos iniciales realizados con la oficina de **promoción institucional** y **la oficina de gestión estudiantil**.



Abelardo Hernandez - Coordinador Participación Estudiantil (VMU)
Vicente Duran Casas, S.J. - Padre Rector Seccional Cali



Metodología - D.C.U. “El Explorador Experto”

El proceso se enfoca en el usuario como centro de todas las decisiones de diseño, involucrándolo en cada etapa del desarrollo a través de investigación, prototipos y pruebas continuas.

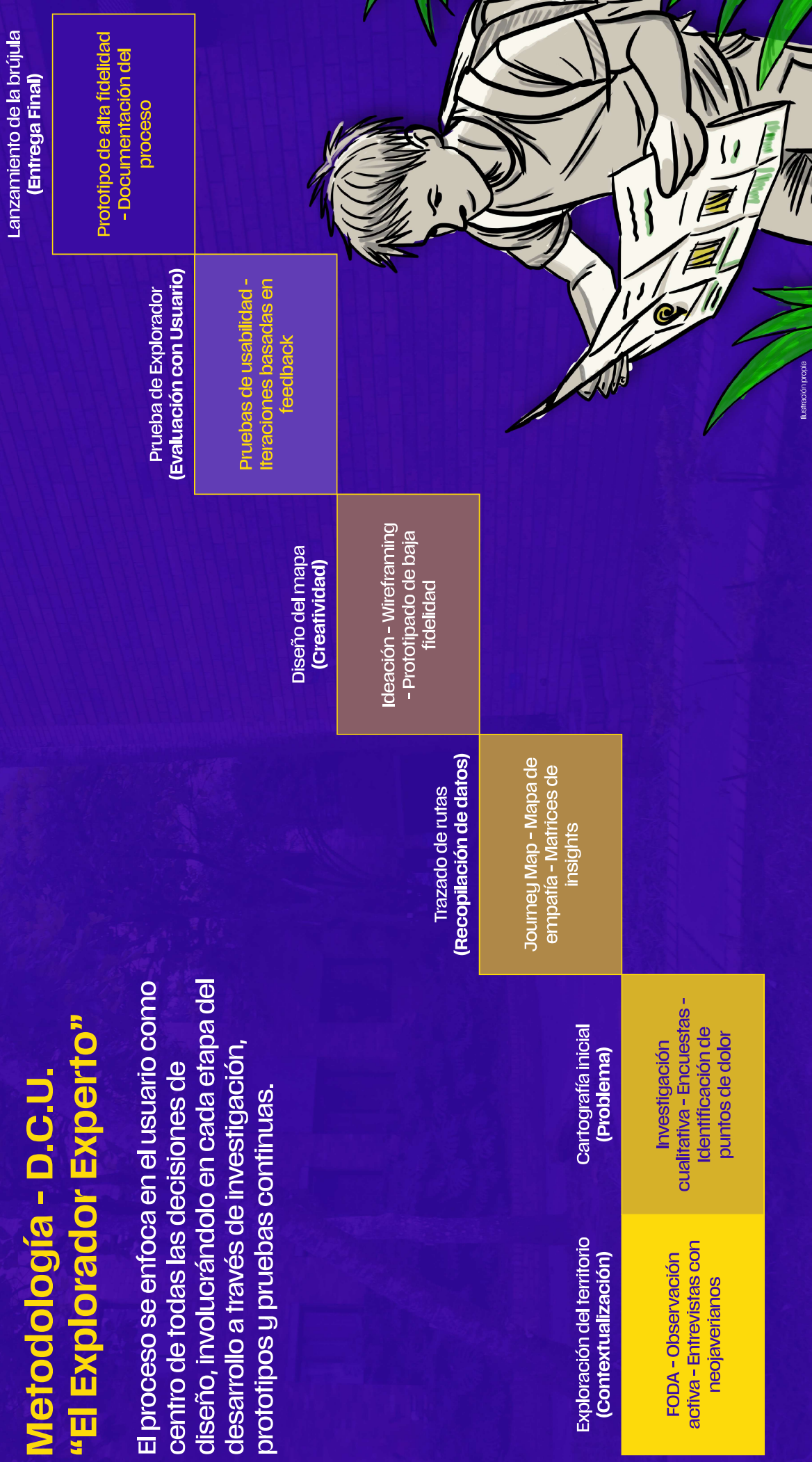


Ilustración propia

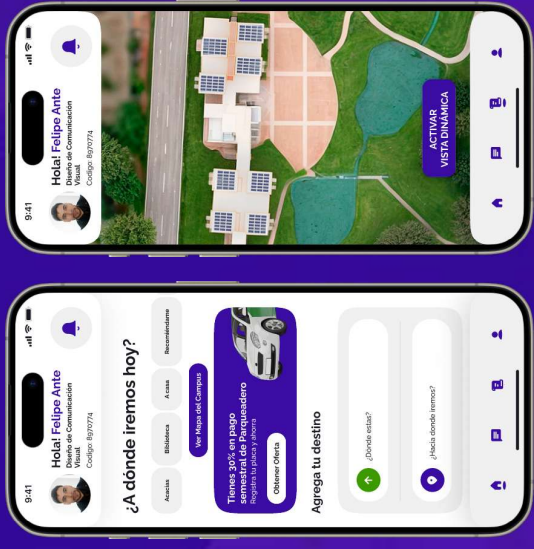
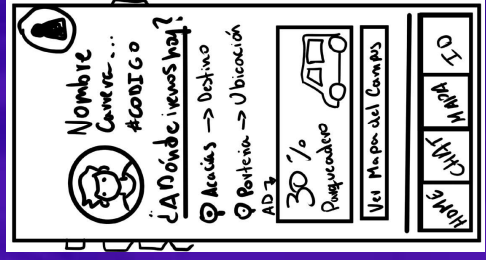
Requerimientos de Diseño:

Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
El neojaveriano se oriente fácilmente en el campus universitario.	Geolocalización precisa y mapas interactivos.	F-O	Obligación	Mapa 3D del campus. Rutas optimizadas. Ubicación en tiempo real.
El neojaveriano acceda rápidamente a información contextual sobre espacios.	Información geolocalizada y narrativa.	E-C	Obligación	Historias del campus. Datos de interés. Información académica contextual.
La aplicación funcione en diferentes condiciones de conectividad.	Funcionamiento parcial offline.	T-P	Deseo	Mapas precargados. Funcionalidades básicas sin internet. Sincronización automática.
La aplicación se integre con los sistemas universitarios existentes.	Integración con plataformas académicas.	T-P	Obligación	Sincronización con horarios. Acceso a servicios universitarios. Carnet virtual integrado.
La aplicación sea accesible para todos la comunidad Javeriana Cali	Diseño inclusivo y personalizable.	E-C	Obligación	Diferentes modos de navegación. Opciones de accesibilidad. Interfases adaptativas.

 Obligación

 Deseo

Proceso de Diseño del Sistema Servicio “Del mapa a la experiencia”



1. Inspiración

- Análisis de mapas físicos del campus y señalética existente
- Benchmarking de aplicaciones de navegación (Google Maps, Waze, AllTrails, Javeriana Bogotá)
- Inmersión en la experiencia de desorientación de neojaverianos
- Encuesta con estudiantes de primer semestre

2. Bocetación

- Sketch inicial de interfaces de navegación
- Storyboards de momentos clave (primer día, búsqueda de salón, periodo de exámenes)
- Wireframes de baja fidelidad de pantallas principales

3. Exploración

- Prototipado con diferentes enfoques de interacción
- Test de navegación con usuarios
- Exploración de diferentes experiencias narrativas durante recorridos
- Creación de mockups interactivos para validación

Creación de la marca JaveGo

NAMING - LOGOTIPO

El nombre "JaveGo" surge de la combinación de "Javeriana" y "Go" (ir), reflejando el propósito principal de la aplicación: facilitar el movimiento y la orientación dentro del ecosistema universitario javeriano.

JaveGo

ISOTIPO

Diseño:

Es un pin de ubicación tradicional (la gota invertida).

Dentro del pin hay una espiral concéntrica que parte desde el centro y se expande hacia afuera.



Es una forma de representar el funcionamiento de la app: el usuario se ubica y desde ahí explora o navega el campus.

Semiótica:

Movimiento: representa la idea de desplazarse, buscar, explorar rutas o zonas.

Precisión creciente: como cuando te acercas a un punto específico en un mapa.

Conectividad o señal: recuerda a las ondas de un radar o señal GPS que

Sistema Producto - Tu primer paso "Kit de Bienvenida JaveGo"



Mapa físico del campus con el QR para descargar la app JaveGO

Portacarnet (Según el programa académico)



Carnet universitario



Buso oficial



USB

Caja personalizada



Experiencia física complementaria a la digital

El kit de bienvenida JaveGo es un elemento tangible que refuerza la experiencia digital y facilita la integración del neojaveriano desde el primer contacto con la universidad

Esta experiencia unificada físico-digital permite al neojaveriano sentirse parte de la comunidad universitaria desde el primer día, mientras le proporciona todas las herramientas necesarias para una adaptación exitosa al campus.

Sistema Estratégica "Implementación JaveGo" (a posteriori)

FASES ESTRATÉGICAS

1. Análisis de Mercado y Competencia

- **Objetivo:** Identificar el contexto actual y el panorama competitivo dentro y fuera de la universidad.
- **Acción:** Realizar encuestas, entrevistas y análisis de feedback de usuarios previos (estudiantes, profesores y personal administrativo).

3. Posicionamiento en Redes Sociales y Medios Digitales

- **Objetivo:** Aumentar la visibilidad de JaveGo tanto dentro como fuera de la universidad a través de canales digitales.
- **Acción:** Diseñar campañas interactivas, sorteos o concursos en redes sociales, incentivando el uso de la app y generando participación.

2. Definición de Propuesta de Valor

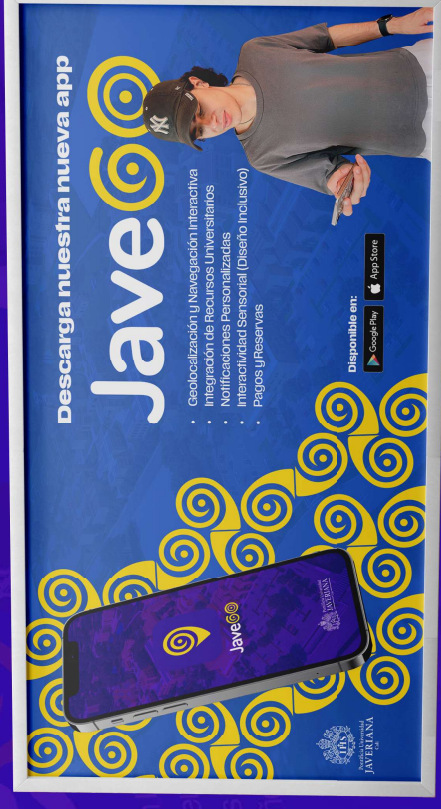
- **Objetivo:** Desarrollar una propuesta de valor clara que diferencie tu proyecto dentro del ecosistema universitario y más allá.
- **Acción:** Crear mensajes claros y diferenciados para estudiantes, padres, personal académico y potenciales clientes (otras universidades).

4. Alianzas Estratégicas

- **Objetivo:** Fortalecer la red de contactos para impulsar el uso y expansión de JaveGo.
- **Acción:** Desarrollar un plan de networking, participando en eventos y conferencias de innovación educativa, tecnología UX y diseño.

5. Medición de Resultados y Optimización Continua

- **Objetivo:** Asegurar que la estrategia de posicionamiento esté teniendo el impacto deseado, mediante métricas y feedback.
- **Acción:** Ajustar la estrategia en función de los resultados obtenidos, optimizando la funcionalidad de la app, mejorando la experiencia del usuario y ampliando el alcance.



Mapa de Oferta (EL QUÉ)

Sistemas de Geolocalización

Infraestructura del Campus

Integración Académica

Motor de Predicción

Navegación Espacial

NavMap

Asistente Virtual

JaveGuide

Experiencias Sensoriales

SenseScape

Paisajes Sonoros

Información Sensorial en tiempo real

Mapa de sistema (EL CÓMO)

Servicios Universitarios

Sistemas de Seguridad

Mapeo Emocional

Sistema de Descubrimiento

Carpet Virtual y Servicios

JaveID

Dimensión Emocional

UniVerse

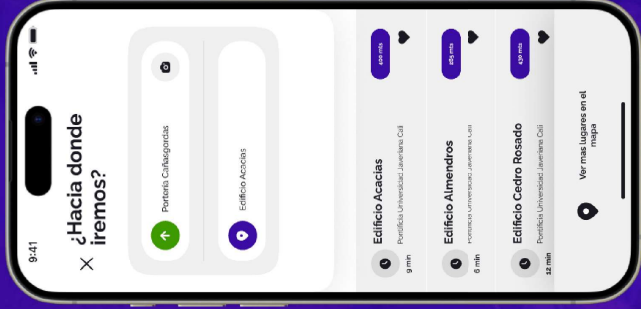


Oferta de Valor: JaveGo es una aplicación móvil de navegación y descubrimiento del campus que transforma la experiencia de orientación de los neojaverianos, combinando geolocalización precisa con elementos narrativos y sensores que convierten el simple desplazamiento entre puntos en una experiencia significativa que fomenta la adaptación y el sentido de pertenencia a la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

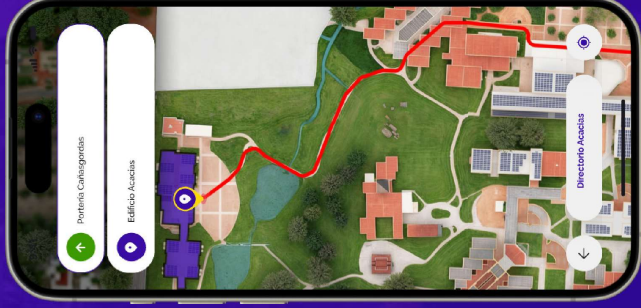
PROPUESTA DIGITAL (APP JAVEGO)



Pantalla de inicio con mapa del campus



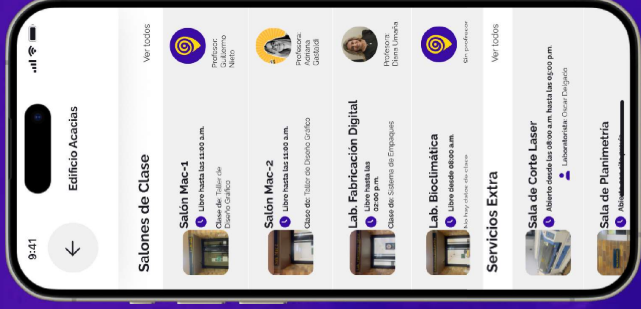
Búsqueda de edificios y salones



Navegación en tiempo real



Experiencias sensoriales

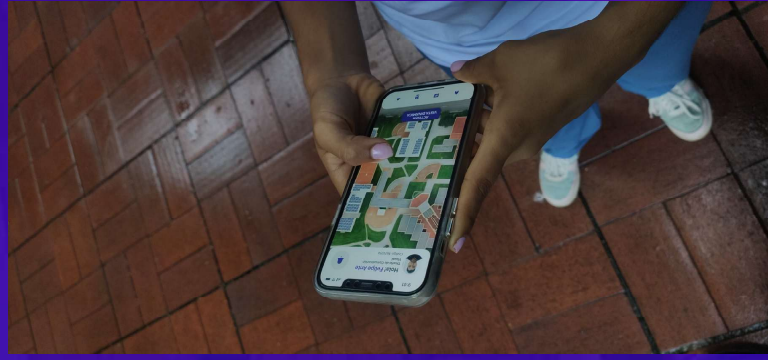


Información contextual



Integración con servicios universitarios

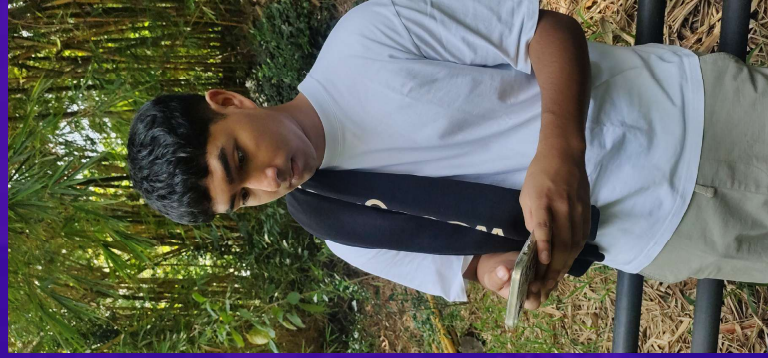
VALIDACIÓN DE LOS USUARIOS (JAVERIANOS)



"No entiendo bien cómo se activa esta parte sensorial... ¿tengo que mover el teléfono así o caminar?"



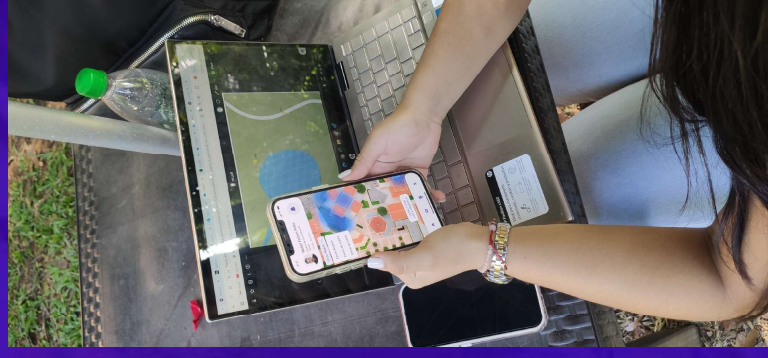
"Esta muy chevere lo de las rutas, pero solo tiene la de portería a acacias, deberían haber rutas desde otro punto a almendros o a palmas o a guayacanes"



"No sé, se ve bonito pero me parece que tiene demasiadas cosas. Yo solo necesito saber dónde están mis clases y ya."



"Es muy intuitivo y el color morado me gusta pero tiene como raro el boton tan pequeño del mapa arriba y el de abajo si se nota que es el mapa y pues no funciona el boton de sonidos del campus."



"Esta función del mapa dinámico está brutal. No sabia que habia zonas de calma en la U."

CONCLUSIONES

- 1. Mejora Significativa en la Adaptación Estudiantil:** JaveGo ofrece una solución integral y digitalizada para mejorar la experiencia de adaptación de los estudiantes neojaverianos, reduciendo significativamente la incertidumbre y el estrés durante sus primeras semanas en la universidad. Al facilitar el acceso a información clave y proporcionar una navegación intuitiva por el campus, la app contribuye a una integración más fluida y positiva de los nuevos estudiantes.
- 2. Promoción de la Inclusión y Accesibilidad:** Con el uso de elementos sensoriales (colores, sonidos y texturas), JaveGo no solo mejora la orientación en el campus, sino que también ofrece una experiencia inclusiva y accesible para todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades. Este enfoque demuestra el compromiso del proyecto con la creación de un entorno universitario más diverso e igualitario.
- 3. Optimización de Recursos y Servicios Universitarios:** Al centralizar todos los recursos importantes de la universidad, como plataformas digitales, convenios de pago, reservas de espacios, y sistemas de estacionamiento, JaveGo optimiza los procesos administrativos y académicos, permitiendo a los estudiantes gestionar su día a día de manera más eficiente y reduciendo la carga administrativa tanto para ellos como para la institución.
- 4. Potencial de Expansión a Otras Instituciones:** Aunque diseñado específicamente para la Universidad Javeriana Cali, JaveGo tiene un alto potencial de ser replicado en otras universidades que buscan modernizar sus procesos de onboarding y mejorar la experiencia estudiantil. El proyecto tiene la capacidad de convertirse en una herramienta de referencia en la educación superior, posicionando a la Javeriana como pionera en el uso de tecnologías centradas en el usuario.
- 5. Fortalecimiento de la Comunidad Universitaria:** El proyecto no solo impacta a nivel individual, ayudando a los estudiantes a sentirse más conectados con su entorno, sino que también fomenta un sentido de comunidad al promover la interacción y el uso compartido de recursos. JaveGo refuerza la conexión emocional entre los estudiantes y la universidad, creando un ambiente de apoyo mutuo y pertenencia desde el primer día.

REFERENCIAS

- Barragán-Díaz, D. M., (2020). La experiencia estudiantil universitaria en América Latina: una revisión de literatura. *Revista Colombiana de Educación*, (78), 147-172. <https://doi.org/10.17227/rce.num78-670>
- Frascara, J., Fontana, R., Meurer, B., Shakespear, R., Van IJorn, J., Winkler, D., & Zoe Strickler. (2000). Diseño gráfico para la gente. In *Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito. https://www.fadu.edu.uy/seminario-producto/files/2012/09/Diseño_grafico_para_la_gente_frascara.pdf
- Mayhew, M. J., Rockenbach, A. B., Bowman, N. A., Seifert, T. A., & Wolniak, G. C. (2016). *How College Affects Students: 21st Century Evidence that Higher Education Works*. Jossey-Bass. <https://nyuscholars.nyu.edu/en/publications/how-college-affects-students-21st-century-evidence-that-higher-ed>
- Norman, D. (2016). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Jiménez, N., Pino Mesa, J., Pontificia Universidad Javeriana Cali, & Duran, A. (n.d.). *Diseño de Comunicación Visual*.
- Albáñez, D., Albáñez, S., Arroyo, G., Arroyo, M., Martínez, B., Colegio de Fomento Vilavella, & Rocio Olivares Lluna. (2021). *Impacto de la digitalización en el ámbito educativo [Book]*.
- González, J. R., Ph. D. (n.d.). *Design Thinking: De la Creatividad a la Innovación*.
- Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Pontificia Universidad Javeriana. (2023). *Deserción en la educación superior en Colombia*. In *Informe Análisis Estadístico LEE*. <https://www.javeriana.edu.co/recursosdb/5581483/8102914/INFORME-74-DESERCIO%CC%81N-EDU-SUPERIOR2023.pdf>
- Morales González, E. D. C. (2015). *Conceptuación y desarrollo del diseño sensorial desde la percepción táctil y háptica [PhD dissertation]*. In *Universidad Politécnica de Valencia, Universidad Nacional Autónoma de México, & J. Aldás Ruiz, Facultad de Artes y Diseño, UNAM, México*.
- <https://www.instagram.com/javerianacali/>
- <https://www.instagram.com/soj.javerianocali/>
- <https://www.instagram.com/dcvjaverianacali/>
- *Fotografías tomadas por Andrés Felipe Ante Cubillos - 2024, 2025*

IMÁGENES

PADCV

2025-I

¡Muchas Gracias!

Jave

Navegación intuitiva para tu vida javeriana

Facultad de Creación y Hábitat
Departamento de Creación

Proyecto Avanzado
Diseño de Comunicación Visual
2025-I

Énfasis
Diseño de identidad corporativa
y marca.
Diseño de empaques

Director de proyecto
José Rafael
González Díaz, Ph. D.



AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Deseo expresar en primer lugar mi gratitud a Dios y al Universo por brindarme la sabiduría necesaria para llevar a cabo este proyecto de grado. A mis padres, Fanny y Walter, por su respaldo incondicional a lo largo de mi vida personal y profesional. A la Pontificia Universidad Javeriana Cali por ser el camino que me ha guiado hacia convertirme en un mejor profesional y, junto con ella, a los maravillosos docentes que desde el primer semestre han sido un pilar fundamental, compartiendo sus conocimientos y contribuyendo a mi crecimiento personal, académico y profesional.

A mi director de proyecto, José Rafael González Díaz, por ser un mentor sabio y comprometido, cuyas ideas, conocimientos y visión enriquecieron profundamente este trabajo.

A la directora del programa, Juliana Pino, quien siempre ha estado atenta y dispuesta a resolver mis dudas, orientar mis decisiones y apoyar a la comunidad de Diseño de la Javeriana Cali.

A los profesores Fernando Arboleda, Anita Cuitiérrez, Diego Bolaños, Faynor Mora, Jhoiner Cuellar, Elingth Rosales, Ángela Sánchez, Diego Bermúdez, Paola Cano, Alokta Quintero, Pablo Gómez, Diego Narváez, Carlos Amezquita, Carlos Dussán, Andrea Medina, Bibiana Mejía, Diana Umaña, Federico Orozco, Jhon Jairo Vásquez, María Fernanda Sánchez, María Paz Vélez y Vanesa Franco, por cada enseñanza y experiencia compartida en el transcurso de esta maravillosa carrera.

A mis mejores amigas Hanna Haeusler, María Paz Londoño y Sofía Cuadros, por su compañía incondicional en todas las etapas de mi proceso académico y personal. A mis grandes amigos José Moncanut y Kevin Bejarano, por su apoyo logístico, emocional y por ser parte activa en las actividades sensoriales de este proyecto.

Un agradecimiento muy especial a Gianina Guzmán, por ser la ilustradora más talentosa que he conocido, por su carisma, compromiso, inteligencia y belleza. Su apoyo ha sido vital en mi crecimiento académico y personal, y gracias a ella soy una mejor persona.

A los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual y a toda la comunidad Javeriana Cali, gracias por su constante inspiración.

Finalmente, a la página de Instagram Confesiones JaveCali por su valioso apoyo en la logística digital, posicionamiento en redes y colaboración en el desarrollo del focus group, encuestas y retroalimentación de los usuarios.

Requerimientos de Diseño:

Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
La aplicación genere engagement emocional con el campus.	Experiencias sensoriales geolocalizadas.	F-O	Deseo	Audio contextual. Historias del campus. Elementos de descubrimiento.
La aplicación optimice el tiempo de desplazamiento.	Sistema predictivo de rutas.	F-O	Obligación	Cálculo de tiempos. Alertas de proximidad. Notificaciones de cambios.
La privacidad del neojaveriano.	Control granular de datos personales.	T-P	Deseo	Compartir temporalmente la ubicación. Permisos configurables. Cifrado de datos sensibles.
La interfaz sea intuitiva para neojaverianos nuevos.	Diseño centrado en usuario con baja curva de aprendizaje.	E-C	Obligación	Tutoriales interactivos. Interfaz minimalista. Asistencia contextual.
La aplicación evolucione con el neojaveriano.	Sistema adaptativo basado en uso.	F-O	Deseo	Personalización progresiva. Funcionalidades por nivel. Contenido adaptado a etapa universitaria.

 Obligación

 Deseo











Java60 es un proyecto de innovación que mejora la experiencia de adaptación espacial de los estudiantes independientes al medio del diseño de aplicaciones de realidad y geolocalización.

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta un desafío significativo con la adaptación de sus estudiantes independientes, estos están por la carencia de un sistema de orientación y ayuda y la falta de información sobre los recursos disponibles, por lo tanto se creó un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

Objetivo General

Proporcionar una estrategia moderna en el proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento del proceso de adaptación de los estudiantes en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.

Objetivos Específicos



Metodología - D.C.U.

"El Explorador - Explorer"

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

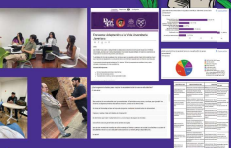
El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.

El proceso de diseño de servicio se centra en la creación de un sistema de orientación y ayuda que se llama Java60 y que es un proyecto de innovación.



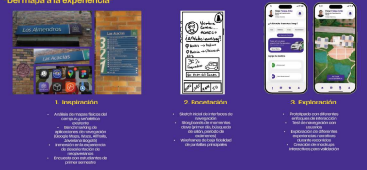
Herramientas

- Encuestas
- Focus Group
- Testing
- Story Map
- Brainstorming
- Estrategias con usuarios y aliados

Requerimientos de Diseño:

Necesidad	Requerimiento	Tipo	ISO	Descripción
Accesibilidad	Accesibilidad para todos los usuarios	UI	ISO 9241-171	Garantizar que el sistema sea usable por personas con discapacidades físicas, sensoriales o cognitivas.
Seguridad	Protección de datos y privacidad	UI	ISO 27001	Implementar medidas de seguridad para proteger la información personal de los usuarios.
Usabilidad	Interfaz intuitiva y fácil de usar	UI	ISO 9241-110	Diseñar una interfaz de usuario que sea fácil de aprender y usar, reduciendo la carga cognitiva.
Compatibilidad	Funcionamiento en dispositivos móviles	UI	ISO 15926	Optimizar el diseño para dispositivos móviles, considerando diferentes tamaños de pantalla y capacidades de hardware.
Performance	Velocidad de carga y respuesta	UI	ISO 9241-24	Garantizar que el sistema cargue y responda rápidamente, mejorando la experiencia del usuario.
Integración	Compatibilidad con otros sistemas	UI	ISO 15926	Diseñar interfaces que permitan la integración con otros sistemas de información existentes.
Escalabilidad	Capacidad de manejar un gran número de usuarios	UI	ISO 9241-24	Diseñar una interfaz que pueda manejar un gran número de usuarios simultáneos.
Personalización	Opciones de personalización de la interfaz	UI	ISO 9241-110	Permitir a los usuarios personalizar su experiencia de usuario según sus necesidades y preferencias.
Actualización	Facilidad para actualizar el contenido	UI	ISO 9241-110	Diseñar una interfaz que permita actualizar el contenido de manera fácil y eficiente.
Soporte	Disponibilidad de recursos de ayuda y soporte	UI	ISO 9241-110	Incluir recursos de ayuda y soporte dentro de la interfaz para facilitar la resolución de problemas.

Proceso de Diseño del Servicio "Del mapa a la experiencia"



Creación de la marca Java60

NAMING - LOGOTIPO

El nombre "Java60" surge de la combinación de "Java" y "60", reflejando el propósito principal de la aplicación: brindar orientación y ayuda a los estudiantes de la Pontificia Universidad Javeriana.



ISOTIPO

El isotipo es un elemento gráfico que representa visualmente el nombre de la marca. En este caso, el isotipo de Java60 es un icono de una brújula o un punto de destino, que simboliza la orientación y la ayuda que ofrece la aplicación.



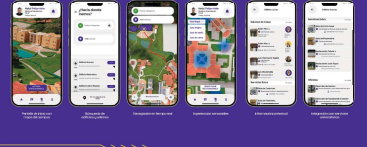
Sistema Producto - Tu primer paso "¡Oh! de bienvenida Java60"



Sistema Estrategia "Implementación Java60" (a posteriori)



PROPUESTA DIGITAL (APP JAVEGO)





JavaGO

Navagación intuitiva para tu vida javeriana

Creador: José Rafael González Díaz, Ph. D.

Elaborador: Andrés Felipe Ariza Cuello

Elaborador: Andrés Felipe Ariza Cuello

PROYECTO FINANCIADO POR DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL



JavaGO es un proyecto enfocado en mejorar la experiencia de adaptación espacial de los estudiantes novatos/as a través del diseño de experiencias de usuario y la personalización.

La Pontificia Universidad Javeriana D&I enfrenta un desafío significativo en la adaptación de sus estudiantes novatos/as, evidenciado por la carencia de un sistema integrado de onboarding digital y la fragmentación de sus servicios digitales. Este desafío se manifiesta en experiencias desorientadas, desmotivación, falta de bienestar y menor rendimiento académico.

Objetivo General

Proponer una estrategia moderna un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los novatos/as en la Pontificia Universidad Javeriana D&I.

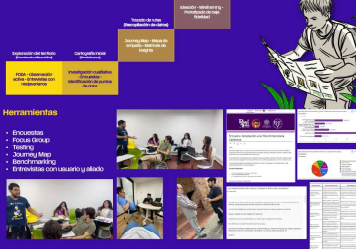
Objetivos Específicos



Metodología - D.C.U.

"El Explorador Experto"

El proceso se enfoca en el usuario como parte de todos los procesos de diseño. Desde el estado en el que se encuentra el usuario, se realiza una investigación, se propone y se valida.



Herramientas

- Encuestas
- Focus group
- Survey Map
- Brainstorming
- Entrevistas con usuarios y aliados

Requerimientos de Diseño:

Necesidad	Requerimiento	Tipo	DDO	Descripción
Los novatos/as necesitan orientación y apoyo durante su primer día en la universidad.	Información personalizada y adaptada a su perfil.	UI	Información	Proporcionar información personalizada y adaptada a su perfil, que permita mejorar la experiencia de adaptación de los novatos/as.
Los novatos/as necesitan un sistema de navegación intuitivo y fácil de usar.	Diseño de experiencia de usuario intuitivo y fácil de usar.	UI	Experiencia de usuario	Diseñar una experiencia de usuario intuitiva y fácil de usar, que permita mejorar la experiencia de adaptación de los novatos/as.
Los novatos/as necesitan un sistema de comunicación que les permita interactuar con los servicios digitales de la universidad.	Sistema de comunicación integrado y personalizado.	UI	Comunicación	Diseñar un sistema de comunicación integrado y personalizado, que permita mejorar la experiencia de adaptación de los novatos/as.
Los novatos/as necesitan un sistema de validación que les permita verificar su información personal y académica.	Sistema de validación seguro y confiable.	UI	Validación	Diseñar un sistema de validación seguro y confiable, que permita mejorar la experiencia de adaptación de los novatos/as.

Proceso de Diseño del Sistema Servicio "Del mapa a la experiencia"



Creación de la marca JavaGO

NAMING - LOGOTIPO

El nombre "JavaGO" surge de la combinación de "Java" y "GO", reflejando el propósito principal de la aplicación: facilitar el acceso a los servicios digitales de la Pontificia Universidad Javeriana.

ISOTIPO

El isotipo es un elemento gráfico que complementa el nombre de la marca y que puede ser utilizado en diferentes formatos y tamaños.

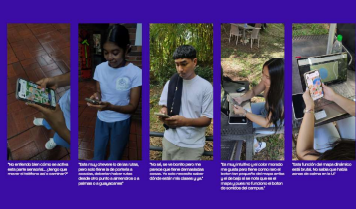
Sistema Producto - Tu primer paso "El día Bienvenido JavaGO"

El sistema producto se enfoca en proporcionar una experiencia física complementaria a la digital.

Sistema Estratégico "El sistema de Gestión JavaGO" (a posteriori)



PROPUESTA DIGITAL (APP JAVA GO)





MA - BACULOGRA-8
L. 100% COTON
100% COTON



MADE IN CHINA
100% COTTON
WASH IN WARM WATER
DO NOT BLEACH
TUMBLE DRY LOW HEAT

JAVERIANA
CALI





KIT DE BIENVENIDA **Jave**

CONTIENE:
CARNET Y PORTACARNET
CAMISETA JAVERIANA
MAPA DEL CAMPUS
USB

KIT DE BIENVENIDA **Jave**



KIT DE BIENVENIDA **Jave**

CONTIENE:
CARNET Y PORTACARNET
CAMISETA JAVERIANA
MAPA DEL CAMPUS
USB

KIT DE BIENVENIDA **Jave**





9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774



9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774





9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774



¿A dónde iremos hoy?

Acacias

Biblioteca

A casa

Recomiéndame

Ver Mapa del Campus

Tienes 30% en pago
semestral de Parquadero
Registra tu placa y ahorra

Obtener Oferta



Agrega tu destino



¿Dónde estas?



¿Hacia donde iremos?



9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774



ACTIVAR VISTA DINÁMICA



9:41



× ¿Hacia donde iremos?



Porteria Cañasgordas



Edificio Acacias



Edificio Acacias

400 mts

9 min

Pontificia Universidad Javeriana Cali



Edificio Almendros

285 mts

6 min

Pontificia Universidad Javeriana Cali



Edificio Cedro Rosado

430 mts

12 min

Pontificia Universidad Javeriana Cali



Ver mas lugares en el mapa



9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774

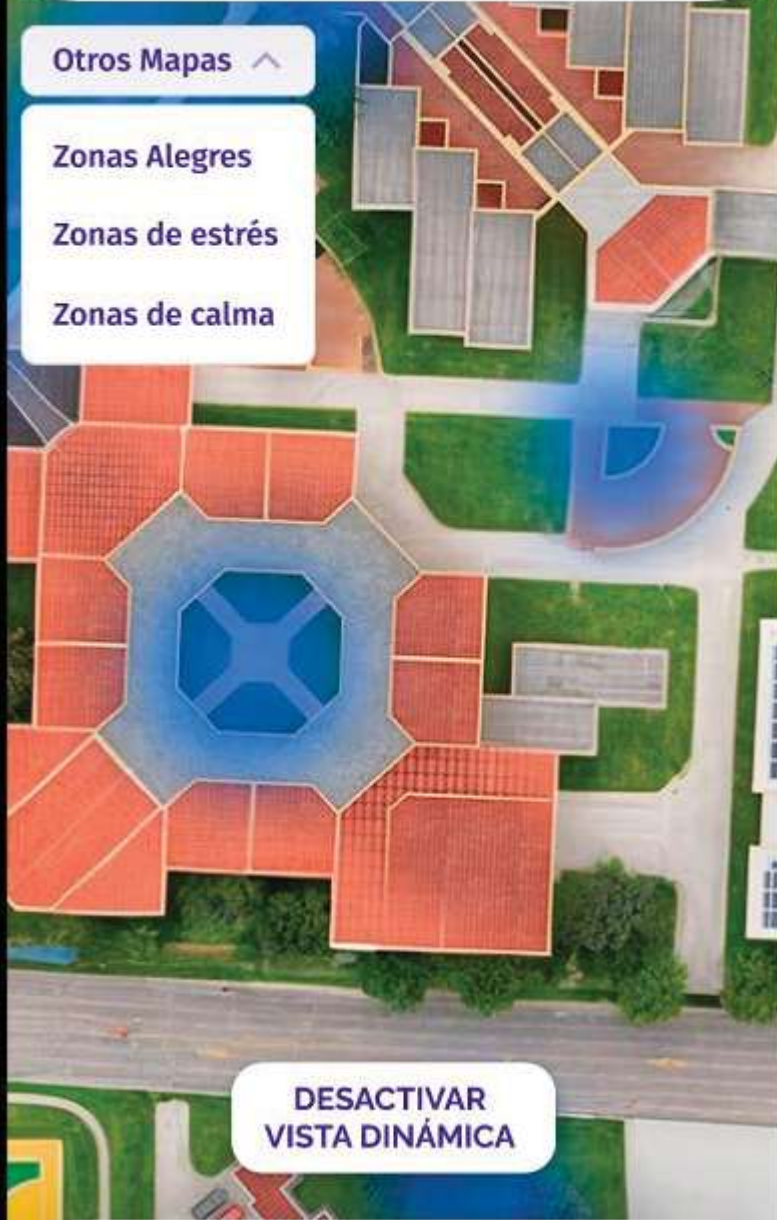


Otros Mapas ^

Zonas Alegres

Zonas de estrés

Zonas de calma



DESACTIVAR VISTA DINÁMICA



9:41



Edificio Acacias

Salones de Clase

Ver todos



Salón Mac-1

🕒 Libre hasta las 11:00 a.m.

Clase de: Taller de Diseño Gráfico



Profesor:
Guillermo Nieto



Salón Mac-2

🕒 Libre hasta las 11:00 a.m.

Clase de: Taller de Diseño Gráfico



Profesora:
Adriana Gastaldi



Lab. Fabricación Digital

🕒 Libre hasta las 02:00 p.m.

Clase de: Sistema de Empaques



Profesora:
Diana Umaña



Lab. Bioclimática

🕒 Libre desde 08:00 a.m.

No hay datos de clase



Sin profesor

Servicios Extra

Ver todos



Sala de Corte Laser

🕒 Abierto desde las 08:00 a.m. hasta las 05:00 p.m.

👤 Laboratorista: Oscar Delgado



Sala de Planimetría

🕒 Abierto con cita previa

9:41



Edificio Acacias

Servicios Extra

[Ver todos](#)



Sala de Corte Laser

Abierto desde las 08:00 a.m. hasta las 05:00 p.m.

Laboratorista: Oscar Delgado



Sala de Planimetría

Abierto con cita previa

Laboratorista: Oscar Delgado



Restaurante Petete's

Abierto desde las 07:00 a.m.

Desayunos, almuerzos y demás.



Restaurante Juan Tapas

Abierto desde las 07:00 a.m.

Desayunos, almuerzos y demás.

Oficinas

[Ver todas](#)



Dirección de Carrera

Horario de atención: Lunes a Viernes de 8 am - 5 p.m.

Juliana Pino Mesa



Dirección de Facultad de Creación

Horario de atención: Lunes a Viernes de 8 am - 5 p.m.

Maria Consuelo Giraldo

9:41



Método de Pago

Seleccione método de pago



Google Pay



Apple Pay



Paypal



Tarjeta débito/crédito



Visa Pay



Efectivo



Confirmar

9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774



Agrega tu destino



¿Dónde estas?



¿Hacia donde iremos?

Trazar ruta

Restablecer

Últimos desplazamientos

[Ver todos](#)



Abril 20, 06:48 a.m.



Porteria Cañasgordas

Desde

Tiempo
04:06 min.



Edificio Palmas

Destino

Distancia
187 mts



9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774



Otros Mapas ▾



Parqueadero Cañasgordas

Disponibles 60

Ocupados 140

DESACTIVAR VISTA DINÁMICA



9:41



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



Jave@@

App Version 1.0













UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO

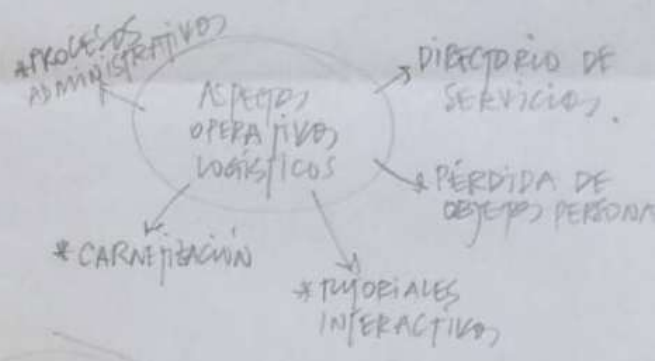
- * Navegación,
- * Orientación en el campus
- * Interactividad
- * Confusión nomenclatura

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- * Organización tiempo
- * Estrés evaluaciones
- * Problemas de adaptación
- * Integración social
- * Formación primeros vínculos

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA

- * Fragmentación plataformas
- * Dificultades técnicas



DIMENSIÓN ACADÉMICA

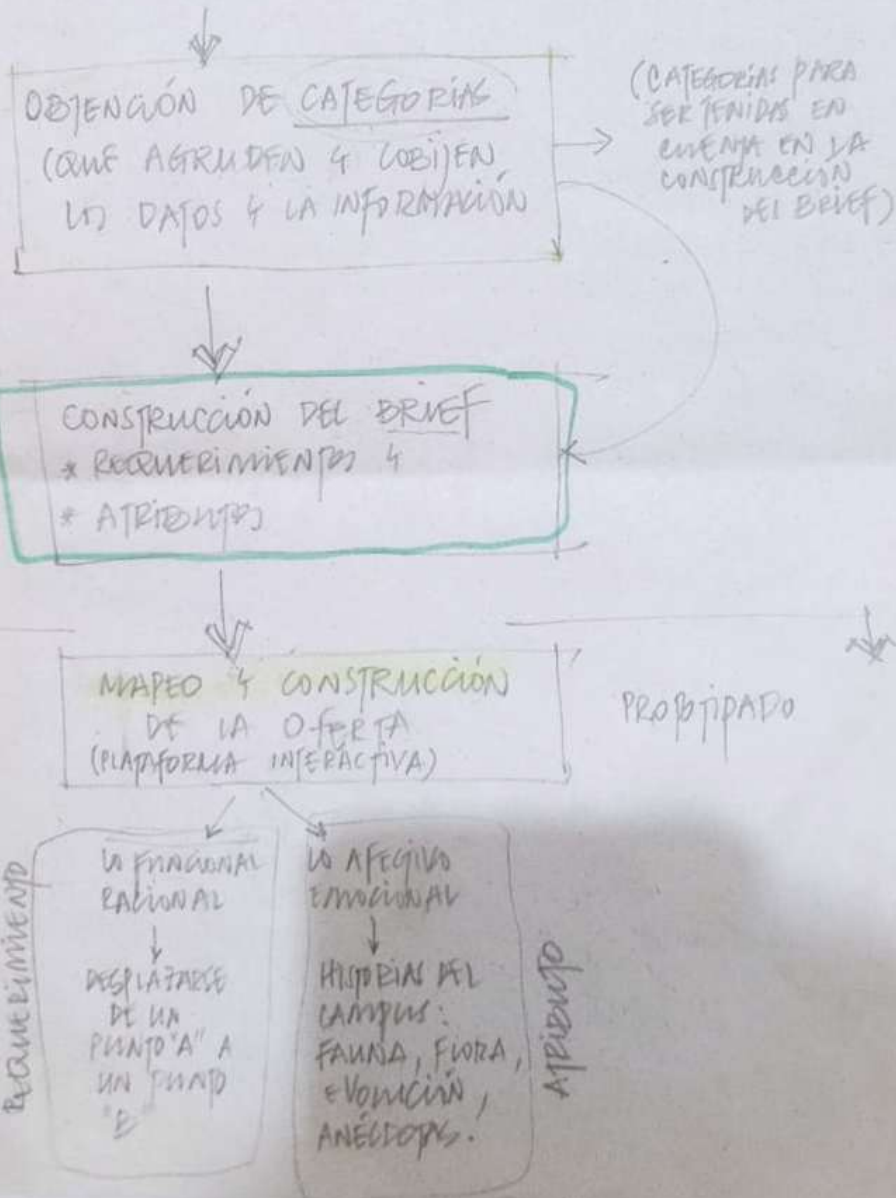
- * HORARIO PROFESORES
- * ACCESO A INFORMACIÓN ACADÉMICA

NOTA: CUIDAR LAS QUE SE NEGAN A SU IMPACTO



10/02/2025 (1)

HALLAZGOS FOCUS GROUPS



10.03.2025 (2)

UBICACIÓN Y DESPLAZAMIENTO

- * Navegación
- * Orientación en el campo
- * Interactividad
- * Confusión nomenclatura

DIMENSIÓN EMOCIONAL

- * Organización tiempo
- * Estilos evaluaciones
- * Problemas de adaptación
- * Integración social
- * Formación primeros vínculos

DIMENSIÓN TECNOLÓGICA

- * Fragmentación plataformas
- * Dificultades técnicas

PROCESOS ADMINISTRATIVOS

ASPECTOS OPERATIVOS LOGÍSTICOS

DIRECCIÓN DE SERVICIOS

PÉRDIDA DE OBJETOS PERSONALES

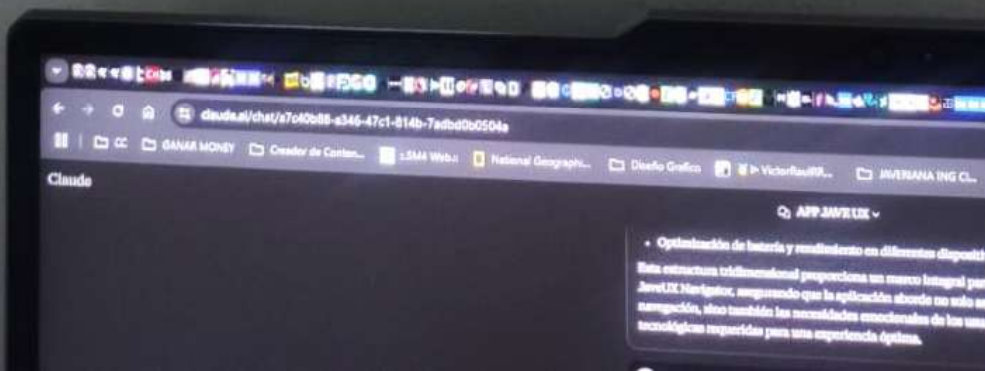
* CARNEJERÍA

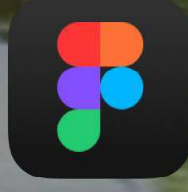
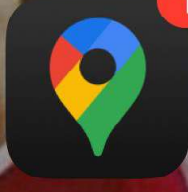
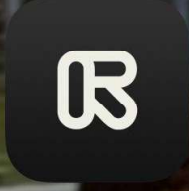
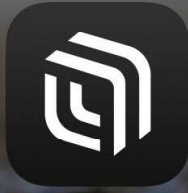
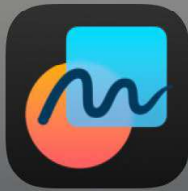
* TUTORIALES INTERACTIVOS

DIMENSIÓN ACADÉMICA

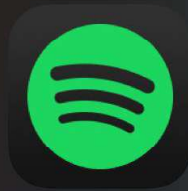
- * HORARIO PROFESORES
- * ACCESO A INFORMACIÓN ACADÉMICA

* NOTA: CUIDAR LAS COSAS QUE GENERAN ALTO IMPACTO





Q Buscar

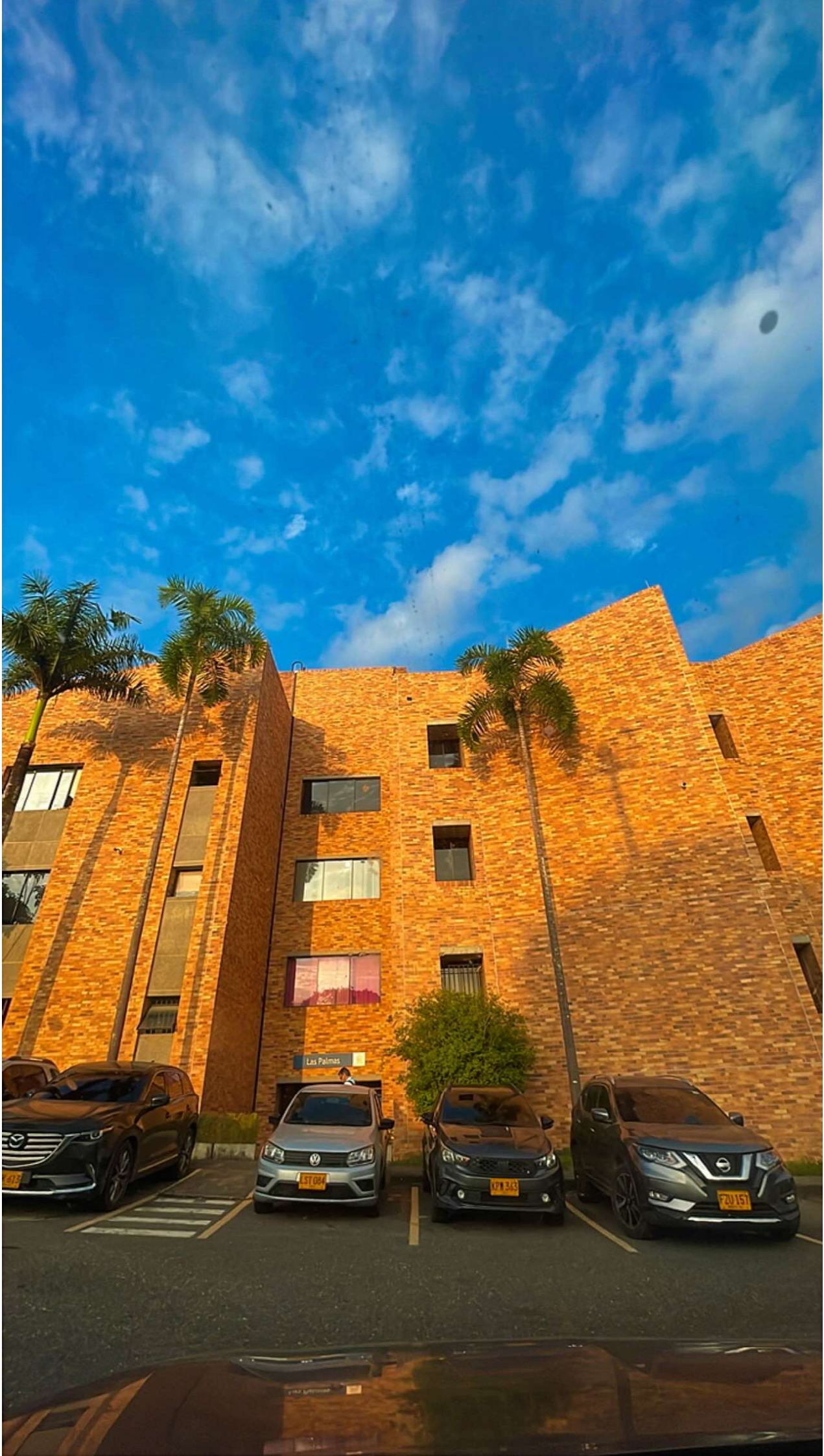


Las Acacias









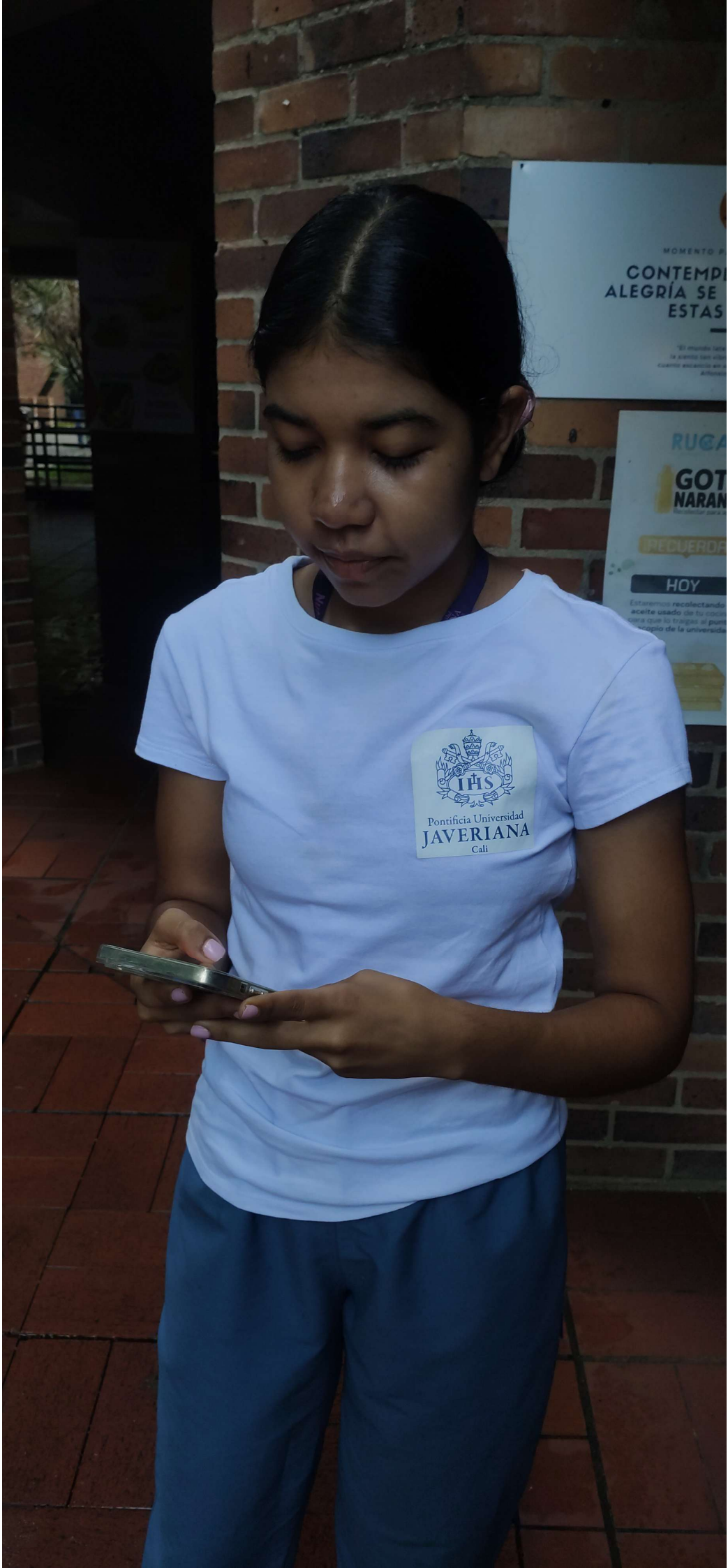




CAMILLA

CABINETE DE INCENDIO









Los Almendros









Historia del Arte
en el MUNDO



LISBOA
& OPORTO

del 10 de junio al 2023

JATIBALANA

Historia del Diseño
en el MUNDO



LISBOA
& OPORTO

del 10 de junio al 2023

JATIBALANA

Historia Arquitectónica
en el MUNDO



LISBOA
& OPORTO

del 10 de junio al 2023

JATIBALANA

Horario de atención
Lunes a viernes
08:00 a.m. a 12:30 p.m.
01:30 p.m. a 05:00 p.m.

Hale pull









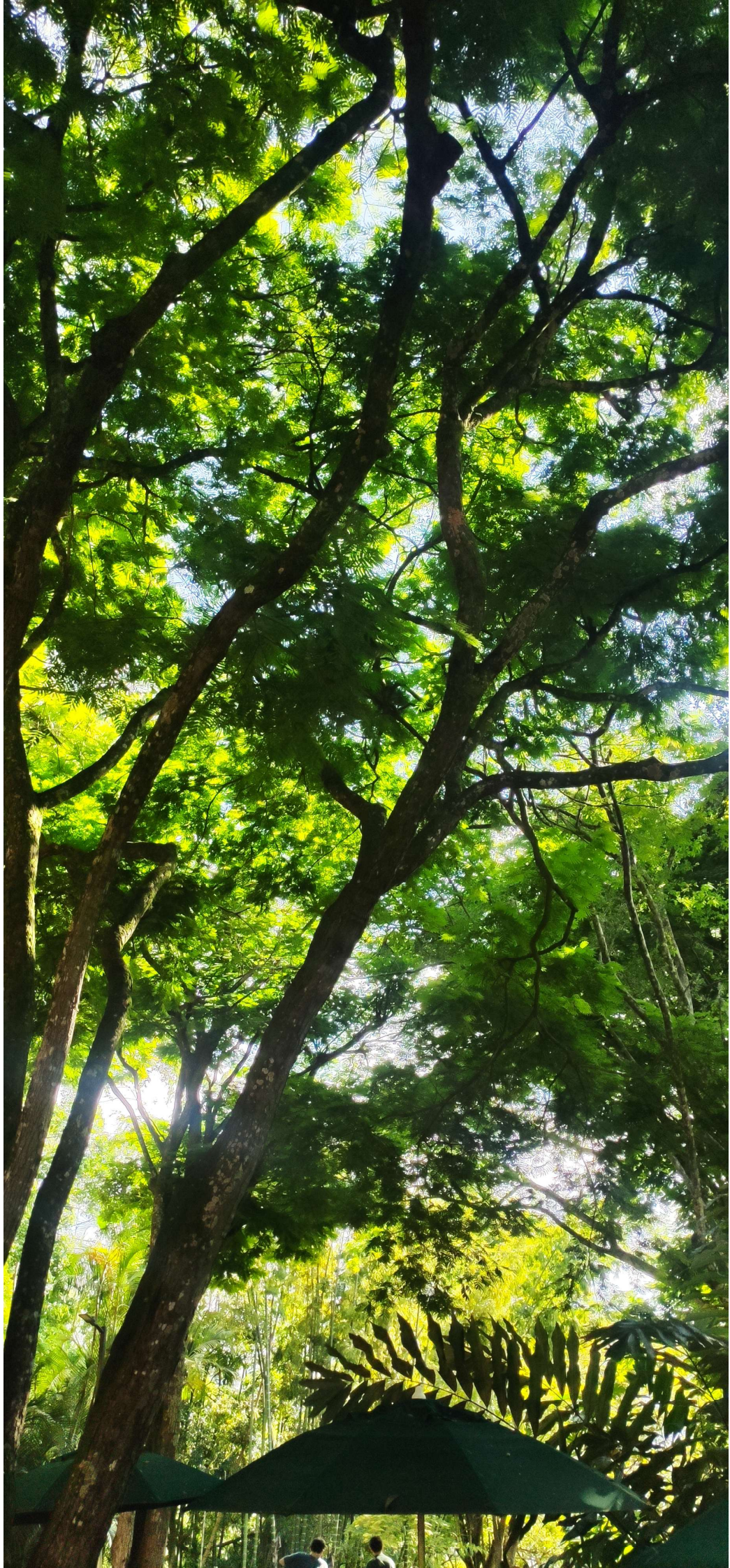














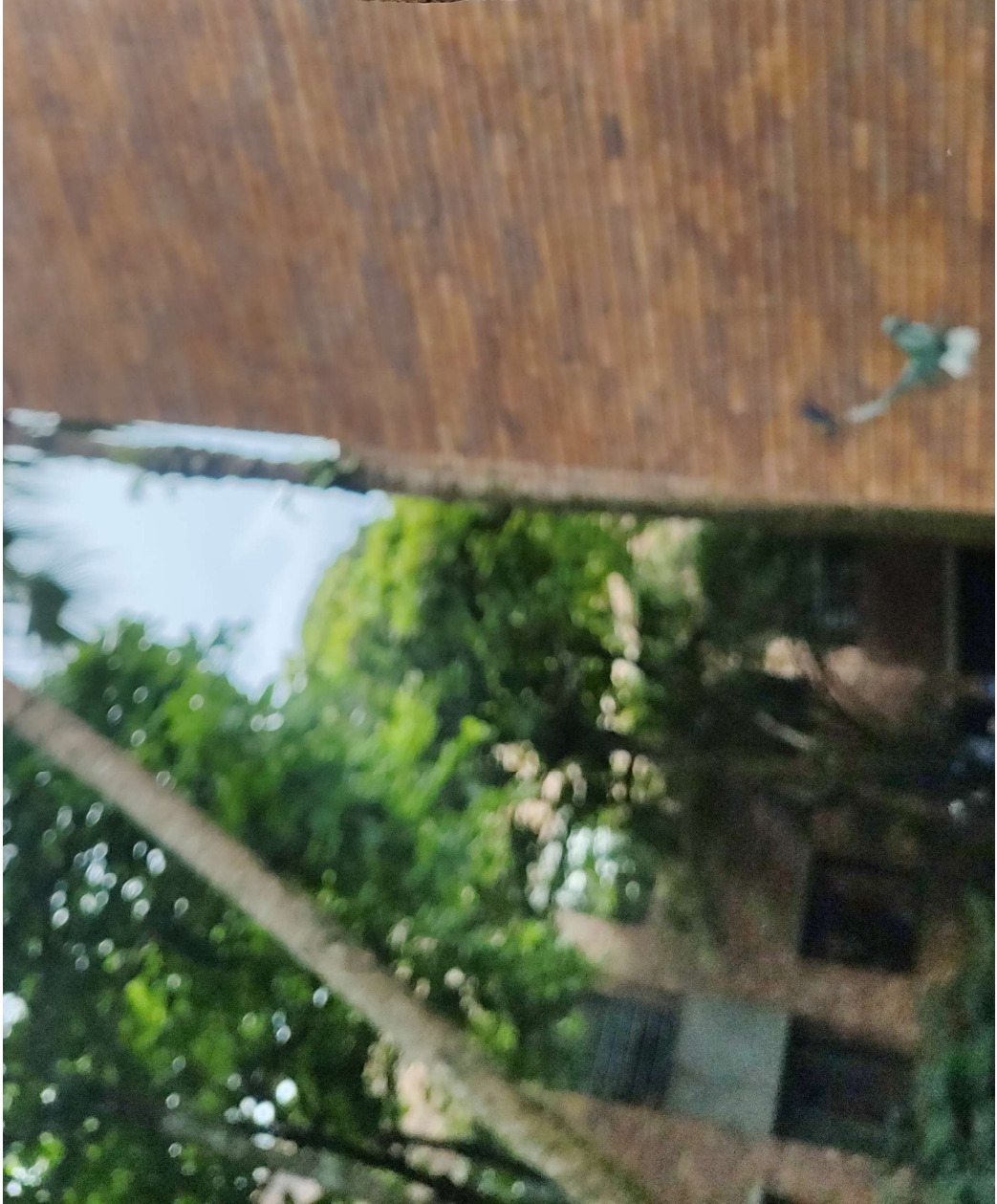












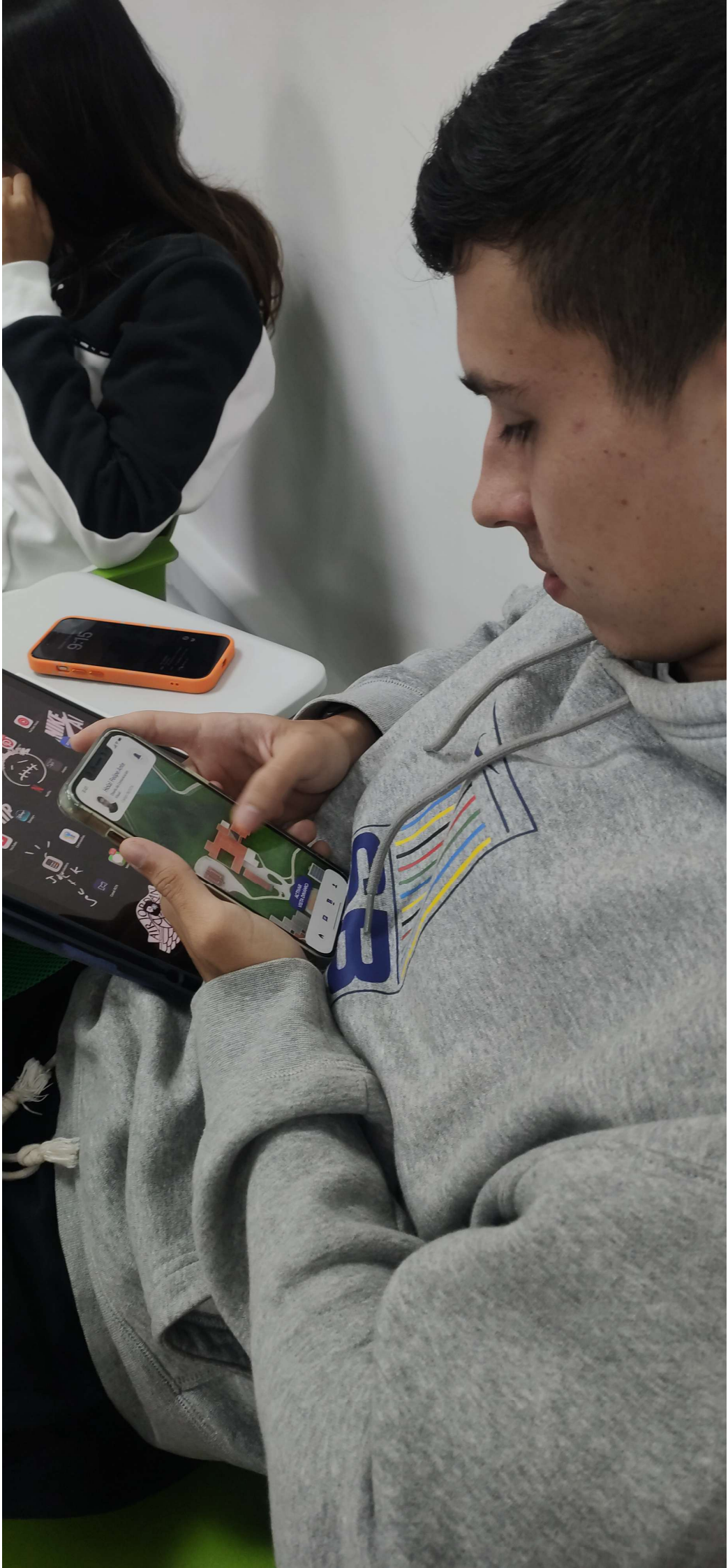
















SALIDA

ESTABLE ESTACION
DE EMERGENCIAS
FIRE 911

Salida personal
estacionada
en cualquier momento
para salir.



SOLD PERSONAL
AUTORIZADO
CORTE LASER



Sala Mac 2

PROHIBIDO
CONSUMIR
ALIMENTOS
EN LOS
SALONES

31 MAR - 30 ABR

ABRIMOS CONVOCATORIA

¡Votad los salones!

¡Te estaremos esperando!

Síguenos en







Sala Mac 1

PROHIBIDO
CONSUMIR
ALIMENTOS
EN LOS
SALONES

Borrado de Perfiles
Todos los sábados

Taller de Planimetría

Procesos de Creación y Difusión



Universidad del Cauca

La Plaza Alfonso López, un eco de sabores y memoria de ciudad.

Esta exposición es una invitación a descubrir la tradición caucana desde 1959. Ubicada bajo el emblemático puente de Alarcón, la plaza muestra un resurgimiento para articular de la salta y un reflejo de sabores auténticos. A través de un mercado tradicional, revelando su alma como un archivo vivo de historias y legados.

El proyecto del semillero Tupa se manifiesta en una diversidad de miradas en una "caba temporal" invita a una experiencia profunda, elevando la memoria y el conocimiento. El prototipo, una estructura y un espacio con personalidad propia.

Resistencia, fuerza e imaginación. Cada sonido, cada sabor, cada tradición, cada historia son más que platos: son historias que se resisten. En un mundo que busca preservar nuestra identidad, cada plato es un acto de resistencia. Un acto de preservar nuestra memoria y nuestros sabores. Un acto de resistencia.

El proyecto del semillero Tupa se manifiesta en una diversidad de miradas en una "caba temporal" invita a una experiencia profunda, elevando la memoria y el conocimiento. El prototipo, una estructura y un espacio con personalidad propia.



Laboratorio Bioclimatica

PROHIBIDO
CONSUMIR
ALIMENTOS
EN LOS
SALONES

HALE



SALIDA

UNIVERSITY OF
BUENOS AIRES

Las Acacias



3

Taller de Arquitectura del 3.1 - 3.4



← Taller de Dibujo

← Taller de Pintura

← Taller de Grabado

← Taller de Diseño Básico

→ Baños



2

Taller de Maquetas del 2.1 - 2.4



← Laboratorio de Bioclimática

← Salas de Cómputo 1 y 2

← Laboratorio de Fabricación Digital

→ Baños



1

← Carrera de Artes Visuales

← Carrera de Arquitectura

← Carrera de Diseño de Comunicación Visual

← Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño

Taller de Planimetría



Taller de Maquetas



→ Baños



Lab. Fabricación Digital




**SOMOS
TODOS**
Diseño de
Comunicación
Visual
Proceso de
autoevaluación
con miras a la
reacreditación
de alta calidad.


Francy Liliana Ipia Pinzón

**Auxiliar de Laboratorio
Facultad de Creación y Hábitat**

Oscar Andrés Delgado Gómez

**Laboratorista
Facultad de Creación y Hábitat**



















9:41



Bienvenido/a a JaveGo

Que bueno verte de nuevo. Inicia sesión para comenzar a explorar la Javeriana Cali

Dirección de correo electrónico

Email

Contraseña

Contraseña



[¿Olvide la contraseña?](#)

Iniciar Sesión

Otro método





















Jave

Navegación intuitiva

Creada por: DC
Enfasis: Diseño de



para tu vida javeriana

AV Andrés Felipe Ante Cubillos
Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

9:41



Método de Pago

Seleccione método de pago



Google Pay



Apple Pay



Paypal



Tarjeta débito/crédito



Visa Pay



Efectivo



Confirmar





Jave



IHS
Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



Jave



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



9:41



Hola! Felipe Ante

Diseño de Comunicación Visual

Codigo: 8970774



Otros Mapas ▾

Parqueadero Cañasgordas

Disponibles 60

Ocupados 140

DESACTIVAR
VISTA DINÁMICA



Jave

Navegación intuitiva para tu vida javeriana

Director: José Rafael González Díaz, Ph. D.

Presentado por: **Andrés Felipe Ante Cubillos**
Énfasis: Diseño de Identidad Corporativa y Marca
& Diseño de Empaques

**PROYECTO AVANZADO DE DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL
2025-1**



**SOMOS
TODOS**

Descarga nuestra nueva app

Jave

- Geolocalización y Navegación Interactiva
- Integración de Recursos Universitarios
- Notificaciones Personalizadas
- Interactividad Sensorial (Diseño Inclusivo)
- Pagos y Reservas

Disponible en:



Descarga nuestra nueva app

Jave

- Geolocalización y Navegación Interactiva
- Integración de Recursos Universitarios
- Notificaciones Personalizadas
- Interactividad Sensorial (Diseño Inclusivo)
- Pagos y Reservas

Disponible en:

Google Play App Store



UNIVERSIDAD
JAVERIANA

OPPOR

TU

N

DAD

PALABRAS CLAVE

Diseño Experiencial: Metodología que se centra en crear interacciones significativas y memorables entre el usuario y un servicio, considerando aspectos emocionales, funcionales y sensoriales.

NeoJaveriano: Estudiante de reciente ingreso a la Pontificia Universidad Javeriana Cali, que se encuentra en proceso de adaptación durante sus primeros tres semestres académicos.

Adaptación: Proceso de integración y ajuste que experimenta el estudiante al transitar de la vida escolar a la universitaria, incluyendo aspectos académicos, sociales y administrativos.

Sentido: Capacidad de comprender y navegar el entorno universitario de manera significativa, desarrollando pertenencia y conexión con la institución.

Vida Universitaria: Experiencia integral que abarca tanto los aspectos académicos como las dinámicas sociales, culturales y administrativas dentro del ecosistema universitario javeriano.





PADCV

2025-I

Jave

Intuitive navigation for your Javeriana life

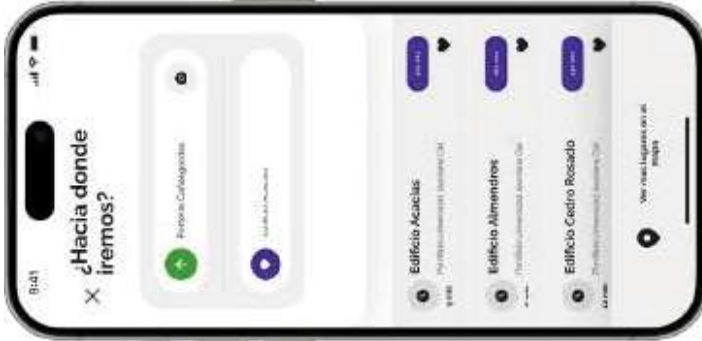
Director: José Rafael González Díaz, Ph. D.

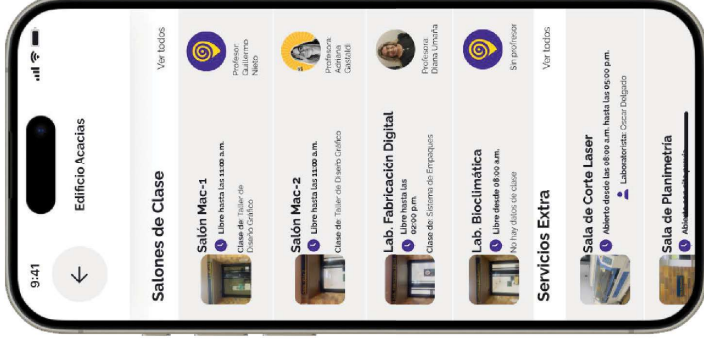
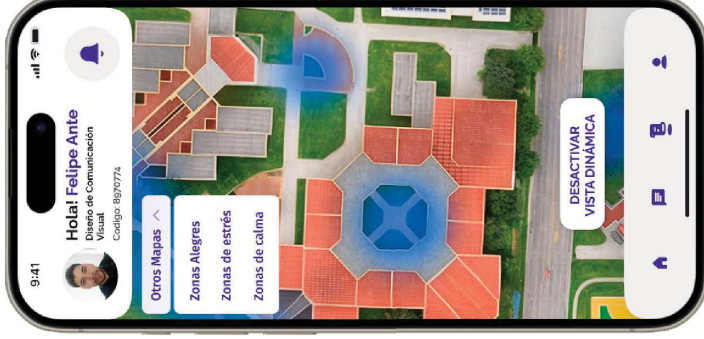
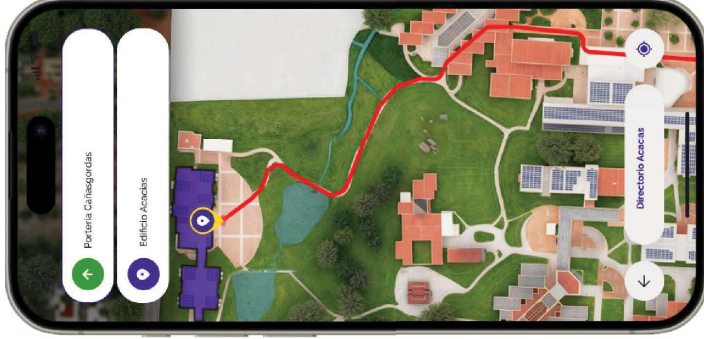
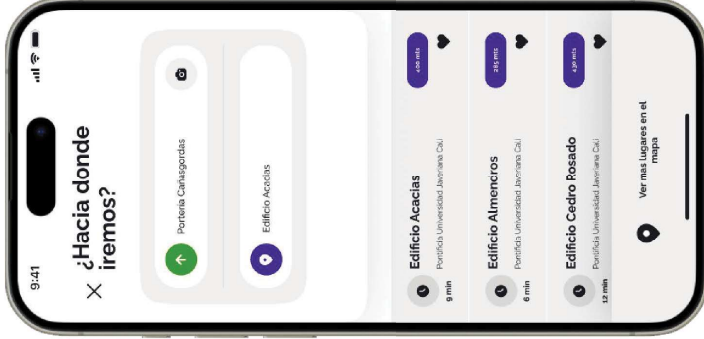
Presented by:: Andrés Felipe Ante Cubillos

Emphasis: Corporate Identity and Brand Design
& Packaging Design

ADVANCED VISUAL COMMUNICATION DESIGN PROJECT







DAWAX

por: Andrés Felipe Arte Cubillos



Facultad de Creación y Hábitat
Departamento de Arte, Arquitectura
y Diseño

Proyecto Avanzado
Diseño de Comunicación Visual
2025-I

Énfasis
Diseño de identidad corporativa
y marca.
Diseño de empaques

Asesor de proyecto
José Rafael González

TEMA

**Estrategia de Comunicación Experiencial
para la integración de estudiantes recién
ingresados a la vida universitaria.**



PROBLEMÁTICA

La Pontificia Universidad Javeriana Cali enfrenta un desafío significativo en la adaptación de sus estudiantes neojaverianos, evidenciado por la carencia de un sistema integrado de onboarding digital y la fragmentación de sus servicios digitales.

Los datos revelan que el 74% de los estudiantes depende principalmente de una sola plataforma, mientras que el 80% preferiría una solución digital unificada, situación que se refleja en que solo el 17% de los neojaverianos se muestra muy satisfecho con su proceso de adaptación actual.

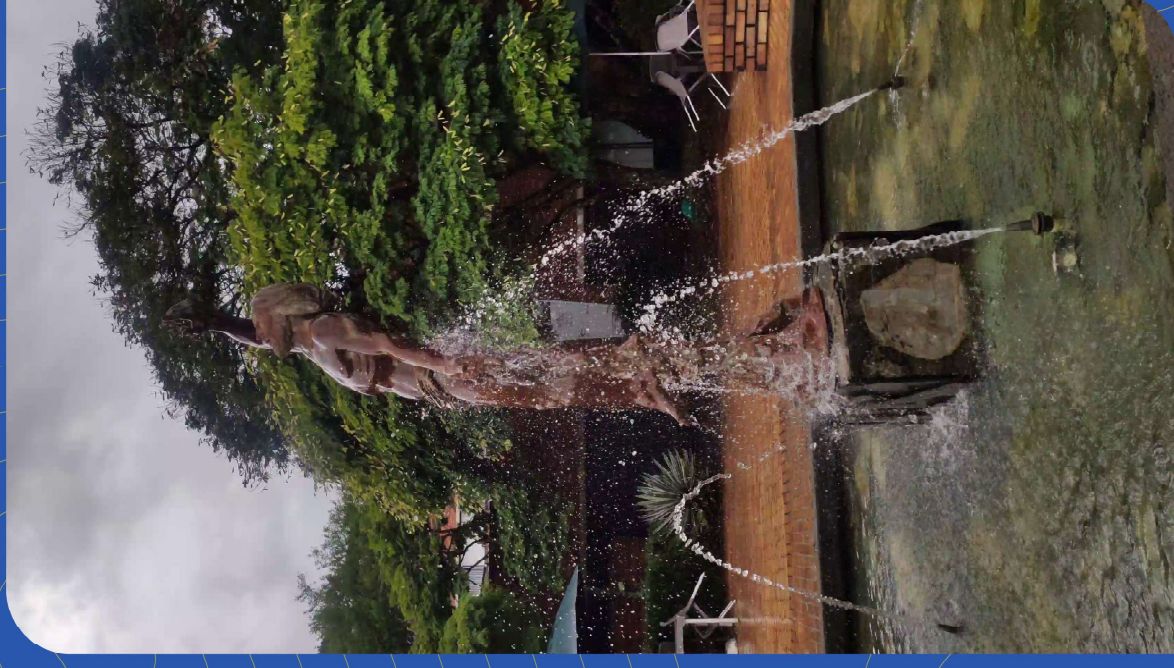
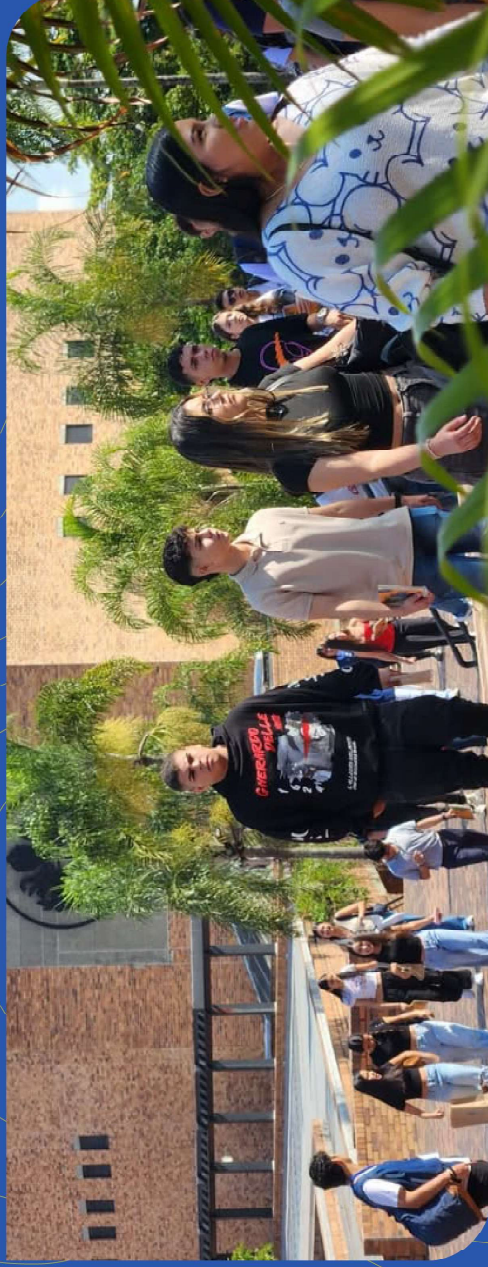


PC SOMOS
TODOS

CREACIÓN
Y HÁBITAT

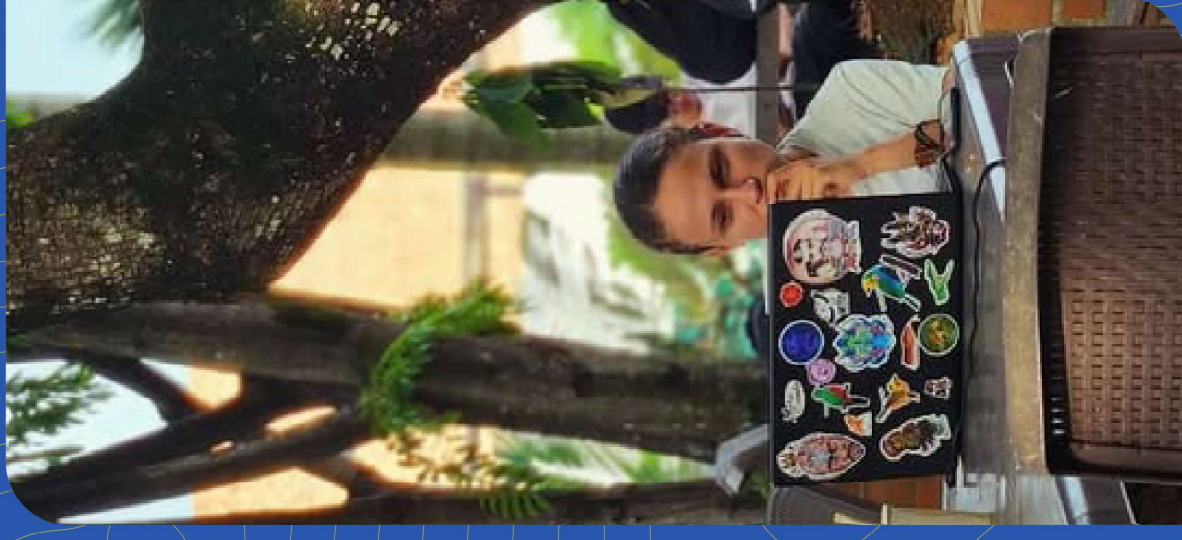
OBJETIVO GENERAL

- Proponer una estrategia mediante un proceso de diseño de experiencias para el fortalecimiento de procesos de adaptación de los/las neojaverianos/as en la Pontificia Universidad Javeriana Cali.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- **Analizar** las experiencias, necesidades y pain points de los estudiantes neojaverianos durante su proceso de adaptación a la vida universitaria mediante herramientas de investigación centrada en el usuario para la comprensión de las características de sus comportamientos.
- **Diseñar** una estrategia de comunicación experiencial mediante recursos interactivos y digitales para la integración de los neojaverianos al ecosistema universitario.
- **Validar** la efectividad del prototipo propuesto a través de pruebas de usabilidad y medición de engagement en un entorno controlado para su posterior implementación.



METODOLOGÍA (D.C.U.)

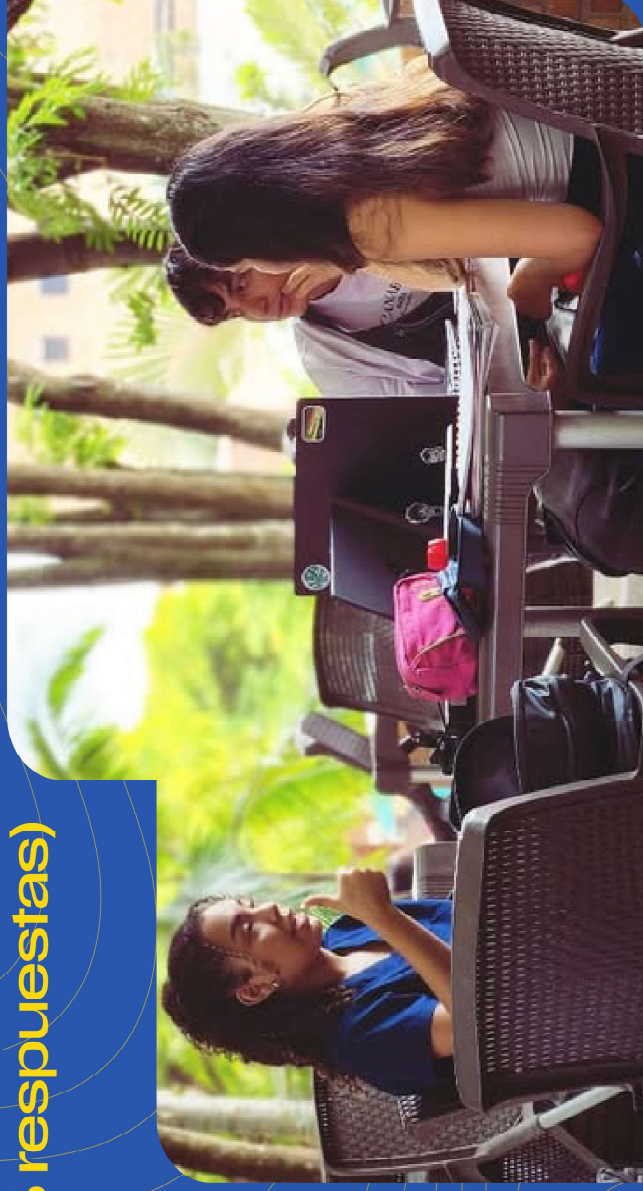
- **FASE DE INVESTIGACIÓN Y COMPRENSIÓN (OEI):**

- **Investigación Cualitativa:**

- Encuestas (ya realizadas, 106 respuestas)
- Entrevistas a neojaverianos
- Grupos focales
- Observación etnográfica
- Shadowing de neojaveriano

- **Síntesis y Análisis:**

- Customer Journey Maps
- Mapas de empatía
- Buyer Personas
- Matrices de insights
- Análisis de afinidad



METODOLOGÍA (D.C.U.)

- FASE DE DISEÑO EXPERIENCIAL (OE2):
- **Ideación y conceptualización:**
- Diseño de la Narrativa (Storytelling)
- Diseño de la Interacción
- Mapa de oferta y mapa de sistema
- Sketching y wireframing
- Arquitectura de información

- **Diseño Visual:**

- Style Guide
- UI Kit y mockups
- Design System

- **Desarrollo de Interacciones**

- Prototipado y pruebas iniciales
- Motion Design
- Responsive Design



METODOLOGÍA (D.O.U.)

- **FASE DE VALIDACIÓN E ITERACIÓN (OES):**
- **Pruebas de Usabilidad:**
 - Apuntes de testeo
 - Test de usuarios
- **Evaluación de Engagement:**
 - Análisis de métricas
 - Encuestas de satisfacción
- **Iteración y optimización:**
 - Sprints de mejora
 - Focus groups de validación
 - Refinamiento de prototipos
 - Entrega



ALIADO

El proyecto tiene como aliado principal a la Pontificia Universidad Javeriana Cali, con acercamientos iniciales realizados con la oficina de promoción institucional y la oficina de gestión estudiantil.



USUARIO

Los usuarios principales son los estudiantes de primer a tercer semestre académico (NeoJaverianos), una población significativa que requiere apoyo durante su transición universitaria.



SAFAX

por: Andrés Felipe Ante Cubillos

Facultad de Creación y Hábitat
Departamento de Arte, Arquitectura
y Diseño

Proyecto Avanzado
Diseño de Comunicación Visual
2025-I

Énfasis
Diseño de identidad corporativa
y marca.
Diseño de empaques

Asesor de proyecto
Jose Rafael Gonzalez



REFERENCIAS

Referencias académicas y metodológicas:

- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books. Respalda la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU)
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond* (2nd Edition). New Riders. Fundamenta el enfoque de diseño de experiencia de usuario
- Tinto, V. (2020). Through the Eyes of Students. *Journal of College Student Retention: Research, Theory & Practice*, 22(3), 319-343. Soporta la importancia de la adaptación estudiantil en el primer año

Referencias de datos:

- Encuesta "Adaptación a la Vida Universitaria Javeriana" (2024)
- <https://forms.gle/yztLLd3z9KQmud2T9>

106 respuestas de estudiantes javerianos
61% reporta incertidumbre significativa
74% depende principalmente de Brightspace
17% muy satisfecho con el proceso de adaptación
80% prefiere medios digitales para recibir información

- Sistema para la Prevención de la Deserción de la Educación Superior [SPADIES]. (2022). Estadísticas de deserción y permanencia en educación superior. Ministerio de Educación Nacional. Datos de deserción y permanencia estudiantil
- Mayhew, M. J., Rockenbach, A. N., Bowman, N. A., Seifert, T. A., & Wolniak, G. C. (2016). *How college affects students: 21st century evidence that higher education works*. John Wiley & Sons. Evidencia sobre la importancia del proceso de adaptación universitaria



SOMOS
TODOS

9:41



Hola! **Felipe Ante**

Diseño de Comunicación
Visual

Código: 8970774



Agrega tu destino



¿Dónde estas?



¿Hacia donde iremos?

Trazar ruta

Restablecer

Últimos desplazamientos

[Ver todos](#)



Abril 20, 06:48 a.m.



Portería Cañasgordas

Desde

Tiempo

04:06 min.



Edificio Palmas

Destino

Distancia

187 mts















99%

99%



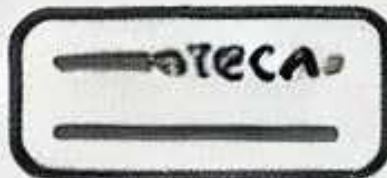
Felipe Ante



donde iremos hoy?



Acacias



A Casa



A Casa



Ver Mapa del Campus?

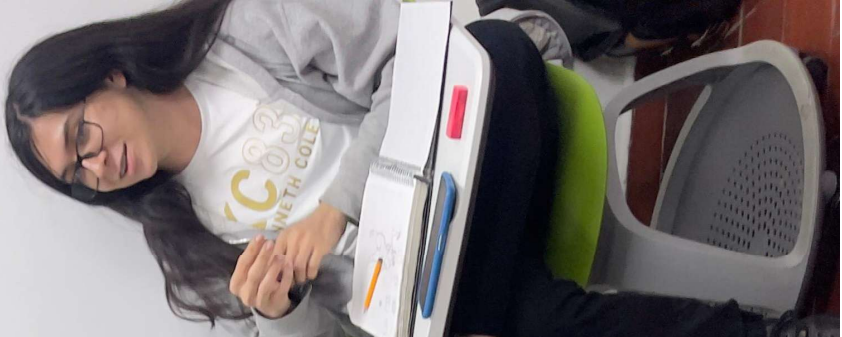


DISEÑO GRÁFICO
ADRIANA GASTALDI



































SALIDA

UNIVERSITY OF
BUENOS AIRES







Sala Mac 2

PROHIBIDO
CONSUMIR
ALIMENTOS
EN LOS
SALONES

31 MAR - 30 ABR

ABRIMOS CONVOCATORIA

¡Votare de cabecera!

¡Te estaremos esperando!

Síguenos en



Sala Mac 1

PROHIBIDO
CONSUMIR
ALIMENTOS
EN LOS
SALONES

Borrado de Perfiles


Todos los sábados





Lap. Fabricación Digital




SOMOS
TODOS
Diseño de
Comunicación
Visual
Proceso de
actualización
con miras a la
reafirmación
de alta calidad.



Laboratorio Bioclimática



PROHIBIDO
CONSUMIR
ALIMENTOS
EN LOS
SALONES

HALE







Las Acacias



Las Acacias



3

Taller de Arquitectura del 3.1 - 3.4



← Taller de Dibujo

← Taller de Pintura

← Taller de Grabado

← Taller de Diseño Básico

→ Baños



2

Taller de Maquetas del 2.1 - 2.4



← Laboratorio de Bioclimática

← Salas de Cómputo 1 y 2

← Laboratorio de Fabricación Digital

→ Baños



1

← Carrera de Artes Visuales

← Carrera de Arquitectura

← Carrera de Diseño de Comunicación Visual

← Departamento de Arte, Arquitectura y Diseño

Taller de Planimetría



Taller de Maquetas



→ Baños

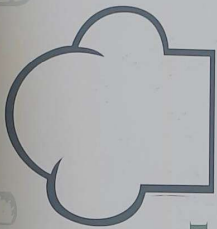




SALAD & WRAPS

BELETTE'S

EST 1998



Francy Liliana Ipia Pinzón

**Auxiliar de Laboratorio
Facultad de Creación y Hábitat**

Oscar Andrés Delgado Gómez

**Laboratorista
Facultad de Creación y Hábitat**

