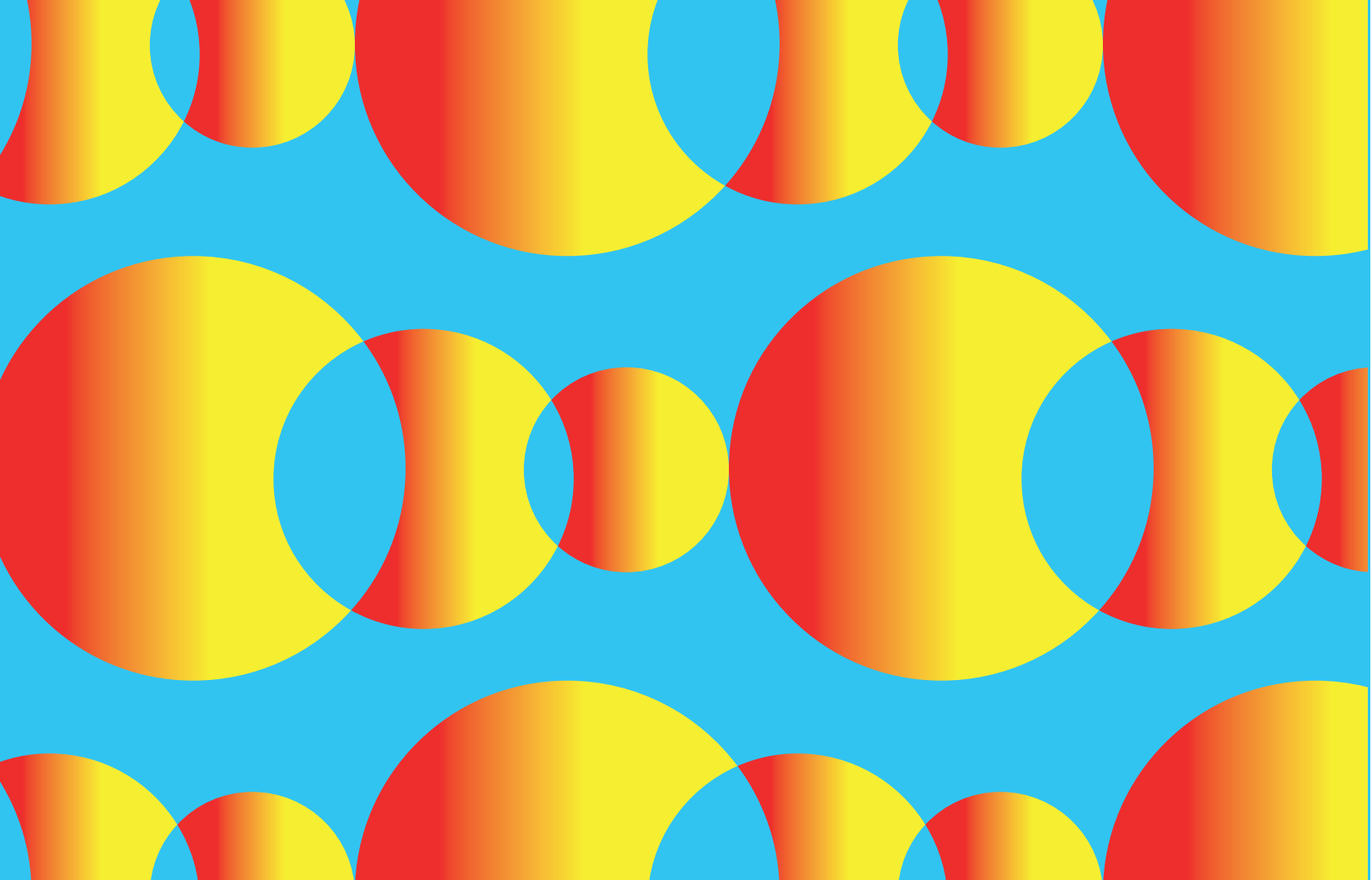




4 CICLOS





Proyecto Avanzado de DCV

4 CICLOS

Autora

Maria Paula Moscoso



Pontificia Universidad Javeriana Cali
Facultad de Creación y Hábitat
Diseño de Comunicación Visual

Fecha de realización: Noviembre 2025

2025 María Paula Moscoso

Todos los derechos reservados
Documento investigativo y creativo de 4 Ciclos

Proyecto de Grado en Diseño de Comunicación Visual,
Pontificia Universidad Javeriana Cali

Texto, diagramación e ilustración
María Paula Moscoso

Asesor
Carlos Dussan

Realizado en Cali, Co

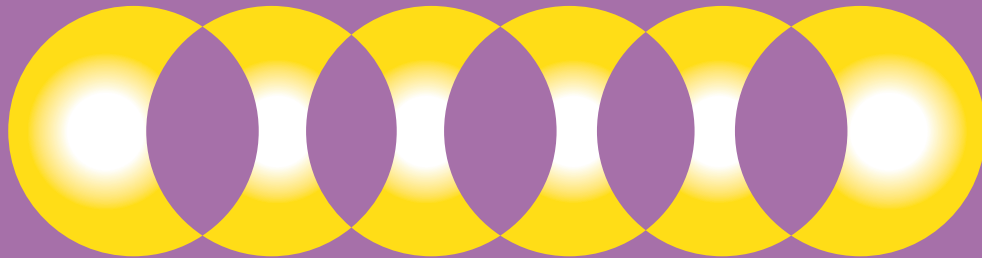
Todo el contenido del proyecto 4 Ciclos, ideas, textos, piezas gráficas, plantillas, material didáctico, nombre del sistema, dinámicas, metodología y demás componentes, constituye propiedad intelectual del autor.

Su reproducción, transformación, almacenamiento o distribución total o parcial por cualquier medio está prohibida sin autorización previa y por escrito.



AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios y a la Virgen de Guadalupe por acompañarme, darme fuerza y claridad en cada etapa de este camino. A mis padres y a mi familia, por su amor incondicional, su apoyo constante y por creer siempre en mí. A mis amigas y amigos, por estar presentes, escucharme y motivarme cuando más lo necesitaba. A mis profesores, por compartir su conocimiento, su guía y su paciencia durante el desarrollo de esta propuesta. Y, finalmente, a todas las personas que, de una u otra manera, hicieron parte de este hermoso proyecto y lo hicieron posible.



CONTENIDO

Justificación	5
Objetivo General	6
Objetivos específicos	7
Usuario	8
Mapa sistema	9
Experto	10
Encuesta	11
Requerimientos diseño	12
4 CICLOS	13-16
Proceso	17-18
Validación	19
Validación2	20-21
Conclusiones	22
Referencias	23

A decorative border of teal circles surrounds the text. The border consists of 18 circles arranged in a rectangular frame. The top and bottom edges each have five circles, and the left and right edges each have four circles. The circles are arranged in an alternating pattern of concentric rings and solid colors.

JUSTIFICACIÓN

En los proyectos de diseño persiste una falta de conexión entre el análisis del diseñador y las necesidades/percepciones reales del cliente/usuario, lo que genera decisiones poco alineadas, retrabajos y entregables que no cumplen;según Céspedes (2023), “con frecuencia, algunos creativos tendemos a tener problemas en el momento de realizar tareas administrativas y de gestión, las cuales son vitales a la hora de planear y llevar a cabo cualquier actividad o proyecto relacionado con el Diseño” .(p. 27)

En consecuencia, se justifica desarrollar una metodología híbrida que integre PHVA con Design Thinking para estandarizar planificación, ejecución y verificación mediante criterios medibles y herramientas prácticas (métodos, listas de chequeos y plantillas), ayudando con la reducción de retrabajos y mejora continua de la experiencia.



OBJETIVO GENERAL

Diseñar, una herramienta para la gestión de proyectos en diseño mediante la síntesis de las metodologías PHVA Y DESIGN THINKING. Validada por estudiantes de sexto a octavo semestre de DCV de la Universidad Javeriana Cali



OBJETIVOS ESPECÍFICOS



1

Analizar ambas metodologías (PHVA Y DESIGN THINKING) ver como se pueden complementarse cada una para el mejoramiento de la gestión de diseño en los proyectos.



2

Definir las etapas de la metodología Híbrida para estructurar la herramienta de gestión .



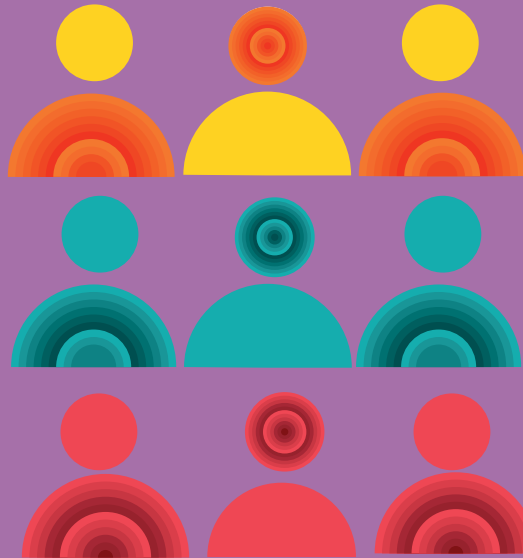
3

Validar la metodología híbrida con estudiantes de 6 y 8 de DCV en la Javeriana Cali

USUARIO

Perfil 1

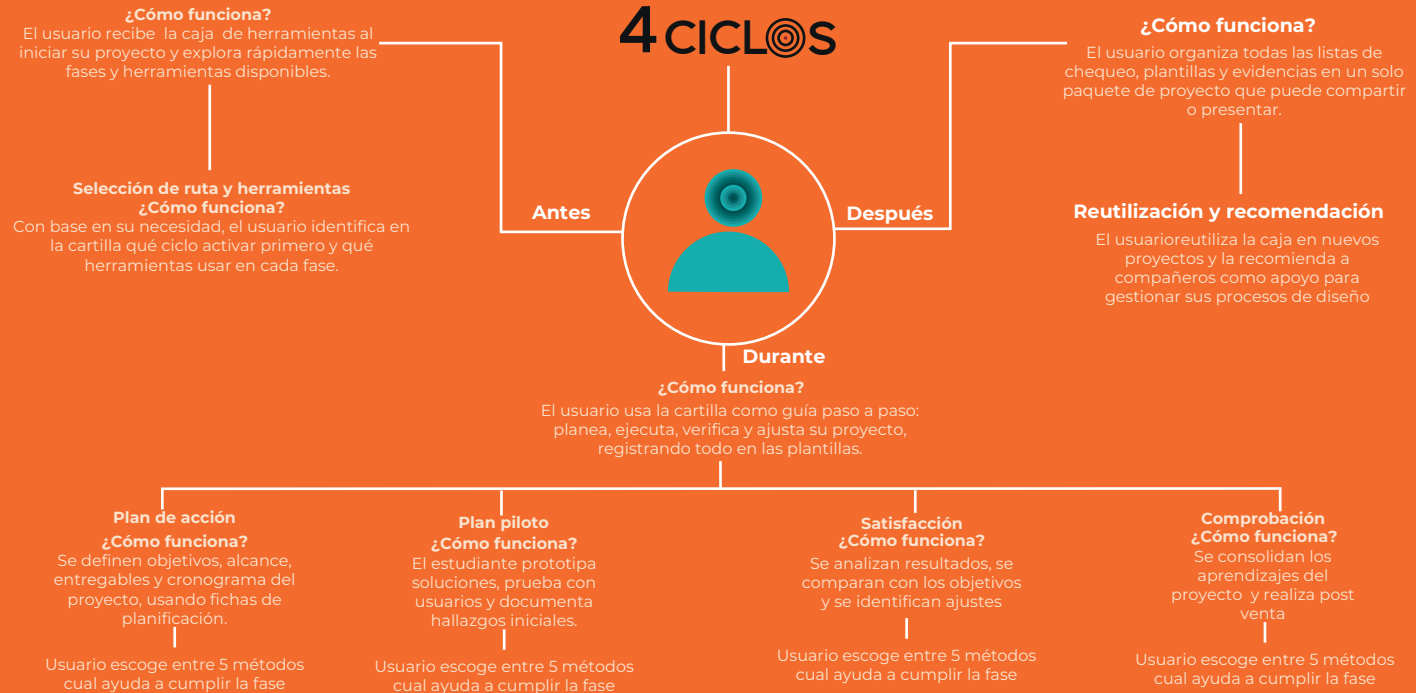
Estudiante de sexto semestre de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali. Edad Promedio: 20 años. Presentan interés en la gestión, planificación y seguimiento de proyectos de diseño



Perfil 2

Estudiante de octavo semestre de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana Cali. Edad Promedio: 23 años. Motivados por emprender y conformar una agencia de diseño al finalizar su formación académica

MAPA SISTEMA



EXPERTO

Paulo Ledesma



- Director Creativo de Agencia de Branding VELOVE
- Se realizó una entrevista a profundidad el 20 de agosto

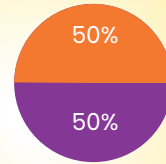
Conclusiones

Estandarización del proceso de diseño para resultados únicos: La empresa ha logrado estandarizar su proceso de diseño, no para producir resultados genéricos, sino para asegurar que cada cliente reciba una respuesta única y una identidad propia. Esto se consigue mediante un proceso proyectual gestionado con un software, que desglosa el trabajo en grupos de tareas y pasos estandarizados, desde la cotización hasta la entrega final y la facturación

ENCUESTA

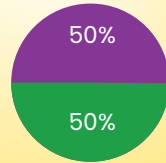
Se realizó una encuesta a directores de Agencias de diseño en la ciudad de Cali

● ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrenta su agencia al gestionar proyectos de diseño con los clientes?



- La comunicación con el cliente
- Dificultad para medir resultado

● En caso de que no usen metodologías, ¿cuáles son las principales razones?



- Quita mucho tiempo del proceso de diseño
- El desarrollo fue necesario porque notamos poca sostenibilidad en métodos como el Design Thinking o el pensamiento puramente sistemático



REQUERIMIENTO DE DISEÑO

EC

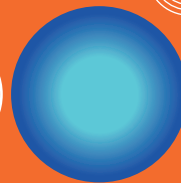
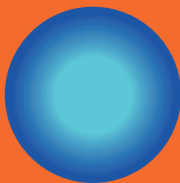
- Ilustración y diagramas como lenguaje central.
- Sistema de íconos para cada ciclo y tipo de tarea.
- Paleta cromática que diferencia fases y estados del proyecto. plantillas y lista de chequeo impresas para registrar decisiones
- Tipografía clara y legible para aula y pantalla.
- Nombre del sistema en todas las piezas.

FO

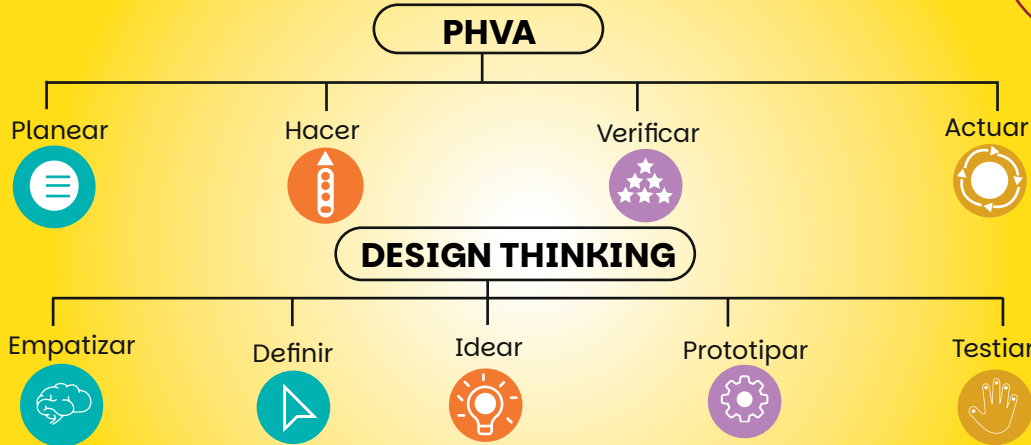
- Secuencia de trabajo guiada por los 4 ciclos del método.
- Trabajo para llenar tableros y tomar decisiones.
- Momentos individuales para reflexión y autoevaluación.
- Construcción de la ruta del proyecto.
- Uso de lapices y stickers para mover tareas.
- Espacios de coevaluación con cliente / validación con el usuario.

TP

- Uso del sistema desde el inicio hasta el cierre del proyecto
- Actividad de lista de chequeo para verificación de cada fase
- Sesiones de taller más largas para planear, prototipar y ajustar Revisiones periódicas (proyecto / por entregable)
- Caja de herramientas reutilizable entre proyectos



4 CICLOS



PHVA

Objetivo permitir a las organizaciones gestionar y optimizar sus procesos de forma sistemática, garantizando mayor eficiencia, calidad y mejora constante.



DESIGN THINKING

Metodología de innovación centrada en las personas, que se basa en la empatía con el usuario, la definición clara de problemas, y la generación creativa de ideas.



● Es un proceso cíclico: si en alguna fase no se cumplen los objetivos, el proceso no continúa y vuelve a comenzar desde la Fase 0 (Plan de acción) para replantear y ajustar el proyecto.

TIPOGRAFÍA

Parkinsans

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

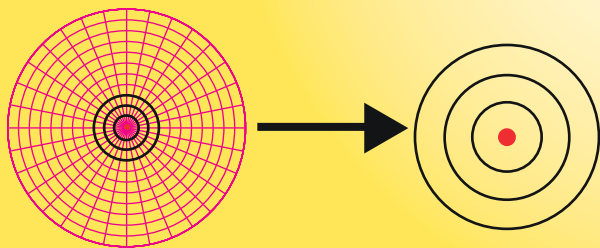
Dyson Sans Modern Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

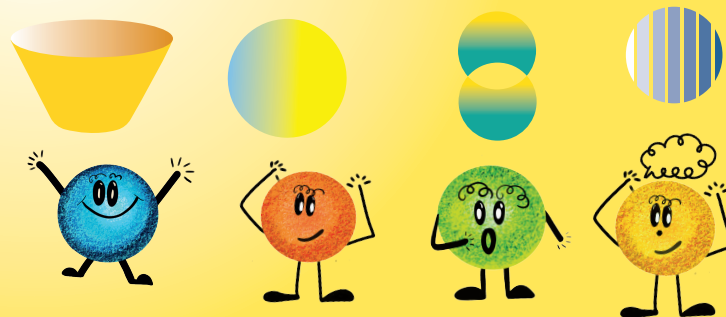
PALETA DE COLORES

C:0% M:16% Y:92% k:0% R:249 G:213 B:72 #f9d548	C:28% M:55% Y:0% k:0% R:182 G:136 B:183 #b688b7	C:76% M:8% Y:34% k:0% R:75 G:165 B:172 #4bc5ac	C:0% M:66% Y:91% k:0% R:222 G:120 B:58 #de783a	C:0% M:66% Y:91% k:0% R:222 G:120 B:58 #de783a	C:2% M:0% Y:45% k:0% R:253 G:245 B:176 #fd5b0
---	--	---	---	---	--

RETÍCULA



ELEMENTOS GRÁFICOS



4 CICLOS

En cada fase, el usuario dispone de cinco métodos y una lista de chequeo de cierre que asegura el cumplimiento de los objetivos.

El sistema ofrece plantillas para registrar hallazgos y decisiones, dejando un registro para la mejora continua.



Cada usuario construye su propia ruta siguiendo cuatro fases: Plan de acción, Plan piloto, Comprobación y Satisfacción.

Como servicio, facilita la ejecución guiada de proyectos mediante instrucciones claras y un camino, centrado en objetivos y validaciones.

PROCESO

Boceto



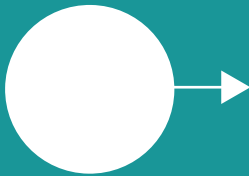
Prototipo 1



Final



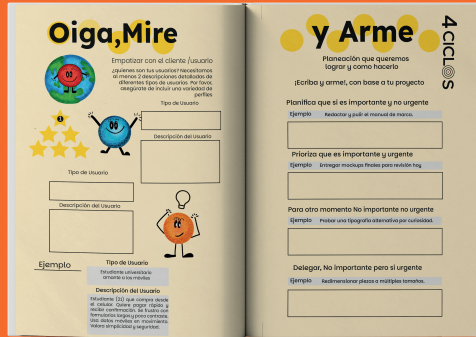
¿Por qué la línea gráfica está representada con círculos?



Se eligió la forma de círculos porque representan un ciclo continuo: un proceso que siempre busca la mejora y, al terminar, vuelve a comenzar. Por lo tanto, la gráfica busca comunicar esa idea de mejoramiento constante y repetición del ciclo.

Plantillas

Se incluyen plantillas para dibujar, escribir y pegar stickers, de modo que el usuario documente el proceso de manera interactiva.



Listas de Chequeo

Listas de Chequeo Estas listas aseguran el cumplimiento de cada fase y el avance continuo del proyecto.



Métodos por fase

Cada usuario puede seleccionar los métodos para alcanzar los objetivos específicos de cada fase.



VALIDACIÓN 1

Se realizó la validación con usuarios el lunes 20 de octubre con 30 estudiantes de Diseño de Comunicación Visual, durante la clase de Empresa de Diseño.



Conclusiones

- El 100 % considera que la cartilla es útil (niveles 4 y 5) y más del 90 % la recomendaría a un compañero, lo que muestra una alta aceptación de la propuesta y potencial para que se implemente como recurso de apoyo en otros cursos de proyectos.
- El 83 % entiende para qué sirve la caja de herramientas, aún hay un grupo que no lo ve claro, lo que indica la necesidad de reforzar las instrucciones de uso y la explicación de cada herramienta.

VALIDACIÓN 2

Durante la semana del 15 al 22 de noviembre se realizó una entrevista a 5 estudiantes seleccionados de la carrera DCV para realizar una validación sobre el proyecto 4 Ciclos.



Juana sandoval

Estudiante DCV

“Todo es simple como de intuir. Me gusta mucho las partes donde puedo completar como las tareas o puedo pensármela bien”



Maria Camila Ceron

Estudiante DCV

“La considero muy útil porque a veces uno no sabe cómo validar los diseños; sí, la recomendaría mucho porque hoy en día faltan muchas herramientas como esa”



Nicolas Patiño

Estudiante DCV

“Me parece que manejas una paleta de color muy clara, muy como potente, que ayuda a conectar mucho con los estudiantes y encima me parece una herramienta que la necesitábamos mucho, que sí es un buen recurso para los diseñadores de ese semestre o que están terminando la carrera.”

VALIDACIÓN 2



Juliana Casasfranco

Estudiante DCV

“Me parece muy interesante cómo abordaste los dos temas: la parte administrativa y la parte de diseño. Además, lograste hacerlos interactivos y, en general, muy útiles.”



Sebastian Lerma

Estudiante DCV

“Muy interesante como de pronto abordar estas fases de una forma más simplificada y también como más interesante al ser mixta, sino que también me parece bastante dinámica”

CONCLUSIONES

- 1** En conjunto, el proyecto demostró que una metodología híbrida, traducida en una caja de herramientas visual, puede mejorar la forma en que los estudiantes planifican, ejecutan y evalúan sus proyectos de diseño.
- 2** La validación con estudiantes confirmó su utilidad pedagógica, las pruebas con usuarios mostraron que la metodología ayuda a organizar mejor el tiempo, clarificar objetivos, repartir tareas y entender en qué etapa va el proyecto.
- 3** La integración PHVA + Design Thinking + 4 Ciclos es viable y complementaria. La propuesta de metodología híbrida demostró que es posible articular la lógica secuencial y de mejora continua del PHVA con la mirada empática y exploratoria del Design Thinking, organizada en cuatro ciclos que ordenan el proyecto desde la comprensión del problema hasta la evaluación de resultados.

REFERENTES

Hanington, B., & Martin, B. (2019). Universal methods of design expanded and revised: 125 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. Rockport Publishers

Design Thinking en Español. (s. f.). Técnicas de innovación. Design Thinking en Español. Recuperado el 20 de noviembre de 2025, de <https://designthinking.es/tecnicas-de-innovacion/>

IDEO. (2012). Design thinking para educadores: Set de herramientas (2.^a ed.) (Educarchile, Trad.). IDEO. https://www.educarchile.cl/sites/default/files/2019-10/Design_Thinking_para_Educadores.pdf

Agudelo, N., & Lleras, S. (2014). Herramientas para el diseño centrado en el usuario (Herramientas para El Salón). Ediciones Uniandes, Universidad de los Andes.

REFERENTES

Silva, G. D. E., Zancul, E. de S., & Oliveira, M. S. (2020, noviembre). Comparative framework of models of Design Thinking process. En Proceedings of the XXVII Simpósio de Engenharia de Produção (SIMPEP 2020): Economia Circular e Suas Interfaces com a Engenharia de Produção (pp. 1-14). Bauru, SP, Brasil. ResearchGate.
https://www.researchgate.net/publication/347256559_Comparative_framework_of_models_of_Design_Thinking_process

Ciclo planificar, hacer, verificar, actuar (PHVA). (s. f.). Ciclo planificar, hacer, verificar, actuar (PHVA) [Presentación de diapositivas]. Scribd. Recuperado el 5 de agosto de 2025, de <https://www.scribd.com/presentation/712801911/Ciclo-Planificar-Hacer-Verificar-Actuar-PHVA>

Céspedes Mora, I. (2023). Negocios, gestión & diseño [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana Cali]. Repositorio Institucional Vitela.
<https://vitela.javerianacali.edu.co/server/api/core/bitstreams/7eaef6da-9150-47aa-8e39-5ce91e1246be/content>

