

**MEMORIA
DEL INTERIOR,
A LA ESCENA**



**MARÍA PAULA
ORDÓÑEZ MORA
PDG 2026-1**

Fecha de realización: Mayo 2026

©2026 María Paula Ordóñez Mora
Todos los derechos reservados

Documento investigativo y creativo de Del interior, a la escena. Estrategia de comunicación visual narrativa, basada en una experiencia interactiva y sensorial, que traduce el proceso formativo del programa Tecnología en Danza y Artes del Movimiento.

Texto, diagramación e ilustración

María Paula Ordóñez Mora

Asesora

Paola Andrea Cano Molina

Realizado en Cali, Colombia

Todo el contenido de este proyecto, incluyendo el folleto narrativo ilustrado, tarjetas, mapa corporal, stickers, videos, tangrams, medallas, instructivo de la experiencia, ilustraciones y diagramación, constituye propiedad intelectual de la autora.

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













Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

MARÍA PAULA ORDÓÑEZ MORA

DIRECTORA: PAOLA CANO

**DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL – TECNOLOGÍA
EN DANZA Y ARTES DEL MOVIMIENTO**

ÍNDICE:

Tema - Justificación		1
Situación abordada		2
Objetivos		3
Perfil del aliado		4
Perfil del usuario		5
Tipologías de usuario		6
Descripción del sistema		7 - 11
Proceso creativo		12 - 16
Validación		17 - 19
Conclusiones		20
Agradecimientos		21
Referencias		22



TEMA: Diseño de una **estrategia de comunicación visual narrativa, basada en una experiencia interactiva y sensorial**, que traduce el proceso formativo del programa **Tecnología en Danza y Artes del Movimiento**.

JUSTIFICACIÓN: El programa de **Tecnología en Danza y Artes del Movimiento**, posee una propuesta pedagógica profunda basada en el pensamiento somático, donde el cuerpo es entendido como un espacio de conciencia, reflexión y transformación. Sin embargo, su comunicación actual no logra transmitir esta complejidad, **generando una desconexión entre su identidad formativa y su percepción externa**.



SITUACIÓN ABORDADA:

Existe una brecha clara entre:

Lo que el programa ES:

Una formación integral, somática, humana y expandida.

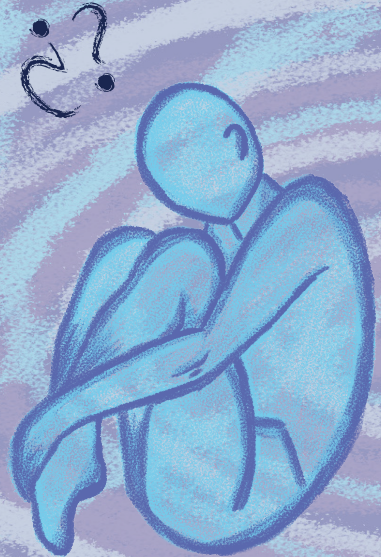
Lo que se COMUNICA:

Información académica desarticulada de la experiencia.

Esta situación se intensifica en el contexto cultural de Cali, donde la danza suele percibirse principalmente desde **enfoques recreativos o de entretenimiento, lo que restringe la comprensión de su potencial como práctica académica, reflexiva y de transformación personal.**

Además:

- Existe una comprensión limitada sobre el pénsum y el proceso formativo del programa.
- No se reconoce ampliamente el valor de esta formación, para el desarrollo personal y el ejercicio profesional.
- No existe identidad visual propia.
- La comunicación es institucional, no experiencial.



OBJETIVO GENERAL:

Construir una estrategia de comunicación visual, desde el diseño experiencial y sensorial, que fortalezca la identidad, visibilidad y experiencia del programa *Tecnología en Danza y Artes del Movimiento, de la universidad Javeriana Cali.*

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:



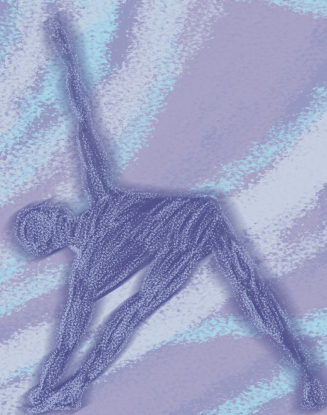
Identificar las percepciones y brechas de comunicación del programa de ***Tecnología en Danza y Artes del Movimiento***, mediante entrevistas y análisis de piezas actuales, **para definir los lineamientos de la propuesta.**



Diseñar una estrategia de comunicación visual narrativa basada en una experiencia interactiva, mediante el desarrollo de estaciones experienciales, **para traducir el proceso formativo en una vivencia corporal y significativa.**



Desarrollar un sistema de piezas editoriales, físicas y experienciales, **para fortalecer la comprensión, conexión emocional y proyección del programa en aspirantes.**



PERFIL DEL ALIADO:

Julia Díaz Santa – Directora de la tecnología en danza y artes del movimiento, lidera el programa desde una visión orientada al desarrollo integral, promoviendo procesos formativos que articulan cuerpo, aprendizaje y acompañamiento estudiantil.

Tecnología en Danza y Artes del Movimiento: Programa académico que forma artistas desde una perspectiva integral, somática e interdisciplinar, donde el movimiento se entiende como lenguaje, herramienta de creación y medio de transformación personal.



PERFIL DEL USUARIO:

(Aspirantes a la carrera)

El usuario principal son jóvenes aspirantes interesados en la danza y el movimiento, **provenientes de contextos diversos, con motivaciones, expectativas y percepciones distintas frente a la formación académica en artes.**

No constituyen un grupo homogéneo: sus decisiones están atravesadas por factores culturales, económicos y simbólicos que influyen en cómo entienden la danza como profesión.

TIPOLOGÍAS DE USUARIO:

Aspirante de escuela de baile:

- Su enfoque principal está en el ejercicio práctico de la danza.
- Busca fortalecer habilidades corporales y ampliar sus posibilidades de desarrollo.
- Se interesa por experiencias vinculadas al movimiento y la profesionalización de su práctica.

Bailarín con trayectoria:

- Busca ampliar y validar sus conocimientos desde una formación académica.
- Encuentra interés en áreas como docencia, creación y gestión.
- Busca fortalecer y diversificar su práctica profesional.

Estudiantes de colegios:

- Exploran la danza como posibilidad de desarrollo personal y profesional.
- Buscan experiencias formativas abiertas a distintas áreas de interés.
- Muestran interés por comprender nuevas formas de expresión y creación.

INSIGHT CLAVE:

El aspirante no busca solo aprender a moverse, busca entender qué lo mueve.

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA:



FOLLETO NARRATIVO ILUSTRADO

Del interior a la escena, es una experiencia interactiva y sensorial que traduce el proceso formativo del estudiante de danza, *en un recorrido narrativo*. A través de cuatro estaciones experienciales, los usuarios recorren simbólicamente las *etapas de transformación del estudiante*, comprendiendo la formación como un proceso de *conciencia corporal, disciplina y desarrollo humano*.

1. Llegada

Generar un ambiente seguro y cálido para que los participantes entren en presencia corporal sin sentirse intimidados.

Los participantes forman un círculo, realizan respiración guiada y entran en presencia corporal. Luego se presentan con un gesto que el grupo replica para generar confianza.

Guiar la respiración, proponer el primer gesto corporal y fomentar la repetición colectiva para crear confianza y conexión.

Tarjetas con la pregunta: "¿Qué te mueve?". Cada participante escribe su motivación o emoción inicial.

2. Acondicionamiento

Activar progresivamente el cuerpo y desarrollar conciencia corporal mediante ritmo y movimiento simple.

Exploran el cuerpo en tres ritmos: lento, medio y dinámico, activando distintas zonas. Al final, reconocen qué partes del cuerpo sintieron más presentes.

Marcar el ritmo con música o palmadas y guiar verbalmente la atención hacia distintas partes del cuerpo.

Mapa corporal, donde los participantes colocan un sticker indicando dónde sintieron mayor activación corporal.

3. Expansión

Permitir que cada persona transforme la conciencia corporal en un movimiento propio y compartible.

Cada participante crea un movimiento propio a partir de lo que sintió en su cuerpo. Luego lo transforma explorando peso, tiempo y nivel.

Invitar a la creación libre de movimientos simples y asegurar que cada gesto sea replicado por el grupo.

Vídeo explicativo e interactivo, sobre uno de los fundamentos de la teoría de Laban (BESS)

4. Proyección

Construir una pequeña pieza colectiva a partir de los movimientos individuales creados previamente.

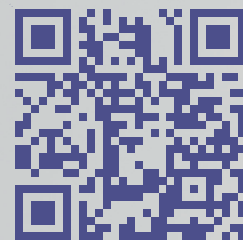
Seleccionan dos fichas con cualidades de movimiento y organizan una secuencia. Adaptan su movimiento a esas cualidades para construir una pieza colectiva.

Ordenar los movimientos en secuencia y guiar al grupo para repetir la pieza de manera conjunta.

Tangram de 6 fichas, que funciona como estructura, para plantear la secuencia.

Cierre

Folleto narrativo ilustrado, que explica el proceso formativo de la carrera y unas **medallas personalizables.**



VIDEO AQUÍ



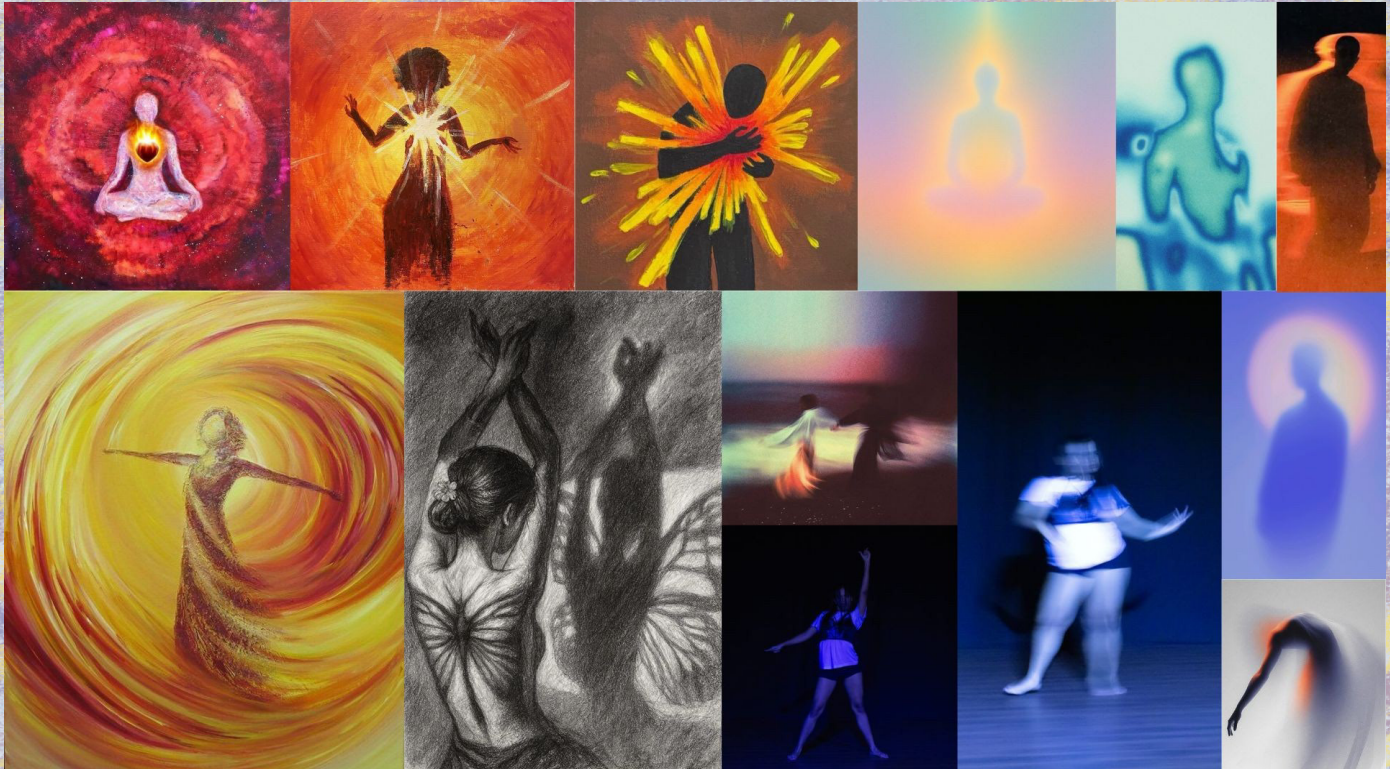
TANGRAMS



MEDALLAS
RECORDATORIO

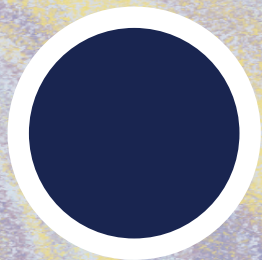
PROCESO CREATIVO:

Conceptualmente, se buscó plasmar la filosofía somática, a partir de ilustraciones corporales, inspiradas en poses de yoga, estiramiento consciente y en mis performances.

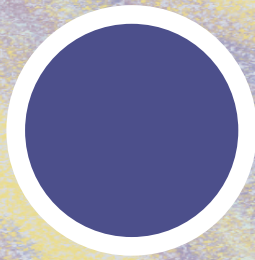


PALETA DE COLORES:

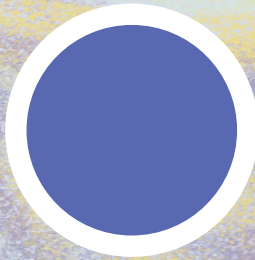
Se toma la paleta de colores institucional actual y se le adicionan dos tonos cálidos, para contrastar los violetas y lilas.



#22274f



#4f4885



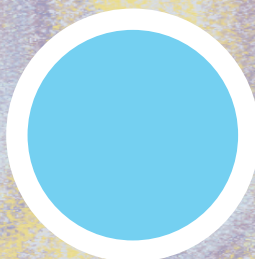
#5e65ac



#9a6f93



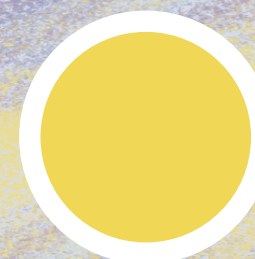
#b5bfe1



#8ad1f2

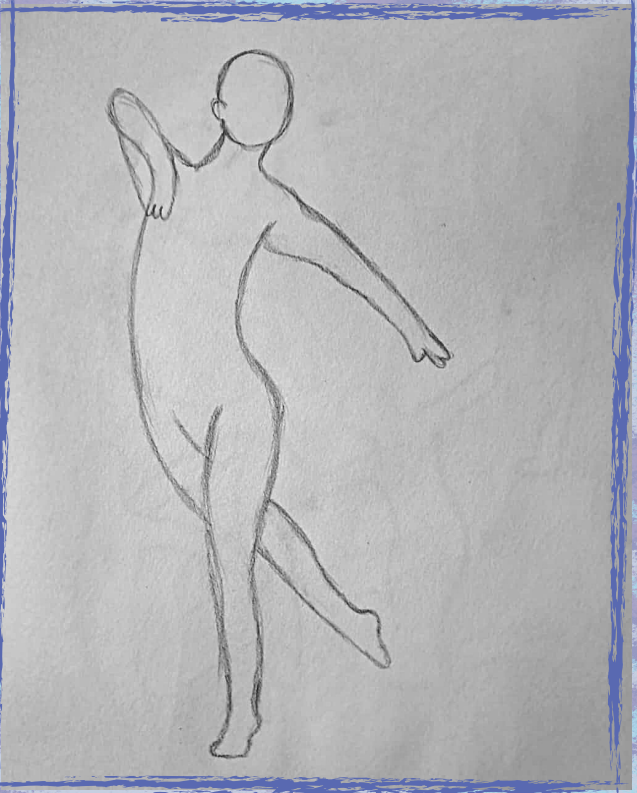


#ca4f64

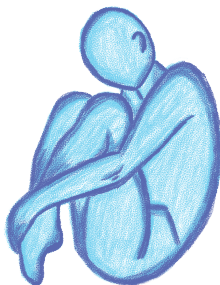
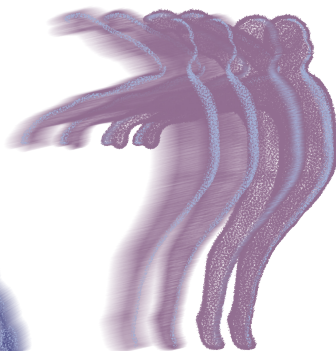
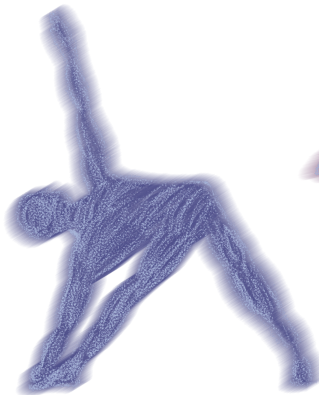
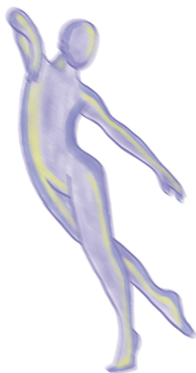


#f5da4a

BOCETOS:



ILUSTRACIONES:



TIPOGRAFÍAS:

PRINCIPAL: DK LIQUID EMBRACE

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZÑ

1234567890

¿? ¡! : , .

Secundaria: Poppins

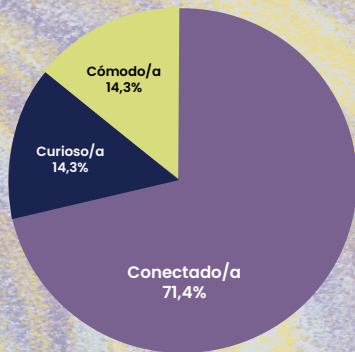
A a, B b, C c, D d, E e, F f, G g, H h, I i, J j, K k, L l, M m,
N n, Ñ ñ, O o, P p, Q q, R r, S s, T t, U u, V v, W w, X x, Y
y, Z z.

1234567890

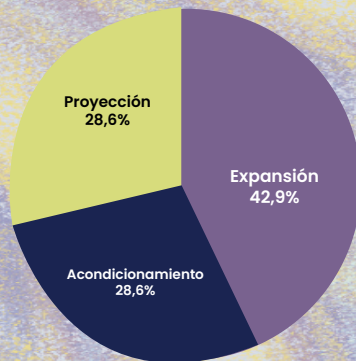
¿? ¡! : , . () - / " "

VALIDACIÓN:

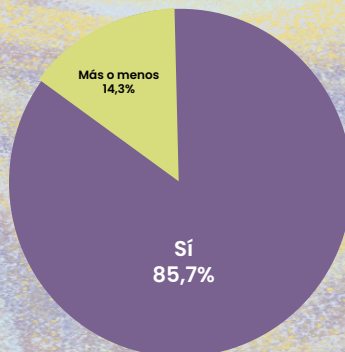
Grupo de 7 personas



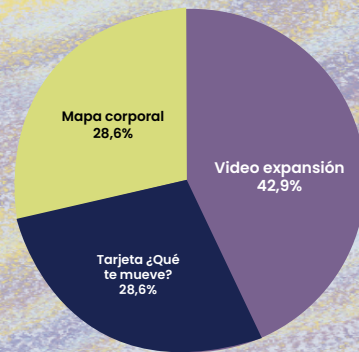
¿Cómo te sentiste durante la experiencia?



¿En cuál etapa te sentiste más conectado/a con la actividad?



¿Sentiste que pudiste crear un movimiento propio?



¿Qué pieza te ayudó más a entender la experiencia?

¿Qué fue lo más valioso de la experiencia para ti?

"Darme cuenta del movimiento de mi cuerpo, es valioso y soy afortunada."

"Moverme como tal."

"El sentirme cómodo y conectado."

"Poder encontrar un momento de conexión con mi cuerpo."

"El sentirme parte de algo."

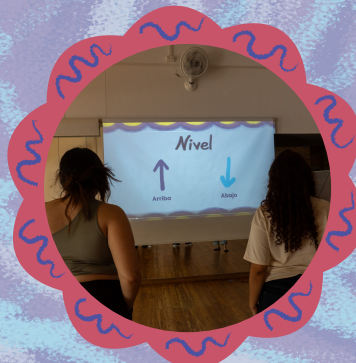
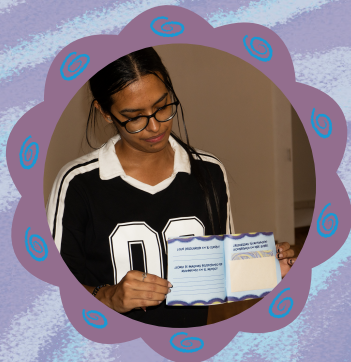
"Poder recordar que mover el cuerpo es muy importante."

¿Qué tan claro fue el propósito de la experiencia?



¿Qué tan cómodo/a te sentiste moviéndote frente a otros?







VIDEO AQUÍ

CONCLUSIONES:



La investigación evidenció una desconexión clara entre la identidad pedagógica del programa y su comunicación actual, la cual no logra transmitir su **enfoque somático, experiencial y transformador**. A partir de esto, se demuestra que el diseño, entendido como **traductor de lo intangible**, puede hacer visible la **relación cuerpo-mente** y comunicar procesos formativos complejos desde la **experiencia**, no solo desde la información.



La estrategia “Del interior a la escena”, valida que una narrativa estructurada en etapas permite que los usuarios comprendan el proceso formativo como un recorrido de transformación, generando mayor **conexión emocional y claridad conceptual**.



El sistema experiencial, al integrar cuerpo, interacción y narrativa, facilita la apropiación del mensaje, evidenciando que la participación activa potencia la comprensión frente a formatos tradicionales.



Los resultados del testeo muestran que **la experiencia genera altos niveles de conexión, comodidad y creación**, destacando especialmente **la etapa de expansión**, como momento clave para el desarrollo del lenguaje propio.



Finalmente, el proyecto confirma que una **estrategia de comunicación basada en diseño experiencial**, no solo mejora la visibilidad del programa, sino que fortalece su identidad y posicionamiento, **alineando lo que el programa es, con lo que comunica**.

AGRADECIMIENTOS:

A mis padres por su amor y apoyo incondicional.

A mi abuelita por creer en mí y escucharme siempre.

A mi perrito Luke por su acompañamiento en esta travesía.

A la carrera por brindarme las mejores herramientas.

A Salomé Puentes, por ser lo más bonito que me dejó la U.

A Juliana Vacca, Isabella Mazuera, Andrea Fernández, Jhon Vélez, Valentina Ramos y Laura Rodríguez, por su amistad, trabajo colaborativo y por todos los lindos recuerdos que llevaré en mi corazón.

A Julia Díaz y a mis compañeros de la tecnología, por nutrir el proyecto y retroalimentarlo. No dejen de moverse y de sonreír.

A Paola Cano por su asesoría y a Diego Bermudez por sus consejos.

“No dejes de creer en cómo llegaste hasta aquí.
Aférrate a ese sentimiento, vas a llegar muy lejos.”

-Enough ATEEZ, Golden Hour. Part.2 (2024)



REFERENCIAS:

Behance. (s.f.). Más Javerianos, Más Creación y Hábitat. Recuperado el 27 de abril de 2026

Caldwell, C. (2018). *Bodyfulness: Somatic practices for presence, empowerment, and waking up in this life*. Shambhala Publications.

Loke, L., & Robertson, T. (2010). Studies of dancers: Moving from experience to interaction design. *International Journal of Design*, 4(2), 1–17.

Loke, L., & Robertson, T. (2010). Moving and making strange: An embodied approach to movement-based interaction design. *International Journal of Design*, 4(2), 1–14.

Pontificia Universidad Javeriana Cali. (2025). *Momentos memorables 2025*.

Universidad Jorge Tadeo Lozano. (s.f.). *Creación*.

Laban, R. (1971). *The mastery of movement* (4th ed.). Macdonald & Evans.

Laban, R. (1966). *Choreutics*. Macdonald & Evans.

Bartenieff, I., & Lewis, D. (1980). *Body movement: Coping with the environment*. Gordon and Breach.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Norman, D. A. (2004). *Emotional design: Why we love (or hate) everyday things*. Basic Books.



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali



FACULTAD DE
**CREACIÓN
Y HÁBITAT**



**SOMOS
TODOS**

**"NO ME IMPORTA CÓMO SE MUEVEN
LAS PERSONAS SINO QUÉ LAS MUEVE"**

-PINA BAUSCH

