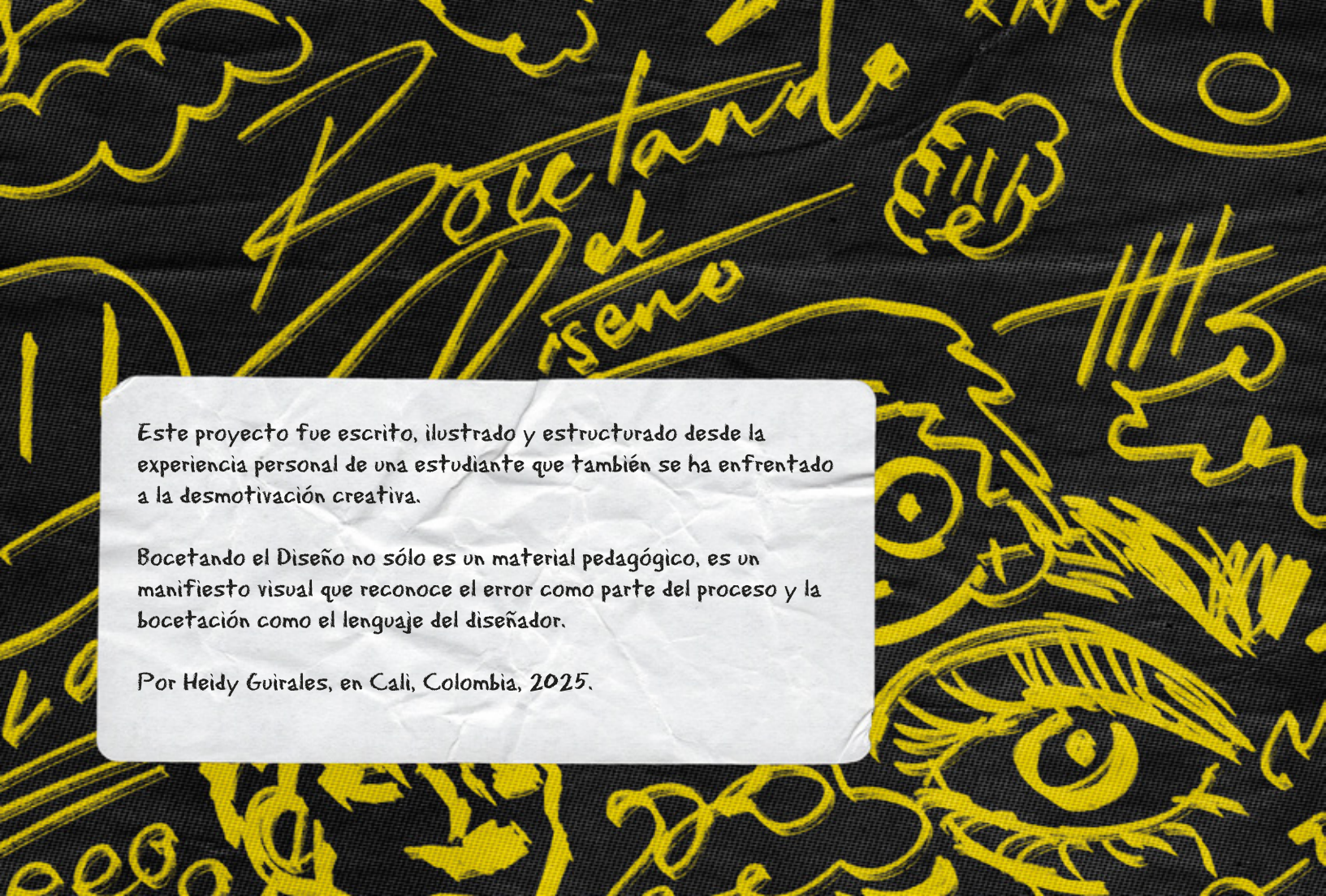


BOCETANDO

DISEÑO

Heidy Guirales



Este proyecto fue escrito, ilustrado y estructurado desde la experiencia personal de una estudiante que también se ha enfrentado a la desmotivación creativa.

Bocetando el Diseño no sólo es un material pedagógico, es un manifiesto visual que reconoce el error como parte del proceso y la bocetación como el lenguaje del diseñador.

Por Heidi Guirales, en Cali, Colombia, 2025.

BOCETANDO el DISEÑO

Heidy G

Diseño y redacción

Heidy Guirales Gaviria

Director de proyecto

Guillermo Andrés Alvarado Nieto

Énfasis y Complementaria

Diseño de Marca y Mercadeo

índice

1 Fase de investigación

3. Tema
4. Justificación
5. Situación abordada
6. Objetivos Gen. y Esp.
7. Expertos
8. Usuario

2 Sistema Producto

9. Proceso creativo
10. Estructura y Componentes
11. Manual Interactivo
12. Kit Sin "Ctrl + Z"
13. Reto InkSelf

3 Validación

14. Manual Interactivo
15. Tabla de Valoración
16. Kit Sin "Ctrl + Z"
17. Tabla de Valoración
18. Reto InkSelf
19. Tabla de Valoración
20. RESULTADOS
21. Agradecimientos
22. Referencias

TEMA

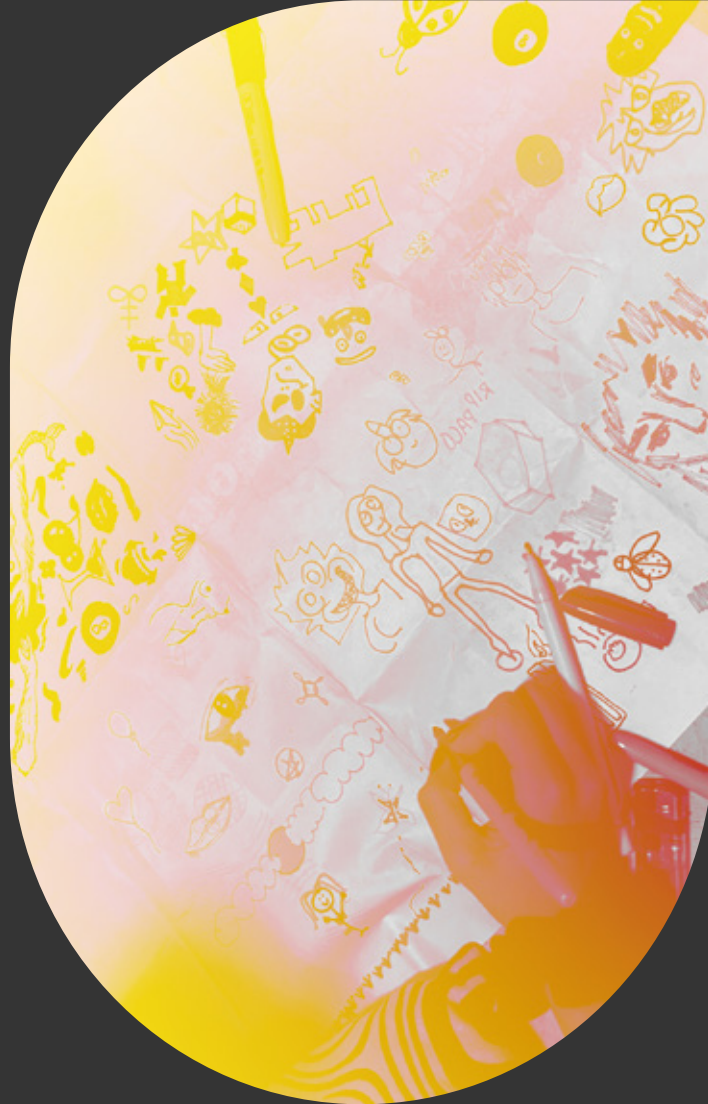
En **Bocetando el Diseño** se da una puesta en valor del dibujo y la bocetación como detonante del proceso creativo en diseñadores.

Planteamiento del problema

Los estudiantes de diseño enfrentan **desmotivación y bloqueos creativos** debido al miedo al error, la comparación con otros, la presión por la perfección e inmediatez creativa, lo que los lleva a omitir etapas clave del proceso creativo limitando su originalidad y autenticidad en proyectos.

Justificación

Este proyecto es relevante porque resalta la importancia del proceso creativo en el diseño desde la libertad expresiva del boceto, especialmente dentro del enfoque de design thinking. El dibujo permite a estudiantes, egresados y profesionales explorar ideas, reflexionar y llegar a conclusiones a través de una práctica espontánea, como afirma Betty Edwards (2012), "la habilidad de dibujar cambia profundamente la manera en que uno percibe no sólo los objetos, sino también las ideas y las relaciones".



Situación abordada

Muchos estudiantes de diseño enfrentan bloqueos creativos y subestiman el valor del dibujo como herramienta de ideación. El boceto, más allá de lo técnico, puede ser una vía de expresión libre que estimula la creatividad, la motivación y la conexión con el proceso de diseño. Sin embargo, su potencial suele desaprovecharse en entornos académicos. Este proyecto busca revalorizar el boceto como detonante creativo en estudiantes de Diseño de Comunicación Visual.

OBJETIVO General

Diseñar una estrategia bajo un enfoque **ilustrativo e interactivo** para la puesta en valor del dibujo y la bocetación como detonante del proceso creativo en diseñadores.

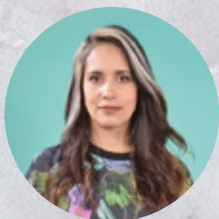
OBJETIVOS Específicos

- ① **Indagar** acerca del dibujo y el boceto como detonante del proceso creativo a través de autores y diseñadores de Cali para comprender la bocetación como herramienta eficaz para el proceso de ideas de los diseñadores.
- ② **Definir** los componentes clave para la construcción de una estrategia eficaz dentro del proceso creativo de diseño a través del design thinking para optimizar la generación de ideas y mejorar el resultado de dicho proceso con estructura de las técnicas de ideación en proyectos de diseño.
- ③ **Determinar** las claves esenciales para el enfoque ilustrativo a través de entrevistas y análisis de proyectos locales para establecer buenas prácticas que potencien el enfoque ilustrativo.

Expertos

100%

DE LOS EXPERTOS
ENTREVISTADOS AFIRMA QUE EL
BOCETO ES ESENCIAL PARA EL PROCESO
CREATIVO.



KATHERINE DOSSMAN

Docente
Artista e Ilustradora
Bellas Artes
Artista Urbana



ANDRÉS MORENO

Docente
Consultor en Innovación
Academia de Dibujo Profesional



ANTONIO SERNA

Docente
Diseñador Gráfico
Universidad del Valle
12 Monos Café Bar
Colectivos de Dibujo Libre

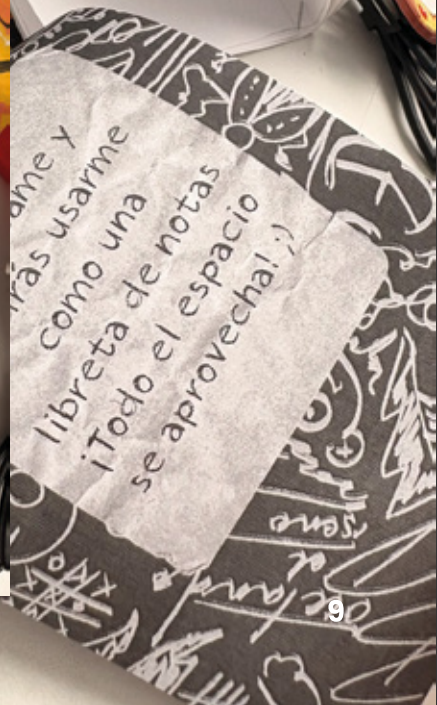
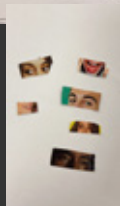
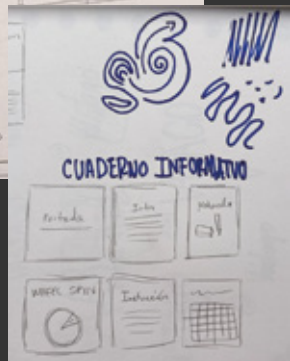
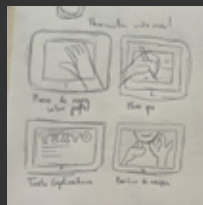
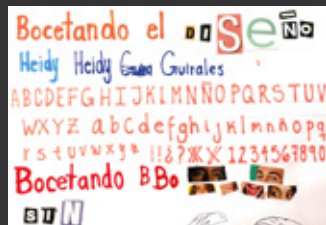


USUARIO

ESTUDIANTES DE DISEÑO

Bocetando el Diseño está dirigido para estudiantes de Diseño de Comunicación Visual de la Universidad Javeriana, específicamente **estudiantes de primeros semestres.**

Proceso creativo





Sistema Producto

Estructura del proyecto

Luego de hacer entrevistas, encuestas, focus group y analizar las necesidades encontradas entre estudiantes, profesores y profesionales, se empezó la ideación de las bases que componen a Bocetando el Diseño.

Componentes

Este sistema de producto conforma de 3 componentes principales:

- 1.** Manual Interactivo
- 2.** Kit Sin "Ctrl + Z"
- 3.** Inksself

Manual Interactivo

Este sistema de producto es una herramienta visual con enfoque ilustrativo basado en una propuesta pedagógica que ofrezca al estudiante con bloqueos creativos acciones de repetición, constancia y entendimiento personal. Se realiza con ayuda de un docente, siendo un sistema de comunicación visual didáctico que facilita procesos cortos de apropiación de habilidades en dibujo, con una duración de 30 minutos.

La duración del material cumple para cubrir las necesidades de los estudiantes con relación a la atención, constancia, explicación, repetición y pensamiento, debe ser realizado con ayuda docente y se dedicará una pequeña sección de la clase.



Kit Sin "Ctrl + Z"

El Kit Sin Ctrl Z es un material didáctico e interactivo de fácil ejecución para actividades grupales (exactamente entre 3 a 4 estudiantes) para promover la aceptación ante los errores, siendo una de las necesidades encontradas en la pérdida de motivación que algunos estudiantes presentan. La variación de materiales invita a diversos resultados creativos y una mejor reacción ante la falta de ideas.

Folder para guardar los elementos
Instrucciones cortas con explicación de actividades y tiempo
3 medios pliegos de 50x70cm para realizar las actividades, un formato excelente para libertad y espacio para crear.



Reto InkSelf

Se proporciona un sistema autoguiado de reto visual ilustrado que funcione como diario gráfico personal, en el que el estudiante aborde durante sesiones de 10 a 15 minutos diferentes desafíos de dibujo enfocados en el autoconocimiento y la expresión personal. Este recurso podrá usarse de forma individual o en procesos acompañados de un docente semanalmente. Inkself busca conectar la creatividad con la identidad, motivando al estudiante a explorar su estilo mediante el dibujo introspectivo.

Este material está compuesto por un diagrama sencillo de seguimiento por día, con un formato de 10x17 excelente para evitar abrumar al estudiante y que sea más fácil finalizar la actividad.

Tiene como valor agregado su uso prolongado por lo que el estudiante podrá aprovechar las páginas restantes al momento de finalizar el ejercicio.





Validación

Manual Interactivo

Para la validación del Manual, se tomaron en cuenta diferentes factores que además dieron paso a un diseño de usuario más exacto a lo que los estudiantes buscan según sus necesidades.

Se observaron diferentes acciones por parte de los estudiantes: La lectura del contenido, la observación en detalles, el tiempo tomado, detalles tan personales como la manera en como suelen sujetar un lápiz. Es importante denotar la importancia de la explicación a estudiantes zurdos, como se puede observar en una de las estudiantes que realizó la actividad de líneas espejo.

Aprobación de experto

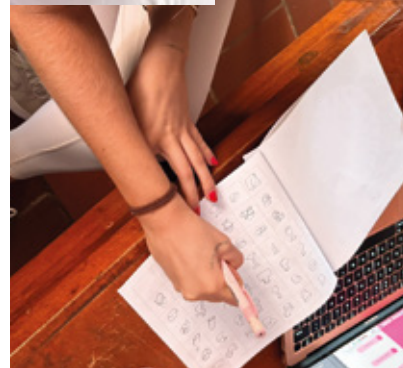
María Fernanda Sánchez Santafé
Diseñadora Gráfica, Ilustradora y Estrategia de Marca
Escuela de La Bauhaus

Tabla de valoración

Manual Interactivo

Para la validación del producto, se realizó una encuesta valorativa sobre el uso del material, arrojando los siguientes resultados en promedio:

Actividad	Tiempo tomado (Min)	¿Comprendió la actividad?	Dificultad percibida 1-5	Puntaje de satisfacción 1-5
Líneas rectas	6	Sí	4	4.5
Líneas espejo	5	Sí	5	5
Sombreado	3	Sí	3	4.3
Microdibujos	3	Sí	5	5





Validación

Kit Sin "Ctrl + Z"

Para la validación del Kit, se hicieron dos grupos diferentes de focus group para analizar los comportamientos de estudiantes frente a una de las necesidades encontradas en el diagrama de Gantt: El miedo al error.

El primer focus group con 6 estudiantes tuvo una duración de 15 minutos, mientras que el segundo de 4 estudiantes se sintió más libre de dibujar, tomando grandes espacios del papel y plasmando diferentes ideas de su mente, haciendo que se extendiera la actividad a 20 minutos.

Aprobación de experto

Antonio Serna
Diseñador Gráfico e Ilustrador
Universidad del Valle

Tabla de valoración

Kit Sin "Ctrl + Z"

Para la validación del producto, se realizó una encuesta valorativa sobre el uso del material, arrojando los siguientes resultados en promedio:

Tiempo cronometrado	Observaciones	Aceptación al error (Promedio) 1-5	Puntaje de satisfacción por persona 1-5
2	Los estudiantes se ven perdidos y no saben con qué empezar	2	5
5	A partir de ideas propuestas empiezan a dibujar, perdiendo la pena	2	5
15	La confianza es clave para realizar el ejercicio, provocando que se extienda la sesión	4	5
20	Se finaliza con diferentes resultados gracias a la variedad de materiales, los estudiantes se ven contentos y seguros	5	5





Validación

Reto InkSelf

Para la validación de esta libreta de dibujo, se tomó en cuenta una de las necesidades en los estudiantes: fortalecimiento de la disciplina y constancia.

La estudiante tomó el reto de una semana, dedicando al menos 5 minutos cada noche para resolver un reto. Al ser un material compacto, el tiempo no intervenía en la terminación de cada reto, por lo cual pudo finalizar el reto sin problema.

Aprobación de experto

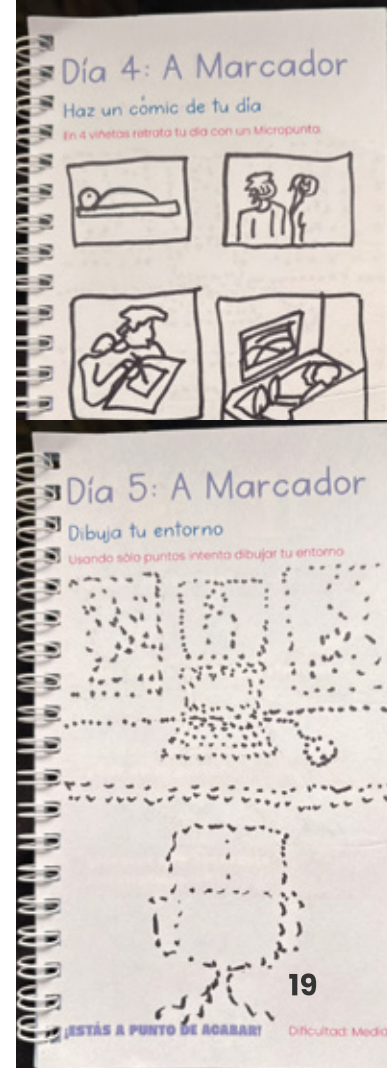
Antonio Serna
Diseñador Gráfico e Ilustrador
Universidad del Valle

Tabla de valoración

Reto InkSelf

Para la validación del producto, se realizó una encuesta valorativa sobre el uso del material, arrojando los siguientes resultados en promedio:

Día realizado	Tiempo tomado (Min)	Comentario general	Dificultad percibida 1-5	Puntaje de satisfacción 1-5
1	4	Es nuevo para mí	3	3
3	6	Me gustó el ejercicio	2	3
5	5	Nunca había probado esa técnica	4	4
6	6	Se me hizo difícil	5	5



Resultados

El paso al detonante creativo

Luego de los hallazgos encontrados, podemos ver que los tres sistemas de producto cumplen con las 5 necesidades encontradas a partir del diagrama de Gantt, el cual fue desarrollado con encuestas, entrevistas y focus groups.

Además, con el fin de determinar que las necesidades se cumplieran desde los sistemas propuestos, se realizó finalmente un Análisis de Valoración Multicriterio (AHP) que determinó cuáles necesidades tenían más peso, para así establecer el cumplimiento de los sistemas de producto. A partir de ello, se encontró que lo más importante en dichos sistemas es promover la motivación y confianza en el estudiante, superar el bloqueo creativo y promover la disciplina y constancia.

Con las necesidades determinadas, se encontró que el sistema producto cumple con dichas necesidades en el siguiente orden:

Manual interactivo (45%)
Kit Sin "Ctrl + Z" (32%)
Reto InkSelf (18%)

Generando una totalidad de resultados a favor, podemos concluir que los estudiantes presentan una reacción positiva ante las actividades que incentivan su disciplina, constancia, confianza, lidiar con el error y la comparación, desarrollar su estilo personal, práctica continua, y más importante: su motivación como diseñadores, siendo el boceto como detonante lo que los lleva a superar el bloqueo creativo.

GRACIAS

Te agradezco ya que como estudiante, profesor y diseñador, fuiste una parte clave de la realización de este proyecto.
¡Eres quien hizo esta investigación posible!
Sigamos creando

Referencias

- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths and Mechanisms* (2nd ed.). Routledge.
- Brown, B. (2012). *Daring Greatly: How the Courage to Be Vulnerable Transforms the Way We Live, Love, Parent, and Lead*. Gotham Books.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. HarperCollins.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/s15327965PLI1104_01
- Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. MIT Press.
- Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House.
- Edwards, B. (2012). *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro* (5th ed.). Urano.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How Video Production Affects Student Engagement: An Empirical Study of MOOC Videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning @ Scale*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Kleon, A. (2012). *Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative*. Workman Publishing.
- Lupton, E. (2017). *Design Is Storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285. https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4



ocetando
el
iseno

ocetando
el
iseno

hahaha

hahaha

hahaha

hahaha

hahaha



Love and
isene

Laiala

ooo





Bocetando el diseño nace de una problemática latente entre estudiantes de Diseño de Comunicación Visual, aquí buscamos que te encuentres como diseñador, entendiendo el boceto como detonante del proceso creativo.