



VIGILADA MINEDUCACIÓN Res. 12220 de 2016

UNIVERSO JAVERIANO: LA TRAVESÍA DE LAS 5 CASAS

AUTORES:

GABRIELLA GALLEGO AYACÚ

JUAN DAVID MERA PORRAS

ELKIN SARRIA ORDOÑEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN Y CREACIÓN INTERACTIVA
SANTIAGO DE CALI, 14 DE JULIO DE 2026

Guía para proyecto de grado



Maestría en comunicación y creación interactiva

Este documento es una guía que tiene como objetivo direccionar de manera general la estructura y elementos de un proyecto de corte interactivo. Esto incluye Apps, software, desarrollos, etc.

DISEÑOS INTERACTIVOS

TÍTULO DEL PROYECTO

Universo Javeriano: La travesía de las cinco casas

ESTUDIANTE(S)

Gabriella Gallego, Elkin Sarria y Juan David Mera

Primera parte

ELEMENTOS PREVIOS

INTRODUCCIÓN

Presente un panorama breve y claro del problema y del contexto en el que surge la propuesta. Para tal fin, describa el contexto (sector, territorio, comunidad, industria cultural o educativa) y la situación actual. Defina el problema o necesidad comunicativa y a quién afecta (audiencias implicadas). Delimite el alcance (temporal, geográfico y temático).
Máximo 500 palabras.

El proyecto Universo Javeriano surge en el contexto del sector educativo, específicamente en el ámbito de la educación superior y los procesos de exploración de carrera dirigidos a estudiantes de 10°, 11° y 12° (si es el caso). Entre estratos 4, 5 y 6; este proyecto nace en consecuencia de un entorno agobiante que es caracterizado por la sobreabundancia de información, en donde las universidades compiten por captar la atención de los jóvenes a través de múltiples canales, generando una saturación de contenidos que dificulta la toma de decisiones informadas.

Actualmente, los estudiantes se enfrentan a una gran cantidad de información fragmentada, poco diferenciada y en muchos casos resulta poco atractiva en términos de experiencia. Esta situación limita la conexión con las propuestas académicas y reduce la capacidad de las instituciones para comunicar de manera efectiva el valor de sus programas. Como resultado, los jóvenes experimentan confusión y desinterés frente a las ofertas tradicionales.

Sin embargo, el núcleo de esta problemática es el conflicto interno del estudiante. El caos de datos masivos y planos se traduce en una parálisis emocional y cognitiva en el usuario; el aspirante se siente abrumado, ajeno a las opciones institucionales y obligado a adoptar un rol pasivo ante su propio futuro académico.

En este escenario, Universo Javeriano se plantea como una "llamada a la aventura" que resuelve dicho caos. No funciona como una prueba tradicional, sino como una respuesta innovadora que reorganiza la información en una experiencia exploratoria, interactiva y centrada en el usuario, superando la lógica estática de la comunicación institucional. A través de dinámicas lúdicas y retos interactivos, la experiencia invita al estudiante a abandonar la pasividad y asumir el rol de protagonista en el descubrimiento de sus propias afinidades.

El alcance del proyecto se delimita de manera temporal ya que está acotado al desarrollo e implementación de una experiencia interactiva en el corto y mediano plazo. Por otra parte, se define también como temático debido a que se encuentra enfocado en la comunicación educativa y la exploración vocacional a través de entornos digitales interactivos y estaciones experienciales.

En conclusión, la propuesta busca transformar la saturación informativa en significado a través de la acción. Al integrar interfaces intuitivas y dinámicas participativas, el proyecto resuelve la desconexión del usuario, convirtiendo la incertidumbre en un recorrido autónomo de autodescubrimiento mediante una experiencia interactiva de una manera innovadora.

JUSTIFICACIÓN

Argumente la pertinencia del desarrollo de un proyecto de corte interactivo. Explique las razones por las que un diseño interactivo es la vía adecuada para abordar la problemática. Fundamente con evidencias: datos del contexto, referencias teóricas/profesionales, casos similares. Alinee la propuesta con los objetivos formativos de la Maestría y con impactos esperados (sociales, culturales, educativos, económicos). Máximo 500 palabras

El desarrollo de Universo Javeriano como experiencia interactiva resulta pertinente ante la necesidad de transformar los modelos tradicionales de comunicación institucional, frecuentemente unidireccionales y poco inmersivos, en entornos participativos centrados en el usuario. Diversos estudios evidencian que las audiencias contemporáneas especialmente jóvenes universitarios demandan experiencias digitales dinámicas, personalizadas e interactivas (Sundar et al., 2015; Jenkins, 2009). En este contexto, el diseño de experiencias interactivas permite no solo transmitir información, sino generar vínculos significativos mediante la participación activa, la exploración y la co-creación.

Desde el campo del Human-Computer Interaction (HCI), se ha demostrado que los sistemas interactivos incrementan la retención de información y el engagement del usuario en comparación con medios tradicionales (Norman, 2013; Rogers, Sharp & Preece, 2011). Asimismo, investigaciones en educación digital destacan que las experiencias inmersivas favorecen procesos de aprendizaje significativo y apropiación identitaria en entornos universitarios (Dede, 2009). Esto resulta especialmente relevante para abordar la problemática detectada: la desconexión entre estudiantes y los valores, servicios y narrativas institucionales.

A nivel de mercado, si bien existen plataformas digitales institucionales y aplicaciones universitarias, estas se limitan en su mayoría a funciones informativas o administrativas, sin integrar una experiencia narrativa e interactiva cohesiva. No se identifica mayor número de referentes consolidados en Colombia o a nivel global que articulen de esta manera la identidad universitaria, la exploración narrativa y participación del usuario en un ecosistema interactivo integral. Pese a que existen casos como recorridos virtuales o apps institucionales (por ejemplo, universidades en EE. UU. o Europa) no se enfocan en storytelling interactivo.

Adicionalmente, se realizó una indagación exploratoria del estado del arte y del mercado incluyendo revisión de plataformas universitarias, experiencias digitales institucionales y proyectos de narrativa interactiva que evidenció un número limitado de propuestas equivalentes que integren de esta manera articulada, la identidad institucional, la narrativa y participación activa del usuario en un mismo sistema interactivo. Si bien existen desarrollos parciales como recorridos virtuales, aplicaciones informativas o piezas de comunicación digital, pocos han logrado configurar una experiencia interactiva integral centrada en el usuario como la planteada en

Universo Javeriano. El reducido número de referentes directos, tanto en Colombia como en el contexto internacional, no solo valida la originalidad del proyecto, sino que también revela una oportunidad de innovación en el diseño de experiencias dentro del ámbito educativo. En este sentido, el enfoque se alinea con los principios del design thinking, el cual, según Why Design Thinking Works, permite abordar problemas complejos mediante iteración, empatía con el usuario y experimentación constante. La experiencia interactiva propuesta se construye desde estas bases, garantizando relevancia, usabilidad y adaptación a necesidades reales de los estudiantes. El proyecto se articula con los objetivos formativos de la Maestría al integrar investigación, creación y tecnología en un proceso aplicado que responde a problemáticas reales. En términos de impacto, se espera fortalecer el sentido de pertenencia (social), resignificar la identidad institucional (cultural), mejorar procesos de inducción y aprendizaje (educativo), y potencialmente optimizar estrategias de retención estudiantil (económico). En síntesis, el diseño de experiencia interactiva no solo es una vía adecuada, sino estratégica, para generar conexiones significativas entre la universidad y sus comunidades, posicionando a Universo Javeriano como una propuesta innovadora en el ámbito académico y digital.
OBJETIVO GENERAL Presentación de la meta general del proyecto conectada directamente con el problema identificado.
Diseñar una experiencia interactiva digital que fortalezca la conexión entre los estudiantes de 10°, 11° y 12° y la identidad institucional de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, facilitando su conversión en neojaverianos en el corto y mediano plazo, mediante la integración de narrativas de storytelling, interfaces intuitivas y dinámicas participativas centradas en el usuario.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS Presentación de las metas operativas que desglosan el objetivo general y ordenan el trabajo por fases. Máximo 3.
• Analizar las necesidades, percepciones y niveles de apropiación de los estudiantes frente a la identidad institucional, a partir de métodos de investigación centrados en el usuario. • Diseñar una experiencia interactiva que integre elementos narrativos, visuales y de interacción, orientada a otorgar agencia al usuario mediante un sistema de toma de decisiones que posea un peso percibido en su trayectoria por el Universo Javeriano, promoviendo la exploración autónoma, el engagement y la co-creación de su propio recorrido vocacional. • Evaluar la efectividad de la experiencia interactiva en términos de usabilidad, apropiación de contenidos y fortalecimiento del sentido de pertenencia, mediante pruebas con usuarios y métricas de interacción.
RUTA METODOLÓGICA Definición de las fases, herramientas, métodos del recorrido respecto a la relación con el cumplimiento de los objetivos propuestos. Se debe tener en cuenta fases del proceso, la selección o creación de las herramientas para la recolección de datos; la selección o creación de las herramientas de análisis de los datos recogidos; y el planteamiento de los procesos para la creación (cómo se hará el producto). Máximo 1500 palabras.
La presente propuesta metodológica se estructura desde un enfoque centrado en el usuario, integrando principios de Design Thinking, diseño de interacción (Human-Computer Interaction – HCI) y storytelling

interactivo, con el fin de diseñar, prototipar y validar una experiencia interactiva significativa. Este enfoque se fundamenta en un proceso de investigación previo que permitió identificar las necesidades, expectativas y fricciones de los usuarios, así como sus preferencias en la forma de recibir la información. A partir de estos hallazgos evidenciados, entre otros, en espacios de diálogo como foros exploratorios, se comprendió que los estudiantes rechazan la sobrecarga informativa y valoran experiencias más dinámicas, progresivas y participativas. En consecuencia, la metodología articula procesos de investigación, análisis, creación y evaluación de manera iterativa, garantizando coherencia con los objetivos del proyecto y pertinencia frente a las dinámicas reales del usuario.

El enfoque adoptado se fundamenta en metodologías ampliamente validadas en el diseño de productos digitales. El Design Thinking, como plantean Brown (2008) y Liedtka (2018), permite abordar problemas complejos mediante procesos iterativos centrados en el usuario, favoreciendo la innovación y la generación de soluciones pertinentes. Asimismo, desde el campo de la interacción humano-computador, autores como Rogers, Sharp y Preece (2011) y Norman (2013) destacan la importancia de diseñar experiencias usables, significativas y emocionalmente relevantes.

Adicionalmente, estudios sobre diseño en entornos digitales interactivos evidencian que los procesos iterativos de prototipado y evaluación mejoran significativamente la calidad de las soluciones y su adecuación a las necesidades del usuario (ISO 9241-210, 2019; Deterding et al., 2011). En esta línea, investigaciones como la publicada en SciELO sobre procesos de diseño centrado en el usuario en entornos digitales resaltan la importancia de integrar investigación, análisis y validación continua como parte de un mismo sistema metodológico.

Fase 1: Empatizar (Investigación y comprensión del usuario)

Esta fase tuvo como propósito comprender las necesidades, percepciones y niveles de apropiación de los estudiantes de grado 10° y 11° frente a la identidad institucional. Se buscó identificar comportamientos, motivaciones y puntos de desconexión con los canales actuales de comunicación.

Para la recolección de información se emplearon encuestas estructuradas dirigidas a una muestra mínima de 30 estudiantes en total, así como entrevistas semiestructuradas que permitieron profundizar en experiencias individuales. Adicionalmente, se realizó observación contextual sobre el uso de plataformas institucionales existentes.

El análisis de la información se llevó a cabo mediante matrices de categorización temática para los datos cualitativos y análisis descriptivo para los datos cuantitativos. A partir de estos resultados se construyeron perfiles de usuario (personas) y un mapa de empatía, los cuales permiten sintetizar comportamientos y necesidades del usuario (Stickdorn et al., 2018).

Diversos estudios han demostrado que esta fase es clave para el éxito de los proyectos de diseño, ya que una comprensión profunda del usuario permite generar soluciones más relevantes y efectivas (Norman, 2013).

Anexo 1 Mapa de Empatía y personas: Personas y Mapa de Empatía Universo Javeriano.xlsx

Fase 2: Definir (Síntesis y delimitación del problema)

En esta fase se realizó la interpretación y síntesis de los hallazgos obtenidos, con el objetivo de delimitar el problema de diseño de manera clara y accionable.

Se emplearon herramientas como diagramas de afinidad y metodologías de formulación de preguntas tipo How Might We (HMW), ampliamente utilizadas en procesos de innovación (Liedtka, 2018).

Este proceso de síntesis responde a la necesidad de transformar datos en insights accionables, lo cual es fundamental en el diseño centrado en el usuario (Rogers et al., 2011).

Anexo 2 Síntesis del problema y Diagramas: Dt F2 Síntesis de problemas y Diagramas Universo Javeriano.xlsx

Fase 3: Idear (Conceptualización de la experiencia)

Esta fase se centró en la generación de soluciones creativas que respondan a las necesidades identificadas. Se desarrollarán sesiones de ideación mediante técnicas de brainstorming estructurado y procesos de co-creación con usuarios.

Se definieron aspectos clave como la arquitectura de la información, los flujos de navegación y los puntos de interacción. Estas herramientas permitieron estructurar la experiencia desde una lógica de usabilidad y accesibilidad (Garrett, 2011).

Un componente fundamental en esta etapa es la integración del storytelling interactivo. Desde la teoría narrativa, se reconoce que las estructuras basadas en arco narrativo, conflicto y desarrollo del personaje favorecen la inmersión y el engagement del usuario (Ryan, 2001; Murray, 1997). En este caso, el usuario asume el rol de protagonista, avanzando a través de decisiones e interacciones que dan forma a su recorrido.

Este enfoque es consistente con estudios que demuestran que las narrativas interactivas potencian la experiencia del usuario y facilitan la apropiación de contenidos en entornos digitales (Deterding et al., 2011).

Anexo 3 Proceso de Desarrollo de Universo Javeriano: Dt F3 Evolución de Ideas Universo Javeriano.xlsx

Fase 4: Prototipar (Materialización de la experiencia)

En esta fase se desarrollan representaciones tangibles de la experiencia diseñada, con el fin de explorar su funcionamiento y validar sus componentes.

El proceso se realizó de manera iterativa, comenzando con wireframes y culminando en prototipos que permitieron experimentar y desarrollar los retos de dos de las casas que se han propuesto a un grupo de estudiantes de grado once del colegio Liceo Francés. Este enfoque permitió reducir incertidumbre y detectar problemas de diseño en etapas tempranas (Rogers et al., 2011).

Se integraron los elementos narrativos, visuales e interactivos, asegurando coherencia entre la experiencia de usuario y la narrativa.

Fase 5: Testear (Evaluación y validación)

Esta fase tuvo como objetivo evaluar la efectividad de la experiencia interactiva en términos de usabilidad, satisfacción y apropiación de contenidos.

Se realizaron pruebas de usabilidad con usuarios reales, También se aplicaron cuestionarios de satisfacción y observación directa de la interacción.

El análisis combinó métodos cuantitativos y cualitativos, permitiendo obtener una visión integral del desempeño del sistema. La evaluación con usuarios es un componente esencial del diseño interactivo, ya que permite validar hipótesis y mejorar la experiencia (Norman, 2013).

Anexo 4 Encuesta de Testeo Universo Javeriano: Dt F5 Encuesta de Percepción Universo Javeriano.xlsx

Fase 6: Iteración y refinamiento

La última fase consiste en la mejora continua de la experiencia a partir de los resultados obtenidos. Se realizarán ajustes en narrativa, interfaz y dinámicas de interacción.

Este proceso iterativo es fundamental en el Design Thinking, ya que permite evolucionar la solución en función de la retroalimentación del usuario (Brown, 2008). Estudios en diseño digital destacan que la iteración continua incrementa significativamente la calidad y efectividad de los productos interactivos (ISO 9241-210, 2019).

En conjunto, esta ruta metodológica permite abordar el proyecto de manera integral, combinando investigación, diseño y evaluación en un proceso iterativo y centrado en el usuario. La integración de diseño interactivo y storytelling favorece la construcción de experiencias significativas, mientras que la validación empírica asegura su pertinencia y usabilidad.

FORMATO

El formato es la naturaleza mediática o expresiva que tendrá el proyecto. Determina cómo se materializa la propuesta

1. Definir el formato

Analice las características de su pregunta de investigación o de creación y determine qué tipo de experiencia requiere para ser explorada o comunicada. Relacione el formato elegido con la forma de interacción esperada con la audiencia: ¿propone una experiencia de inmersión, contemplación, participación, diálogo, memoria colectiva, o experimentación lúdica?

Describa con precisión el formato o medio principal que empleará (aplicación, instalación, videojuego, experiencia web, entorno inmersivo, obra performativa, etc.), sus características expresivas y los elementos interactivos o comunicativos que lo definen. La descripción debe mostrar cómo el formato se articula con el enfoque investigativo y creativo del proyecto. Máximo 500 palabras.

¿Cómo diseñar una experiencia interactiva, participativa e inmersiva que, a través de nuevas formas de acercamiento y conexión con los estudiantes de grado 10°, 11° y 12°, permita vincularlos de manera significativa con la oferta académica de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, fortaleciendo simultáneamente el posicionamiento de marca y los procesos de fidelización institucional?

La pregunta de investigación del proyecto se enfoca en cómo generar un acercamiento significativo entre estudiantes de grado 10°, 11°, 12° y la oferta académica de la Pontificia Universidad Javeriana Cali, respondiendo tanto a sus intereses como a la necesidad institucional de fortalecer su posicionamiento de marca y procesos de fidelización. A partir de este enfoque, se determina que la experiencia requerida debe ser participativa, inmersiva y lúdica, ya que no se busca únicamente informar, sino generar una conexión real y experiencial con los estudiantes.

En este sentido, el proyecto propone una experiencia de experimentación lúdica e inmersión, donde los participantes interactúan activamente con distintos escenarios que representan áreas del conocimiento. Este enfoque se fundamenta en el aprendizaje experiencial, el cual plantea que las personas comprenden mejor cuando participan directamente en actividades prácticas (Kolb, 1984), así como en estrategias de gamificación que aumentan el interés y la recordación en contextos educativos (Deterding et al., 2011).

El formato del proyecto es un híbrido entre página web interactiva y obra performativa. En su fase inicial, el prototipo será una página web, diseñada como plataforma de entrada a la experiencia, donde los estudiantes podrán interactuar con contenidos, retos y narrativas asociadas a distintas áreas profesionales. Esta web funcionará como un primer contacto digital, permitiendo explorar de manera autónoma y dinámica.

Posteriormente, la experiencia se traslada a un entorno físico mediante estaciones itinerantes e interactivas en colegios, articuladas con la iniciativa *Universo Javeriano*. En este contexto, se construye una ambientación inspirada en una estética medieval como recurso narrativo, donde cada estación representa una “casa” (Vitalis, Humanitas, Praxis, Ingenium y Crearia). Cada una de estas casas agrupa retos y actividades relacionadas con campos del conocimiento y carreras afines, permitiendo a los estudiantes interactuar con habilidades propias de cada área.

La interacción propuesta se caracteriza por:

- Participación activa, al involucrar al estudiante en retos y dinámicas
- Inmersión, mediante una narrativa que transforma la experiencia en algo significativo
- Experimentación, al permitir explorar habilidades sin presión de elección
- Diálogo, a través de la interacción con mediadores y otros participantes

Es importante destacar que el proyecto no funciona como un test vocacional ni orienta decisiones definitivas, sino que ofrece un recorrido exploración donde los estudiantes pueden iniciar un proceso de autodescubrimiento y reconocimiento de intereses frente a posibles carreras.

Las características expresivas del formato incluyen el uso de storytelling, ambientación temática, retos interactivos y recursos digitales, que en conjunto construyen una experiencia coherente con los objetivos del proyecto. De esta manera, el formato no solo acerca a la Javeriana Cali con su audiencia, sino que traduce esta experiencia en vivencias concretas.

En conclusión, el formato híbrido articula el enfoque investigativo con una propuesta creativa que combina lo digital y lo experiencial, permitiendo a la Universidad generar un vínculo más cercano, memorable y estratégico con los futuros estudiantes.

2. Justificación del formato

La justificación constituye el puente entre la pregunta de investigación y el lenguaje creativo. Explique por qué el formato seleccionado es el medio más pertinente para explorar, responder o visibilizar el problema que aborda el proyecto.

Relacione directamente el formato con los objetivos específicos, mostrando cómo cada uno encuentra en el formato un mecanismo de indagación, experimentación o verificación. Argumente las ventajas del formato elegido en términos de experiencia de usuario, potencial expresivo, alcance comunicativo, profundidad narrativa, impacto cultural o social, y coherencia con la naturaleza del fenómeno que se investiga. Concluya evidenciando la correspondencia entre formato, metodología y resultados esperados. Máximo 300 palabras.

El formato de experiencia interactiva tipo universo exploratorio se presenta como el medio más pertinente para abordar la indecisión vocacional en estudiantes de último grado, ya que el problema no radica en la falta de información, sino en la limitada oferta de vivencias significativas que conecten sus intereses con posibles trayectorias profesionales. En este sentido, “Universo Javeriano” propone un entorno inmersivo que transforma la exploración de profesiones en una experiencia activa, lúdica y personalizada.

A su vez, esta propuesta redefine la manera en que la Pontificia Universidad Javeriana Cali se da a conocer, posicionándose como una “casa del conocimiento” cercana y dinámica, que entiende a los jóvenes y prioriza la conexión y la experiencia sobre una lógica meramente informativa o comercial.

Este formato se articula directamente con los objetivos específicos del proyecto. Por un lado, permite indagar cómo los estudiantes se relacionan con distintos campos del conocimiento mediante dinámicas interactivas; por otro, facilita la experimentación al simular escenarios reales de las diferentes facultades, convirtiéndose en un espacio de prueba y descubrimiento. Asimismo, posibilita la verificación de hallazgos al observar patrones de interacción, decisiones y niveles de interés dentro del recorrido del usuario.

Entre sus principales ventajas, dentro de las encuestas aplicadas se ha destacado su capacidad de generar una experiencia de usuario envolvente, que favorece la curiosidad y reduce la presión asociada a la elección profesional. A nivel expresivo, el formato permite construir narrativas no lineales que se adaptan a cada usuario, ampliando el alcance comunicativo y facilitando una conexión más profunda con el contenido. Además, su carácter interactivo potencia el impacto social al ofrecer una alternativa innovadora frente a los modelos tradicionales de exploraciones de carrera.

En conclusión, el formato propuesto mantiene coherencia con la naturaleza exploratoria de la investigación realizada, integrando metodología y experiencia en un mismo sistema. De esta manera, no solo permite obtener resultados relevantes, sino también generar una propuesta significativa que responde de forma efectiva a las necesidades reales de los estudiantes.

3. Marco conceptual y referentes de creación

Presente los fundamentos conceptuales, teóricos y proyectuales que orientan el desarrollo del proyecto. Su propósito es conectar el problema o la oportunidad identificada con un marco de reflexión crítica y con referentes existentes que sirvan de guía o contraste. Puede estructurarse en los siguientes componentes (máximo 1000 palabras):

- *Fundamentación teórica y conceptual: desarrollo de los conceptos clave que sustentan el proyecto (por ejemplo: interactividad, experiencia de usuario, gamificación, arte digital, inteligencia artificial creativa, etc.), vinculados con los objetivos y las decisiones de diseño.*
- *Referentes proyectuales o de creación: revisión analítica de obras, plataformas, aplicaciones, instalaciones u otros proyectos afines. Debe incluir una descripción crítica de su enfoque, experiencia o resultados, y explicar qué aprendizajes o inspiraciones aportan al proyecto propio.*

La Fundamentación teórica y conceptual del proyecto “Universo Javeriano” se construye sobre la idea de que los procesos de autoconocimiento de habilidades y elección de carrera es más efectiva cuando se basa en experiencias activas y no únicamente en la transmisión de información. Desde el enfoque del aprendizaje experiencial, el conocimiento se construye a partir de la acción y la reflexión sobre la experiencia (Kolb, 1984), lo cual respalda la decisión de diseñar un entorno donde el estudiante explore en lugar de solo recibir contenidos.

En este sentido, la interactividad se entiende como un mecanismo que permite al usuario influir en su proceso de aprendizaje. Según Saffer (2010), la interacción bien diseñada facilita la comprensión y el compromiso, lo cual resulta clave para que el estudiante se involucre en su proceso de decisión vocacional.

Por su parte, la experiencia de usuario (UX) no se limita a la usabilidad, sino que integra aspectos emocionales y cognitivos. Hassenzahl (2010) plantea que las experiencias significativas surgen cuando el diseño responde a necesidades psicológicas del usuario, como la autonomía y la curiosidad. Esto se relaciona directamente con el objetivo del proyecto de reducir la ansiedad frente a la elección profesional.

La gamificación se incorpora como estrategia para aumentar la motivación y el compromiso. Deterding et al. (2011) definen la gamificación como el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, destacando su capacidad para incentivar la participación. Asimismo, estudios como el de Hamari, Koivisto y Sarsa (2014) evidencian que estas dinámicas pueden mejorar la implicación del usuario cuando están bien integradas en la experiencia.

De este modo, la estructura del proyecto se apoya en la narrativa no lineal, que permite recorridos personalizados. Este enfoque es coherente con lo planteado por Murray (1997), quien describe los entornos digitales como espacios donde el usuario construye su propia trayectoria, favoreciendo una relación más activa con el contenido.

Por otra parte, los referentes que fueron analizados permiten ubicar el proyecto dentro de un campo existente y reconocer oportunidades de mejora.

Las plataformas tradicionales de elección vocacional, basadas en tests, han sido ampliamente utilizadas. Sin embargo, investigaciones como la de Brown y Lent (2013) señalan que la toma de decisiones vocacionales está influenciada por factores contextuales y experiencias previas, lo que limita la efectividad de herramientas exclusivamente evaluativas.

En contraste, aplicaciones como Duolingo han demostrado cómo la gamificación puede sostener el compromiso del usuario en procesos de exploración y descubrimiento. Su estructura basada en progresión, retroalimentación y consecución de objetivos pequeños coincide con lo que la literatura identifica como factores clave de motivación (Hamari et al., 2014).

Por otro lado, experiencias interactivas como Journey reflejan el potencial de la exploración libre y la construcción de significado a través del recorrido. Este tipo de experiencias se relaciona con lo que Jenkins (2004) denomina narrativa interactiva, donde el usuario participa activamente en la construcción de la experiencia.

Asimismo, entornos como Minecraft evidencian cómo la experimentación y la simulación pueden facilitar procesos de aprendizaje. Según Gee (2007), los videojuegos bien diseñados promueven formas de pensamiento activo y resolución de problemas, lo cual resulta relevante para el enfoque del proyecto.

Finalmente, los recorridos virtuales institucionales muestran avances en interactividad, pero suelen centrarse en la información y no en la experiencia del usuario. Esto coincide con lo señalado por Norman (2013), quien enfatiza que el diseño debe ir más allá de lo funcional para generar experiencias significativas.

4. Desarrollo del proyecto

Documente integralmente el proceso creativo, técnico y reflexivo que da lugar al producto interactivo. Debe evidenciar la articulación entre la investigación, el diseño y la experimentación, mostrando las decisiones que condujeron a la versión final del proyecto. Puede desarrollarse a partir de los siguientes elementos (Máximo 2000 palabras):

- *Investigación de usuario y definición de insights: identificación de públicos, análisis de contexto y detección de necesidades, comportamientos o motivaciones que orientan el diseño.*
- *Ideación y propuesta conceptual: generación de ideas, formulación del concepto central y definición del propósito comunicativo, estético o experimental del proyecto.*
- *Diseño de experiencia (UX) e interfaz (UI): desarrollo de flujos de interacción, principios de navegación, narrativa o estética interactiva, y lineamientos visuales y sonoros.*
- *Arquitectura de información, wireframes y mockups: representación estructural del sistema, jerarquías de contenido y visualización del recorrido del usuario.*
- *Desarrollo del prototipo interactivo: implementación técnica del proyecto (plataforma, software, instalación, entorno inmersivo, etc.), con descripción de herramientas, lenguajes o tecnologías utilizadas.*
- *Pruebas, iteraciones y ajustes: validación del prototipo con usuarios o expertos, identificación de oportunidades de mejora y registro de las decisiones tomadas durante el proceso.*

El formato de experiencia interactiva tipo universo de exploración se presenta como el medio más pertinente para abordar la curiosidad sobre ciertas vocaciones en estudiantes de último grado, entendiendo que el problema no radica en la falta de información, sino en su saturación y en la ausencia de vivencias significativas que permitan conectar intereses personales con posibles trayectorias profesionales. A partir de esta necesidad de comunicar de manera diferente y generar una conexión más cercana con los jóvenes, surge el concepto de “Universo Javeriano”, planteado como una experiencia digital donde las áreas del conocimiento se organizan en “casas” o estaciones explorables.

Cada casa representa un grupo de carreras (ej. salud, ingeniería, artes) y contiene retos o micro-experiencias que simulan de manera sencilla dinámicas propias de cada disciplina. La intención no es replicar la carrera, sino generar aproximaciones que permitan al estudiante identificar afinidades.

El propósito del proyecto es:

- Facilitar la exploración de carreras y disciplinas de pregrado desde la experiencia
- Probar un formato interactivo diferente a los modelos tradicionales

Se plantea como un sistema abierto, donde el usuario decide qué explorar y en qué orden.

- **Diseño de experiencia (UX) e interfaz (UI)**

La experiencia se diseña para ser implementada inicialmente en una página web interactiva, lo que permite accesibilidad y facilidad de uso desde distintos dispositivos.

El flujo de navegación se estructura así:

- Entrada al “universo” introducción y detalle del producto (pantalla principal)
- Selección con el mapa de las casas y micro-retos.
- Desarrollo de retos dentro de cada casa.
- Sala de la Página Web: Diferenciales Javeriana (Intercambio, medio universitario, doble titulación y doble programa).
- Testimonios y recomendaciones de la experiencia.

A nivel de UX, se prioriza:

- Navegación clara y directa
- Interacciones cortas (retos breves)
- Retroalimentación inmediata al usuario

En cuanto a UI, se propone una estética digital coherente con la idea de universo y exploración. Sin embargo, al tratarse de un prototipo, estos elementos se encuentran en desarrollo y ajuste.

Arquitectura de información, wireframes y mockups

La arquitectura se organiza en tres niveles:

1. **Inicio (Universo):** acceso general a todas las casas
2. **Casas:** agrupación por áreas del conocimiento
3. **Retos:** actividades específicas dentro de cada casa y 2 retos transversales.

Los wireframes iniciales permitieron definir la estructura de navegación y distribución de contenidos dentro de la página web. Estos se enfocaron en garantizar claridad en los recorridos del usuario.

Los mockups, aún en proceso, incorporan elementos visuales básicos que permiten simular la experiencia final dentro del entorno web.

Desarrollo del prototipo interactivo

El prototipo se desarrolla inicialmente en Figma como una simulación navegable de la página web, permitiendo probar flujos, interacción y organización del contenido sin necesidad de programación completa.

La intención es posteriormente migrar o implementar esta lógica en una página web funcional, donde se integren:

- Navegación entre casas
- Retos interactivos básicos
- Sistema simple de progreso o recorrido

En esta etapa, el desarrollo técnico se mantiene en un nivel básico, priorizando la validación de la experiencia sobre la complejidad tecnológica.

Pruebas, iteraciones y ajustes

Las pruebas iniciales con usuarios han permitido validar la comprensión general del concepto y el interés por los retos.

Principales hallazgos:

- La idea de “casas” resulta clara y atractiva
- Los retos generan curiosidad, pero deben ser muy simples

- Se requiere mayor orientación inicial dentro de la página

A partir de esto, se han realizado ajustes como:

- Simplificación de la navegación
- Mayor claridad en instrucciones
- Organización más evidente de las casas

El proceso continúa en iteración, entendiendo el prototipo web como un espacio de prueba que se irá ajustando según la respuesta de los usuarios.

En síntesis “Universo Javeriano” se desarrolla como un prototipo web interactivo en construcción, donde investigación, diseño y experimentación se integran de manera progresiva. Su valor no radica en ser un producto finalizado, sino en su capacidad de explorar nuevas formas de abordar la orientación vocacional mediante experiencias digitales accesibles y centradas en el usuario.

Tercera parte

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN

Defina las acciones de circulación y sostenibilidad que aseguran que el proyecto llegue a sus públicos y mantenga su relevancia en el tiempo. La estrategia debe especificar cómo se dará a conocer, cómo incentivará la participación y cuáles serán sus mecanismos de financiamiento o sostenibilidad.

1. PLAN DE DIFUSIÓN

Describa las acciones concretas para dar a conocer el proyecto y llegar a los públicos definidos. Se espera que plantee estrategias diferenciadas según el medio (redes sociales, eventos presenciales, medios tradicionales, entornos digitales), justificando la elección de cada canal y explicando cómo contribuye al posicionamiento del proyecto. Máximo 500 palabras.

Plan de difusión

El plan de difusión de “Universo Javeriano” se plantea desde una lógica netamente relacional e institucional, coherente con su carácter de prototipo y con el público objetivo definido: estudiantes de últimos grados de bachillerato de colegios de estrato 4, 5 y 6. En lugar de una estrategia abierta al público, la difusión se realizará de manera dirigida a colegios específicos (inicialmente de la ciudad de Cali) , priorizando espacios controlados que permitan tanto la implementación como la validación del proyecto.

1. Canal institucional: Promoción Institucional Javeriana

El principal medio de difusión será el equipo de Promoción Institucional de la Pontificia Universidad Javeriana, el cual cuenta con relaciones consolidadas con colegios del público objetivo. A través de este canal, se gestionará el acceso a espacios dentro de las instituciones educativas para presentar y probar “Universo Javeriano”.

La convocatoria no será abierta, sino coordinada directamente con los colegios, quienes organizarán la participación de grupos de estudiantes. Este enfoque permite asegurar la pertinencia del público, facilitar la logística de implementación, integrar la experiencia dentro de contextos reales de exploración de carrera.

2. Implementación en espacios educativos

La difusión se materializa en la realización de sesiones guiadas dentro de los colegios, donde los estudiantes acceden al prototipo web de “Universo Javeriano”.

Estas sesiones pueden desarrollarse en:

- Jornadas de exploración profesional
 - Espacios de acompañamiento y descubrimiento.
 - Actividades institucionales relacionadas con elección de carrera
- El acceso grupal permite acompañar la experiencia, observar el comportamiento de los usuarios y recoger retroalimentación directa, lo cual es clave en esta etapa del proyecto.

3. Apoyo digital complementario

Aunque la convocatoria no es abierta, se contempla el uso de la página web como soporte central de la experiencia, ya que allí se encuentra el prototipo interactivo.

Adicionalmente, se pueden utilizar canales digitales institucionales para:

- Compartir información previa con los colegios
- Apoyar la preparación de las sesiones
- Extender la experiencia de manera puntual y brindar información de interés, correspondiente a Javeriana Cali.

Este uso es complementario y no busca generar tráfico masivo, sino facilitar la implementación.

4. Difusión controlada para validación

El carácter cerrado del plan permite que la difusión funcione también como una estrategia de validación. Al trabajar con grupos específicos, se pueden identificar patrones de uso, detectar dificultades en la interacción y ajustar la propuesta antes de escalarla.

Finalmente, el plan de difusión de “Universo Javeriano” se centra en un modelo relacional, institucional y controlado, donde el acceso se gestiona a través de vínculos existentes con colegios. Esta estrategia es coherente con el estado del proyecto como prototipo, ya que prioriza la calidad de la experiencia y la retroalimentación sobre el alcance masivo, asegurando un proceso de implementación y mejora progresiva.

2. ESTRATEGIA DE ENGANCHE Y FIDELIZACIÓN

Defina los mecanismos para mantener la participación activa de las audiencias. Explique qué incentivos se usarán (simbólicos, narrativos, lúdicos o materiales), cómo se promoverá la interacción recurrente y qué acciones de seguimiento permitirán consolidar comunidades alrededor del proyecto. Máximo 500 palabras.

Para mantener la participación activa de las audiencias en la experiencia interactiva Universo Javeriano, se implementa una estrategia integral que combina incentivos simbólicos, narrativos, lúdicos y materiales, articulados con acciones que fortalecen el vínculo progresivo con la marca Javeriana Cali desde el grado 10°.

En primer lugar, la participación se sostiene mediante incentivos simbólicos y narrativos. Cada estudiante es reconocido como un “explorador del Universo Javeriano”, asumiendo un rol activo dentro de la experiencia. A lo largo del recorrido por las estaciones (casas), los participantes van desbloqueando insignias que representan logros (sellos), habilidades y valores institucionales. Estas recompensas funcionan como hitos narrativos que estructuran la experiencia y refuerzan el sentido de progresión dentro del universo.

En segundo lugar, se incorporan incentivos lúdicos, donde cada estación plantea retos interactivos diseñados para promover la participación, la toma de decisiones y la colaboración. Estos desafíos simulan situaciones propias del entorno universitario, generando inmersión, curiosidad y motivación por completar el recorrido. La dinámica de avance por niveles refuerza el compromiso continuo del estudiante con la experiencia.

Como complemento, se incluyen incentivos materiales y experienciales, entre los cuales se contempla la entrega de merchandising y material POP institucional de la Universidad Javeriana Cali. Estos

elementos (como artículos de marca, piezas gráficas y recordatorios físicos de la experiencia) no solo funcionan como recuerdo tangible, sino que contribuyen a afianzar el posicionamiento de la marca, reforzando la recordación y la cercanía simbólica con la institución.

Para promover la interacción recurrente, se diseñan extensiones posteriores a la visita mediante contenidos digitales de seguimiento, comunicaciones personalizadas desde el equipo de Promoción Institucional. Esto permite mantener el vínculo activo entre el estudiante y el “Universo Javeriano” incluso después del encuentro presencial.

Finalmente, las acciones de consolidación de comunidad se apoyan en la segmentación de participantes, el envío de información de valor sobre la oferta académica y la invitación a futuras actividades institucionales, fortaleciendo un relacionamiento progresivo y continuo con la marca.

Tipo de incentivo	Elemento	Propósito	Impacto en la experiencia
Simbólico	Insignias del recorrido (sellos)	Reconocer logros por estación	Refuerza narrativa y progresión
Narrativo	Rol de “explorador del Universo Javeriano”	Dar identidad dentro de la experiencia	Genera inmersión y sentido de pertenencia
Lúdico	Retos interactivos por estación	Fomentar participación activa	Aumenta motivación y engagement
Material	Merchandising institucional	Reforzar recordación de marca	Afianza posicionamiento y recuerdo
Material POP	Piezas gráficas y recordatorios de marca	Sostener presencia visual de la universidad	Fortalece reconocimiento de marca
Experiencial	Contenidos exclusivos post-visita	Mantener relación con el estudiante	Extiende la experiencia en el tiempo
Relacional	Seguimiento por Promoción Institucional	Mantener contacto con aspirantes	Consolida comunidad y fidelización

3. MODELO DE MONETIZACIÓN (CUANDO APLIQUE)

Proyecte la sostenibilidad económica del proyecto. Detalle posibles fuentes de ingreso (publicidad, suscripciones, licencias, alianzas institucionales o comerciales). Si el proyecto no contempla monetización directa, debe proponer mecanismos de sostenibilidad (alianzas, convocatorias, redes de apoyo, etc.). Máximo 500 palabras.

[Anexo 5 Tam Sam Som.docx](#)

4. IMPACTO ESPERADO

Argumente los efectos proyectados de la propuesta más allá de la producción inmediata, señalando el valor que aporta en distintos niveles. En la dimensión académica, explique cómo contribuye a la reflexión, el debate o la innovación en el campo de la comunicación y la creación interactiva, ya sea explorando nuevos formatos, modelos de participación o metodologías de diseño. En la dimensión social, muestre cómo fomenta la inclusión, la participación comunitaria, el reconocimiento cultural o la transformación de prácticas sociales relevantes. Finalmente, en la dimensión económica y de industria creativa, señale de qué manera impulsa la innovación, genera oportunidades de emprendimiento y fortalece la economía digital y los ecosistemas creativos en los que se inscribe el proyecto. Máximo 500 palabras.

El proyecto “Universo Javeriano” genera impactos que trascienden a su desarrollo como prototipo de experiencia interactiva, al posicionarse como una exploración aplicada de nuevos modelos de exploración mediados por diseño digital y experiencia de usuario.

Desde la Dimensión académica, en el ámbito académico, el proyecto aporta a la reflexión sobre la forma en que se comunican y exploran las opciones profesionales en contextos educativos. A diferencia de los modelos tradicionales basados en información estática o test vocacionales, “Universo Javeriano” propone un enfoque basado en la experiencia interactiva, la gamificación y la exploración activa, lo que abre la discusión sobre nuevas metodologías de diseño centradas en el usuario.

Asimismo, contribuye a la innovación en el campo de la comunicación interactiva al integrar narrativas no lineales, estructuras modulares (casas) y dinámicas de participación basadas en retos. Esto permite ampliar la comprensión de cómo los entornos digitales pueden ser utilizados no solo para informar, sino también para generar procesos de descubrimiento y apropiación de contenidos.

En el plano social, el proyecto busca aportar al proceso de exploración de carrera profesional por parte de los estudiantes de últimos grados de bachillerato, facilitando espacios de reflexión que reduzcan la incertidumbre frente a la elección de carrera.

Al permitir que los estudiantes exploren diferentes áreas del conocimiento a través de experiencias prácticas y lúdicas, se fomenta una participación más activa en su proceso de autoconocimiento. Esto hace que más estudiantes puedan acceder a espacios para conocer opciones de carrera y descubrir sus intereses dentro del entorno escolar, especialmente en lugares donde este tipo de oportunidades no son tan comunes.

Adicionalmente, el formato de implementación en colegios favorece la construcción de experiencias compartidas, generando espacios de conversación entre estudiantes sobre sus intereses y posibles trayectorias académicas.

En términos de industria creativa, “Universo Javeriano” representa una exploración de formatos híbridos entre diseño web, narrativa interactiva y experiencias exploratorias. Este tipo de propuestas abre oportunidades para el desarrollo de herramientas digitales aplicadas a la educación y la orientación profesional, un campo en crecimiento dentro de la economía digital.

El proyecto también evidencia potencial para su evolución como producto escalable dentro de entornos institucionales educativos, lo que podría derivar en modelos de implementación replicables en otros contextos académicos.

Finalmente, impulsa la integración de disciplinas como el diseño de experiencia, la comunicación digital y la narrativa interactiva, fortaleciendo ecosistemas creativos que combinan tecnología, educación y diseño como áreas convergentes de innovación.

En conjunto, el impacto de “Universo Javeriano” se refleja en su capacidad de replantear cómo se concibe la exploración de intereses, pasando de un modelo informativo a uno experiencial, con implicaciones académicas, sociales y creativas que amplían las posibilidades del diseño interactivo en contextos educativos.

RECURSOS NECESARIOS

Defina los recursos humanos (equipo de trabajo, roles, perfiles), técnicos (equipos, software, infraestructura), artísticos (diseño, estética, creatividad) y financieros (presupuesto estimado, fuentes de financiación). Se espera una descripción realista de las necesidades y su coherencia con el alcance del proyecto.

1. RECURSOS HUMANOS

Describa los perfiles y roles del equipo necesario para el desarrollo del proyecto. Especifique qué funciones cumple cada integrante y cómo estos roles se articulan en el proceso de trabajo. La descripción debe ser clara y realista, diferenciando entre las responsabilidades creativas, técnicas y de gestión, y evidenciando la pertinencia de cada perfil frente a los objetivos y alcances del proyecto. Máximo 500 palabras.

El desarrollo de Universo Javeriano requiere un equipo interdisciplinario que integre perfiles creativos, técnicos y de gestión. Esta estructura permite abordar de manera integral tanto la conceptualización de la experiencia como su implementación y alineación estratégica, respondiendo a las necesidades del público objetivo.

Área	Rol	Funciones principales	Aporte al proyecto
Creativa	Director/a creativo/a	Define concepto, narrativa y línea estética del universo	Asegura coherencia conceptual y conexión emocional con los jóvenes
	Diseñador/a UX/UI	Diseña la experiencia, navegación e interacción	Garantiza una exploración intuitiva, atractiva y personalizada
	Diseñador/a gráfico/a	Desarrolla identidad visual, ilustraciones y piezas gráficas	Construye el lenguaje visual del “universo”
	Copywriter	Redacta contenidos y adapta el tono comunicativo	Conecta con el público mediante un lenguaje claro, cercano y relevante
Técnica	Desarrollador/a front-end	Implementa la interfaz y la interacción del usuario	Hace visible y funcional la experiencia digital
	Desarrollador/a back-end	Gestiona base de datos, lógica y arquitectura	Permite personalización y correcto funcionamiento del sistema
	Desarrollador/a interactivo	Integra elementos de gamificación o experiencias inmersivas (si aplica)	Enriquece la experiencia y aumenta el engagement

	Especialista en analítica	Mide comportamiento de usuarios y analiza datos	Permite optimizar la experiencia y evaluar impacto
Gestión	Líder de proyecto	Coordina equipo, tiempos y recursos	Articula las áreas y asegura cumplimiento de objetivos
	Estratega de marketing/comunicación	Define estrategia de posicionamiento y alineación institucional	Garantiza impacto, visibilidad y conexión con objetivos institucionales
	Gestor	Se encarga de desarrollar los encuentros dentro de los colegios	Garantiza la ejecución y performance del mismo.

La distribución de roles evidencia una articulación clara entre áreas, lo creativo define la narrativa y la experiencia del usuario, lo técnico hace posible su funcionamiento e interactividad, y la gestión asegura la coordinación y el cumplimiento de objetivos. Cada perfil cumple una función específica pero complementaria, lo que favorece un proceso de trabajo colaborativo e iterativo enfocado en generar conexión y valor.

2. RECURSOS FINANCIEROS / PRESUPUESTO

Presente una estimación clara y detallada de los costos asociados al desarrollo del proyecto. Es necesario identificar los rubros principales —producción audiovisual, diseño gráfico y digital, programación, licencias de software, logística, difusión y gestión de comunidades— y asignar un valor aproximado a cada uno. El presupuesto debe estar articulado con el cronograma y las fases de trabajo, mostrando de manera transparente cómo se distribuyen los recursos a lo largo del proceso. Además, se deben contemplar posibles fuentes de financiación o cofinanciación (convocatorias, alianzas, patrocinios, recursos propios), de manera que se evidencie la viabilidad económica y la sostenibilidad del proyecto. Utilice el documento Presupuesto adjunto a esta guía.

Presupuesto: [Anexo 5.1 Presupuesto.xlsx](#)

3. CRONOGRAMA

Organice las fases y tareas en un orden temporal claro, articulado con los entregables de cada etapa. El cronograma debe mostrar hitos clave, fechas críticas y dependencias entre actividades. Además, debe evidenciar la relación entre el tiempo planificado y los recursos disponibles, asegurando la viabilidad del proceso. Utilice el documento Cronograma adjunto a esta guía.

CRONOGRAMA DEL PROYECTO “UNIVERSO JAVERIANO”

Fase	Periodo	Actividades principales	Hitos clave	Dependencias
Investigación y conceptualización	Febrero	- Definición del problema- Investigación de referentes- Definición del concepto- Identificación del público	Aprobación del enfoque conceptual	Inicio del proyecto
Arquitectura y diseño UX	Marzo	- Arquitectura de información- Flujos de navegación- Wireframes- Definición narrativa	Validación de estructura UX	Concepto definido
Diseño visual y prototipado	Abril	- Identidad visual- Mockups- Prototipo en Figma- Interacciones básicas	Primera versión funcional	Wireframes aprobados

Pruebas e iteración	Mayo (hasta 25)	- Pruebas con usuarios- Recolección de feedback- Ajustes de navegación- Optimización UX	Versión final del prototipo	Prototipo funcional
Implementación piloto	Junio	- Coordinación con colegios- Planeación logística- Aplicación del prototipo- Observación de usuarios	Primera aplicación real	Prototipo validado
Seguimiento y recolección de datos	Julio	- Aplicaciones continuas- Encuestas y métricas- Análisis de uso- Identificación de patrones	Consolidación de datos	Implementación activa
Evaluación y cierre	Agosto	- Análisis de resultados- Evaluación de impacto- Ajustes finales- Proyección futura	Cierre del proyecto	Datos recolectados

4. CONSIDERACIONES ÉTICAS

Son el marco de responsabilidad que asegura que el proyecto respete la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de todas las personas y comunidades involucradas, así como la integridad de los contenidos, los datos y los contextos sensibles. Reconozca quiénes estarán implicados directa o indirectamente en el desarrollo, pruebas, difusión o impacto del proyecto: usuarios, entrevistados, comunidades, colaboradores, público objetivo, etc. Desarrolle los formatos propuestos por la Universidad: consentimiento, análisis de consideraciones éticas previas, uso de imagen y protección de datos. Máximo 500 palabras.

El proyecto Universo Javeriano se enmarca en principios éticos que garantizan el respeto por la dignidad, los derechos, la seguridad y el bienestar de todas las personas involucradas, así como la integridad en el manejo de la información y los contenidos. Este enfoque reconoce la responsabilidad de diseñar experiencias dirigidas a jóvenes, asegurando un uso adecuado de los datos, una comunicación transparente y una interacción respetuosa.

Entre los actores implicados se encuentran, de manera directa, los usuarios (estudiantes de educación media), quienes interactúan con la plataforma; así como participantes en entrevistas o pruebas de usuario, si se realizan validaciones. De forma indirecta, se incluyen instituciones educativas, colaboradores del proyecto y el público objetivo ampliado. Cada uno de estos actores requiere consideraciones específicas en términos de consentimiento, privacidad y uso de la información.

En este sentido, se implementan los formatos propuestos por la Universidad. El consentimiento informado garantiza que los participantes comprendan el propósito del proyecto, el uso de su información y su derecho a retirarse en cualquier momento. El análisis de consideraciones éticas previas permite identificar posibles riesgos, como la sobreexposición de datos personales o la influencia indebida en la toma de decisiones vocacionales, estableciendo medidas para mitigarlos. El uso de imagen regula la captura y difusión de fotografías, videos o testimonios, asegurando autorización explícita. Finalmente, la protección de datos contempla la recolección mínima necesaria de información, su almacenamiento seguro y el uso exclusivamente académico o institucional.

Adicionalmente, el proyecto evita prácticas que puedan generar manipulación, sesgos o presión sobre los usuarios, priorizando una experiencia informativa, exploratoria y autónoma. Se promueve un lenguaje inclusivo, accesible y respetuoso, así como contenidos veraces y contextualizados.

En conclusión, este marco ético no solo responde a lineamientos institucionales, sino que fortalece la confianza en el proyecto, asegurando que *Universo Javeriano* sea una experiencia responsable, transparente y centrada en el bienestar de sus usuarios.

5. REFERENCIAS

Listadas según las normas APA. Incluye todas las fuentes teóricas, visuales, digitales utilizadas en el proyecto.

Dede, C. (2009). *Immersive interfaces for engagement and learning*. Science, 323(5910), 66–69. <https://doi.org/10.1126/science.1167311>

Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded ed.). Basic Books.

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction design: Beyond human-computer interaction* (3rd ed.). Wiley.

Sundar, S. S., Jia, H., Waddell, T. F., & Huang, Y. (2015). Toward a theory of interactive media effects (TIME): Four models for explaining how interface features affect user psychology. *The Handbook of the Psychology of Communication Technology*, 47–86. <https://doi.org/10.1002/9781118426456.ch3>

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.

Brooke, J. (1996). SUS: A “quick and dirty” usability scale. In P. W. Jordan et al. (Eds.), *Usability evaluation in industry*. Taylor & Francis.

Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86(6), 84–92.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.

Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience*. New Riders.

ISO 9241-210. (2019). *Ergonomics of human-system interaction — Human-centred design for interactive systems*.

Liedtka, J. (2018). Why design thinking works. *Harvard Business Review*.

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.

Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2011). *Interaction design*. Wiley.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as virtual reality*. Johns Hopkins University Press.

Stickdorn, M., Hormess, M., Lawrence, A., & Schneider, J. (2018). *This is service design doing*. O'Reilly.

Brown, S. D., & Lent, R. W. (2013). *Career development and counseling: Putting theory and research to work*. Wiley.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review. *47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

Hassenzahl, M. (2010). *Experience design: Technology for all the right reasons*. Morgan & Claypool.

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game*. MIT Press.

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

Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised ed.). Basic Books.

Saffer, D. (2010). *Designing for interaction*. New Riders.

UNIVERSO JAVERIANO: LA TRAVESÍA DE LAS 5 CASAS

AUTORES

GABRIELLA GALLEGO AYACÚ

JUAN DAVID MERA PORRAS

ELKIN SARRIA ORDOÑEZ

DIRECTOR:

SERGIO CHACÓN PEÑA

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

MAESTRIA EN COMUNICACIÓN Y CREACIÓN INTERACTIVA

SANTIAGO DE CALI, 14 DE JULIO DE 2026

ARTICULO 23 de la Resolución No. 13 del 6 de Julio de 1946, del Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de Tesis. Solo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católica y porque las Tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la Verdad y la Justicia”.