



¡Enciende tu creatividad!

María del Mar Moreno Airas

Proyecto Avanzado de Diseño de Comunicación Visual

2021 - 1





Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

María del Mar Moreno Arias

Proyecto Avanzado de Diseño de Comunicación Visual

Énfasis:

- Diseño Editorial
- Diseño de Identidad Corporativa y Marca

Asesora: Faynory Mora

Cali 2021

Agradecimientos

Primero que todo, quiero agradecer a mi familia por apoyarme en el transcurso de toda la carrera. A mi papá por siempre alagar mis trabajos, a mi mamá por acompañarme a imprimir entregas y a mi hermano que observaba mis traspasadas.

Muchas gracias a mi asesora Faynory Mora por ayudarme a ver la luz al final del túnel, por creer en mi trabajo y tranquilizarme siempre que entraba en crisis. Gracias por el tiempo y energía confortadora que me transmitías en cada asesoría.

A mis aliados, Graciela Moreno y Juan Felipe Moreno que me brindaron sus conocimientos para la investigación de este proyecto.

A María Fernanda Castro, Santiago Martínez, Laura Radi, Lissa Jiménez, Sara Restrepo, Ana Sophia Hincapie y Daniela Álvarez que me brindaron su tiempo para probar la herramienta y me dieron sus sinceras apreciaciones, me alegra saber que pude contribuir con un espacio divertido.

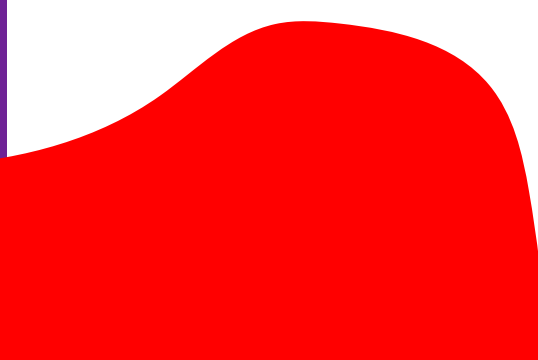
Un especial agradecimiento a María José González por ser mi compañera durante todo el proyecto, quien me escuchó en mis crisis y ayudó en lo que podía. Por las llamadas infinitas y palabras alentadoras en cada presentación.

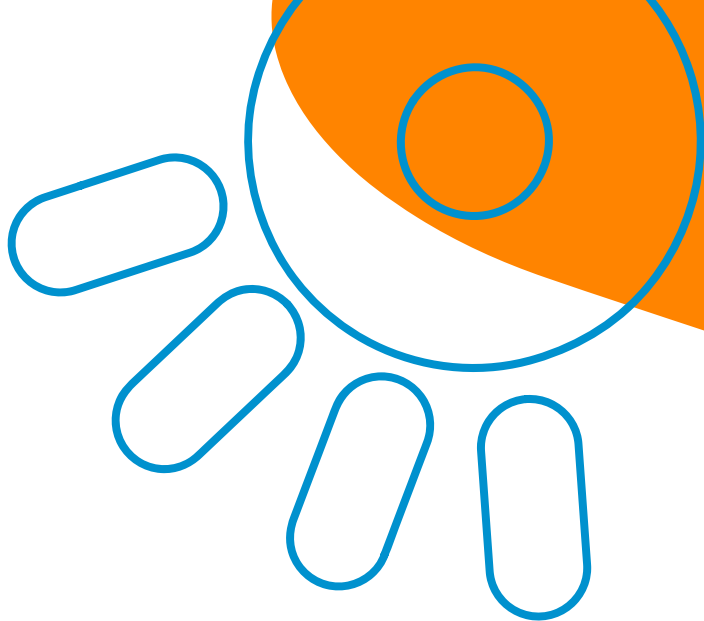
Por último, muchas gracias a las profesoras Ana Vélez y Ángela Sánchez por guiarnos en cada paso y adaptarse a los constantes cambios que hubo durante este semestre, con quienes sin duda no hubiera sido posible sacar adelante tantos buenos trabajos.



Índice

Introducción	6
Tema	7
Objetivos: general y específicos	8
Justificación	9
Planteamiento del problema	10
Usuario	11
Metodología y herramientas	12
Marco de referencia	14
Resultados y conclusiones de las herramientas	20
Conclusiones generales	24
Benchmarking	25
Requerimientos de diseño	29
Moodboard	30
Desarrollo de producto	31
Prueba de usuario	44
Conclusiones	48
Correcciones	49
Recomendaciones	53
Referentes	54
Anexos	55



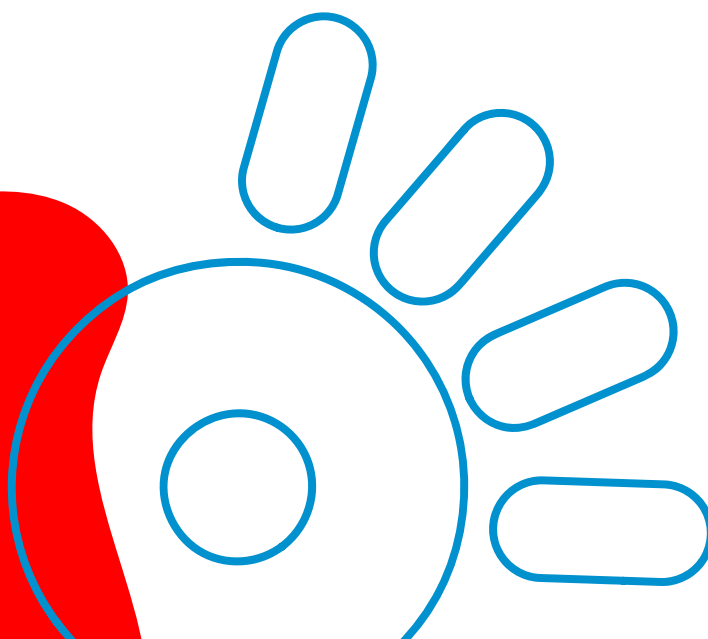


Introducción

Si bien el mundo del diseño está lleno de mentes creativas y de ideas innovadoras, a menudo las personas que lo desempeñan se pueden ver afectadas por los temidos “bloques creativos” que generan un freno en la creatividad y pueden afectar tanto de manera emocional como laboral.

El documento que está leyendo hace parte de un ejercicio académico que busca ayudar a los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual y en general a cualquier persona que haya sentido esta falta de motivación y de inspiración ante un trabajo creativo.

A continuación se pueden observar los temas como la creatividad y los diferentes bloques creativos existentes. Podrá ver encuestas y entrevistas realizadas para la ampliación de la investigación, la metodología que se empleó, el proceso de creación de una herramienta que sirve como una posible solución para la problemática vista y tanto pruebas de usuarios como conclusiones del proyecto.





Tema

La superación del bloqueo creativo en la
carrera de Diseño de Comunicación Visual
de la Pontificia Universidad Javeriana.



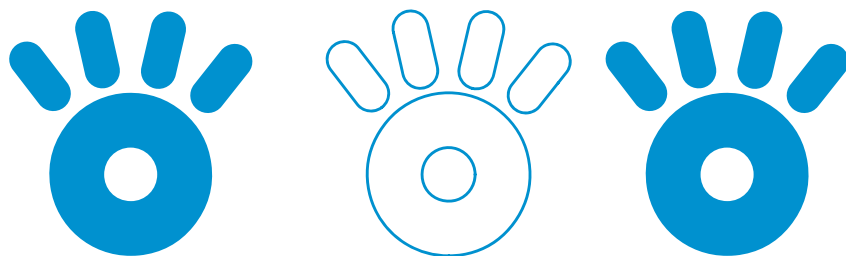
Objetivos

General

Potenciar la creatividad de los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana a través de una herramienta que les permita enfrentar el bloqueo creativo.

Específicos

- **Identificar** las causas por las que se da el bloqueo creativo en los estudiantes de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana en Cali.
- **Analizar** cómo afecta el bloqueo creativo en la vida tanto académica como personal de los estudiantes.
- **Examinar** las diferentes herramientas que existen para estimular la creatividad en el área del diseño.



Justificación

El bloqueo creativo es un problema que afecta a los estudiantes de diseño en cierto punto de su carrera, este se da por diversos motivos y puede llegar a ocasionar dificultades en el ánimo y la motivación. Según Rodríguez en “Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana” el bloqueo creativo llega a darse en la misma locación del cerebro en la que se da la depresión y la ansiedad, por lo que el estudiante que pase por eso puede llegar a ver muy afectado e incluso la misma ansiedad que genera el quedarse en blanco puede llegar a generar problemas psicológicos como ataques de pánico o pequeños niveles de depresión.

En la encuesta de autoría propia que se realizó en mayo del 2020 a 40 estudiantes de diferentes semestres, la mayoría de estos (el 40%) respondieron que este problema se les presenta durante la época de parciales/entregas, esto puede ser debido al alto nivel de estrés que contrae la responsabilidad de sacar buenas notas o el esfuerzo que debe contraer el generar una buena idea para el trabajo, lo que puede llevar a que estos se preocupen por su desempeño académico. También hubo quienes respondieron que otro gran obstáculo de la creatividad es cuando el trabajo no se ajusta a sus gustos, esto se puede presentar debido a que no se encuentran en sus zonas de confort y deben obligarse a ir más allá de sus propias personalidades y ajustarse al trabajo aunque este sea un desafío. Cabe decir que un resultado importante sacado de la encuesta es

que el 42.5% de los encuestados respondieron que el bloqueo creativo afecta su rendimiento en la universidad en un grado significativo.

Por otro lado, el perfil de aspirante de la carrera según la página oficial de la universidad dice que este debe demostrar “sensibilidad estética, interés por las expresiones artísticas e iconográficas y habilidades en algunas de estas áreas de estudio como el dibujo, pintura, fotografía, diseño en medios digitales, escritura creativa, diseño gráfico, entre otras” (Diseño de Comunicación Visual | Universidad Javeriana Cali, 2021). Esto demuestra que los estudiantes se están formando para poder abordar esas exigencias del programa y al entrar a este han identificado que en ese proceso de formación tiene unos momentos en que su creatividad se ve amenazada con bloqueos por situaciones asociadas a su formación, más las situaciones de carácter personal que tienen que ver con el desarrollo del individuo en su rol de estudiante.

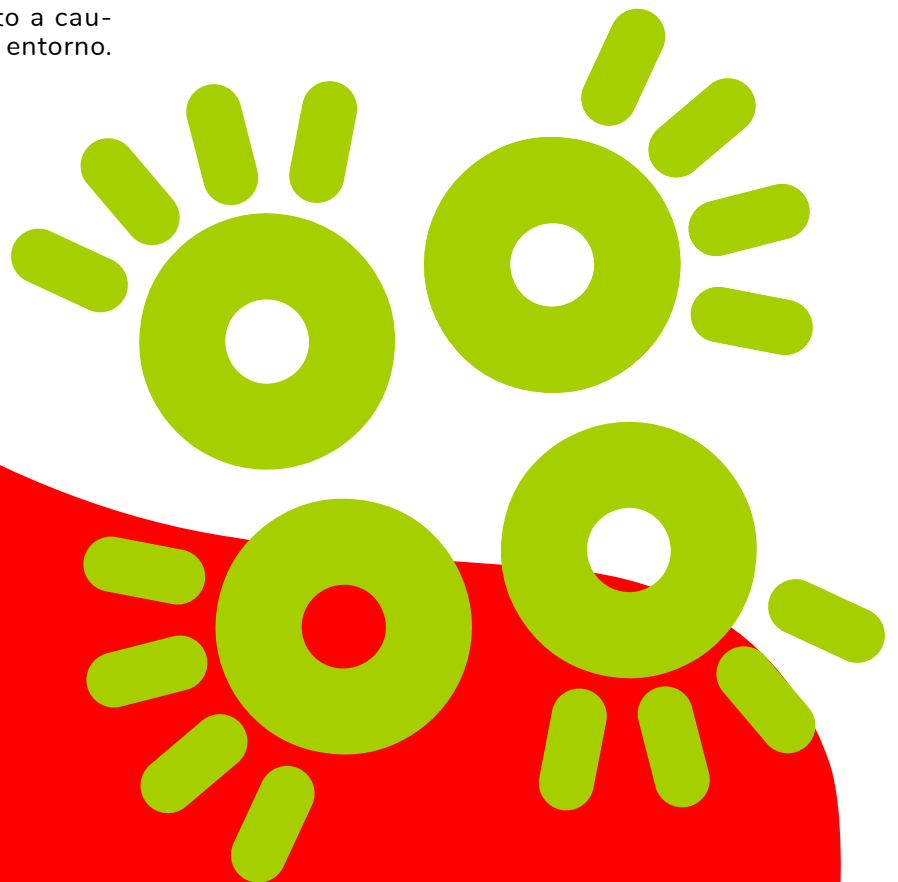
La principal motivación para trabajar este proyecto es precisamente ayudar a que los estudiantes que pasen por esto no se sientan ofuscados ante los proyectos que puedan ver en la carrera. El diseño de comunicación visual precisamente permitirá facilitar los procesos de comunicación y de información para generar una herramienta que permita que dichos salgan del bloqueo creativo y resuelvan este obstáculo.

Planteamiento del problema

Si bien los estudiantes de carreras visuales como arte y diseño gozan de una mente imaginativa, estos pueden llegar a tener momentos donde el bloqueo creativo se apodera de ellos. René Víctor Valqui de la Universidad Técnica de Dinamarca comenta que según investigaciones estos bloqueos se dan debido a que la creatividad no es un proceso meramente lineal, sino que las personas “recurren a diferentes actividades, herramientas, métodos didácticos y procedimientos para incrementarla” (Valqui, 2004). Gracias a la UniSA (University of South Australia), con sus diferentes cursos de creatividad y métodos de generación de ideas, se ha logrado comprobar que combinando recursos menos académicos como lo son el uso de redes sociales y plataformas de entretenimiento con los previos conocimientos de los estudiantes ayuda a que estos desarrollen su confianza y capacidad para crear nuevas ideas. Por otro lado, Alejandro Schnarch, en su libro “Creatividad aplicada” (2006) destaca la importancia de la creatividad en la vida personal y laboral y comenta que, “aunque cada quien cuente con cierto grado de creatividad, todos somos propensos a enfrentarnos ante ciertos obstáculos que frenan el flujo de ideas” (Schnarch, 2006. P. 30) y que esto se puede deber tanto a causas personales como dificultades en el entorno.

Las anteriores lecturas permiten plantear el bloqueo creativo como aquella problemática que enfrentan las personas de las diferentes áreas creativas a la hora de resolver un proyecto y que existen diferentes técnicas para sobrellevarlo. Ante la situación se deben plantear distintas cuestiones para el mejor entendimiento del problema permitiendo una mejor cercanía a los estudiantes que pasan por la situación, estos se abordan desde las preguntas ¿cómo solucionan los estudiantes los bloqueos creativos?, ¿saben los estudiantes qué es un bloqueo creativo?, ¿cómo afecta el bloqueo creativo en el rendimiento académico de los estudiantes?, ¿cómo se manifiesta el bloqueo creativo en los estudiantes de diseño? Y lo más importante, ¿los estudiantes han experimentado alguna vez un bloqueo creativo?

A partir de esta problemática se pretende realizar una investigación sobre la temática del bloqueo creativo en la Pontificia Universidad Javeriana Cali, donde los principales involucrados son los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual, teniendo en cuenta también a la misma institución educativa, a sus profesores y familiares.



Usuario

Primario



Estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali que tengan una edad de entre 15 y 25 años, que estén cursando de tercero al octavo semestre.

Ma Fernanda Castro



Edad: 20 años

Ocupación: Estudiante 8º semestre de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana.

Características de Ma Fernanda:

- A lo largo de la carrera se ha visto afectada por bloqueos creativos en varias materias.
- Le preocupa su rendimiento académico pues consta de la beca Magis Esperanza en la que tiene que mantener un promedio acumulado de 4.61
- Se frustra cuando no obtiene la nota que espera.
- Aunque ella esté pasando por un bloqueo creativo, intenta solucionarlo buscando inspiración en Internet y escribiendo sus ideas en una libreta.

Secundario



Profesores de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, que ayuden a proporcionar y distribuir la herramienta en las aulas de sus clases.

Fernanda Castillo



Edad: 32 años

Ocupación: Docente de la materia de Diseño 3D de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana.

Características de Fernanda:

- Ha observado que en su clase es muy común que sus estudiantes se frustren al dar los requisitos de los proyectos que plantea, por lo que quiere mejorar su comunicación con ellos y apoyarlos en este tipo de situación.
- Quiere ayudar a futuras generaciones pues sabe lo que es el bloqueo creativo ya que siendo egresada de la carrera de Diseño Industrial le tocó vivirlo en su etapa de estudiante y de profesional.
- Desea mejorar la relación que tiene con sus estudiantes y acercarlos a la materia.

Metodología y herramientas

El proyecto se llevó a cabo bajo un enfoque mixto, esto quiere decir que se utilizaron datos tanto cualitativos como cuantitativos, los cuales se tomaron con diferentes herramientas.

Se utilizaron como base las herramientas planteadas por Bruno Munari (1983) en su método de resolución de problemas en conjunto a las vistas en el método de Design Thinking de Tim Brown (2004) para la creación de un método propio que permitió una cercanía con el tema.

FASE 1

Observando el papel en blanco

En la primera fase del proyecto se pretende dar un adecuado **reconocimiento y comprensión del problema** con el objetivo de dar una definición del problema, una descripción del perfil de usuario, una recopilación de datos en donde se usa una primera encuesta a los estudiantes de distintos semestres (para el planteamiento del problema) y el análisis de datos.

Las herramientas que se utilizan en esta etapa son:

- **Encuesta** con enfoque cuantitativo a estudiantes de diferentes semestres de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana con el objetivo de identificar la problemática en la carrera.
- **Fichas personas:** Arquetipos de los usuarios primarios y secundarios.

FASE 2

Mente vacía

La segunda fase del proyecto pretende dar una **ampliación de la investigación**. En esta se utilizan las entrevistas con profesionales en neurociencias y psicología e igualmente se hace una recopilación de datos, tomando una segunda encuesta a los estudiantes de distintos semestres para así profundizar la investigación.

Las herramientas que se utilizan en esta etapa son:

- **Entrevistas semiestructuradas** de enfoque cualitativo con los aliados: Graciela Moreno (psicopedagoga) y Juan Felipe Moreno (neurocientífico). Ambas tienen como objetivo lograr un mayor entendimiento de la mente de las personas creativas y de los procesos mentales por los que pasan los estudiantes.
- Segunda **encuesta** con enfoque cuantitativo a estudiantes de diferentes semestres de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana con el objetivo de expandir la información obtenida en la primera encuesta, para localizar las materias en donde se ve el problema y lograr un mayor entendimiento de cómo lo sobrellevan normalmente.



FASE 3

Crisis creativa

En esta fase se empieza el proceso de **creatividad y visión** de la herramienta. Se utilizan herramientas como inspiración y se plantea la primera visión de la herramienta.

Uso de herramientas creativas:

- **Benchmarking** de herramientas existentes en diferentes ámbitos. Se observan sus características y si ayudan a la solución del problema.
- **Creación de moodboard** para la búsqueda de la paleta de colores y gráfica de la herramienta.
- **Bocetación** de las primeras ideas y del prototipo.



FASE 4

Se prendió el bombillo

En la última fase **se prepara el prototipo y se realiza testeo**. Para esto se ve la construcción de elementos gráficos y la creación del prototipo. Luego se realiza una primera prueba de usuario donde se valida del prototipo, para proceder a la corrección de falencias en el prototipo y así se hacen las correcciones que se requieran. Una vez finalizada la prueba se realizan las conclusiones y las recomendaciones.

Las herramientas que se utilizan en esta etapa son:

- **Prototipo** de la idea materializada. Construcción del diseño y gráfica de la herramienta.
- **Prueba de usuario** con el prototipo realizada por medios digitales debido a la situación actual.



Marco de referencia



La creatividad



Definición de creatividad

Sin duda alguna la creatividad es una cualidad que tienen los diseñadores. Según la Real Academia Española, la creatividad se define como “la facultad de crear” o la “capacidad de creación”, algo que simboliza a los diseñadores a lo largo del tiempo por la facilidad que tienen para imaginar cosas nuevas, ya sea un producto, una imagen, etc.

Daniel Goleman, Paul Kaufman y Michael Ray describen a ese momento donde llega la creatividad como un “relámpago de inspiración” que nos permite solucionar un problema en el momento menos esperado. En su libro “El espíritu creativo” Goleman, Kaufman y Ray hablan sobre el proceso por el que pasa una persona para llegar a este momento mencionando que el primer paso es el de la preparación, “el momento en el que te sumerges en el problema” (Goleman, 2000. P. 26). Esta primera interacción entre el sujeto y el problema lleva a que se pare el flujo creativo en la mente, lo que puede

llegar a producir un bloqueo mental. Después de hacerse la pregunta ¿qué voy a hacer para solucionar este problema? Llega la fase de recolección de datos en la que los autores resaltan que se tiene que ser muy perceptivo y aceptar ideas y posiciones diferentes. De aquí viene el siguiente paso, el de la “incubación” que se basa en la retención de todos los datos recolectados dando paso a que el subconsciente haga lo suyo, encontrando una solución incluso mientras no se esté concentrado en el tema. Mientras se está en esta etapa, damos paso a un momento en donde se “sueña despierto”, en donde escritores indican que ese momento en el que permitimos relajarnos es muy útil para el proceso creativo, pues es cuando estamos más abiertos a que surjan ideas en nuestro inconsciente. Ya cuando llega esa gran idea es que se culmina el proceso con el paso de la iluminación. Sin embargo, esta etapa no puede quedarse en el mero pensamiento, sino que se debe proseguir a traducir esa idea (a ponerla en acción), ahí ya es cuando todo este último paso se convierte en el acto creativo.

La mente de los creativos

En el texto de Rodríguez (2011) sobre la relación entre neurociencia y creatividad se discuten las principales regiones neuronales que pueden estar involucradas en los dichos procesos creativos, e igualmente su relación con otras variables (como la inteligencia o los sueños), los cuales hacen parte de la contribución clave para la comprensión de la humanidad y su comportamiento social.

De otra manera Schnarch (2006) menciona en su libro que:

“Generalmente las cualidades creativas se centran en el hemisferio derecho, en contraste con el izquierdo, supuesta-

mente lento, analítico, impasible, pero si bien es cierto que cada hemisferio tiene sus propias especialidades, el hecho de ser cerebralmente diestro no es mejor ni peor que ser cerebralmente zurdo, ya que la creatividad resulta de la excepcional interacción entre los dos hemisferios, en lugar de ser un producto del hemisferio derecho.” (Schnarch, 2006, p. 23)

Esto demuestra que, por el contrario a lo que la mayoría cree, tanto el hemisferio derecho como el izquierdo del cerebro están relacionados con el proceso creativo debido a que este trae consigo fases que requieren de ambas partes y de su interacción mutua.



Los bloqueos creativos



Schnarch (2006) los llama “obstáculos a la creatividad” y los define como “aque- llos factores que nos impiden intentar cambios o lanzar ideas, convirtiéndose en verdaderos frenos a la creatividad, tanto en el plano personal como organizacional” (p. 30). Desde el punto de vista de Rodríguez (2011) el bloqueo creativo “se vincula con las disfuncio- nes del lóbulo frontal y se asocia con la depre- sión” (Rodríguez, 2011, p. 5) y al mismo tiempo menciona que tiene que ver con el trastorno de la ansiedad, ya que también afecta esta parte del cerebro cuando le demandan tareas que re- quieren de imaginación. Esto demuestra que el bloqueo creativo no solo afecta el resultado del trabajo que se quiere realizar, sino también a la persona encargada.

Se puede entender así que el bloqueo creativo puede traer consigo diferentes problemas ma- yores que afectan al individuo que lo presente. Aunque cabe resaltar que todo esto depende del manejo de la persona ante la problemática, ya que es diferente aquella que tiene una ma- yor autoconfianza y autocontrol de sus emo- ciones a aquella que no es capaz de medirlas y se queda estancada en el mismo problema sin hallar solución alguna.



Los 3 tipos de bloqueos



En el texto de Simberg (s.f.) se aprecian 3 tipos de bloqueos, cada uno con sus respectivos factores que afectan la creatividad:

Bloqueos perceptuales

Los bloqueos perceptuales llegan a ser los más frustrantes pues se presentan cuando el sujeto no ve cuál es el problema o qué es lo que anda mal en la situación, se llega a un laberinto sin salida donde se obstaculiza el proceso creativo.

Este tipo de bloqueos son simultáneos al proceso de resolución de un proyecto, esto quiere decir que al mismo tiempo que esto afecta a la persona, también afecta el desarrollo creativo de su trabajo.

Las dificultades que se ven son:

1. Dificultad de aislar el problema
2. Limitación excesiva del problema
3. Incapacidad de definir términos
4. Interferencias en la observación
5. Dificultad de percibir relaciones remotas
6. Dificultad de investigar lo obvio
7. Incapacidad de distinguir entre causa y efecto

Bloqueos emocionales

Se llevan a cabo dentro del propio sujeto por causa de la inseguridad que siente como individuo, el temor a equivocarse o a lo desconocido. Normalmente se relacionan con la personalidad y las características psicológicas de cada persona, al mismo tiempo de cómo este se encuentra en su entorno cotidiano.

En este tipo de bloqueos se pueden apreciar factores psicológicos como:

1. Temor al ridículo o a equivocarse
2. Aferrarse a la primera idea que se tiene
3. Rigidez de pensamiento
4. Sobremotivación para triunfar rápidamente
5. Deseo patológico de seguridad
6. Temor a los superiores y desconfianza de los compañeros

Bloqueos culturales

Se originan en la manera en que hemos sido educados y la imposición de algunos valores sociales. Simberg dice que estos tipos de bloqueos son los más desafiantes pues involucra a toda una sociedad que se lleva forjando siglos aprendiendo y enseñando lo mismo a través de sus costumbres y cultura. También menciona que se inculcan desde una edad temprana y se van moldeando conforme pasa el tiempo.

Algunos de estos bloqueos se pueden dar por motivos como:

1. El deseo de adaptarse a normas establecidas
2. Juzgar por adelantado
3. No se ve bien ser curioso o dudar de todo
4. Darle demasiada importancia a la competencia o a la cooperación
5. Creencia excesiva en la lógica y la razón.
6. No poder llegar a comprometerse con el proyecto (nunca se está contento con lo que se logra, ser demasiado perfeccionista).
7. Demasiados o muy poco conocimiento sobre el tema
8. Creer que no vale la pena permitirse fantasear

Otros factores que llegan a mencionar Goleman, Kaufman y Ray (2000) son la “autocensura” (autocrítica), la frustración y la falta de motivación por salir de la rutina a la que los psicólogos llaman “fijación funcional”. El primer término tiene que ver con la autoestima del sujeto, aquella voz interior que juzga antes que los demás por temor al qué pensarán. El siguiente se ve cuando el sujeto llega a un punto donde no encuentra una solución y llega al límite de sus habilidades. Para el tercer término mencionan que estamos acostumbrados a buscar soluciones “obvias” a nuestros problemas, es decir que no sobrepasamos nuestras propias habilidades por la mera comodidad que encontramos al resolver el problema de manera rápida.

Las actitudes creativas: Características que acompañan a una persona creativa

La autora Teresa Marín García en su escrito “Arte, creatividad y diseño” habla de una actitud creativa como una “disposición mental que condiciona el comportamiento” (Marín, 2013. P. 43). Esta actitud está presente en el sujeto y es abordada en completa libertad, utilizando sus propias capacidades y la manera en cómo hacerlo.

Las actitudes creativas que más se presentan según Marín son:

1

La voluntad y valor para asumir riesgos: Cuando una persona pierde el miedo a equivocarse. La autora lo relaciona con la frase de “actuar contra la corriente”, donde quien tenga esta actitud es más propenso a crear sus propias reglas en vez de seguir las existentes.

2

Perseverancia: Una actitud que es necesaria para afrontar las problemáticas que presente la persona creativa. Marín dice que el dominio de un determinado campo y la perseverancia en el trabajo son fundamentales para poder llegar a lugares que otros no pueden llegar e incluso llegar a trascender horizontes.

3

Confianza y autoestima: Se debe creer en las propias habilidades y tener confianza en las propias ideas. Sin confianza en uno mismo, es imposible defender nuevas ideas y resistir ante las críticas.

4

Curiosidad: Tener los ojos abiertos ante nuevas perspectivas para llegar a encontrar nuevas oportunidades, conectar ideas y obtener productos creativos. Sin curiosidad, es difícil estudiar en profundidad o atreverse a explorar un terreno desconocido.

5

Pro-actividad: Esta actitud va de la mano con la motivación y la voluntad de implementarla. Se deben tomar iniciativas para explorar nuevas oportunidades de las que otros no son conscientes, para así encontrar soluciones desconocidas o descubrir problemas.



Flexibilidad: Ser flexible es un rasgo que permite a la persona adaptarse a nuevos cambios y estructuras que van sucediendo acorde que se progresa en el proceso creativo.

Versatilidad: Actitud que permite al sujeto adaptarse a diferentes situaciones o condiciones ambientales de manera fácil y rápida. Se diferencia de la flexibilidad por su velocidad al momento de adaptación.

Aceptación del fracaso como parte del proceso: la autoestima de una persona creativa y su enfrentamiento ante el fracaso es un factor determinante para el proceso creativo. Una persona que acepte el fracaso y lo tome como una actitud positiva ante una situación donde falla aprende de sus errores y los aprovecha para mejorar.

Asunción de la complejidad (aceptar lo complejo): La actitud que toma la persona creativa ante los cambios y situaciones difíciles, tomando así el desafío como un motivante para proponer soluciones creativas.

Pasión y disfrute: La pasión ante el campo al que se presenta es fundamental para que la persona creativa se sienta motivada a sobrellevar tareas del ámbito. Gracias a la actitud de pasión y el disfrute es que se logran realizar actividades creativas y difundirlas entre los demás.

Resultados y hallazgos



Primera encuesta

* Ver anexo 1

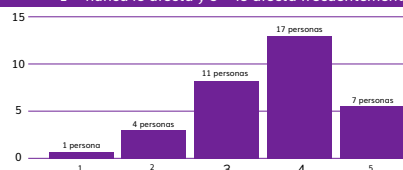


Encuesta realizada a 40 estudiantes de diferentes semestres de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana con el fin de Identificar la problemática en el entorno universitario. Se utilizó la herramienta de Google Forms.

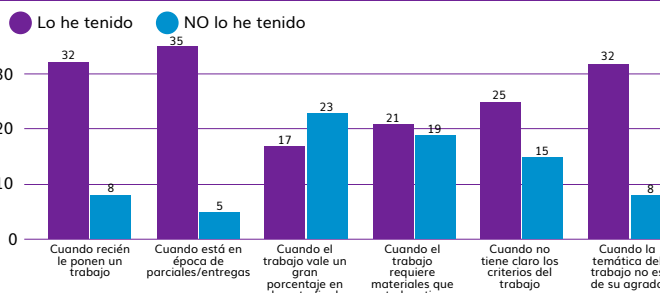
En una escala del 1 al 5, ¿sabes qué es el bloqueo creativo?
Responde teniendo en cuenta que:
1 = no sabe nada y 5 = lo tiene muy claro.



¿Cuánto consideras que el bloqueo creativo afecta tu rendimiento en la universidad?
Responde teniendo en cuenta que:
1 = nunca le afecta y 5 = le afecta frecuentemente.



¿En cuáles de las siguientes situaciones ha sentido un bloqueo creativo?



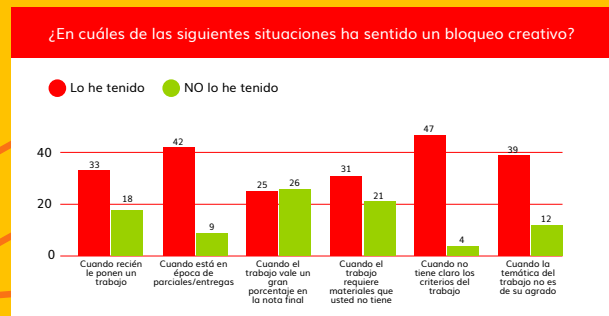
Hallazgos

- El 35% de los encuestados entiende con claridad el concepto de bloqueo creativo.
- La situación más común donde se presenta esta problemática es cuando se está en época de parciales/entregas.
- Otros factores comunes entre los estudiantes de diseño es que enfrentan un bloqueo creativo al inicio de un trabajo o cuando la temática no se ajusta a sus gustos.
- La expresión que más asocian al bloqueo creativo es “quedarse en blanco”.
- 21 de las personas encuestadas respondieron que el momento donde más sufren de un bloqueo creativo es al inicio de un trabajo.
- 60% de los estudiantes encuestados respondieron que el bloqueo creativo afecta su rendimiento en la universidad de manera considerable.
- El 72.5% de los encuestados enfrentan el problema mediante el uso de redes sociales, mientras que 65% también respondieron que hablan con alguien para solucionar el problema.

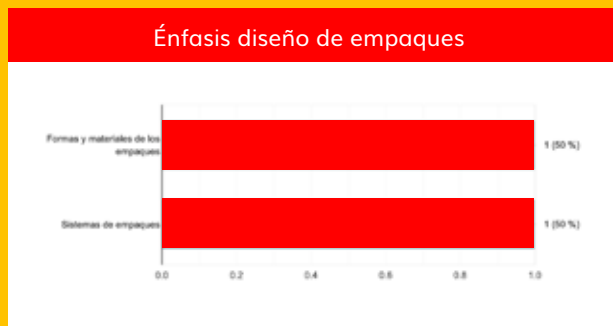
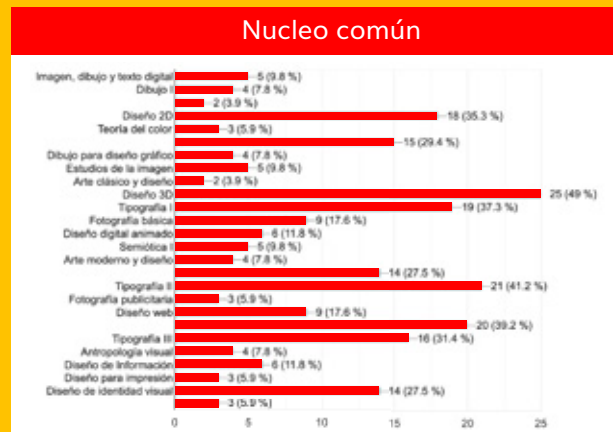
Segunda encuesta

* Ver anexo 2

Encuesta realizada a 51 estudiantes de diferentes semestres de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana para lograr entender al usuario y su experiencia con el problema. Se utilizó la herramienta de Google Forms.



¿En qué materias experimentaste un bloqueo creativo?



Hallazgos

· Se puede observar que la mayoría de los encuestados (76.5%) tienen claro lo que es el bloqueo creativo, pero también hay un valor (21.6%) respecto a los que tienen alguna idea de lo que es pero no está totalmente claro el concepto. Incluso hay una persona que no sabe nada sobre esto (equivalente al 2%).

· La gran mayoría de los estudiantes que respondieron la encuesta (98%) respondieron que evidentemente han experimentado un bloqueo creativo al momento de desarrollar un trabajo asignado en su proceso de formación, siendo también una única persona (equivalente al 2%) la que no se ha presentado ante tal situación.

· La mayoría de los estudiantes (76.5%) manejan la situación por medio de plataformas de entretenimiento como redes sociales y series o películas.

Entrevista 1

* Ver anexo 4

Entrevista de carácter cualitativo, elaborada como instrumento de investigación con el fin de recopilar información detallada desde la profesión de la aliada, su experiencia y conocimiento.

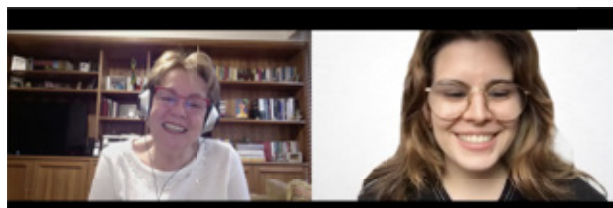
Herramienta utilizada: Videollamada en Zoom.

Objetivo

Entender las emociones y barreras por las que pasan los estudiantes en general y cómo estas se manifiestan para crear una herramienta que ayude a sobrellevarlas.

Graciela Moreno

Licenciada en educación con énfasis en psicología y pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá con experiencia laboral de 35 años.



[Captura de pantalla. Entrevista por Zoom a Graciela Moreno (izq.), 2021]

Ficha técnica

1. Desde tu experiencia como docente ¿qué tipo de emociones están asociadas al proceso de construcción (es decir, en el desarrollo de tareas y actividades) de un estudiante?
2. ¿Qué problemas personales podría traer consigo que los estudiantes no logren realizar una tarea?
3. ¿Cómo se pueden manifestar estos problemas físicamente?
4. ¿Qué técnica, actividad o material recomiendas para promover y motivar la creatividad de los estudiantes durante el desarrollo de sus actividades académicas?

Resultados

Emociones implicadas en el desarrollo de un estudiante:



Miedo



Ira

¿Qué problemas personales podría traer consigo que los estudiantes no logren realizar una tarea?



Frustración



Ansiedad



Estrés

¿Cómo se pueden manifestar estos problemas físicamente?



- Problemas cardíacos
- Problemas estomacales
- Migraña
- (Depende de la persona)

¿Qué técnica, actividad o material recomiendas para promover y motivar la creatividad de los estudiantes durante el desarrollo de sus actividades académicas?



- Desarrollo de actividades artísticas
- Pasatiempos

Entrevista 2

* Ver anexo 5

Entrevista de carácter cualitativo, elaborada como instrumento de investigación con el fin de recopilar información detallada desde la profesión del aliado, su experiencia y conocimiento.

Herramienta utilizada: Llamada de voz por Zoom.

Objetivo

Entender los procesos por los que pasa el cerebro a la hora de tener un bloqueo creativo y la mejor manera de solucionarlo desde un punto de vista científico.

Juan Felipe Moreno

Profesional en Neurociencia de la Universidad de Trinity de Texas. Graduado con honores.



[Captura de pantalla. Entrevista por Zoom a Juan Felipe Moreno (izq.), 2021]

Ficha técnica

1. ¿Cómo puede afectar un entorno de estrés como el que pasa una persona a la hora de empezar un trabajo en el cerebro humano?
2. ¿Cuáles son las conexiones existentes o cómo se da el proceso creativo en el cerebro?
3. ¿Cuál es la mejor manera de estimular la creatividad desde el punto de vista neuronal/científico?

Resultados

¿Cómo puede afectar un entorno de estrés como el que pasa una persona a la hora de empezar un trabajo en el cuerpo?

Impacto en el cuerpo:

- Circulación de sangre al abdomen ("core").
- Se enfrían extremidades
- Incremento de latidos
- Impacto en el sistema inmune
- Genera un bajón de energía en el cerebro

Hormonas implicadas:

- Adrenalina
- Cortisol

Consecuencias en el cerebro:

- Disminuye el número de neuronas en el hipocampo.

¿Cuáles son las conexiones existentes o cómo se da el proceso creativo en el cerebro?

- Conexiones cerebrales
- Actividad en el núcleo accumbens (sentimientos - emociones)
- Participación del nervio oculomotor

¿Cómo solucionar un bloqueo creativo?

- Dejar fluir la imaginación escribiendo ideas al azar.
- Combatir el estrés cambiando de ambiente pues la mente asocia el estrés con la locación.

Conclusiones

· Hay un entendimiento general del concepto de bloqueo creativo por parte de los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual.

· Los momentos donde se presentan bloqueos creativos en estudiantes son:

1. Durante parciales/entregas.
2. Al inicio de un trabajo.
3. Cuando no gusta la temática del trabajo.

· El bloqueo creativo afecta el rendimiento en la universidad de los estudiantes.

· Las materias donde más evidenciaron los estudiantes que tuvieron en algún momento un bloqueo mental fueron las siguientes:

1. Primer lugar: Diseño 3D de enfoque de diseño
2. Segundo lugar: Tipografía II de enfoque tipográfico
3. Tercer lugar: Diseño de comunicación visual de enfoque metódico.

Sin embargo, cabe resaltar que absolutamente en todas las materias se encuentra esta problemática.

· Al ver que una de las situaciones más comunes donde los estudiantes presentan un bloqueo creativo es cuando no tienen claro los criterios del trabajo queda reflejado una desconexión en la relación profesor-estudiantes,

la cual se puede deber a una falta de comunicación entre ambos cuando se deja un proyecto, lo que puede llegar a generar bloqueos.

· El manejo de la problemática se da por medio de distracciones como el uso de plataformas de entretenimiento como redes sociales, televisión, etc.

· El manejo de las emociones hace parte de la educación de los estudiantes.

· La autoestima es determinante en el manejo de las emociones negativas.

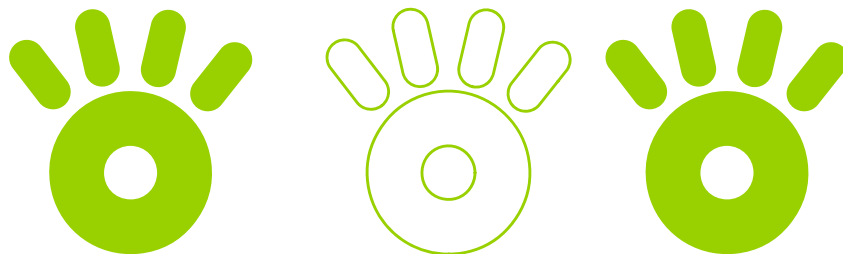
· Tener una mentalidad abierta es lo más importante para potenciar la creatividad.

· Un ambiente de estrés prolongado provoca enfermedades.

· La decadencia de neuronas por estrés conlleva una menor eficiencia cerebral.

· El proceso creativo hace uso de las memorias y emociones del sujeto.

· Actividades como la escritura y el cambio del espacio como maneras de solucionar el bloqueo creativo.



Benchmarking

Para el benchmarking se evaluaron varios referentes que ayudan a los usuarios a desarrollar diferentes procesos creativos, estos se evaluaron bajo cuatro criterios:

- **Diseño visual:** De qué manera muestra al usuario la información dada, utilización de elementos visuales como la ilustración, buen manejo de gama cromática, tipografías, etc.

- **Interacción con el usuario:** a manera en la que se involucra al usuario, si este realiza tareas externas.

- **Comunicación:** Manejo del lenguaje con el usuario y cómo se ve reflejada la información hacia este.

- **Pertinencia con el tema:** Qué tanto logra ayudar a potenciar la creatividad de su audiencia. De qué forma ayuda a que las personas se sientan más creativas.

Consejos prácticos para creativos

La revista digital Bacanika sacó un libro junto al ilustrador Raúl Orozco donde se muestran una serie de comics enseñando cómo resolver algunos problemas por los que pasa un diseñador como lo son el bloqueo creativo, los problemas financieros, presentación de portafolio, entre otros.



El camino del artista

“El camino del artista” es un libro escrito por Julia Cameron. Se compone por 12 capítulos que equivalen a 12 semanas de trabajo de un curso para el descubrimiento y rescate de nuestra propia creatividad. Consiste en realizar ejercicios que potencian la creatividad y da algunos consejos para que sus lectores salgan de sus rutinas diarias.



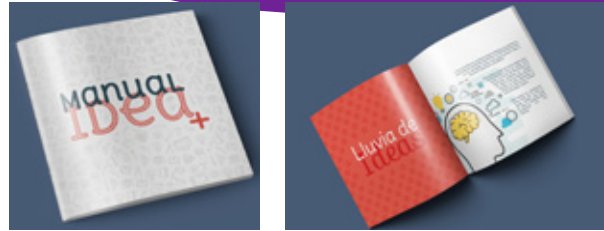
The creativation game

The creativation game es un juego de tablero y cartas para desarrollar la creatificación (creatividad + innovación). Los jugadores se convierten en inventores innovadores repensando productos y servicios para mejorarlos. El juego se realiza en 3 fases con ayuda de las cartas: en la fase 1 se hace la generación de preguntas, en la fase 2 trata de la generación de ideas y la fase 3 es la elección de la mejor idea. Los puntos se asignan según los que mejores resolvieron las fases. Al finalizar la partida, se reparten los puntos y las medallas de huellas (tendencia) y copas (mejor idea). Gana quién tenga más puntos.



Manual idea +

“Manual idea +” es un proyecto de grado realizado por la estudiante Carolina Toral de la Universidad del Azuay de Cuenca, Ecuador. En este se pueden ver las diferentes metodologías que ayudan a los diseñadores a salir de un bloqueo creativo.



The book of doing

“The book of doing” es un libro interactivo escrito por Allison Arden e ilustrado por James Turnbull. En este se pueden ver varias actividades que ayudan a salir de la cotidianidad y a resolverlos de manera creativa. Se pueden ver actividades que tienen que ver con nuestro entorno cotidiano y con nuestros propios gustos.



Design Factory

Design factory es un modelo que cuenta con varias sedes alrededor del mundo en las cuales se desarrollan ideas de innovación y productos que resuelven problemáticas globales. Todo esto a través de talleres, eventos y cursos que giran en torno a conceptos como el pensamiento de diseño, la planificación de la experimentación y el desarrollo pedagógico.



Ideo Method cards

Son una herramienta para mostrar los distintos métodos que se usan como inspiración para crear un gran diseño y hacer que las personas sean el centro del proceso de diseño. Cada una de las 51 tarjetas describe un método e incluye historias cortas sobre cómo y cuándo usarlo. Se utiliza para explorar nuevos métodos y ayudar a desarrollar métodos propios. Ayuda a obtener nuevas perspectivas, inspirar al equipo o probar nuevos enfoques.



Abstract

Serie de Netflix donde se muestran los procesos de diferentes profesiones creativas como el de diseño de modas, diseño industrial, ilustrador, entre otros. Con ayuda de diferentes personas, Abstract muestra cómo se lleva a cabo el proceso creativo en las diferentes disciplinas y cómo el diseño impacta en la sociedad actual.



Matriz de calificación de Benchmarking

Tabla 1: Matriz de calificación de benchmarking. Autoría propia

Referencia	Diseño visual	Interacción con el usuario	Comunicación	Pertinencia	Total
	5	1	4	3	13/20
	1	4	3	4	12/20
	5	5	4	4	18/20
	3	2	2	3	10/20
	4	5	4	4	17/20
Design Factory 	3	5	3	5	16/20
Method cards 	4	3	3	4	14/20
	5	1	4	3	13/20
Total	30/40	26/40	27/40	30/40	



Conclusiones



- El uso de colores en los referentes es variado, pero en algunos casos se prioriza el azul, el amarillo y el naranja.
- Se puede observar que el espacio es parte fundamental para una persona creativa, ya que esto lo ayuda a generar mejores ideas mediante un espacio bien planeado, aseado y con elementos visualmente atractivos.
- Se ve un buen uso de elementos visuales y de herramientas dinámicas como ayuda para atraer al usuario.
- Se utiliza lenguaje técnico pero entendible para que el usuario sepa utilizar la herramienta correctamente.
- Se formentan actividades artísticas como el dibujo, la pintura, entre otros para la creación de nuevas ideas.
- Utilizan el método de la observación en el entorno cotidiano que ayuda como inspiración para una persona creativa.
- Se observa que la lúdica es un buen medio para que el usuario logre resolver la problemática, ya que le permite divertirse al tiempo soluciona la tarea dada.



Insights



- La herramienta debe usar unos colores adecuados para la personalidad del usuario primario, los cuales logren captar su atención.
- Se deben implementar recursos interactivos como el dibujo, la pintura, entre otros en el proceso de desbloqueo creativo.
- Utilizar métodos de observación para que los estudiantes se inspiren para la generación de ideas.
- Se debe guiar al usuario en el proceso de inspiración pero que tenga la total libertad de hacer lo que este prefiera.

Requerimientos de diseño

A partir de la búsqueda de los referentes y de la investigación se encontraron unos puntos claves para el diseño de la herramienta, de los cuales salieron ocho requerimientos esenciales para la construcción del prototipo, los cuales se enfocan en el usuario principal y en sus necesidades para que sea un apoyo en su proceso creativo. Los requerimientos se clasifican en tres tipos: Estético-Comunicativo (E-C), Tecno-Productivo (T-P) y Funcional-Operativo (F-O).

Tabla 2-1: Matriz de requerimientos de diseño. Autoría propia.

	Necesidad	Requerimiento	Tipo	D/O	Descripción
1	Incentivar a los estudiantes de diseño a que utilicen la herramienta.	Elementos gráficos dinámicos	E - C	Obligación	<ul style="list-style-type: none"> - Tipografías simples. - Colores llamativos. - Imágenes o íconos con los que logren identificarse. - Ilustraciones acorde a la edad del usuario.
2	Guiar al usuario pero darle libertad para que pueda hacer lo que prefiera	Elementos instructivos	E - C	Obligación	<ul style="list-style-type: none"> - Texto corto - Lenguaje amistoso
3	Una herramienta que sea fácil de transportar.	Empaque práctico y sencillo	T - P	Obligación	<ul style="list-style-type: none"> - Caja sencilla y pequeña
4	Herramienta lúdica que permita que los usuarios se relajen y se diviertan mientras la utilicen, para que salgan del entorno estresante del bloqueo creativo.	Contenido dinámico	F - O	Obligación	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades entretenidas que diviertan al usuario
5	Incluir diferentes actividades artísticas para motivar al usuario a generar ideas	Canalización de ideas	F - O	Obligación	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos didácticos donde empleen las manos. Ej: bocetación, pintura, escritura, etc.
6	Generar un espacio para mostrar los diferentes resultados que pueden salir al usar la herramienta.	Medios de difusión	F - O	Deseo	<ul style="list-style-type: none"> - Redes sociales - Página web o foro

Tabla 2-2: Matriz de requerimientos de diseño. Autoría propia.

7	Debido a la situación actual es necesario que el usuario tenga la opción de encontrar la herramienta de manera fácil y que la puedan utilizar en sus hogares sin necesidad de tener que salir por este.	Uso de medios físicos y digitales	F -O	Deseo	- Utilizar medios digitales que permita que los estudiantes descarguen la herramienta.
8	Motivar a que el usuario realice actividades fuera de su zona de confort para ayudar a que se aleje del estado de estrés que genera un bloqueo creativo.	Herramientas interactivas	F -O	Obligación	- Actividades dinámicas fuera de lo común que impliquen el movimiento del cuerpo.

Moodboard

Después de realizar la tabla de los requerimientos se procede a realizar un moodboard que se acomode a estos e igualmente teniendo en cuenta la temática principal de la herramienta (la creatividad). El moodboard cuenta con varias imágenes de las que se sacan ideas como el tipo de actividades que puede contener la herramienta, la gráfica y los colores.



Desarrollo de producto

Primeras ideas

Gracias a los procesos de benchmarking, requerimientos y moodboard se pudo empezar a generar una primera idea para el proyecto. En este paso se procedió a escribir actividades creativas que inspiraran al usuario.

Tabla 3: Tabla de primeras ideas para actividades. Autoría propia.

Categoría	Dibujo	Pintura	Observación	Escritura	Cuerpo y alma
Actividad	¿Cuál es tu película favorita? Dibuja una escena inspirada en tu película favorita	Gotas que caen Deja caer gotas de diferentes colores sobre un papel resistente Desliza un pincel sobre las gotas sin una dirección específica	Las nubes son como... Sal a ver el cielo y observa qué formas tienen las nubes durante 20 min, mira cómo van cambiando su apariencia a medida que pasa el tiempo	Escribe cómo consideras que es un día perfecto ¿Con qué canción te despertarías? ¿Qué ropa te pondrías? ¿Qué actividades llevarías a cabo?	¡Hora de relajarse! Alista todo lo que necesites para un periodo de relajación: - Busca un lugar donde recibas aire fresco, puede ser un jardín o un balcón. - Si te encuentras en un área con mucho ruido, ponte audífonos y reproduce el sonido a continuación. - Siéntate en el piso de la manera que te sea más cómoda y cierra los ojos. - Concéntrate en los sonidos e imagina que tu mente se expande
	Busca en Instagram el usuario @drawthisinyourstyle e inspírate para dibujar uno de los desafíos (O hacer propio)	- Busca una revista y recorta varias imágenes que te gusten - Pega los recortes en una hoja creando un collage - Customiza tu collage dibujando varias figuras sobre las imágenes	Camina y mira Sal a tomar un paseo con tu mascota o con algún familiar o amigo Observa lo que va saliendo en el camino (los colores de los autos que pasan, las flores que aparecen en parques, la ropa que lleva la gente del lugar...)	Planea el viaje de tus sueños ¿A dónde te gustaría ir? ¿Qué es algo que tendrías que probar que sólo se puede conseguir ahí? ¿Qué lugares visitarías?	
	¿Cuál es tu color favorito? ¿cómo crees que sería su personalidad? Dibuja tu color favorito como un personaje, no necesariamente tiene que ser humano. Puedes hacer figuras místicas, animales, lo que prefieras!				¡Prepárate para bailar! - Sitúate en un lugar espacioso donde te sientas cómoda - Reproduce tu playlist favorita que te haga querer bailar, si no tienes una puedes reproducir la siguiente - Cierra los ojos y ¡siente la música! Deja que tu cuerpo se suelte, baila al ritmo de la canción que escuchas, sin importar que sean los pasos correctos
	¿Cómo te verías si estuvieras en una serie animada? Dibuja con el estilo de tu serie animada favorita				
	Dile a un familiar o amigo que te digan palabras al azar y conéctalas para hacer una composición única				

Proceso de naming

Para la creación del nombre de la herramienta se procedió a hacer una lluvia de ideas utilizando una mezcla de palabras relacionadas con la creatividad. Se realizaron ocho propuestas de las cuales se eligió el nombre de Creon pues este cuenta con los criterios de originalidad, recordación y coherencia al tema.

Posibles nombres:

- Mindblown
- Flowcrea
- Imaginari
- **Creon**
- Credimás
- Flowtividad
- Creamente
- Creative

El nombre de Creon surgió de la combinación de las palabras:

Creatividad

→ +

On
(encender)

Bocetación de la identidad

Después de escoger el nombre de la herramienta se empezaron a hacer los primeros bocetos para crear una identidad sólida que ayudara a expresar su significado.



Creación del logo

A partir de la bocetación se procedió a crear el logo de manera digital. Se decidió optar por un isotipo donde se ve resaltada la letra “o” que ayuda a representar un botón de encendido utilizando cuatro líneas encima de este.

En primer lugar se crearon las líneas de base de una tipografía dibujada con la ayuda de la

herramienta de lápiz de Illustrator para después darle volumen y generar una propuesta más sólida. Para el logo definitivo se utilizó una textura con los colores escogidos y se resaltó nuevamente la “o” con un amarillo más claro, también se escogió el slogan para reforzar el trasfondo del nombre.



Versiones

Se hicieron 3 versiones, una más detallada con una textura 3D para utilizar en aplicaciones como el empaque y la página web. La versión simplificada en 2D para su uso en su tamaño reducido como en las cartas. Finalmente se utilizó la “o” de la versión simple para utilizar como ícono.

Versión detallada









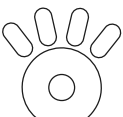

Ícono



Versión simple



Paleta de colores

	Pantone P 48-8 U C: 0% R: 255 M: 100% G: 0 Y: 199% B: 0 K: 0%		Pantone P 157-8 U C: 54% R: 154 M: 0% G: 209 Y: 100% B: 0 K: 0%
	Pantone P 27-8 U C: 10% R: 255 M: 61% G: 132 Y: 100% B: 0 K: 10%		Pantone P 115-16 U C: 86% R: 0 M: 24% G: 145 Y: 0% B: 206 K: 0%
	Pantone P 10-8 U C: 0% R: 255 M: 28% G: 194 Y: 100% B: 0 K: 0%		Pantone P 91-7 U C: 71% R: 111 M: 94% G: 34 Y: 0% B: 150 K: 0%
	Pantone WHITE C: 0% R: 255 M: 0% G: 255 Y: 0% B: 255 K: 0%		Pantone Black 6C C: 0% R: 33 M: 0% G: 21 Y: 0% B: 21 K: 100%

Tipografía

Proxima soft
Descarga: Adobe

Caracteres:

ABCČDĎEFGHIJKLMNOPQRSŠTUVWXYZ
Žabcčdďefghijklmnopqrsštuvwxyzž1234567
890'?"!'"(%)[#][@]/&\<-+÷×=>®©\$€£¥¢;:,.*₹

Pesos:

Thin	Medium	Bold italic
<i>Thin italic</i>	<i>Medium italic</i>	Extrabold
Light	Semibold	Extrabold italic
<i>Light italic</i>	Semibold italic	Black
Regular	Bold	Black italic
<i>Italic</i>		

Composición



Positivo



Negativo



Producto

Se decidió hacer un juego de cartas que ayude a los estudiantes a reforzar procesos de inspiración durante su desarrollo creativo ya que mediante la lúdica se pretende crear un espacio de diversión donde puedan relajar la

mente y mediante actividades creativas como la pintura o el dibujo poder liberarse de este estrés y emociones negativas que suelen traer el bloqueo creativo.

Contenido del producto

- Caja simple con el nombre y breve descripción del juego.
- 10 cartas de la categoría “Técnica”.
- 10 cartas de la categoría “Objeto”.
- 10 cartas de la categoría “Color”.
- 10 cartas de la categoría “Adjetivo”.
- 10 cartas de la categoría “Desafío”.
- 1 dado
- Instrucciones

Figura 1: Contenido del juego Creon. Autoría propia.



Instrucciones de Creon

Creon es el juego ideal para cuando quieras despertar tu lado creativo. Este se conforma por 5 tipos de cartas. Saca una o varias de las diferentes categorías y júntalas para crear algo diferente cada vez.

Categorías de cartas:

- **Cartas de Técnica:** Te dan el medio con el cual harás tu creación. Si no posees el medio que sacaste en la tarjeta puedes sacar una diferente, incluso puedes sacar dos o más tarjetas para combinar diferentes medios.
- **Cartas de Objeto:** Con las cartas de objeto te pueden salir diferentes personajes, animales, comidas, etc. en la cual se basará tu creación.
- **Cartas de Color:** Las cartas cuentan con una variedad de colores, utilízalas para darle un toque diferente a tu creación, puedes usar un color o la cantidad de colores que desees. Usa diferentes tonalidades del mismo color para agregar sombras y luces a tu creación.
- **Cartas de Adjetivo:** Son adjetivos descriptivos de lo que te salga en las cartas de objeto,

haz que tu objeto tenga la característica que te salga en esta categoría.

- **Cartas de Desafío:** Las cartas desafío son para que salgas de tu zona de confort, atrévete y acepta las diferentes situaciones que plantean.

Especificaciones:

- No es necesario que utilices las 5 cartas al tiempo, puedes escoger del grupo que prefieras.
- Si no puedes decidir qué grupo de cartas usar, lanza el dado las veces que quieras y coge una carta al azar de la categoría que caiga.
- Si quieres puedes escoger más de una carta de cada categoría, así tu creación tendrá mucha más personalidad. (Se recomienda sacar máximo 3 cartas por categoría).
- Para jugar de manera grupal cada persona puede sacar sus propias cartas o pueden utilizar las mismas cartas y cada uno hacer su propia creación.

Figura 3: Diseño de cartas del juego Creon. Autoría propia.



Prototipo final de cartas

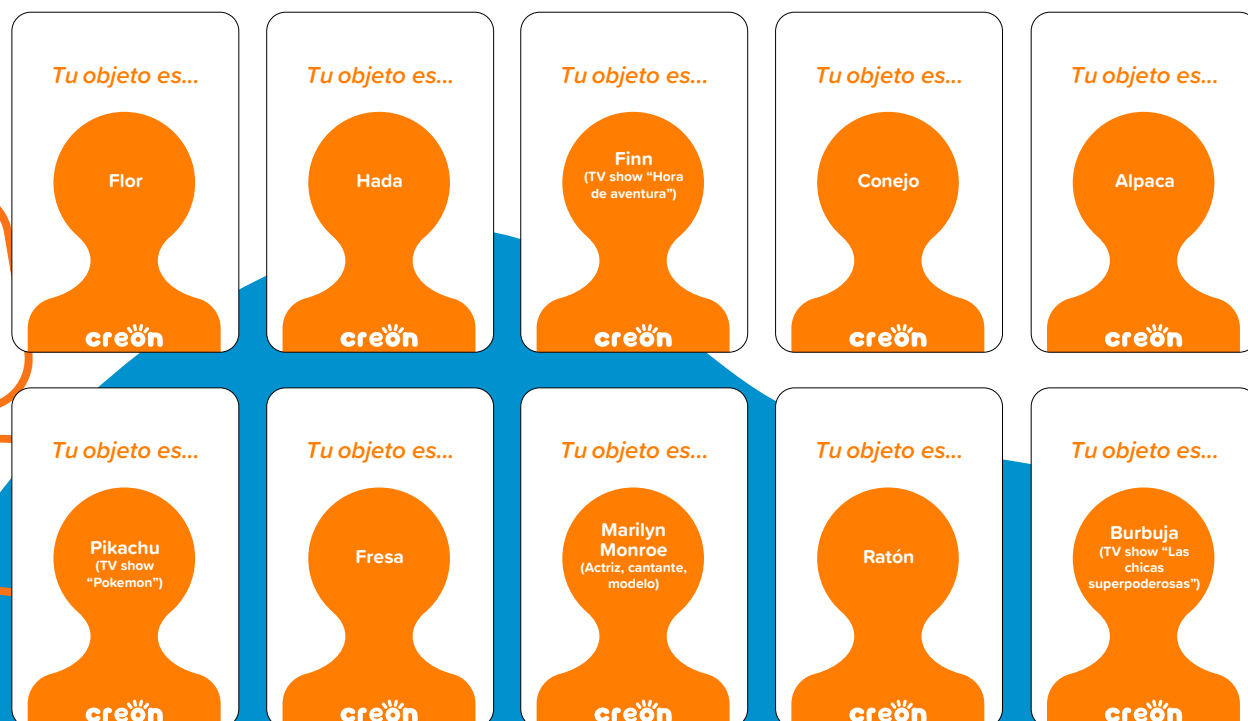
Cartas técnica

Figura 4: Diseño de las cartas para la categoría de "Técnica" para el juego Creon. Autoría propia.



Cartas objeto

Figura 5: Diseño de las cartas para la categoría de "Objeto" para el juego Creon. Autoría propia.



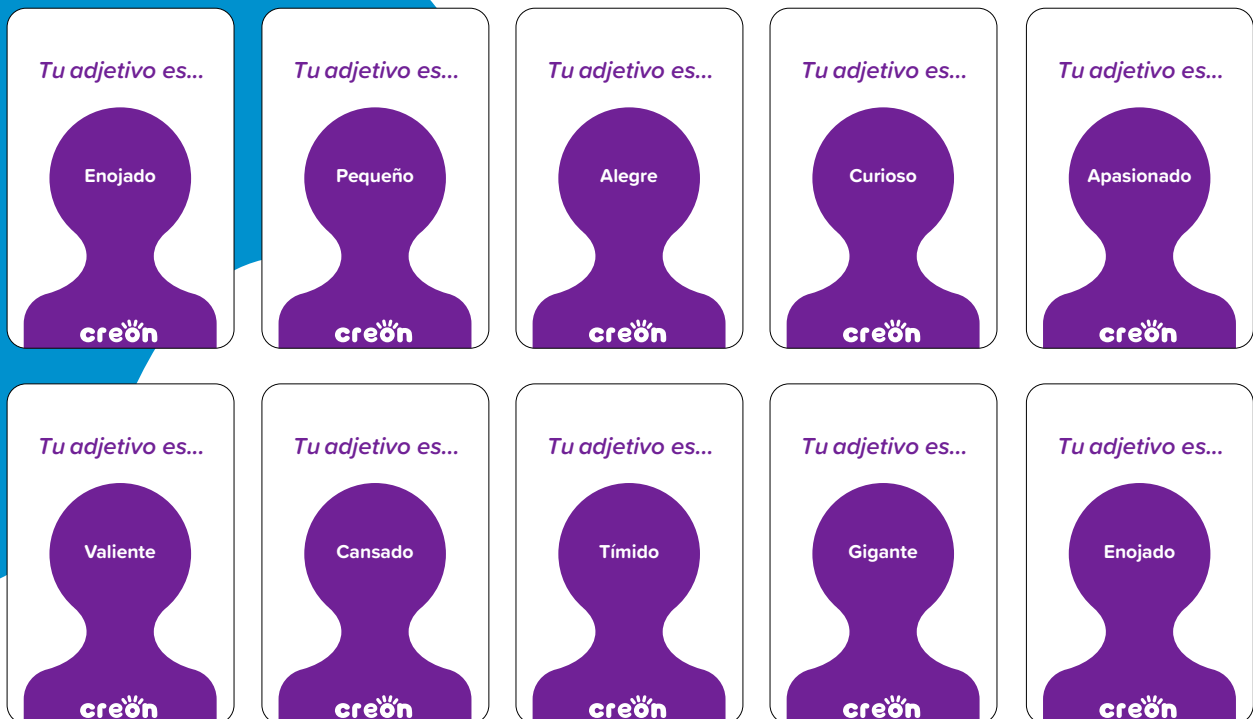
Cartas color

Figura 6: Diseño de las cartas para la categoría de "Color" para el juego Creon. Autoría propia.



Cartas adjetivo

Figura 7: Diseño de las cartas para la categoría de "Adjetivo" para el juego Creon. Autoría propia.



Cartas desafío

Figura 8: Diseño de las cartas para la categoría de "Desafío" para el juego Creon. Autoría propia.



Página web

Diseño y creación de la página web oficial del juego, donde se pueden observar cuatro pestañas:

- Juega en línea: Para que todo usuario que entre a la página tenga la posibilidad de jugar de manera online (falta por activar).

- Instrucciones: Todo aquel que quiera jugar desde casa puede leer las instrucciones del juego en la página y ver un ejemplo de cómo se desarrolla la actividad.

- Imprime las cartas: Esta pestaña permite que el usuario descargue un archivo con todas las cartas para que pueda jugar desde casa.

- Comparte tus resultados: Es un espacio para que los que jueguen puedan subir sus creaciones y poder observar la variedad de resultado que pueden salir con el juego.

Link de la página web: <https://umimorendesign.wixsite.com/creongame>

Figura 9: Mockup pantalla de inicio (juega online) de la página web de Creon. Autoría propia.



Figura 10: Mockup pantalla de instrucciones en la página web de Creon. Autoría propia.



Figura 11: Mockup pantalla de imprime las cartas en la página web de Creon. Autoría propia.



Figura 12: Mockup pantalla de comparte tus resultados de la página web de Creon. Autoría propia.



Figura 13: Vista previa al descargable de las cartas con guías de corte de Creon. Autoría propia.



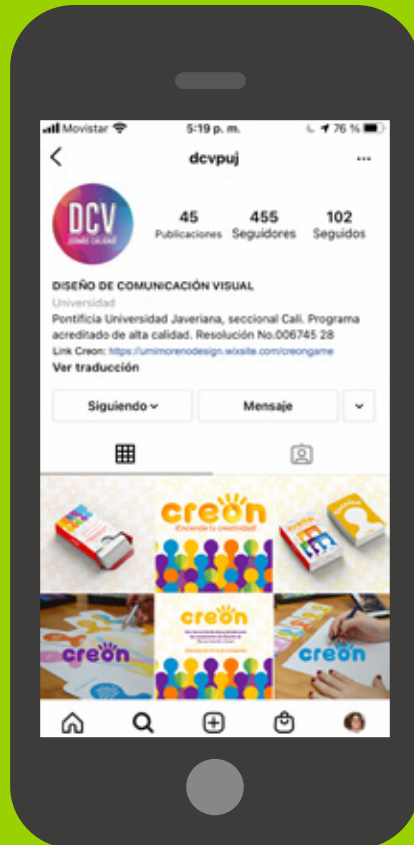
5 cm x 8 cm



Figura 14: Proporción de las cartas en una hoja carta para impresión. Autoría propia.

Estrategia de comunicación

Para dar a conocer el juego a los estudiantes y profesores se propone usar los puntos de contacto como el Instagram de la carrera y posters en la universidad para que así se motiven a utilizar la herramienta tanto de manera individual como en los espacios de clase.



Figuras 14 - 15: Mockup de la estrategia de comunicación en el Instagram de la carrera. Autoría propia.



Figuras 16: Mockup de la estrategia de comunicación en la universidad. Autoría propia.

Prueba de usuario

Prueba 1

* Ver anexo 8

Reunión con estudiantes de octavo semestre de la carrera de Diseño de Comunicación Visual que en diferentes puntos de su vida universitaria se vieron afectados por bloqueos creativos.

2 jun. 2021 10:00 a. m

Medio: Zoom

Participantes:

Laura Radi

Maria Fernanda Castro

Santiago Martínez

Lissa Jiménez

Objetivos:

- Validar la gráfica, el nombre y los colores del producto.
- Observar la funcionalidad del juego, el entendimiento de las instrucciones y de la dinámica.
- Corroborar que se cumpla el objetivo principal de la herramienta.

Componentes: Presentación con cartas digitales.

Documentación: Observación y preguntas abiertas.

Preguntas:

¿Qué les pareció la actividad? Y lo más importante, ¿se divirtieron?

¿Creen que el juego los motiva a crear o a ser creativos?

¿Personalmente utilizarían este juego para despertar su lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad?

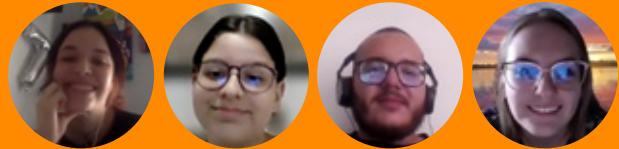
¿Les parece que es un juego que los profesores puedan usar en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes?

¿Qué observaciones tienen sobre el juego? ¿Qué les gustó y qué les disgustó más?

Guía:

1. Introducción personal y breve descripción del tema general del proyecto.
2. Explicación del juego, lectura de las instrucciones.
3. Se lleva a cabo la actividad y se muestran los resultados.
4. Espacio para preguntas de validación.

Participantes de la prueba de usuario 1



Resultados de la actividad



Hallazgos:

- Les parece interesante la actividad y los ayudó a relajarse durante época de parciales.
- Los participantes mencionaron que el juego les ayuda a saber qué actividad hacer concretamente y les parece una guía interesante para hacer inspirarse a crear cosas que normalmente no harían.
- Les parecería interesante jugar con personas externas a la carrera.
- Dijeron que se podría dar un número máximo de tarjetas que se puedan sacar por categoría para emparejar el juego en modo multijugador.

Prueba 2

* Ver anexo 8

Reunión con estudiantes de primer y tercer semestre de la carrera de Diseño de Comunicación Visual que en diferentes puntos de su vida universitaria se vieron afectados por bloqueos creativos.

12 jun. 2021 9:00 a. m

Medio: Zoom

Participantes:

Daniela Álvarez
Ana Sophia Incapie
Sara Restrepo

Objetivos:

- Validar la gráfica, el nombre y los colores del producto.
- Observar la funcionalidad del juego, el entendimiento de las instrucciones y de la dinámica.
- Corroborar que se cumpla el objetivo principal de la herramienta.

Componentes: Presentación con cartas digitales.

Documentación: Observación y preguntas abiertas.

Preguntas:

¿Qué les pareció la actividad? y lo más importante, ¿se divertieron?

¿Creen que el juego los motiva a crear o a ser creativos?

¿Personalmente utilizarían este juego para despertar su lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad?

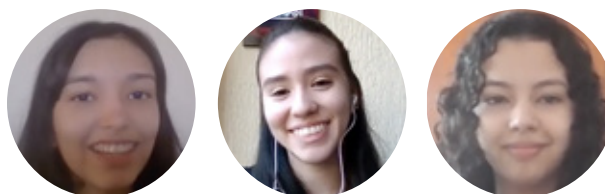
¿Les parece que es un juego que los profesores puedan usar en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes?

¿Qué observaciones tienen sobre el juego?
¿Qué les gustó y qué les disgustó más?

Guía:

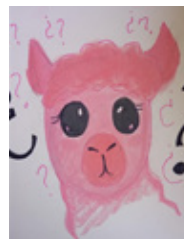
1. Introducción personal y breve descripción del tema general del proyecto.
2. Explicación del juego, lectura de las instrucciones.
3. Se lleva a cabo la actividad y se muestran los resultados.
4. Espacio para preguntas de validación.

Participantes de la prueba de usuario 2



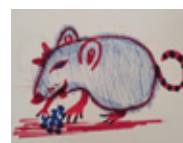
Resultados de la actividad

Resultado de la ronda 1 de Sara



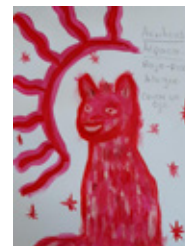
Resultado de la ronda 1 de Daniela

Resultado de la ronda 2 de Sara



Resultado de la ronda 2 de Ana

Resultado de la ronda 2 de Daniela



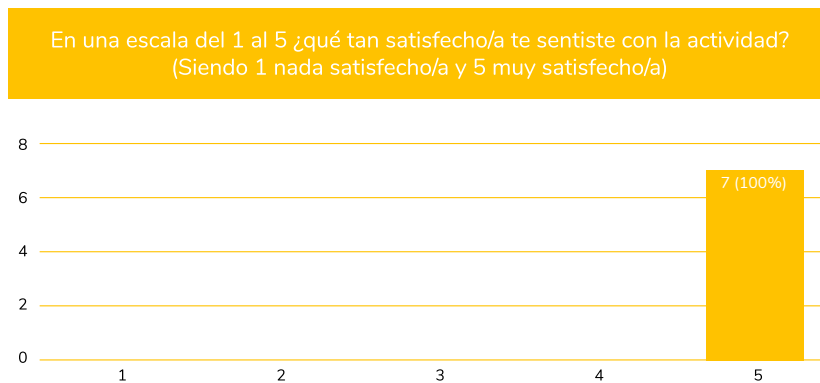
Hallazgos:

- La actividad les ayudó a desconectarse de una semana difícil.
- Les entusiasma la idea de utilizar el juego en sus clases pues les ayudaría a integrarse más con sus compañeros.
- Les gustó que es una actividad libre donde nadie juzga el resultado.
- Dijeron que un modo de juego interesante es poder hacer una creación grupal. Se sacan las tarjetas de cada categoría y se van rotando las personas para ir contribuyendo al diseño.

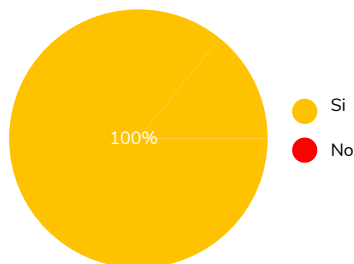
Encuesta de satisfacción

* Ver anexo 10

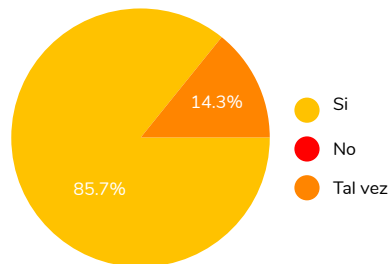
Encuesta realizada a los siete estudiantes que participaron de la prueba de usuario con el objetivo de tener datos más concretos sobre su punto de vista frente a la herramienta y su grado de satisfacción sobre la gráfica y la dinámica. Se utilizó la herramienta de Google Forms.



¿Te gustaría que los profesores implementaran el juego en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes?



¿Utilizarías este juego para despertar tu lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad o simplemente para entretenerte?



Hallazgos

- El 85.7% de los encuestados concuerdan con el nombre del juego teniendo en cuenta la temática de este.
- El 85.7% de los encuestados concuerdan con la gama cromática utilizada en el juego teniendo en cuenta la temática de este.
- El 100% de los encuestados concuerdan con el slogan del juego teniendo en cuenta la temática de este.
- El 100% de los encuestados les pareció acorde la gráfica que propone el diseño de las cartas.
- El 100% de los encuestados se sintieron completamente satisfechos con la actividad.
- El 71.4% dijeron que el juego los motiva a crear o a ser creativos.
- El 85.7% respondieron que utilizarían el juego para despertar su lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad o simplemente para entretenerse.
- El 100% dijeron que les gustaría que los profesores implementaran el juego en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes

Entrevista semiestructurada para la validación de parte de un docente

Profesora encuestada



Realizada a Anita Gutiérrez, profesora de la carrera de Diseño de Comunicación Visual en las materias de Diseño de Información y Diseño de Comunicación Visual.

11 jun. 2021 9:00 a. m

Medio: Zoom

Objetivos:

- Validar la gráfica, el nombre y los colores del producto.
- Corroborar que la herramienta puede usarse en los espacios de clase.

Componentes: Presentación con cartas digitales.

Documentación: Observación y preguntas abiertas.

Preguntas:

- ¿Qué te pareció la actividad?
- ¿Te parece una herramienta con la que los estudiantes puedan ser creativos?
- ¿Utilizarías el juego en los espacios de tu clase?
- ¿Qué observaciones tienes sobre el juego?
- ¿Qué te gustó y qué te disgustó más?

Guía:

1. Introducción personal y breve descripción del tema general del proyecto.
2. Explicación del juego, lectura de las instrucciones.
3. Espacio para preguntas de validación.

Captura de pantalla de la entrevista



Hallazgos:

- Piensa que un factor determinante al que puede deberse la presencia de bloqueo creativo en su clase es la cantidad de trabajos asignados en unos intervalos de tiempo cortos.
- Le gustaría utilizar la herramienta en sus clases para motivar a los estudiantes antes de hacer un trabajo.
- Le parece interesante la variedad de resultados que pueden salir de la combinación de diferentes cartas.
- Piensa que tanto la gráfica como el nombre son pertinentes al tema.

Conclusiones

- La fase investigativa fue de gran importancia para entender de manera más adecuada y concreta cómo trabaja la mente de las personas creativas y el comportamiento de los estudiantes ante una situación estresante, la cual provoca un bloqueo creativo.
- La herramienta propuesta logra cumplir de manera correcta el objetivo principal del proyecto. Se puede observar que los estudiantes lograron despertar su creatividad por medio del juego y además entraron en un entorno divertido que les permite salir de una situación estresante.
- Las actividades manuales que se utilizaron en la herramienta como el dibujo y la pintura demuestran ser liberadoras de estrés, lo que permite que los estudiantes se distancien de emociones negativas.
- La herramienta planteada mostró una gran aceptación por parte de los estudiantes y la profesora.
- La gráfica del juego gustó mucho entre los individuos de la prueba de usuario.
- Las instrucciones del juego son claras y da a entender su dinámica.
- Tanto los estudiantes como la profesora les gustaría utilizar el juego en los espacios de las clases.
- Los estudiantes lograron despertar su creatividad por medio del juego y además entraron en un entorno divertido que les permite salir de situaciones estresantes.

Correcciones

De acuerdo a las observaciones realizadas por parte de los individuos presentes durante la prueba de usuario se realizaron las siguientes correcciones:

1. Se escribió en las instrucciones que se recomienda que el número máximo de cartas que puede sacar el jugador por categoría sean tres.
2. Se agregaron más cartas a las categorías de "Objeto", "Color", "Adjetivo" y "Desafío".

Cartas finales de la categoría "Objeto":



Cartas finales de la categoría "Color":





Cartas finales de la categoría "Color":

Tu adjetivo es... Enojado creón	Tu adjetivo es... Pequeño creón	Tu adjetivo es... Alegre creón	Tu adjetivo es... Curioso creón	Tu adjetivo es... Apasionado creón	Tu adjetivo es... Acalorado creón	Tu adjetivo es... Bailarín creón
Tu adjetivo es... Valiente creón	Tu adjetivo es... Cansado creón	Tu adjetivo es... Tímido creón	Tu adjetivo es... Gigante creón	Tu adjetivo es... Enamorado creón	Tu adjetivo es... Optimista creón	Tu adjetivo es... Asustado creón
Tu adjetivo es... Rebelde creón	Tu adjetivo es... Congelado creón	Tu adjetivo es... Campeón creón	Tu adjetivo es... Avergonzado creón	Tu adjetivo es... Disgustado creón	Tu adjetivo es... Hambriento creón	

Cartas finales de la categoría "Color":

<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad estando de pie</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad en el piso</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad con los ojos vendados</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad con calcetines puestos en tus manos</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad con tu mano menos dominante</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad hablando de un recuerdo que te haga feliz</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad mientras mencionas tus propias virtudes</p> <p>creón</p>
<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad cerrando un ojo (alternando de ojo cada 20 segundos)</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad mientras tiriteas tu canción favorita</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad alternando de mano cada 2 minutos</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz estiramientos cada 2 minutos</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Pon tu playlist favorita y baila mientras haces la actividad</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad mientras describes tu día perfecto</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz estiramientos cada 2 minutos</p> <p>creón</p>
<p>Tu desafío es...</p> <p>No utilices el borrador</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Con una mano haz el boceto y con la otra colorea</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad en 5 minutos</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad sin reposar tu mano en la superficie</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Haz la actividad en completo silencio</p> <p>creón</p>	<p>Tu desafío es...</p> <p>Pon tu playlist favorita y baila mientras haces la actividad</p> <p>creón</p>	

Recomendaciones

- Incluir la herramienta en diferentes puntos de contacto con los estudiantes de la carrera, para así crear un mayor alcance.
- Ejecutar la función de “jugar online” en la página web ya que en este momento no se encuentra activa.
- Ya que principalmente el juego es en físico, se debe llevar a cabo un testeo de manera presencial para lograr visibilizar la interacción del usuario con la herramienta.
- Por su alta demanda después de la prueba de usuario, se recomienda crear más cartas.
- Se pueden incluir temas de las clases en la categoría de “Técnica”.



Referentes

- Marín, T. (2013). Arte, Diseño y creatividad.
- Real Academia Española. Recuperado de <https://dle.rae.es/creatividad>
- Goleman, D., Kaufman, P. y Ray, M. (Ed.). (2000). El espíritu creativo. La revolución de la creatividad y cómo aplicarla a todas las actividades humanas. Argentina: Editorial Javier Vergara.
- Schnarch, A. (2006). Creatividad aplicada. (2da. edición). Bogotá, Colombia: Editorial Ecoe Ediciones. Recuperado de https://docuri.com/download/cr34t1v-1d4d-4pl1c4d4_59bf3b97f581716e46c5932f_pdf
- Rodríguez, F.J. (2011). Contribuciones de la neurociencia al entendimiento de la creatividad humana. (Tesis de pregrado). Universidad de Almería, España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551280004.pdf>
- Corso, R. y Robinson, C-H. (2013). Enhancing Creative Thinking Abilities through the use of Social Media. Universidad del Sur de Australia, Australia. Recuperado de http://kiecon.org/IJKIE_Vol_1_2013_ROM%20CORSO.pdf
- Valqui, R. (2009). La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones. Universidad Técnica de Dinamarca, Copenhague, Dinamarca: Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/567549.pdf>
- Morales, C. (2017). La creatividad, una revisión científica. (Artículo investigativo). Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría, La Habana, Cuba. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376852683005>
- Simberg, A. (s.f.) Los obstáculos de la creatividad. (Capítulo tomado). Recuperado de: https://www.academia.edu/16569442/Los_obst%C3%A1culos_de_la_creatividad_Alvin_L_Simberg_ParticipanteC?auto=download
- Brown, T. (2008). Design Thinking. Harvard Business Review. Recuperado de: https://emprendedoresupa.files.wordpress.com/2010/08/p02_brown-design-thinking.pdf
- Munari, B. (2016). ¿Cómo nacen los objetos? Recuperado de https://ggili.com/media/catalog/product/9/7/9788425228650_inside.pdf
- Castaño, R. (2018, 7 agosto). ¿Qué es un Bootcamp? Neoland. <https://www.neoland.es/blog/que-es-un-bootcamp>
- CINDA - Centro Interuniversitario de Desarrollo. (2021, 17 marzo). Rat Relay: Design Factory Global Network. CINDA. https://cinda.cl/buenas_practicas/rat-relay-design-factory-global-network/
- Method Cards. (s. f.). ideo.com. Recuperado 2020-04-10, de <https://www.ideo.com/post/method-cards>
- Rivas, S. (2017, 30 marzo). The Creativation Game. Neuronilla. <https://www.neuronilla.com/the-creativation-game/>

Anexos

Anexo 1: Primera encuesta a usuario (previa a fase de investigación)

Tema: La superación de los bloqueos creativos que sufren los estudiantes de la carrera de Diseño de comunicación Visual de la Universidad Javeriana de Cali.

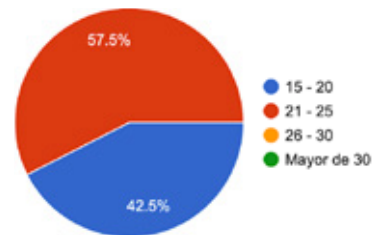
Tamaño de muestra: 40 personas

Maqueta de encuesta: <https://forms.gle/Hhtj8mDqiyoqfPoS7>



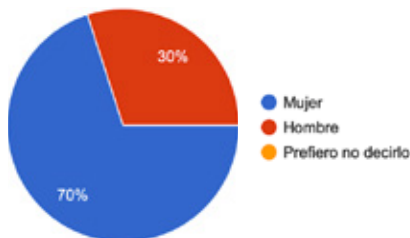
3. ¿Cuál es tu edad?

Resultados arrojados: 15 - 20 (17 personas), 21 - 25 (23 personas), 26 - 30 (0 personas), Mayor de 30 (0 personas)



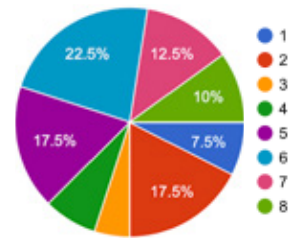
1. Sexo

Resultados arrojados: Mujer (28 personas), Hombre (12 personas), Prefiero no decirlo (0 personas)



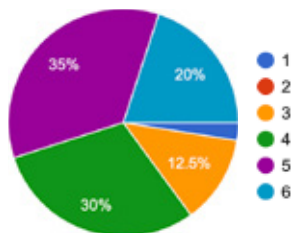
4. ¿En qué semestre te encuentras?

Resultados arrojados: 1 (3 personas), 2 (7 personas), 3 (2 personas), 4 (3 personas), 5 (7 personas), 6 (9 personas), 7 (5 personas), 8 (4 personas)



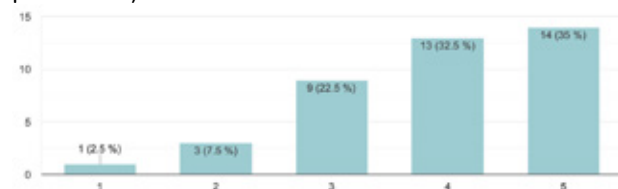
2. ¿Cuál es tu estrato socioeconómico?

Resultados arrojados: 1 (1 personas), 2 (0 personas), 3 (5 personas), 4 (12 personas), 5 (14 personas), 6 (8 personas)



5. En una escala del 1 al 5, ¿sabes qué es el bloqueo creativo? Responde teniendo en cuenta que: 1 -> no sabe nada y 5 -> lo tiene muy claro.

Resultados arrojados: 1 (1 personas), 2 (3 personas), 3 (9 personas), 4 (13 personas), 5 (14 personas)

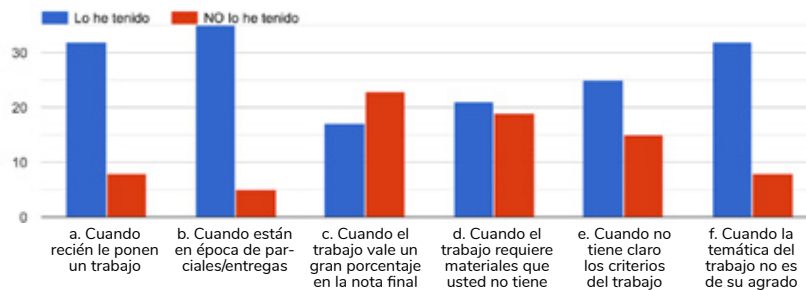


6. ¿En cuáles de las siguientes situaciones ha sentido un bloqueo creativo?

Resultados arrojados:

Situación	La he tenido	NO la he tenido
a. Cuando recién le ponen un trabajo	32 p.	8 p.
b. Cuando están en época de parciales/entregas	35 p.	5 p.
c. Cuando el trabajo vale un gran porcentaje en la nota final	17 p.	23 p.
d. Cuando el trabajo requiere materiales que usted no tiene	21 p.	19 p.
e. Cuando no tiene claro los criterios del trabajo	25 p.	15 p.
f. Cuando la temática del trabajo no es de su agrado	32 p.	8 p.

p. = personas

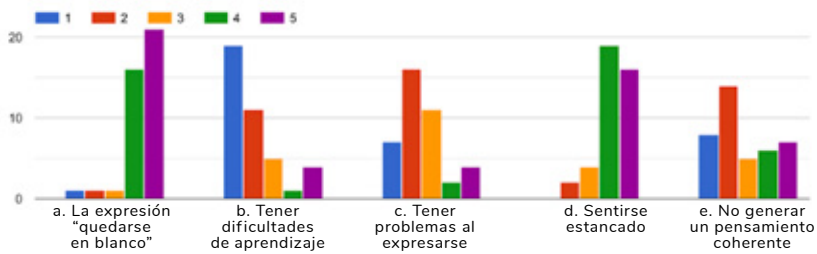


7. ¿Cuáles de las siguientes afirmaciones asocias más con el bloqueo creativo? Responde teniendo en cuenta que: 1 es el valor mínimo y 5 es el máximo.

Resultados arrojados:

Afirmación	1	2	3	4	5
a. La expresión "quedarse en blanco"	1 p.	1 p.	1 p.	16 p.	21 p.
b. Tener dificultades de aprendizaje	19 p.	11 p.	5 p.	1 p.	4 p.
d. Tener problemas al expresarse	7 p.	16 p.	11 p.	2 p.	4 p.
e. Sentirse estancado	0 p.	2 p.	4 p.	19 p.	16 p.
f. No generar un pensamiento coherente	8 p.	14 p.	5 p.	6 p.	7 p.

p. = personas



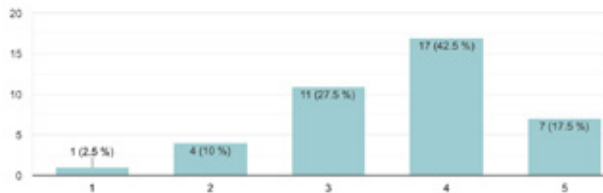
8. ¿Cuál dirías que es el momento donde más sufres de un bloqueo creativo?

Resultados arrojados: En el inicio de un trabajo (21 personas), En época de entregas/parciales (16 personas), Al inicio del semestre (2 personas), Al final del semestre (1 persona)



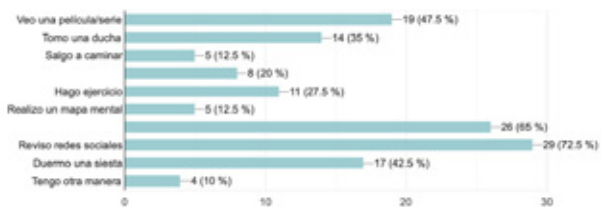
9. ¿Cuánto consideras que el bloqueo creativo afecta tu rendimiento en la universidad? Responde teniendo en cuenta que: 1 nunca le afecta y 5 le afecta frecuentemente.

Resultados arrojados: 1 (1 personas), 2 (4 personas), 3 (11 personas), 4 (17 personas), 5 (7 personas)



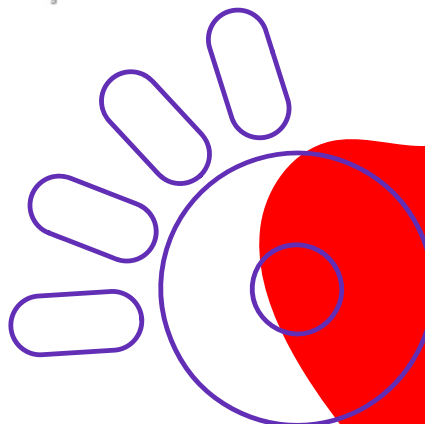
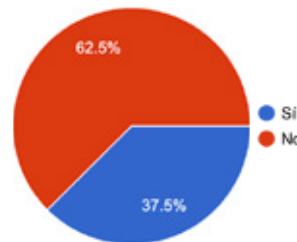
10. ¿Qué haces para manejar el bloqueo creativo? Puedes seleccionar más de una opción

Resultados arrojados: Veo una película/serie (19 personas), Tomo una ducha (14 personas), Salgo a caminar (5 personas), Hago trabajos manuales (8 personas), Hago ejercicio (11 personas), Realizo un mapa mental (5 personas), Hablo con alguien (26 personas), Reviso redes sociales (29 personas), Duermo una siesta (17 personas), Tengo otra manera (4 personas)



11. ¿Crees que llegas a solucionar el problema por completo?

Resultados arrojados: Sí (15 personas), No (25 personas)



Anexo 2: Segunda encuesta a usuario

Tema: La superación de los bloqueos creativos que enfrentan los estudiantes de la carrera de Diseño de comunicación Visual de la Universidad Javeriana de Cali.

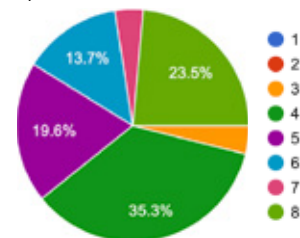
Tamaño de muestra: 51 personas

Maqueta de encuesta: <https://forms.gle/u9Tfi4iUMYnbtPHW8>



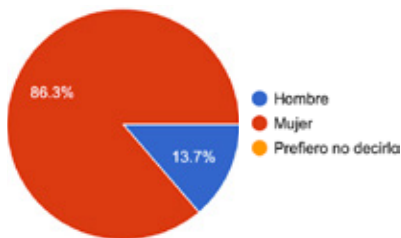
3. ¿En qué semestre te encuentras?

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (2 personas), 4 (18 personas), 5 (10 personas), 6 (7 personas), 7 (2 personas), 8 (12 personas).



1. Sexo

Resultados arrojados: Mujer (44 personas), Hombre (7 personas), Prefiero no decirlo (0 personas).



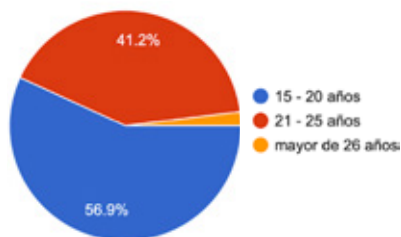
4. ¿Sabes lo que es el bloqueo creativo?

Resultados arrojados: Si (39 personas), No (1 persona), Si tengo una idea, pero no es totalmente clara (11 personas).



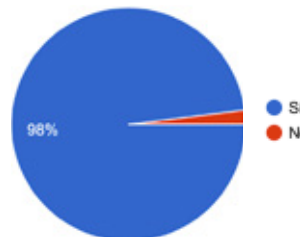
2. Edad

Resultados arrojados: 15 - 20 años (29 personas), 21 - 25 años (21 personas), Mayor de 26 años (1 persona).



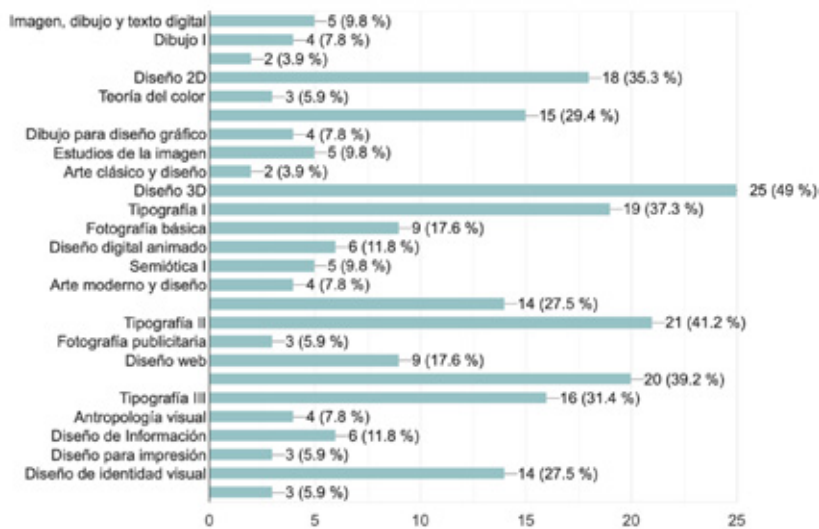
5. ¿Has experimentado un bloqueo creativo al momento de desarrollar un trabajo asignado en tu proceso de formación?

Resultados arrojados: Si (50 personas), No (1 persona).

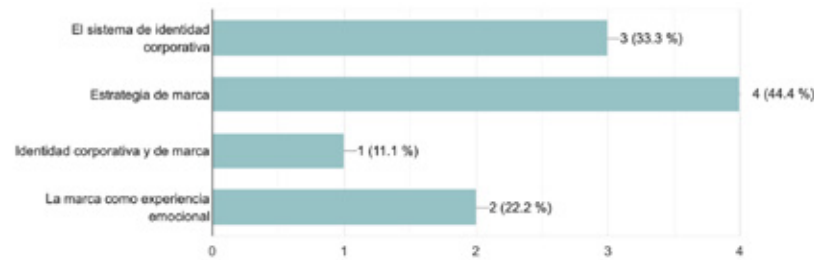


6. Si tu anterior respuesta fue afirmativa ¿en qué materias te encontraste en esta situación?

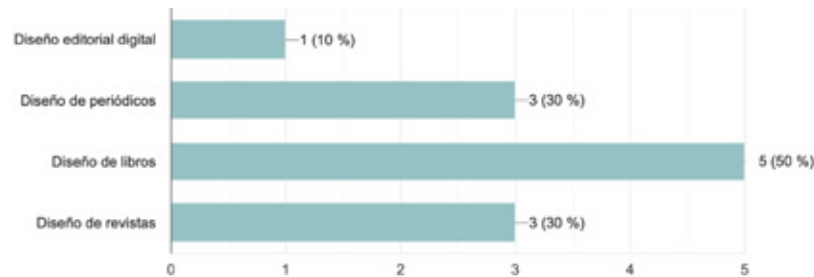
Asignaturas de núcleo común



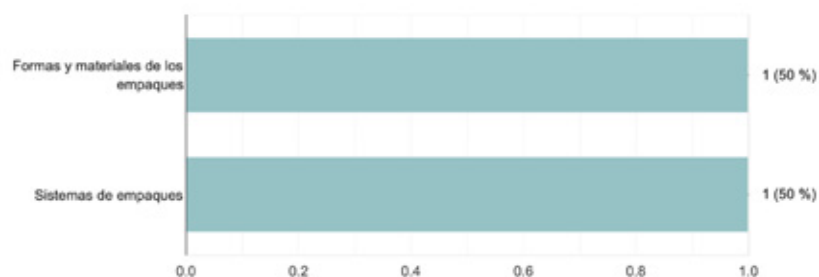
Asignaturas del énfasis de diseño de identidad corporativa y marca



Asignaturas del énfasis de diseño editorial



Asignaturas del énfasis de diseño de empaques

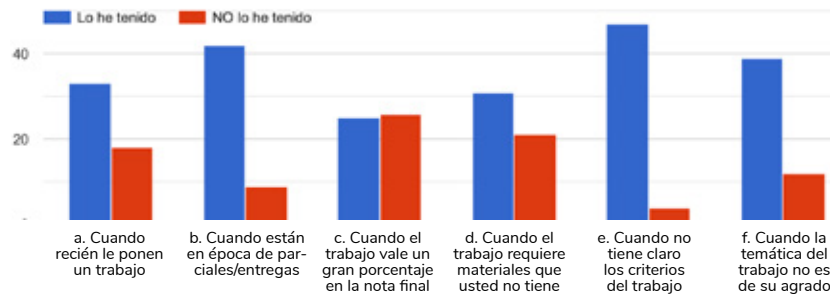


7. ¿En cuáles de las siguientes situaciones has tenido un bloqueo creativo?

Resultados arrojados:

Situación	La he tenido	NO la he tenido
a. Cuando recién le ponen un trabajo	33 p.	18 p.
b. Cuando están en época de parciales/entregas	42 p.	9 p.
c. Cuando el trabajo vale un gran porcentaje en la nota final	25 p.	26 p.
d. Cuando el trabajo requiere materiales que usted no tiene	31 p.	21 p.
e. Cuando no tiene claro los criterios del trabajo	47 p.	4 p.
f. Cuando la temática del trabajo no es de su agrado	39 p.	12 p.

p. = personas



8. ¿Cuál dirías que es el momento donde más sufres de un bloqueo creativo?

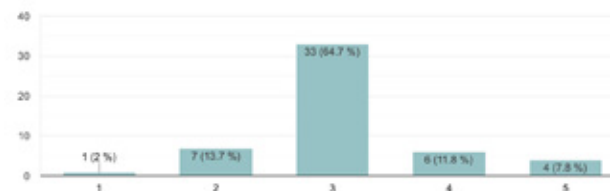
Resultados arrojados: En el inicio de un trabajo (28 personas), En época de entregas/parciales (16 personas), Al inicio del semestre (3 personas), Al final del semestre (4 personas)



9. En una escala del 1 al 5 ¿cuánto afecta el bloqueo creativo tu rendimiento en la universidad?

Responde teniendo en cuenta que: 1 = no te afecta y 5 = te afecta frecuentemente.

Resultados arrojados: 1 (1 personas), 2 (7 personas), 3 (33 personas), 4 (6 personas), 5 (4 personas)



10. ¿Normalmente qué haces para manejar el bloqueo creativo?

Resultados arrojados:

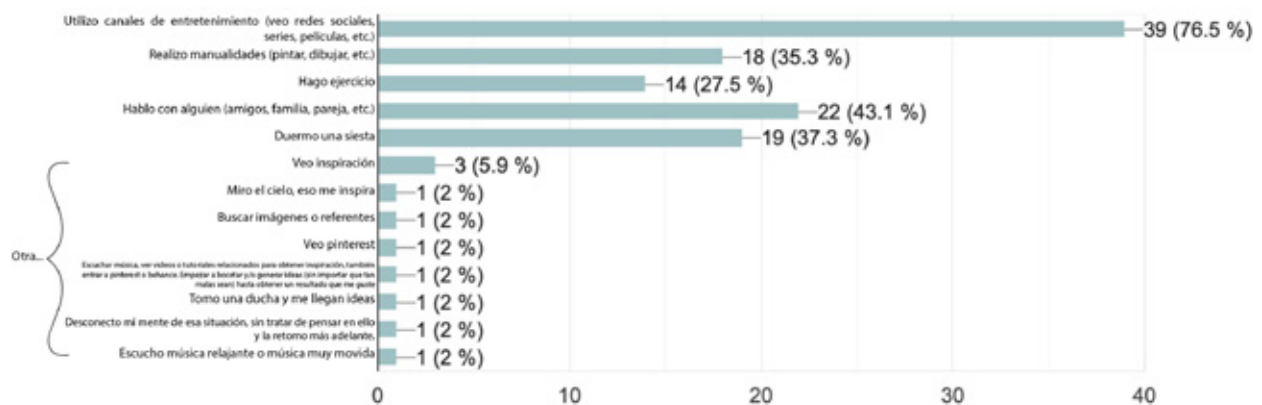
Opción	# personas que marcaron la opción
Utilizo canales de entretenimiento (veo redes sociales, series, películas, etc.)	39
Realizo manualidades (pintar, dibujar, etc.)	18
Hago ejercicio	14
Hablo con alguien (amigos, familia, pareja, etc.)	22
Duermo una siesta	19
Otra...	10

Opciones que escribieron en "otra...":

- Ver inspiración.
- Mirar el cielo, eso le inspira.
- Buscar imágenes o referentes.
- Ver Pinterest.
- Escuchar música, ver videos o tutoriales relacionados para obtener inspiración, también entrar a pinterest o behance. Empezar a bo-

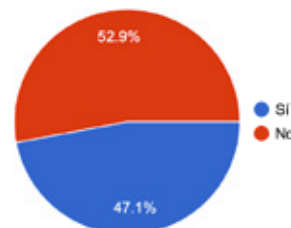
cetar y/o generar ideas (sin importar que tan malas sean) hasta obtener un resultado que guste.

- Tomar una ducha y le llegan ideas.
- Desconectar la mente de esa situación, sin tratar de pensar en ello y retomarlo más adelante.
- Escuchar música relajante o música muy movida.


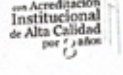


11. ¿Crees que llegas a solucionar el problema por completo?

Resultados arrojados: Si (24 personas), No (27 personas).



Anexo 3: Autorización de uso de imagen y datos personales - entrevista 1 y 2

Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (vídeos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Graciela Moreno Uribe

Documento de identidad: CC# 27.956.552

mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se regirá por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Cláusulas:

PRIMERA.- Autorización a sí mismo. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para inclusiones sobre fotografías; procedimientos antidotes a la fotografía; producciones Audiovisuales (Vídeos); así como de los Derechos de Autor, los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.



CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 17 de 06 de 2021

Firma: Graciela Moreno Uribe

C.C. N° 27.956.552 de Bogotá

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX. (572) 321 8300 • www.puj.edu.co

Documento de autorización de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Juan Felipe Moreno

Documento de identidad: 1144100809

mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de datos personales que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. Yo Juan Felipe Moreno autorizo que mis datos sean utilizados como parte de la investigación del proyecto de grado de María del Mar Moreno Arias, estudiante de la carrera de Diseño de Comunicación Visual.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 19 de Junio de 2021

Firma: Juan Felipe Moreno

C.C. N° 1144100809 de Cali

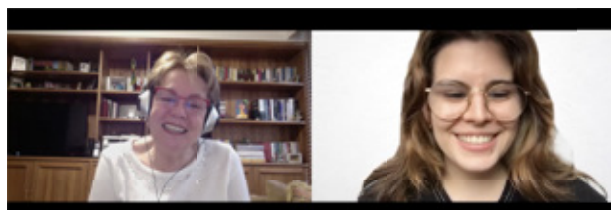
Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX. (572) 321 8300 • www.puj.edu.co

Anexo 4: Entrevista 1 con aliada

Realizada a **Graciela Moreno Uribe**, una psicopedagoga que tiene experiencia como profesora de psicología y filosofía, también como rectora y psico-orientadora. Entrevista de carácter cualitativo, elaborada como instrumento de investigación con el fin de recopilar información detallada desde su ejercicio como psicopedagoga, su experiencia y conocimiento.

Objetivo de la entrevista: Entender las emociones y barreras por las que pasan los estudiantes en general y cómo estas se manifiestan para crear una herramienta que ayude a sobrellevarlas.

Moderadora: María del Mar Moreno



Moderadora: Como sabes y te hablé desde un principio, mi proyecto de grado se trata sobre el bloqueo creativo que enfrentan los estudiantes de mi carrera es diseño de comunicación visual. El objetivo que yo tengo con mi proyecto es potenciar la creatividad de los estudiantes de mi carrera para que ellos puedan enfrentar este bloqueo cuando lo vean, cuando tengan esta situación. El objetivo de esta entrevista es entender un poco más las emociones y las barreras por las que pasan los estudiantes en general, no solamente los de mi carrera, porque pues como tú fuiste profesora y eres pedagoga pues me imagino que habrás visto como algo algunas cosas ahí. Y también cómo estas emociones se manifiestan para así crear una herramienta que los ayude a sobrellevarlos.

Moderadora: Bueno la primera pregunta que te tengo es, desde tu experiencia como docente ¿qué tipo de emociones has visto que están asociadas al proceso de construcción (o sea en el desarrollo de las tareas y las actividades que ven los estudiantes)? ¿cómo qué emociones se ven o has visto?

Participante: Bueno el tema de las emociones es muy importante en general en el desarrollo del ser humano y hay que tener en cuenta que por un lado somos emoción y por otro lado somos intelecto y entonces el cerebro está di-

señado para que en el hemisferio derecho está sobre todo el manejo de las emociones y en el izquierdo el manejo del razonamiento y el pensamiento. Desde muy niño, el niño siente emociones, el niño siente alegría, siente temor, siente miedo y a medida que se va creciendo con la experiencia Hay ciertas emociones que se van como afianzando en la persona y especialmente pues hay unas emociones que son negativas y otras que son positivas. El miedo es una de las emociones más fuertes así como el amor, esas son las dos emociones fundamentales y dependiendo de la experiencia de la relación del niño con su madre especialmente pues se van desarrollando especialmente la necesidad de afecto y el amor es lo que más ayuda a crecer como personas sanas y al llegar a la adolescencia es cuando empieza el joven o la joven a darse cuenta de cuáles son sus emociones para poder manejarlas.

El manejo de las emociones a través de la vida es muy importante. Además del amor y miedo, que son dos emociones fundamentales, está también la ira, la alegría, la soberbia y la ira. El reaccionar a ciertas actividades con ciertas experiencias es cuando la persona se va dando cuenta de qué emociones son las que priman y cómo y a través de la educación se aprende a controlarlas. Especialmente aquellas que pueden ser negativas pero las emociones están en la vida de la persona y hay quienes tienen capacidad de manejarlas porque han tenido una buena orientación en su educación y hay otras personas que no tienen este manejo de emociones. Emociones como el odio, el resentimiento, la ira, el miedo son lo que le pasa de pronto a las personas durante estos procesos de producción y de trabajo, es el temor a no responder ante una sociedad o ante una exigencia de su medio ambiente y entonces ahí es cuando viene el bloqueo por inseguridad. Pero entonces viene otro factor muy importante que es si se conocen las emociones y se conoce a sí mismo, si conoce cuáles son sus capacidades y cuáles son sus competencias, va desarrollando en lo que se llama el amor propio y la seguridad en sí mismo que es clave en cualquier actividad en la vida y eso también ayuda al manejo de las emociones y al control de las emociones negativas porque las emociones positivas ojalá las tengamos pero también si se desbordan tampoco es sano, hay que buscar un justo medio.

Entonces lo que más se ve en los jóvenes sobre todo en ese proceso de desarrollo es la ira frente a la inseguridad. La ira es un mecanismo de defensa, cuando yo me siento agredido el miedo a esa agresión me hace reaccionar en algunos casos con parálisis (se queda la persona paralizada que no es capaz de reaccionar) o reacciona con ira y agrede. Eso tiene mucho que ver con el temperamento de la persona. Entonces la educación tiene muchísimo que ver en el proceso del manejo de las emociones y es fundamental en la vida porque el que no maneja emociones busca evadir y entonces es cuando se caen en vicios, se cae en la droga, se cae en aquellas experiencias o mecanismos de defensa para ocultar o para disimular o para tratar de controlar lo que no controla.

Moderadora: Ya que estás hablando de esos problemas que podría traer el mal manejo de esas emociones, ¿qué problemas personales podría traer consigo que los estudiantes no logren realizar esta tarea? como por ejemplo pueden ser problemas de depresión o eso de lo que tú estabas hablando como caer en las drogas o algo por el estilo.

Participante: Sí, digamos que la depresión tiene un origen más fisiológico que conductual generalmente por falta de litio. Eso ya es una enfermedad psiquiátrica que requiere atención médica ya sea por psiquiatra o por un psicólogo clínico y en algunos casos requiere medicación. Pero para no hablar de depresión, es normal la frustración ante no poder crear, ante no poder responder a lo que se espera de sí mismo viene la ansiedad y viene la frustración. El tema de la frustración también es muy importante no sólo para las personas creativas sino para todo ser humano, pues desde la niñez hay que tener en el proceso educativo, familiar y escolar la tolerancia a la frustración porque siempre habrá cosas que no podemos lograr y la frustración surge cuando aquello que pensamos queremos y añoramos no se da porque no puede lograrlo, porque el medio no lo permitió, porque las circunstancias que le rodean no le permite lograr eso que quiere, ahí viene la frustración. Al niño al que se le da todo lo que quiere, los padres argumentando que “para que mis hijos tengan lo que yo no tuve” es un gran error porque entonces crecen creyendo que tienen derecho a todo y cuando están ya más grandes en la adolescencia o en edad adulta cuando no puede conseguir lo que quiere vienen los problemas de buscarlo como sea a costa de lo que sea o buscar evasiones

a través del alcohol o de la droga, de esos factores que son tan nocivos en la personalidad.

Y por el lado de la ansiedad y el estrés, hay gente que produce más bajo estrés. Existe un estrés sano porque me lleva a dar lo mejor de mí mismo. Pero cuando ese estrés se vuelve patológico entonces ya es cuando la persona empieza a somatizar y a tener enfermedades que de alguna manera salen en las úlceras, en las migrañas y en otras cosas a veces más graves porque el estrés no controlado o el exceso de estrés enferma la persona pero el estrés normal es necesario para producir. Cuando uno está emocionado, con la adrenalina y tiene que cumplir con un deber es sano, se necesita un poco de adrenalina para producir.

Y el miedo para mí la peor emoción, el miedo y es la generadora de todas las demás porque yo me frustró y sufro porque me frustró, porque me da miedo a no ser aceptado porque lo que yo me propuse que iba a hacer no lo logré entonces me van a rechazar o no me van a querer. El miedo a no ser aceptado existe por falta de seguridad en sí mismo y hay gente que busca una cantidad de cosas para ser aceptado por los demás porque no se acepta a sí mismo. Entonces el amor es fundamental para aceptarse uno a sí mismo y uno debe hacer el ejercicio de mirarse frente al espejo y decir yo me amo, me gusta, me gusta lo que yo soy me da seguridad y me permite ser más productivo.

Ahora cuando tú te enfrentas a un reto, o sea una actividad, una acción, un compromiso que demanda mucho de ti tienes que saber hasta dónde puedes llegar, cuáles son tus capacidades para no llegar a un límite de incompetencia que es lo más traumático en una persona a nivel laboral y a nivel personal. Todos tenemos un límite de incompetencia, cosas que definitivamente no podemos hacer pero hay otras situaciones que demandan de mi acciones y que si yo asumo esos retos la misma situación me va a permitir descubrir en mí cosas que yo ni sabía que las tenía porque si yo no salgo de mi zona de confort no avanzo. Entonces en ciertos momentos hay que salir de esa zona de confort para poder descubrir realmente otras competencias que yo ni sabía que tenía y que me va a permitir desarrollar y crear y avanzar en mi proceso ya sea en mi desarrollo como ser humano o en mi desarrollo como profesional. El que no arriesga, el que no asume retos, el que no es capaz de vencer el miedo a la falta de tolerancia o a la frustración se queda siempre en la mediocridad. Entonces hay que arriesgarse

un poquito, pero sin exagerar porque también hay riesgos que no vale la pena correr pero uno va midiendo hasta donde yo puedo lograr y ser exitoso.

Moderadora: Tú ahorita estabas hablando de cómo se puede manifestar esta ansiedad en la persona, por ejemplo como con migraña, etc. Entonces ¿cómo se pueden manifestar estos problemas que tú hablaste como la ansiedad y el estrés físicamente?

Participante: Depende mucho de la persona, por ejemplo hay personas que lo sienten en el estómago. Entonces eso se manifiesta de diferente manera según la persona y según el grado de ansiedad. Pero digamos que mediante problemas cardíacos, problemas digestivos o problemas de migrañas. Hay casos extremos por ejemplo frente a una pérdida de un ser querido que inclusive desarrollan cáncer. Dicen que el cáncer tiene también una raíz emocional por una profunda tristeza una pérdida o una conmoción muy fuerte en la vida puede generar inclusive cáncer y la gente somatiza porque somos como una olla a presión que necesitamos una válvula de escape y hay gente que no tiene válvula de escape entonces por eso dependiendo de la actividad que uno tenga tiene que tener válvulas de escape. ¿Cuáles son esas válvulas de escape sanas? las relaciones familiares, el manejo del tiempo libre adecuado, el cultivar un arte, el escuchar música. El hacer ejercicio el ir al gimnasio todo eso son válvulas de escape que nos ayudan a liberar esas tensiones que el medio ambiente cada vez está demandando más de los jóvenes porque la historia de mi vida o de mis estudiantes de hace 15 años es muy diferente a la de los jóvenes de hoy en día, empezando por la tecnología que ahora casi no tienen contacto físico, el ir en grupo, el salir a bailar o a una discoteca. Hay diversiones sanas que no siempre terminan en borrachera ni en el uso de drogas y la relación con otros es muy importante, el que no tiene válvula de escape pues el cuerpo busca por dónde sacarlas y entonces cuando ahí es cuando se enferma. Por eso se habla de la importancia de la catarsis, no es necesariamente ante un psicólogo o un psiquiatra pero si yo comparto una preocupación o algo que me está afectando con alguien cercano de mi confianza el solo hecho de compartirlo como que baja baja la tensión esa es otra forma sana de liberar energía negativa.

Ahora, la persona que trabaje en equipo, que se le facilita trabajar con otras personas pues

eso es muy chévere porque se enriquece y a la vez se comparte se libera energía y esa es una de las competencias fundamentales hoy en día para poder desempeñarse bien en cualquier campo laboral, el saber trabajar en equipo. La gente que no sabe hacerlo entonces no tolera a los demás, no acepta las opiniones de otros, siempre quiere que se le escuche a él, no escucha a los demás y se vuelve tóxico en los grupos y esa persona está sufriendo y reacciona a veces de manera negativa.

Moderadora: Bueno sigamos con la última pregunta que tengo, ¿qué técnica, actividad o material recomiendas para promover y motivar la creatividad de los estudiantes durante el desarrollo de sus actividades académicas?

Participante: Bueno técnica no podría yo darte una técnica específica, pero yo considero que una de las cosas que permite el desarrollo de la creatividad son las artes. El ir a un museo, el observar y conocer digamos la historia de diferentes pintores, compositores, todo lo que esté relacionado con el arte y ver un poco de cómo esas personas lograron desarrollar y plasmar en un lienzo o en una melodía las obras. Y eso está en la mente, el salir al aire libre, el escuchar música, el leer, el escribir. Yo pienso que estas son actividades que ayudan al desarrollo de la creatividad.

Y tampoco ser tan racionales, porque a veces nos centramos mucho en lo racional o en cosas que se pueden probar y entonces no sé da rienda suelta aquello que fluye espontáneamente, porque la creatividad está en el ser humano como algo propio pero hay que desarrollarla a través del estudio, a través de vivir experiencias, de viajar, de conocer otras culturas. O sea yo pienso que la clave de la creatividad es abrir la mente.

Moderadora: Muchas gracias por responder las preguntas, eso fue todo.

Anexo 5: Entrevista 2 con aliado

Realizada a **Juan Felipe Moreno Manrique**, profesional en Neurociencia de la Universidad de Trinity de Texas. Entrevista de carácter cualitativo, elaborada como instrumento de investigación con el fin de recopilar información detallada desde su ejercicio como neurocientífico, su experiencia y conocimiento.

Objetivo de la entrevista: Entender los procesos por los que pasa el cerebro a la hora de tener un bloqueo creativo y la mejor manera de solucionarlo desde un punto de vista científico.

Moderadora: María del Mar Moreno



Moderadora: Bueno el objetivo que tengo con esta entrevista especialmente es entender los procesos por los que pasa el cerebro y ya que tú has visto de estos temas en tu carrera, me ayudarás a entender un poco todo por lo que pasa el cerebro a la hora de tener un bloqueo creativo y también saber cuál es la mejor manera para solucionarlo desde un punto de vista más científico.

Moderadora: En la investigación que he realizado he visto que el bloqueo creativo se da gracias a un entorno de estrés como por ejemplo cuando hay parciales. En base a esto la primera pregunta que te tengo es, ¿cómo puede afectar un entorno de estrés como el que pasa una persona a la hora de empezar un trabajo en el cerebro humano?

Participante: Cuando el cuerpo se estresa entra en un estado de lucha o huida y cuando eso sucede comienza a sacar muchas hormonas para ayudar en eso. Comienza a producir adrenalina y comienza a sacar cortisol que es la hormona del “estrés” y el cortisol es la cosa que te deja despertarte por las mañanas, si no hay suficiente cortisol no te podrías despertar porque seguirías súper relajada al dormir, entonces se comienzan a incrementar esas hormonas y el cuerpo comienza a priorizar ciertas cosas. Entonces como entras en lucha el cuerpo manda más sangre a las partes del torso que conocemos como “core” y le quita calor y le quita sangre a las extremidades. También los latidos de tu corazón empiezan a incrementar y se manda energía a

los músculos para que tú puedas o pelear o huir y como en esas situaciones en las que tú debes pelear no necesitas tu cerebro en el sentido en el que no te tienes que poner a pensar sino que el actuar es lo más importante, le quita energía al cerebro y esto es muy importante porque el cerebro en sí es lo que consume como un tercio de toda la energía que tú posees en tu cuerpo, porque el cerebro necesita glucosa y carbohidratos y también necesita mucho ATP que es una una partícula energética muy importante que hace que las neuronas puedan permanecer en un estado de estar listas para dispararse. No voy a entrar en detalle cómo funciona pero pues el cerebro es muy tacaño en términos de energía entonces cuando el cuerpo comienza a decir “bueno el cerebro no va a tener energía porque necesita energía en el resto del cuerpo para poder pelear” ahí es donde se ve el efecto del estrés en todo, no solamente pues en creatividad sino también cuando tú estás estudiando o estas estudiando, ahí te puedes bloquear si no entiendes la pregunta no importa cuántas veces lo leas o si estás en la mitad de un examen y tú sabes que tú estudiaste la pregunta que acabas de leer pero te estresas más de lo normal porque la leíste y no entendiste o quedan 10 minutos apenas. Entonces te bloqueas y no sabes que escribir es por eso, porque el cerebro comienza a ser abandonado por así decirlo y se priorizan otras cosas. Además también cuando se entra en un estado de estrés también se deja de priorizar el sistema inmune, es por eso que el estrés prolongado puede hacer que tú te enfermes eventualmente es porque tu sistema inmune está débil y no puede matar los virus y cosas así.

Es más yo vi en una investigación que hice para un proyecto que no necesariamente pues lidiaba con las partes del cerebro en las que se trabaja la creatividad, es más no sé si tengamos como una parte específica descubierta pero sí sé que el lóbulo derecho es el que más trabaja la creatividad y el izquierdo es el más lógico, entonces lo que sí descubrí en mi investigación es que neuronas piramidales específicamente en el hipocampo se iban desapareciendo, disminuyendo de número o reduciendo su tamaño después de estrés prolongado así sea en un tiempo corto de estrés pues el cuerpo no reconoce que sean importantes cuando se está en esa lucha. Y científicamente la razón por la cual estos sucede es porque se supone que en la naturaleza un animal no entra en situaciones de estrés tan a menudo como por ejemplo una cebra que está en una sábana comiendo

está tranquila hasta que ve un león y sí logra escapar del león pues vuelve a entrar en un periodo de tranquilidad porque no se sigue preocupando ya que ella ya sabe que no hay peligro. Mientras que el humano en una situación moderna el león está siempre presente porque está dentro de nosotros mismos, es la preocupación de la tarea o el examen o del proyecto, etc. Entonces ese león por así decirlo metafóricamente como nos sigue es que nosotros, el humano, es uno de los únicos animales por así decirlo que sufre de problemas de estrés como úlceras en el estómago por ejemplo. Eso tú no lo verías en un animal en la naturaleza porque o el animal logró escapar y luego vive tranquilamente hasta encontrarse con otro león o muere y ya.

Hay una proteína específica que está presente no solamente la neurona sino en muchas células del cerebro la cual su único propósito es controlar la cantidad de sodio y la cantidad de potasio que están dentro y fuera de las células y por sí sola esa proteína es conocida por usar como 25% de la energía del cuerpo, porque es necesario en todas partes del cuerpo pero el cerebro la necesita muchísimo porque la forma que las neuronas pueden disparar es necesitando un voltaje específico. Y "voltaje" solamente indica la diferencia de cargas entre dos lugares, como el punto A tiene una carga tal y el punto B tiene una carga tal y eso lleva que haya un voltaje de 40. Entonces como el calcio y el potasio tienen cargas positivas y las neuronas de por sí están cargadas mayormente de forma negativa, cuando cuando las neuronas abren sus "puertas" y dejan entrar todo el sodio crea el voltaje que ayuda a las neuronas al disparar y así es como pues una dispara a otra y así es como se llevan mensajes al cerebro y así es como se llevan mensajes a las neuronas y a la periferia que es lo que te deja moverte por ejemplo.

Después de disparar tienen que volver otra vez a entrar en un estado estable para poder nuevamente disparar otra vez, entonces todo ese sodio que entró a la célula debe ser sacado otra vez, entonces esas propiedades están constantemente siendo utilizadas por neuronas y como usan 1/4 de toda la energía que tienes en tu cuerpo el cual va a ser relocalizados si tu entras en un estado de estrés es por eso que las neuronas sufren y es por eso que comienzan a desaparecer es porque una neurona que no es usada el cuerpo se deshace de ella.

Moderadora: Y ¿qué consecuencias podría traer esa falla?

Participante: Menor eficiencia en pensamientos y si tú entras en un estado prolongado estrés vas a tener poca eficiencia al pensar. Una persona que está en un estrés prolongado se va a sentir más "bobo" y se va a preguntar por qué.

Moderadora: Entonces ¿cuáles son las conexiones existentes o cómo se da el proceso creativo en el cerebro?

Participante: Hay diferentes partes del cerebro que se están conectando las unas a las otras. Entonces el hipocampo que es mayormente como memoria no y luego está el Núcleo Accumbens que tiene que ver mucho con la parte de los sentimientos. Entonces como las memorias muchas veces están conectadas con los sentimientos y tu memoria también la necesitas para poder hacer todo como por ejemplo para poder tener una idea que aunque sea una idea "nueva" por así decirlo tú necesitas poder poner parte de tus experiencias para poder crear esa nueva idea, ya que esta no sale de la nada. Entonces tú estás usando tu memoria y si tú de alguna forma estás conectando tus memorias con tus emociones y encima estás involucrando tu tu lóbulo oculomotor o estás involucrando partes del cerebro que lidian con la manera en que tú organizas las memorias visuales y su forma de entender el mundo visual todo eso se está juntando en tu cabeza para mostrarte una imagen de lo que tú llamas "prender una chispa" porque se te ocurrió la idea perfecta para tu proyecto en este caso del ejemplo es como una pintura o como una escultura como algo visual.

Moderadora: Pasando a la última pregunta que te tengo, ¿cuál es la mejor manera de estimular la creatividad desde el punto de vista?

Participante: Yo pienso que la mejor forma es atacar el problema de frente. Escribir cualquier cosa que se te venga a la mente, escribirla en un lugar como una lista de ideas porque de esa forma comienzan a surgir las ideas dentro de tu cabeza. Otra forma es cambiar de ambiente ya que de una forma u otra porque tú asocias tu estrés con la localización. Sería muy bueno como caminar alrededor de tu casa o salir a caminar a la calle así sea como por 15 minutos porque el cambio de localización trae nuevas ideas también porque te quitas un poquito el peso del estrés.

Moderadora: Muchas gracias por responder las preguntas, eso fue todo.

Anexo 6: Autorización de uso de imagen - Prueba de usuario 1



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (vídeos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Lissa Jiménez Müller
Documento de identidad: CC. 1107525089

mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registró por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Cláusulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Vídeos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 17 de Junio de 2021.

Firma:
C.C. N° 1107525089 de Cali

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX. (572) 321 8200 • www.puj.edu.co



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (vídeos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Santiago Martínez Sánchez
Documento de identidad: 1234197227

mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registró por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Cláusulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Vídeos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 17 de junio de 2021.

Firma:
C.C. N° 1234197227 de Cali

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX. (572) 321 8200 • www.puj.edu.co



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (vídeos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: María Fernanda Castro Jaimes
Documento de identidad: 1192815481

mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registró por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Cláusulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Vídeos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 18 de junio de 2021.

Firma:
C.C. N° 1192815481 de Cali

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX. (572) 321 8200 • www.puj.edu.co



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (vídeos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Laura Radi Martínez
Documento de identidad: 1107531177

mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registró por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Cláusulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Vídeos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 02 de Junio de 2021.

Firma:
C.C. N° 1107531177 de Cali

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX. (572) 321 8200 • www.puj.edu.co

Anexo 7: Autorización de uso de imagen - Prueba de usuario 2



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (videos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Ana Sophia Hincapié
Documento de identidad: 1009370849

Mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Clausulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 17 de Mayo de 2021.

Firma: Ana Sophia Hincapié
C.C. N° 1009370849 de Cali.

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX: (572) 321 8200 • www.puj.edu.co



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (videos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Daniela Álvarez Llano
Documento de identidad: 1006100131

Mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Clausulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 17 de junio de 2021.

Firma: Daniela Álvarez
C.C. N° 1006100131 de Cali.



Documento de autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y fijaciones audiovisuales (videos) y de propiedad intelectual otorgado a la Pontificia Universidad Javeriana.

Nombre: Sara Restrepo Osorio
Documento de identidad: T.E. 1.006.055.060

Mayor de edad, en mi calidad de persona natural, por medio del presente documento otorgo autorización expresa del uso de los derechos de imagen que me reconocen la Constitución, la ley y demás normas concordantes a la Pontificia Universidad Javeriana. La autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:

Clausulas:

PRIMERA.- Autorización y objeto. Mediante el presente instrumento autorizo a la PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA para que haga el uso y tratamiento de mis derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías; procedimientos análogos a la fotografía; producciones Audiovisuales (Videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen.

SEGUNDA.- Alcance de la autorización. La presente autorización de uso se otorga para ser utilizada en formato o soporte material en ediciones impresas, y se extiende a la utilización en medio electrónico, óptico, magnético, en redes (Intranet e Internet), mensajes de datos o similares y en general para cualquier medio o soporte conocido o por conocer en el futuro. La publicación podrá efectuarse de manera directa o a través de un tercero que se designe para tal fin.

TERCERA.- Territorio y exclusividad. Los derechos aquí autorizados se dan sin limitación geográfica o territorial alguna. De igual forma la autorización de uso aquí establecida no implicará exclusividad, por lo que me reservo el derecho de otorgar autorizaciones de uso similares en los mismos términos en favor de terceros.

CUARTA.- Derechos morales. La PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA dará cumplimiento a la normatividad vigente sobre los derechos morales de autor, los cuales seguirán radicados en cabeza de su titular.

Para constancia de lo anterior se firma y otorga en la ciudad de Cali, el presente instrumento hoy: 18 de junio de 2021.

Firma: Sara Restrepo
C.C. N° 1.006.055.660 T.E. de Cali

Rectoría
Calle 18 No. 118-250 Cali, Colombia • A.A. No. 26239 • PBX: (572) 321 8200 • www.puj.edu.co

Anexo 8: Prueba de usuario 1

Moderadora: María del Mar Moreno

Participante 1: Santiago Martínez

Participante 2: Maria Fernanda Castro

Participante 3: Laura Radi

Participante 4: Lissa Jiménez



Moderadora: Buenos días y muchas gracias por ser parte de este espacio. Primero que todo me presento, mi nombre es María del Mar y actualmente me encuentro en la última fase del proyecto de grado. Quisiera preguntarles a ustedes que están en el último semestre de la carrera si alguna vez se han visto afectados por un bloqueo creativo en alguna materia y normalmente cómo lo resuelven.

Participante 3: Si yo creo que ahorita ya finalizando en la materia de Diseño de periódicos me pasa mucho que no tengo ni idea qué hacer, entonces cuando eso pasa tomo un break y luego me pongo a trabajar.

Participante 2: Claro yo creo que me ha dado al menos un bloqueo en la mayoría de las clases pero la verdad es que no me agobia tanto. Yo suelo ver Pinterest o por la ventana y se me pasa.

Participante 1: A mi me pasa mucho en todas las materias del énfasis de editorial que soy muy malo para eso, entonces le pido ayuda a mafe o a mis compañeros.

Participante 4: Si, yo siento que eso también me pasa a mí. Es como que uno se estanca y no sabe qué hacer y frustra un montón. Antes cuando estábamos en la universidad pues

siempre hablabamos entre nosotros y ahora siempre pregunto hasta a mis papás y a mi hermana que no tienen ni idea de este tipo de cosas pero me pueden ayudar con ideas.

Moderadora: Bueno les pregunto esto porque mi proyecto tiene como tema general la superación del bloqueo creativo en la carrera de Diseño de Comunicación Visual y como objetivo general potenciar la creatividad de los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana a través de una herramienta que les permita enfrentar el bloqueo creativo.

Para esto desarrollé un juego con el cual los estudiantes pueden despertar su lado creativo a la hora de hacer trabajos, la idea es desarrollar actividades creativas como la pintura o el dibujo que demuestran ser liberadoras de este estrés y emociones negativas que suelen traer el bloqueo creativo.

Este juego se llama Creon, el cual consiste en varios grupos de cartas donde los jugadores sacan una carta de cada categoría para desarrollar una actividad. A continuación les leeré las instrucciones y si tienen alguna duda me la cuentan después.

Instrucciones de Creon:

Creon es el juego ideal para cuando quieras despertar tu lado creativo. Utiliza las cartas para crear una actividad diferente cada vez.

Categorías de cartas:

Cartas de Técnica: Te dan el medio con el cual harás tu creación. Si no posees el medio que sacaste en la tarjeta puedes sacar una diferente, incluso puedes sacar dos o más tarjetas para combinar diferentes medios.

Cartas de Objeto: Con las cartas de objeto te pueden salir diferentes personajes, animales, comidas, etc. de la cual se basará tu creación.

Cartas de Color: Las cartas cuentan con una variedad de colores, utilízalas para darle un toque diferente a tu creación, puedes usar un color o la cantidad de colores que desees. Usa diferentes tonalidades del mismo color para agregar sombras y luces a tu creación.

Cartas de Adjetivo: Son adjetivos descriptivos de lo que te salga en las cartas de objeto, haz que tu objeto tenga la característica que te salga en esta categoría.

Cartas de Desafío: Las cartas desafío son para que salgas de tu zona de confort, atrévete y acepta las diferentes situaciones que plantean.

Especificaciones:

No es necesario que utilices las 5 cartas al tiempo, puedes escoger del grupo que prefieras.

Si no puedes decidir qué grupo de cartas usar, lanza el dado las veces que quieras y coge una carta al azar de la categoría que caiga.

El límite lo pones tú, puedes escoger más de una carta de cada categoría, así tu creación tendrá mucha más personalidad.

Para jugar de manera grupal cada persona puede sacar sus propias cartas o pueden utilizar las mismas cartas y cada uno hacer su propia creación.

Fin de instrucciones

Entonces lo que se ve en pantalla es más o menos lo que podría salirles. Que sería entonces “dibujar con marcadores” un “conejo” de color “magenta” que se vea “alegre” con el desafío de “utilizar tu mano menos dominante”. ¿Todos entendieron?

Participantes: Si

Moderadora: Bueno este espacio es para hacer una prueba del prototipo inicial del juego, a continuación les mostraré 10 cartas por cada una de las categorías, ustedes deben escoger una al azar y luego pasaré a la siguiente diapositiva para mostrar la carta que les tocó. Vayan escribiendo entonces en un papel las cartas que le toque a cada uno. Como escucharon en las instrucciones, la idea es que el juego sea muy personalizado, esto quiere decir que cada uno de ustedes lo puede jugar con las cartas que deseen, si quieren omitir un grupo de cartas lo pueden hacer, o incluso si quieren escoger dos o más cartas de una categoría también tienen esa opción.

Se procede a mostrar las cartas y cada uno de los participantes escoge una carta de las diferentes categorías

Entonces a Santiago le tocó dibujar en Photoshop a Freddy Mercury de color naranja, que se vea valiente mientras baila su canción favorita.

A Mafe le salió dibujar con vectores un ratón apasionado de color azul rey mientras se tapa uno de sus ojos e intercambiando cada cierto tiempo.

A Radi le tocó dibujar con lapiceros magenta una alpaca que se sea gigante mientras esta de pie.

Y por último Lissa sacó las cartas de hacer un collage con la temática de flor, de color morado, que se vea apasionada mientras está en el piso.

Cada uno de los jugadores elabora su actividad y al final se muestran los resultados

Moderadora: Procederé a hacerles unas preguntas y me cuentan sus opiniones.

Primera pregunta: ¿Qué les pareció la actividad? y lo más importante, ¿se divertieron?

Participante 3: Si, a mi me pareció muy chevere. Fue un momento de relajación sin dejar de hacer lo que uno hace normalmente en clase.

Participante 4: A mi me gustó mucho poder cambiar de ambiente y hacer algo diferente.

Participante 2: Me pareció una actividad muy chevere porque uno dice como “bueno voy a despejar mi mente” pero al final uno no sabe qué actividad hacer entonces que el juego te muestre diferentes alternativas es muy chevere porque hay muchas alternativas.

Participante 1: A mi me pareció muy bacano porque es algo diferente y el juego obliga a al cerebro a desbloquearse.

Segunda pregunta: ¿Creen que el juego los motiva a crear o a ser creativos?

Participante 2: Si.

Participante 3: Si, siento que las cartas ayudan a salirnos de nuestra zona de confort y se logra crear algo diferente a lo que uno normalmente haría.

Participante 1: Si, el juego te obliga a crear y con eso de que no hay casi probabilidades que

te salga lo mismo y nunca te va a tocar hacer algo de lo que estás acostumbrado a hacer.

Participante 4: Si porque con lo que dicen las tarjetas le toca a uno buscar cómo se las ingenia para crear lo que dicen.

Tercera pregunta: ¿Personalmente utilizarían este juego para despertar su lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad?

Participante 3: Si.

Participante 2: Si, incluso lo jugaría con más personas que no sean de la carrera.

Participante 4: Si eso es cierto. Nosotros con el comité de la carrera hicimos una actividad abierta a toda la universidad y fue chevere ver los resultados de las personas externas.

Participante 1: Si o como cuando estuvimos en la clase de Arte Moderno que había gente de otras carreras que hacían obras muy interesantes.

Cuarta pregunta: ¿Les parece que es un juego que los profesores puedan usar en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes?

Participante 3: Si, me imagino en una clase de Tipografía I sacando el tiempo para jugar, sería muy chevere.

Participante 2: Si, también se podría jugar con temas relacionados a la clase

Participante 4: Si, podría incluso utilizarse como un medio para crear nuevos recursos

Participante 1: Si, lo utilizaría en vez de preguntarle a mis compañeros.

Quinta pregunta: ¿Qué observaciones tienen sobre el juego? ¿Qué les gustó y qué les disgustó más?

Participante 3: A mi me gustó bastante. La gráfica me pareció sencilla pero entendible y las actividades me parecieron muy dinámicas. También pienso que no hacen falta más categorías y todas estas se complementan bien.

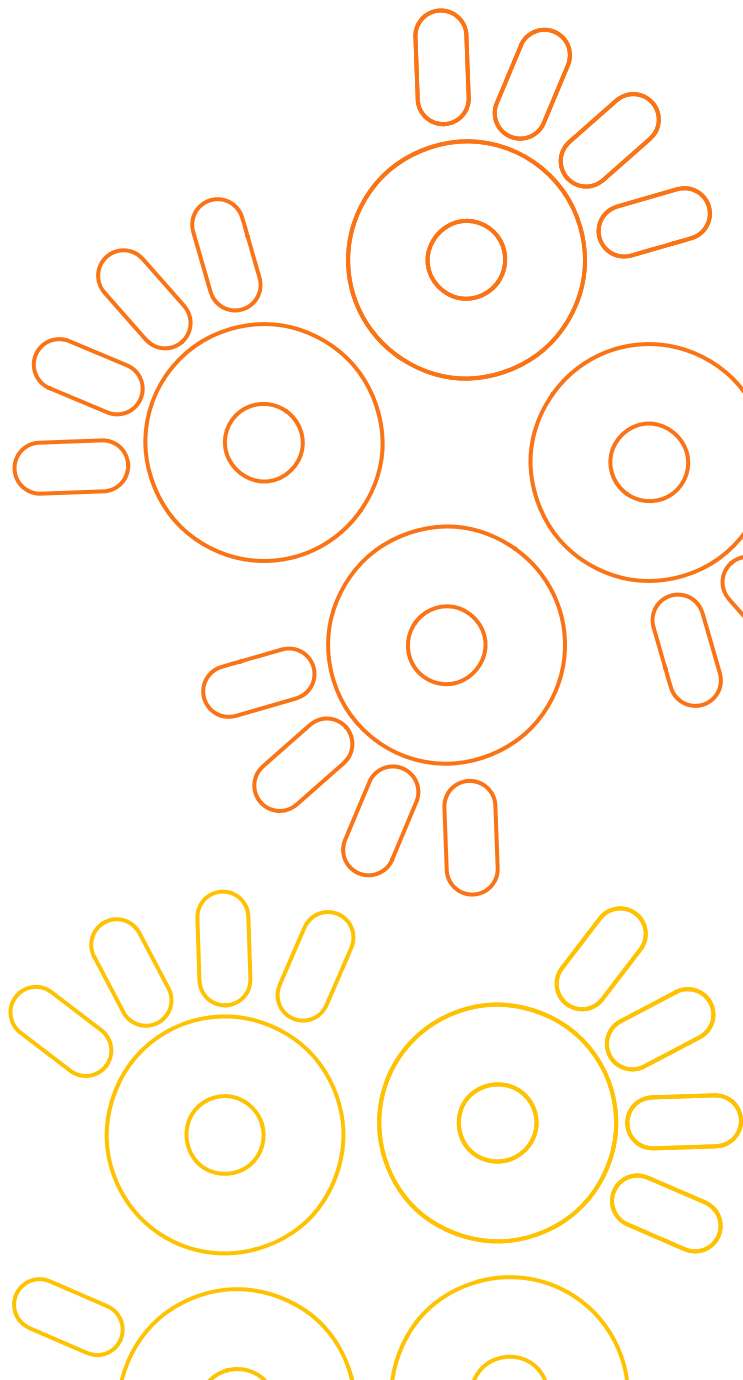
Participante 1: Si y también son actividades raras, digamos que tú nunca vas a escuchar a un profesor decirte que hagas el trabajo con un ojo cerrado.

Participante 4: Si, es cierto lo que dice Radi, las categorías pienso que son las correctas.

Participante 2: Yo diría que la única observación es ponerle un número máximo de elección de tarjetas para cuando se juegue de manera grupal sea más equitativo.

Participante 3: Podrían agregarse más cartas de las categorías de objeto, color, adjetivo y desafío porque de técnica me parece que no son muy extremistas como por ejemplo hacer una escultura. De las cartas de color incluso puedes crear algunas donde haya una combinación de dos colores.

Moderador: Muchas gracias por participar en esta prueba de usuario.



Anexo 9: Prueba de usuario 2

Moderadora: María del Mar Moreno

Participante 1: Daniela Álvarez

Participante 2: Sara Restrepo

Participante 3: Ana Sophia Incapie



Se empieza la prueba con la participación de Sara y Daniela

Moderadora: Buenos días y muchas gracias por ser parte de este espacio. Primero que todo me presento, mi nombre es María del Mar y actualmente me encuentro en la última fase del proyecto de grado. Quisiera preguntarles a ustedes si en este semestre que pasó alguna vez se han visto afectados por un bloqueo creativo en alguna materia y normalmente cómo lo resuelven.

Participante 1: Mira que cuando mencionaste lo del bloqueo yo dije completamente. Por ejemplo cuando pasó lo del paro (Paro Nacional) no podía hacer nada creativo, no me fluía, me sentaba a hacer trabajos y me quedaba como bueno y ahora ¿qué hago? porque escuchaba todo lo que estaba pasando afuera.

Participante 2: A mi por ejemplo me afectó mucho lo de la parte de la virtualidad porque cuando uno tenía un bloqueo uno podía salir a observar cosas y a partir de eso empezar a crear y ahora que no puedo salir y con lo del paro todo se acumuló y no logro expresarme de manera adecuada algunas veces.

Moderadora: Bueno les pregunto esto porque mi proyecto tiene como tema general la superación del bloqueo creativo en la carrera de Diseño de Comunicación Visual y como ob-

jetivo general potenciar la creatividad de los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana a través de una herramienta que les permita enfrentar el bloqueo creativo.

Para esto desarrollé un juego con el cual los estudiantes pueden despertar su lado creativo a la hora de hacer trabajos, la idea es desarrollar actividades creativas como la pintura o el dibujo que demuestran ser liberadoras de este estrés y emociones negativas que suelen traer el bloqueo creativo.

Este juego se llama Creon, el cual consiste en varios grupos de cartas donde los jugadores sacan una carta de cada categoría para desarrollar una actividad. A continuación les leeré las instrucciones y si tienen alguna duda me la cuentan después.

Instrucciones de Creon:

Creon es el juego ideal para cuando quieras despertar tu lado creativo. Utiliza las cartas para crear una actividad diferente cada vez.

Categorías de cartas:

Cartas de Técnica: Te dan el medio con el cual harás tu creación. Si no posees el medio que sacaste en la tarjeta puedes sacar una diferente, incluso puedes sacar dos o más tarjetas para combinar diferentes medios.

Cartas de Objeto: Con las cartas de objeto te pueden salir diferentes personajes, animales, comidas, etc. de la cual se basará tu creación.

Cartas de Color: Las cartas cuentan con una variedad de colores, utilízalas para darle un toque diferente a tu creación, puedes usar un color o la cantidad de colores que desees. Usa diferentes tonalidades del mismo color para agregar sombras y luces a tu creación.

Cartas de Adjetivo: Son adjetivos descriptivos de lo que te salga en las cartas de objeto, haz que tu objeto tenga la característica que te salga en esta categoría.

Cartas de Desafío: Las cartas desafío son para que salgas de tu zona de confort, atrévete y acepta las diferentes situaciones que plantean.

Especificaciones:

No es necesario que utilices las 5 cartas al tiempo, puedes escoger del grupo que prefieras.

Si no puedes decidir qué grupo de cartas usar, lanza el dado las veces que quieras y coge una carta al azar de la categoría que caiga.

El límite lo pones tú, puedes escoger más de una carta de cada categoría, así tu creación tendrá mucha más personalidad.

Para jugar de manera grupal cada persona puede sacar sus propias cartas o pueden utilizar las mismas cartas y cada uno hacer su propia creación.

Fin de instrucciones

Moderadora: ¿Les quedó claro la manera en la que funciona el juego? ¿Entendieron bien?

Participante 1: Si.

Participante 2: Si.

Moderadora: Este espacio es entonces para hacer una prueba del prototipo inicial del juego, a continuación les mostraré 10 cartas por cada una de las categorías, ustedes deben escoger una al azar y luego pasaré a la siguiente diapositiva para mostrar la carta que les tocó. Vayan escribiendo entonces en un papel las cartas que le toque a cada uno. Como escucharon en las instrucciones, la idea es que el juego sea muy personalizado, esto quiere decir que cada uno de ustedes lo puede jugar con las cartas que deseen, si quieren omitir un grupo de cartas lo pueden hacer, o incluso si quieren escoger dos o más cartas de una categoría también tienen esa opción.

Se procede a mostrar las cartas y cada uno de los participantes escoge una carta de las diferentes categorías

Entonces a Daniela le toca dibujar con lapiceros a un ratón de color azul y morado, que se vea enojado mientras esta de pie.

Y Sara le tocó dibujar con lapiceros y crayones a una alpaca de color magenta, que se vea curiosa mientras baila su canción favorita.

Cada uno de los jugadores elabora su actividad y al final se muestran los resultados

Ana se une a la reunión

Se le hace nuevamente la introducción a Ana con la lectura de las instrucciones

Segunda ronda:

Se procede a mostrar las cartas y cada uno de los participantes escoge una carta de las diferentes categorías

A Daniela le tocó pintar con acrílicos una alpaca de color roja y magenta, que se vea alegre mientras se tapa uno de sus ojos e intercambiando cada cierto tiempo.

Sara tiene que hacer un collage de el personaje de Burbuja de las Chicas Superpoderosas de color naranja, que se vea tímida y valiente mientras esta de pie y tiene que hacer estiramientos cada 5 minutos.

Y por último Ana tiene que dibujar con marcadores y lapiceros un ratón de color azul rey y rojo, que se vea hambriento mientras canta su canción favorita.

Cada uno de los jugadores elabora su actividad y al final se muestran los resultados

Moderadora: Procederé a hacerles unas preguntas y me cuentan sus opiniones.

Primera pregunta: ¿Qué les pareció la actividad? y lo más importante, ¿se divirtieron?

Participante 1: Pues la verdad a mi me encantó, logré relajarme en esta semana tan estresante de entregas y parciales y sentí bastante eso de la creatividad porque yo nunca he dibujado una rata con lapiceros y no se me hubiera ocurrido.

Participante 3: A mi me gustó mucho porque nunca utilizo mis marcadores y fue una buena forma para liberarme.

Participante 2: A mi también me encantó, primero que todo porque uno se logra desconectar de lo de la semana. Yo me imagino jugando esto con mis amigos.

Segunda pregunta: ¿Creen que el juego las motiva a crear o a ser creativas?

Participante 1: Si

Participante 2: Si, aparte que uno se enfoca en el reto e ir creando sin tanto pensar que uno va a ser juzgado por alguien.

Participante 3: Conuerdo con lo que dijo mi compañera.

Tercera pregunta: ¿Personalmente utilizarían este juego para despertar su lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad?

Participante 3: Si, yo lo compraría.

Participante 2: Si

Participante 1: Si, yo me veo jugandolo en la mañana antes de empezar una clase para despertar mi lado creativo.

Cuarta pregunta: ¿Les parece que es un juego que los profesores puedan usar en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes?

Participante 2: Completamente.

Participante 1: Si, me parece una buena forma para romper el hielo antes de empezar una tarea creativa.

Participante 3: Si o utilizarlo en las primeras semanas del semestre.

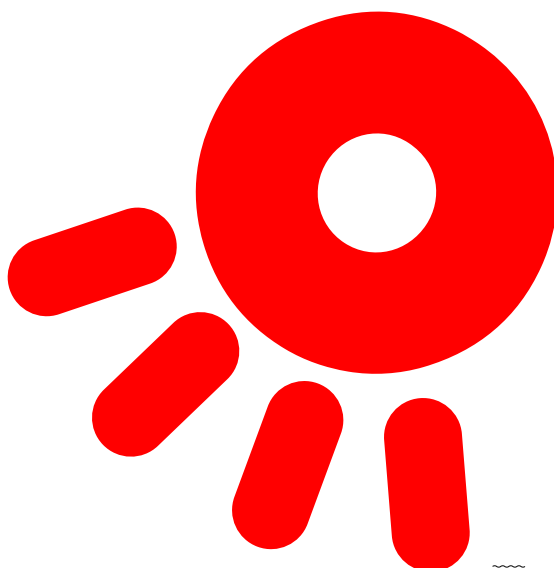
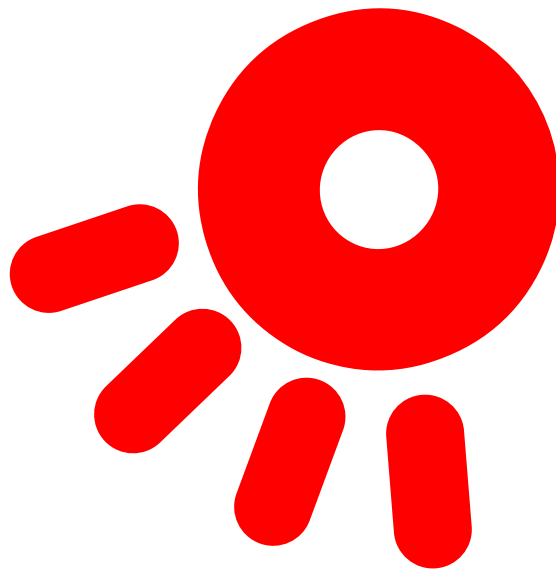
Quinta pregunta: ¿Qué observaciones tienen sobre el juego? ¿Qué les gustó y qué les disgustó más?

Participante 1: A mi lo que más me gustó es que las instrucciones fueron muy fáciles de entender y tiene una dinámica muy flexible. Me gustaría jugarlo de manera presencial.

Participante 3: Me gustó mucho la manera en que despertó mi lado creativo. Me gustaría tener los archivos para imprimirlos en casa, lo jugaría todo el tiempo y también tener muchas más cartas. También estaba pensando que se podría jugar en conjunto y crear con las cartas algo entre muchas personas, por ejemplo sacar diferentes cartas e ir rotando por estaciones para que cada uno aporte a la creación.

Participante 2: Yo conuerdo con lo que dice Daniela, además que como te decía me gustó mucho la manera en la que uno puede relajarse haciendo la actividad, además de que uno puede llegar a conocer más a fondo la manera en la que trabaja una persona

Moderador: Muchas gracias por participar en esta prueba de usuario.



Anexo 10: Encuesta de satisfacción para el juego Creon

Tema: Encuesta de satisfacción a los usuarios que pertenecieron a las dos pruebas piloto.

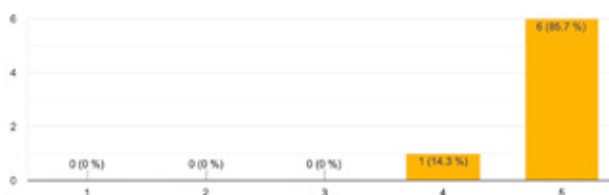
Tamaño de muestra: 7 personas

Maqueta de encuesta: <https://forms.gle/Ce2tdBeCQebhNSM7A>



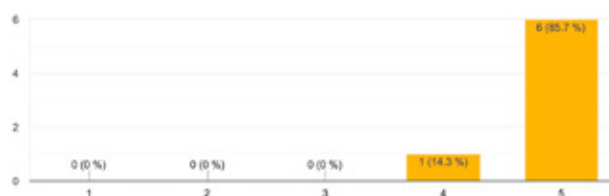
1. En una escala del 1 al 5, ¿qué tanto concuerdas con el nombre del juego teniendo en cuenta la temática de este? (Siendo 1 nada de acuerdo y 5 muy de acuerdo)

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (0 personas), 4 (1 personas), 5 (6 personas)



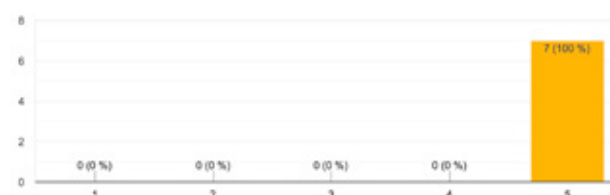
2. En una escala del 1 al 5, ¿qué tanto concuerdas con la gama cromática utilizada en el juego teniendo en cuenta la temática de este? (Siendo 1 nada de acuerdo y 5 muy de acuerdo)

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (0 personas), 4 (1 personas), 5 (6 personas)



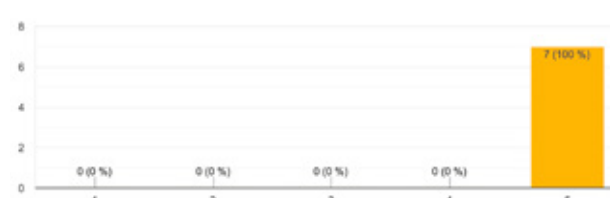
3. En una escala del 1 al 5, ¿qué tanto concuerdas con el slogan del juego teniendo en cuenta la temática de este? (Siendo 1 nada de acuerdo y 5 muy de acuerdo)

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (0 personas), 4 (0 personas), 5 (7 personas)



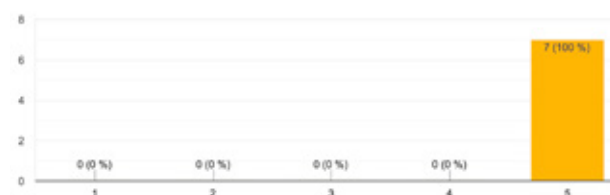
4. En una escala del 1 al 5 ¿qué tan acorde te pareció la gráfica que propone el diseño de las cartas? (Siendo 1 nada acorde y 5 muy acorde)

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (0 personas), 4 (0 personas), 5 (7 personas)



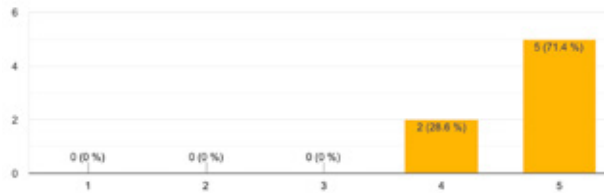
5. En una escala del 1 al 5 ¿qué tan satisfecho/a te sentiste con la actividad? (Siendo 1 nada satisfecho/a y 5 muy satisfecho/a)

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (0 personas), 4 (0 personas), 5 (7 personas)



6. En una escala del 1 al 5 ¿qué tanto te motiva el juego a crear o a ser creativo/a? (Siendo 1 no le motiva nada y 5 le motiva mucho)

Resultados arrojados: 1 (0 personas), 2 (0 personas), 3 (0 personas), 4 (2 personas), 5 (5 personas)



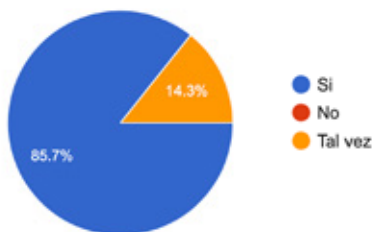
8. ¿Te gustaría que los profesores implementaran el juego en sus aulas de clase para motivar a los estudiantes?

Resultados arrojados: Si (7 personas), No (0 personas)



7. ¿Utilizarías este juego para despertar tu lado creativo antes de tener que hacer algún proyecto asignado por la universidad o simplemente para entretenerte?

Resultados arrojados: Si (6 personas), No (0 personas), Tal vez (1 personas)



9. ¿Qué observación final tienes o qué te gustaría que se añadiera al prototipo actual?

Resultados arrojados:

Ninguna, concidero que la propuesta fue un gran acierto al tema tratado, es una forma súper divertida de aprender y dejar volar la creatividad

Un número limitado de cartas que se puedan tomar para que cada jugador cuente con el mismo número y el reto sea equitativo

Me gustaría que tuviera algún número máximo o mínimo de cartas, y también si se puede implementar con los temas de la clase

Me gustó mucho el juego! No tendría algo que añadirle

mas cartitas

Tener más cartas para que surgieran más variedad de resultados.

me gusta mucho

Anexo 11: Entrevista de validación

Moderadora: María del Mar Moreno

Participante: Anita Gutiérrez



Moderadora: Buenos días y muchas gracias por permitirme este espacio. Quisiera preguntarte primero que todo si has visto en alguna de las materias que das si los estudiantes se ven de pronto afligidos por una tarea o de pronto si les ha costado generar la respuesta a un trabajo.

Participante: Puntualmente no, no he tenido digamos un caso así que me haya llamado la atención en donde me hayan dicho “Ay profe estoy teniendo problemas y no sé cómo resolver este proyecto que tú nos has puesto” digamos que con los proyectos de mis asignaturas no pero si he sabido por ejemplo de otros estudiantes que me consultan porque sienten que están un poco bloqueados, por ejemplo en proyecto de grado he tenido asesorías con los estudiantes aparte de los asesorados míos entonces en ese caso si.

Moderadora: Bueno yo decidí hacer esta validación contigo principalmente porque en una de las encuestas que hice en la fase de investigación encontré que la materia de Diseño de la Comunicación Visual es una de las asignaturas donde la mayor parte de los estudiantes respondieron que han experimentado un bloqueo creativo al momento de desarrollar un trabajo, ¿cuál piensas que pueda ser la razón de esto?

Participante: De pronto puede ser porque como la asignatura es completamente proyectual o sea todo el tiempo estamos pidiendo la resolución de proyectos de comunicación visual entonces digamos que es una carga alta de trabajo en poco tiempo.

Moderadora: Bueno esto es muy interesante, porque mi proyecto tiene como tema general la superación del bloqueo creativo en la carre-

ra de Diseño de Comunicación Visual y como objetivo general potenciar la creatividad de los estudiantes de la carrera de Diseño de Comunicación Visual de la Pontificia Universidad Javeriana a través de una herramienta que les permita enfrentar el bloqueo creativo.

Para esto desarrollé un juego con el cual los estudiantes pueden despertar su lado creativo a la hora de hacer trabajos, la idea es desarrollar actividades creativas como la pintura o el dibujo que demuestran ser liberadoras de este estrés y emociones negativas que suelen traer el bloqueo creativo.

Este juego se llama Creon, el cual consiste en varios grupos de cartas donde los jugadores sacan una carta de cada categoría para desarrollar una actividad. A continuación te leeré las instrucciones.

Instrucciones de Creon:

Creon es el juego ideal para cuando quieras despertar tu lado creativo. Utiliza las cartas para crear una actividad diferente cada vez.

Categorías de cartas:

Cartas de Técnica: Te dan el medio con el cual harás tu creación. Si no posees el medio que sacaste en la tarjeta puedes sacar una diferente, incluso puedes sacar dos o más tarjetas para combinar diferentes medios.

Cartas de Objeto: Con las cartas de objeto te pueden salir diferentes personajes, animales, comidas, etc. de la cual se basará tu creación.

Cartas de Color: Las cartas cuentan con una variedad de colores, utilízalas para darle un toque diferente a tu creación, puedes usar un color o la cantidad de colores que desees. Usa diferentes tonalidades del mismo color para agregar sombras y luces a tu creación.

Cartas de Adjetivo: Son adjetivos descriptivos de lo que te salga en las cartas de objeto, haz que tu objeto tenga la característica que te salga en esta categoría.

Cartas de Desafío: Las cartas desafío son para que salgas de tu zona de confort, atrévete y acepta las diferentes situaciones que plantean.

Especificaciones:

No es necesario que utilices las 5 cartas al tiempo, puedes escoger del grupo que prefieras.

Si no puedes decidir qué grupo de cartas usar, lanza el dado las veces que quieras y coge una carta al azar de la categoría que caiga.

El límite lo pones tú, puedes escoger más de una carta de cada categoría, así tu creación tendrá mucha más personalidad.

Para jugar de manera grupal cada persona puede sacar sus propias cartas o pueden utilizar las mismas cartas y cada uno hacer su propia creación.

Fin de instrucciones

Moderadora: Ya se hicieron dos pruebas de usuario que consistía en sacar cartas aleatorias y ellos desarrollaban la actividad y salieron unas soluciones muy chéveres y diferentes.

Primera pregunta: ¿Qué te pareció la actividad?

Participante: Me parece una buena solución, digamos que hacer uso de estas herramientas lúdicas para activar la creatividad suelen ser muy positivas. Yo alguna vez en alguna clase utilicé otras herramientas parecidas y creo que las respuestas de los productos que resultan suelen ser muy diferentes.

Segunda pregunta: ¿Te parece una herramienta con la que los estudiantes puedan ser creativos?

Participante: Claro pues además que sí tienen algún bloqueo pues perfectamente pueden utilizar esta herramienta y además como la herramienta es tan versátil y la pueden casi que utilizar en la forma que ellos quieran creo que eso hace que el resultado siempre sea diferente y eso me parece muy interesante.

Tercera pregunta: ¿Utilizarías el juego en los espacios de tu clase?

Participante: Sin lugar a dudas lo utilizaría antes de darles a los estudiantes un proyecto para que precisamente activen su creatividad.

Cuarta pregunta: ¿Qué observaciones tienes sobre el juego? ¿Qué te gustó y qué te disgustó más?

Participante: No pues en general me parece muy bien la parte gráfica, me parece que funciona muy bien el nombre y también me parece que es muy adecuado y muy pertinente las categorías, me parece que que funcionan muy bien y como te decía ahorita pues el que tú lo puedas parametrizar de acuerdo a su necesidad también me parece que es una muy buena posibilidad además hace que siempre sea lo puedas utilizar siempre de una manera distinta.

Los colores y la gráfica me parecen muy bien, pues digamos que están muy acordes con el concepto y le dan mucho dinamismo. Me gusta mucho el símbolo de la O con los rayitos iluminados. El eslogan también me parece que está acorde y muy apropiado.



