

TRABAJO DE GRADO

EL DISEÑO GRÁFICO COMO AGENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL EN EL
COMEDOR EL SOLFERINO FUNDACIÓN NUTRIR

Corporación Universitaria Remington
Facultad de Diseño
Diseño gráfico

Valeria Galeano Arias
Tutor: Edwin Alberto Marín Castillo
Co-tutor: del trabajo de grado (si aplica)
Práctica Profesional
Manizales - Caldas

2025

El trabajo de grado “EL DISEÑO GRÁFICO COMO AGENTE DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL EN EL COMEDOR EL SOLFERINO FUNDACIÓN NUTRIR” es propiedad de la Corporación Universitaria Remington. Las imágenes fueron tomadas de diferentes fuentes que se relacionan en los derechos de autor y las citas en la bibliografía. El contenido del trabajo de grado está protegido por las leyes de derechos de autor que rigen al país. Este material tiene fines educativos y no puede usarse con propósitos económicos o comerciales.

AUTORES

Valeria Galeano Arias

valeria.galeano.5559@uniremington.edu.co

Nota: el(los) autor(es) certificó(aron) (de manera verbal o escrita) No haber incurrido en fraude científico, plagio o vicios de autoría; en caso contrario eximió de toda responsabilidad a la Corporación Universitaria Remington, y se declaró el único responsable.

TUTORÍA

Edwin Alberto Marín Cantillo

Docente

edwin.marin@uniremington.edu.co

Agradecimientos

De manera especial, quiero agradecer a mi tutor Edwin Alberto Marín Cantillo, por su invaluable guía, paciencia y apoyo durante el desarrollo de este proyecto. Sus valiosas sugerencias y aportes fueron fundamentales para la culminación exitosa del mismo.

Agradezco también a mis profesores Juan Manuel Bustamante Zapata, Diana María Agudelo Rivera, Daniela Monsalve Calderón, John Kelly Arismendy Escobar, Juan Manuel Mesa Posada, Carlos Andrés Parrado Ochoa, y demás docentes, por compartir sus conocimientos y experiencias en las diferentes asignaturas relacionadas con el proyecto. Sus enseñanzas han sido de gran utilidad para mi formación como diseñadora gráfica.

A mis compañeros de carrera, Karen Avendaño, Laura Sofía Fonseca, Daniela Fandino Rivera, Cristina García Ortiz y demás compañeros, les agradezco el compañerismo, colaboración y el intercambio de ideas durante todo el proceso. Su apoyo mutuo y trabajo en equipo han enriquecido mi experiencia académica y personal.

A mi familia y amigos, quienes siempre han estado presentes con su apoyo emocional, motivación y confianza, les expreso mi más profundo agradecimiento. Su comprensión y paciencia ante las demandas del proyecto han sido invaluable.

Finalmente, quiero agradecer a la Corporación Universitaria Remington por brindarme las instalaciones, recursos y el entorno propicio para el desarrollo de este proyecto. Agradezco también a Plot Impresión Digital por su colaboración en este trabajo y la oportunidad de aplicar mis conocimientos profesionales en un entorno real de trabajo.

Tabla de Contenido

Resumen.....	8
Problemática abordada en la práctica o pasantía.....	10
Justificación.....	13
Objetivos	15
Objetivo General	15
Objetivos Específicos.....	15
Metodología	16
Tipo de investigación.....	16
Enfoque metodológico	16
Enfoque Cualitativo	16
Enfoque Cuantitativo	17
Técnicas e instrumentos	18
Técnicas cualitativas	18
Técnicas cuantitativas	18
Instrumentos.....	18
Muestra.....	18
Procedimiento	19
Fase 1 – Establecimiento de una imagen visual vibrante y cercana	19
Fase 2 – Diseño y ejecución de piezas gráficas interactivas	20
Fase 3 – Valoración de la experiencia.....	20
Cronograma.....	21
Línea de Investigación	21
Alcance.....	22

Grupos de Interés	23
Resultados	25
Presentación de resultados	26
Mural Víctor y los Planetas de Colores.....	27
Cuotas Solidarias.....	28
Mural de Paz	29
Club lector	31
Tablero Informativo	32
Mural ‘Se cocina con amor’	33
Pared decorada con Cuentos, Colores y Cine	34
Conclusiones	38
Fortalezas	39
Fortalezas técnicas	39
Fortalezas personales	39
Fortalezas metodológicas	39
Logros	41
Logros tangibles	41
Logros formativos	42
Oportunidades	43
Oportunidades laborales.....	43
Oportunidades académicas.....	43
Oportunidades de impacto social	44
Retos (Dificultades)	45

Referencias Bibliográficas	47
Anexos.....	48

Lista de Figuras

Figura 1	<i>Cronograma de actividades</i>	20
Figura 2	<i>Presentación de resultados</i>	25
Figura 3	<i>Mural Víctor y los Planetas de Colores</i>	27
Figura 4	<i>Cuotas Solidarias</i>	28
Figura 5	<i>Mural de Paz</i>	29
Figura 6	<i>Club lector</i>	30
Figura 7	<i>Tablero Informativo</i>	31
Figura 8	<i>Mural 'Se cocina con amor'</i>	32
Figura 9	<i>Pared Decorada con Cuentos, Colores y Cine</i>	33
Figura 10	<i>¿Cómo te parecía el comedor antes de las nuevas imágenes?</i>	49
Figura 11	<i>¿Crees que el comedor era un lugar agradable antes de la nueva imagen?</i>	50
Figura 12	<i>¿Cómo te parece el comedor ahora?</i>	51
Figura 13	<i>¿Estas satisfecho con los cambios hechos en el comedor?</i>	53
Figura 14	<i>Reconocimiento de la Fundación Nutrir</i>	35
Figura 15	<i>Comedor comunitario antes y después</i>	36

Resumen

Este proyecto de grado detalla la creación, ejecución y análisis de una idea para modernizar la imagen del comedor comunitario del Solferino, dirigido por la Fundación Nutrir. La meta central fue convertir un lugar práctico, pero sin personalidad visual ni incentivos positivos, en un ambiente llamativo, inspirador y con valor didáctico, apto para impulsar el bienestar emocional y social y el aprendizaje en la niñez temprana.

La intervención comprendió la creación e instalación de varios componentes gráficos -pintura murales temáticas, señalización motivacional, rincones de lectura, áreas informativas y adornos recreativos- pensados con una perspectiva centrada en el usuario, sobre todo en los niños y sus familias. Cada diseño se ideó para comunicar mensajes de unidad, paz, ingenio y cariño, utilizando una gama de colores escogida con atención para provocar sentimientos de cordialidad, felicidad y arraigo, en sintonía con la identidad visual de la Fundación Nutrir.

El método utilizado incluyó un estudio inicial mediante conversaciones y observación directa, seguido de la creación e instalación de los elementos visuales. Más tarde, se realizaron encuestas de opinión a 28 usuarios para evaluar el efecto de las mejoras. Los resultados mostraron una transformación notable: la visión de un comedor “común” o “poco atractivo” evolucionó a una valoración unánime de un lugar “hermoso” y “agradable”. Los colores, mensajes y componentes gráficos fueron identificados como factores esenciales para incrementar la motivación, la conexión sentimental y el sentimiento de pertenencia.

Palabras clave

Diseño gráfico, renovación espacios, primera infancia, desarrollo socioemocional y aprendizaje

Abstract

This thesis details the creation, execution, and analysis of an idea to modernize the image of the Solferino community kitchen, run by the Nutrir Foundation. The central goal was to transform a practical space, but lacking visual personality or positive incentives, into a striking, inspiring, and educational environment, suitable for promoting emotional and social well-being and learning in early childhood.

The intervention included the creation and installation of several graphic components—themed murals, motivational signage, reading corners, informational areas, and recreational decorations—conceived with a user-centered perspective, particularly children and their families. Each design was conceived to communicate messages of unity, peace, ingenuity, and caring, using a carefully chosen color palette to evoke feelings of warmth, happiness, and belonging, in line with the Nutrir Foundation's visual identity.

The method used included an initial study through conversations and direct observation, followed by the creation and installation of the visual elements. Later, opinion surveys were conducted with 28 users to evaluate the impact of the improvements. The results showed a remarkable transformation: the perception of an "ordinary" or "unattractive" dining room evolved into a unanimous appreciation of a "beautiful" and "pleasant" space. Colors, messages, and graphic components were identified as essential factors for increasing motivation, emotional connection, and a sense of belonging.

Keywords

Graphic design, space renovation, early childhood, socioemotional development, and learning

Problemática abordada en la práctica o pasantía

La alimentación es una de las necesidades básicas para la vida y, al mismo tiempo, un derecho humano que debería garantizar condiciones dignas y equitativas para todos, sin embargo, en contextos de desigualdad, este derecho se ve limitado por múltiples factores que afectan la calidad, acceso y educación alimentaria de las comunidades. En Manizales, la dificultad de acceso a información concisa y atractiva sobre hábitos y formas adecuadas de nutrición afecta directamente a familias de bajos recursos.

La Fundación Nutrir, presente en este territorio, trabaja desde hace varios años en promover una alimentación balanceada, pero, enfrenta un desafío constante: lograr que los conocimientos transmitidos a las familias realmente se transformen en prácticas conscientes. A pesar de sus esfuerzos, los comedores comunitarios continúan siendo percibidos como lugares de asistencia alimentaria y no como espacios de aprendizaje, encuentro y fortalecimiento. Esta es una visión asistencialista que, aunque necesaria en contextos de vulnerabilidad, de igual manera limita el potencial educativo y cultural que podría derivarse del acto de compartir los alimentos.

Según nota estadística del Departamento Administrativo Nacional de Estadística-DANE “los departamentos de Caldas (14,6%), San Andrés (17,2%), Quindío (17,3%) y Risaralda (17,5%) contabilizan entre 14 y 17 de cada 100 hogares en inseguridad alimentaria moderada o grave” (p.14). Estas cifras reflejan una realidad estructural que trasciende la disponibilidad de alimentos: no se promueve la educación nutricional, débil cultura alimentaria y escasa apropiación de los espacios donde se promueven hábitos saludables. En el caso de los comedores comunitarios, esta situación se hace más evidente pues, aunque cumplen una función de apoyo, muchas veces no logran trascender hacia procesos formativos que vinculen a los usuarios en la reflexión sobre su propia salud, su entorno y sus costumbres alimentarias.

A esta problemática se le suma un fenómeno social actual: la dificultad para conciliar la vida familiar y la laboral siendo que muchas familias dependen de los comedores escolares y comunitarios para garantizar la alimentación de sus hijos, siendo entonces estos lugares soporte para la subsistencia. Sin embargo, esta función no siempre se acompaña de la acción pedagógica o de formación en hábitos saludables, en la mayoría de los casos, la dinámica de los comedores se centra en la atención inmediata de la necesidad fisiológica de comer, dejando a un lado las oportunidades de aprendizaje que podrían surgir durante este momento. Los niños y niñas acuden, comen y se retiran, sin que se genere un espacio de diálogo, reflexión o comprensión sobre la importancia de lo que consumen.

Por otra parte, la información sobre nutrición y buenos hábitos suele presentarse en formatos poco atractivos o excesivamente técnicos, dificultando su comprensión y apropiación por parte de la población: la ausencia de estrategias visuales y pedagógicas adecuadas provoca que los mensajes pierdan impacto y no logren captar la atención de los beneficiarios. Este vacío en la comunicación genera una brecha entre el conocimiento disponible y su aplicación práctica, limitando los avances en la promoción de la salud alimentaria.

La Fundación Nutrir, en su sede Solferino, se encuentra precisamente en este punto de tensión porque, aunque dispone de un espacio comunitario valioso y cuenta con la confianza de las familias, no siempre logra que la comunidad perciba el comedor como un entorno donde se aprenden valores, hábitos y prácticas colectivas. La alimentación, más allá de la acción de comer, implica una experiencia social y cultural profunda que moldea la identidad de las personas y refuerza los lazos de pertenencia. El compartir los alimentos termina siendo un acto que transmite afecto, historia y valores, y cuando se pierde esta dimensión, la comida se reduce a una necesidad biológica desconectada de su potencial transformador.

En tal contexto, los comedores comunitarios podrían desempeñar un papel como lugares donde se fortalece la convivencia, empatía y sentido de comunidad, pero cuando no se articulan estrategias adecuadas de comunicación, diseño y acompañamiento, el potencial de estos espacios se diluye. Los niños y niñas, por ejemplo, aprenden no solo por instrucción, sino también por la práctica de la observación e imitación puesto que cada gesto, cada conversación e interacción durante la comida puede convertirse en una oportunidad para formar hábitos, valores y actitudes positivas frente a la alimentación.

El problema central, entonces, radica en que los comedores, pese a su importancia social, no logran consolidarse como espacios educativos y culturales donde la alimentación sea comprendida de manera amplia, es decir, como un acto que combina nutrición, convivencia, aprendizaje y el desarrollo humano. En el caso del comedor Nutrir Solferino, esta dificultad se relaciona con la falta de estrategias comunicativas que fortalezcan la identidad del espacio, motiven participación y hagan visible el valor formativo que puede tener el momento de comer. Se requiere repensar la manera en que estos espacios se comunican con la comunidad, cómo se construyen los mensajes que promueven la nutrición y de qué forma se integran los valores del aprendizaje, la convivencia y la salud en la experiencia cotidiana de la alimentación.

Justificación

Para abordar la problemática planteada, este estudio propone emplear el diseño gráfico como un motor de transformación social, enfocándose en la creación e implementación de una estrategia de comunicación visual para el comedor comunitario Solferino de la Fundación Nutrir. La idea es usar ilustraciones atractivas y mensajes visuales para reforzar la cohesión, impulsar hábitos alimentarios sanos y convertir el comedor en un entorno educativo adicional, donde el aprendizaje continúe y los niños se sientan partícipes en un ambiente ameno, hogareño y sereno, desde una óptica cultural y social.

Esta práctica busca analizar cómo las herramientas visuales pueden cambiar la forma en que los usuarios ven el comedor, promoviendo así una alimentación más consciente y reforzando el sentido de pertenencia a la comunidad. La Fundación quiere que las familias, el personal del comedor y los miembros de la comunidad colaboren activamente en la creación y difusión del material gráfico, mediante un enfoque colaborativo. Se espera que el comedor deje de ser solo un lugar para comer y se transforme en un punto de encuentro, aprendizaje y desarrollo para todos.

Como ejemplo, está la colaboración entre la Fundación Éxito y la Gobernación de Córdoba, que, dentro de su plan de nutrición para madres y niños, ha proporcionado material gráfico y consejos sobre nutrición a mujeres embarazadas, en periodo de lactancia y con niños menores de dos años, que viven en condiciones precarias. Esta acción combina la distribución de alimentos con atención médica, asesoramiento nutricional y apoyo psicosocial, lo cual mejora la salud y el bienestar de las familias a las que ayuda (Gobernación de Córdoba y Fundación Éxito, 2025). Considerando los desafíos observados, esta iniciativa parte de la hipótesis de que diseñar y poner en marcha una imagen que sea visualmente llamativa, consistente y adecuada para el entorno del comedor comunitario puede hacer que la gente que lo usa lo vea de manera más

favorable y desde mejores hábitos alimenticios. Siendo así, la pregunta orientadora de este proceso es: ¿Cómo puede una estrategia de comunicación visual, basada en el diseño gráfico, mejorar la percepción del comedor comunitario Nutrir Solferino como espacio educativo y fomentar hábitos alimenticios saludables en niños y la comunidad?

Objetivos

Objetivo General

Transformar el comedor Nutrir el Solferino en un espacio seguro, estimulante y acogedor para la comunidad educativa a través de la implementación de estrategias de diseño gráfico que lo potencien como un elemento educativo más, de bienestar y con experiencia alimentaria positiva.

Objetivos Específicos

Establecer una identidad visual colorida y amigable para el comedor, utilizando elementos gráficos que representen la nutrición, el crecimiento y la alegría, de modo que la comunidad educativa identifique y valore positivamente estos elementos.

Desarrollar piezas gráficas interactivas que estimulen la imaginación y el aprendizaje de los niños, relacionado con la alimentación saludable, alcanzando que se interactúe con él.

Aplicar 28 encuestas a usuarios que hacen uso del comedor comunitario para conocer su percepción sobre el nuevo diseño, analizando en términos de determinar el nivel de satisfacción.

Metodología

Tipo de investigación

La investigación realizada es de tipo descriptivo porque se busca entender cómo se percibía el lugar y los cambios generados al intervenir. Para recoger y analizar la información, se usaron varias herramientas: encuestas con preguntas cerradas, una cámara para fotos del antes y el después del espacio del comedor y programas de diseño (Adobe Illustrator) para crear los elementos gráficos. Además, se muestran prototipos y diseños digitales al equipo de la Fundación Nutrir y Plot Impresión Digital para validar la pertinencia antes de implementarlos.

Enfoque metodológico

El proyecto siguió la metodología mixta al integrar enfoques cualitativos y cuantitativos para atender todas las necesidades de diseño gráfico y comunicación de Plot Impresión Digital y de la Fundación Nutrir. Se decidió usar una metodología mixta porque se necesitaba entender a fondo tanto lo que los usuarios sienten y perciben del lugar (mirada cualitativa), como los cambios que podemos medir en esas percepciones antes y después de actuar sobre el espacio (enfoque cuantitativo). Al juntar estas dos perspectivas, no solo se describe y explica lo que ocurre, sino también ver el impacto real de los elementos gráficos que se adecuaron, asegurando así que las decisiones de diseño se basen en información concreta.

En el ámbito cualitativo, se propuso lo siguiente:

Enfoque Cualitativo

El enfoque cualitativo consistió en comprender las necesidades de la Fundación Nutrir desde encuentros iniciales y el estudio de las indicaciones recibidas, a través de conversaciones informales y observaciones de la dinámica del espacio, se hizo un análisis temático buscando patrones relacionados con emociones, sensaciones y cómo ven el espacio. Estas ideas ayudaron a

enfocar el diseño hacia asuntos que transmitieran calidez, sentido de pertenencia y ganas de participar. En ellas se identificó cuáles eran los sentimientos que querían despertar en los diseños, como la calidez, la inclusión y su especial atención a la nutrición infantil. Además, se hizo un trabajo de referentes visuales enmarcados en comedores comunitarios y también observando tendencias de diseño gráfico que apostaran por espacios más cálidos y funcionales. Todo este estudio nutrió la toma de decisiones creativas a la hora de emprender el proyecto para asegurarse de que los diseños fueran un reflejo de la identidad de la fundación y, a la vez, solucionar los retos de uso de este espacio público.

Enfoque Cuantitativo

El enfoque cuantitativo también incluyó la realización de breves encuestas a los futuros usuarios del comedor (niños, padres y cuidadores) para identificar qué les gustaría encontrar en el comedor en cuanto a colores, iconos e ilustraciones que lograran emocionarlos más y conectar con ellos. A esto se sumaron distintas métricas de interacción con los diseños en sesiones previas de presentación interna de los mismos en las que se vio el grado de aceptación por parte del equipo de la Fundación Nutrir y Plot Impresión Digital. Todos estos datos ayudaron a perfilar todavía más las propuestas finales previas a su realización.

Las encuestas tenían preguntas tipo Likert y preguntas de sí o no, además de un espacio para que la gente escribiera lo que pensará. Además, se validaron las preguntas con el equipo de la Fundación Nutrir para asegurarse de que fueran claras, relevantes y fáciles de entender para todas las edades. También se hizo una prueba con 5 usuarios para ajustar el lenguaje y el orden de las preguntas, así los resultados serían más confiables y representarían mejor la realidad.

Técnicas e instrumentos

Como fue mencionado anteriormente y precisando, para la recolección y análisis de datos, se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

Técnicas cualitativas

Observación directa del espacio del comedor.

Conversaciones informales y análisis temático de las percepciones de los usuarios y del equipo de trabajo.

Revisión de referentes visuales relacionados con comedores comunitarios y tendencias en diseño gráfico.

Técnicas cuantitativas

Aplicación de encuestas estructuradas con preguntas cerradas y tipo Likert para medir niveles de aceptación y satisfacción.

Registro fotográfico (antes y después) del espacio intervenido.

Instrumentos

Cuestionarios validados en conjunto con el equipo de la Fundación Nutrir, probados con cinco usuarios para ajustar claridad y orden.

Cámara fotográfica para evidenciar los cambios visuales.

Software de diseño (Adobe Illustrator) para la creación de los elementos gráficos.

Prototipos digitales para validación con el equipo de la Fundación Nutrir y Plot Impresión Digital antes de la implementación.

Muestra

Por otro lado, la muestra estuvo conformada por 28 personas, entre ellas 12 niños y niñas y 16 miembros de la comunidad educativa en general, pertenecientes a estratos socioeconómicos

1 y 2. Este número se consideró suficiente y representativo debido a que corresponde a la población que asiste con mayor frecuencia al comedor comunitario del barrio El Solferino, lo que garantiza la obtención de datos directos y pertinentes sobre el uso y percepción del espacio.

La selección de los participantes fue intencionada, es decir, se eligieron de manera deliberada aquellas personas que participan habitualmente en las actividades del comedor, por lo que poseen una visión más completa sobre su funcionamiento y necesidades. Además, se incluyeron niños y niñas porque son los principales usuarios del espacio, y sus opiniones son fundamentales para valorar la efectividad del rediseño en términos de confort, identificación y motivación para participar en las dinámicas educativas.

De esta forma, la muestra permitió recoger información diversa y relevante desde distintas perspectivas (usuarios directos y comunidad educativa), garantizando resultados pertinentes para evaluar el impacto del rediseño del comedor comunitario.

Procedimiento

La iniciativa para transformar el comedor Nutrir el Solferino se llevó a cabo siguiendo un esquema de diseño dividido en tres fases, cada una enfocada en cumplir un objetivo específico. Este procedimiento permitió progresar de forma organizada, desde la concepción de la imagen visual hasta la valoración del efecto de las modificaciones que fueron realizadas.

Las tres fases desarrolladas fueron:

Fase 1 – Establecimiento de una imagen visual vibrante y cercana

El propósito de esta fase fue forjar una imagen visual creativa que simbolizará la educación en relación con el desarrollo y bienestar de los niños y niñas del comedor, impulsando una identificación favorable de los elementos gráficos por parte del entorno educativo, y generando alegría. Para ello, se diseñaron elementos visuales base, entre ellos el logotipo del

comedor, paleta cromática alegre y equilibrada, tipografía accesible, y serie de íconos y motivos ilustrativos inspirados en la nutrición, naturaleza y aprendizaje.

A su vez, el proceso de validación se realizó mediante reuniones con representantes de la Fundación Nutrir y equipo del comedor, donde se presentaron bocetos preliminares y maquetas digitales. A través de esto, se recogieron puntos de vista sobre legibilidad, colores, mensajes y adecuación al público infantil, ajustando los diseños según la retroalimentación de las personas.

Fase 2 – Diseño y ejecución de piezas gráficas interactivas

El propósito de esta fase fue idear, diseñar y aplicar piezas gráficas que despierten la creatividad y conocimiento de los menores, enlazándolo con una alimentación equilibrada y fomentando esa interacción positiva con el entorno que les rodea.

Fase 3 – Valoración de la experiencia

El propósito de esta fase fue conocer la opinión de los usuarios del comedor acerca del nuevo diseño, analizando los datos para precisar el grado de satisfacción y su influencia en la experiencia del comedor. Para ello, se aplicaron 28 encuestas estructuradas a niños, madres gestantes y miembros de la comunidad educativa. Dichas encuestas incluían preguntas cerradas y abiertas relacionadas con la percepción estética del lugar, motivación para asistir al comedor, el nivel de agrado con los colores y mensajes, claridad de la señalización y sensación de comodidad

Los datos se organizaron y analizaron en hojas de cálculo (Excel), empleando indicadores porcentuales de frecuencia y satisfacción, además de gráficos para observar los cambios percibidos antes y después de la intervención. Se establecieron tres niveles de satisfacción:

- Alta (80–100 %): usuarios muy satisfechos y motivados.
- Media (50–79 %): usuarios satisfechos parcialmente o con sugerencias.
- Baja (0–49 %): usuarios poco satisfechos o indiferentes.

También se realizó un análisis cualitativo de las respuestas abiertas, identificando palabras y comentarios frecuentes relacionados con emociones positivas como *alegría, colorido, aprendizaje y bienestar*, que evidencian el vínculo emocional generado por los nuevos diseños.

Cronograma

Figura 1

Cronograma de actividades

	Mes										
	1	2	3	4	5	6	7	8	10	14	
Fase 1 – Establecimiento de una imagen visual vibrante y cercana	■										
Fase 2 – Diseño y ejecución de piezas gráficas interactivas				■							
Fase 3 – Valoración de la experiencia						■					

Fuente. Elaboración propia

Línea de Investigación

Este proyecto se enmarca en la línea de facultad de Diseño, específicamente en el Grupo Asimétrico, en su *línea Diseño, desarrollo social e innovación*. El propósito detrás de su creación es el de fortalecer aquella relación entre las industrias creativas y sectores sociales y productivos; esto lo hace a través del desarrollo de los procesos de diseño y creación que aporten al bienestar comunitario y la sostenibilidad. Desde esta línea, se busca que las diversas prácticas profesionales en campos como lo es el diseño, la comunicación visual y las artes realmente contribuyan a generar transformaciones positivas en los entornos locales, favoreciendo la inclusión, la participación y mejoramiento de los espacios de uso colectivo, en coherencia con la apuesta por el cumplir los objetivos de desarrollo sostenible y de las políticas de desarrollo territorial.

Tipo de Pasantía

La pasantía guarda relación con las prácticas relacionadas con la proyección social, en línea con la disposición 05 del 4 de agosto de 2021 de la Corporación Universitaria Remington. Mi participación en Plot Impresión Digital, junto con la Fundación Nutrir, donde se hizo uso de las herramientas de diseñadora para colocar un granito de arena en un proyecto que tenía repercusión directa en la comunidad. Así, este enfoque permitió llevar lo aprendido en la universidad a un escenario de la vida real, y poder ayudar a los usuarios del comedor, y a la organización, y poder construir mi carrera como diseñadora gráfica comprometida con las causas sociales.

Alcance

Este proyecto se enfoca en la transformación al comedor de Fundación Nutrir en Solferino, renovando su imagen de forma que se organiza el espacio con elementos visuales. La pretensión del diseño gráfico en este escenario es idear murales, letreros, paneles informativos y otros diseños para hacer del comedor un espacio acogedor y educativo. Por su parte, los actores beneficiados de este son la comunidad educativa en general, con énfasis en niños y niñas que asisten al comedor diariamente, quienes disfrutarán de un espacio más seguro, inspirador y lleno de temas educativos. Este nuevo ambiente tendrá un efecto positivo en su estado de ánimo, fomentando su interés por participar en actividades culturales y educativas, y promoviendo el cuidado y respeto del área.

De esta manera, la comunidad se verá beneficiada con un entorno llamativo y organizado, que no solo mejora la experiencia de quienes lo usan, sino que también fortalece la misión social de la Fundación Nutrir enfocada en transformar las vidas con programas de nutrición para niños y niñas vulnerables, proporcionándoles una alimentación adecuada y educación nutricional.

Grupos de Interés

En la pasantía se interactuó directamente con diversos grupos de interés que participaron de manera activa en el desarrollo del proyecto, cada uno con funciones, aportes y responsabilidad específica que contribuyeron a alcanzar los resultados propuestos.

Fundación Nutrir: Fue principal aliado y solicitante del proyecto; su participación consistió en orientar el enfoque temático y educativo de las piezas gráficas, garantizando que cada elemento visual estuviera alineado con su misión institucional: promover la nutrición, aprendizaje y bienestar de los niños y niñas. Participaron activamente en reuniones, revisión de los bocetos y validación de los diseños finales, retroalimentando sobre colores y contenidos pedagógicos de los murales y señalizaciones. Además, su equipo administrativo facilitó el acceso al comedor y a la comunidad beneficiaria, posibilitando la ejecución de encuestas y la instalación de las piezas.

Plot Impresión Digital: Brindó acompañamiento profesional en todo el proceso de diseño y producción. Participó en la asesoría sobre materiales, formatos de impresión, durabilidad de los productos y acabados finales, asegurando calidad y coherencia de las piezas instaladas. También ofreció retroalimentación técnica y estética durante las etapas de diseño, supervisando que la propuesta gráfica fuera funcional, segura y visualmente efectiva en el entorno del comedor.

Usuarios del comedor (niños, madres lactantes y comunidad educativa): Constituyeron el grupo beneficiario y participativo del proyecto. Su rol aseguró la pertinencia social y emocional de las intervenciones. Los niños y niñas participaron en actividades exploratorias de percepción visual, opinando sobre personajes, colores y mensajes que más les atraían. Las madres y cuidadores ofrecieron puntos de vista sobre comodidad, legibilidad y adecuación de los mensajes, mientras que docentes y voluntarios aportaron ideas sobre cómo vincular los murales con actividades

educativas y de convivencia. Su participación permitió que el resultado final reflejara los gustos, necesidades y valores del entorno.

Comunidad educativa y coordinadores del comedor: Tuvieron rol de seguimiento del proyecto.

Colaboraron en la organización de espacios durante la instalación y se comprometieron con el mantenimiento de las piezas gráficas, promoviendo entre los niños el cuidado del entorno.

Además, contribuyeron a evaluar el impacto mediante la aplicación y análisis de encuestas, identificando los efectos en el ambiente y en el comportamiento de los usuarios.

Pasante de diseño gráfico (rol profesional): Integró la coordinación de los distintos actores, la aplicación de herramientas y métodos de diseño gráfico profesional apoyó en la elaboración de bocetos, maquetas y diseños digitales, y la comunicación constante con la Fundación Nutrir y Plot Impresión Digital. También sistematizó resultados, analizó la percepción de los usuarios y aseguró que cada fase se cumpliera de manera coherente con los objetivos del proyecto y la identidad visual de la fundación.

De este modo, la colaboración entre estos participantes facilitó la creación de un proyecto conjunto puesto que cada uno contribuyó con sus saberes, práctica y sus propias experiencias personales. Gracias a esta articulación, se aseguró la originalidad del diseño, el respaldo de la comunidad a las mejoras e influencia favorable del proyecto en el cambio del comedor social del barrio el Solferino.

Resultados

Teniendo en cuenta las fases mencionadas anteriormente en el proceso de diseño, a continuación, se presentan los productos obtenidos durante la pasantía, organizados fase por fase, mostrando los resultados alcanzados en cada una de ellas.

Inicialmente, se forjó una imagen llamativa y cordial que evocara por una alimentación sana, desarrollo y felicidad, buscando que la comunidad educativa reconociera y apreciara los recursos visuales a emplearse. Para lograrlo, se realizaron encuentros con los participantes, dialogando así con la Fundación Nutrir y el equipo del comedor para entender sus requerimientos y anhelos, buscando que estos manifestaran principios de la entidad y fomentaran la satisfacción de todos los visitantes.

Seguidamente, se efectuó la evaluación del lugar, mediante observación directa de los sitios estratégicos y sondeos iniciales con los usuarios, detectando aspectos susceptibles de mejora, como muros vacíos, letreros antiguos poco atractivos y falta de ornato. Simultáneamente, se investigaron ejemplos visuales, revisando comedores semejantes y tendencias gráficas que pudieran inspirar los murales, señalización y demás componentes visuales, garantizando que los diseños planteados fueran novedosos, funcionales y congruentes con un ambiente educativo.

Con estos datos, se concretaron los criterios de diseño, fijando una gama de colores alegres y equilibrados, tipografía y estilo gráfico distintivos de la identidad de la Fundación, que irradiaran proximidad, y sirvieran de orientación para todas las actuaciones gráficas anteriores. A continuación, se crearon bosquejos y maquetas preliminares, incluyendo el mural de bienvenida y los diseños de las zonas temáticas, lo que facilitó imaginar cómo se integrarían los elementos gráficos al espacio y propiciar la opinión de los participantes.

Presentación de resultados

Este mural incluye el mensaje "Solferino lo pintamos de colores" acompañado por los colores verde y azul, representativos de la Fundación Nutrir.

Figura 2

Mural de Bienvenida



Fuente. Elaboración propia

El diseño transmite un sentimiento cálido a quienes usan el comedor, fomentando la unión y la calidez. Los tonos vivos intensifican la idea de grupo y hacen que el entorno se sienta más cercano e interesante, logrando que el comedor sea un sitio inspirador desde el primer instante. Esta creación se vuelve el primer lazo emocional para las personas, sobre todo para los más pequeños y sus seres queridos.

En consecuencia, se consiguió convertir la entrada al comedor en un elemento atrayente y hospitalario, afianzando una imagen visual armónica y notoria que cimentó las bases para la puesta en marcha de los murales interactivos y zonas temáticas.

Así, esta primera fase propició que los usuarios comenzaran a considerar el comedor como sitio más amable y estimulante, garantizando que la acción gráfica futura contara con un marco estético robusto y uniforme. De este modo, el mural responde directamente al primer objetivo específico del proyecto orientado a establecer una identidad visual colorida y amigable, al incorporar elementos gráficos que simbolizan la nutrición, la alegría y el bienestar infantil, fortaleciendo la coherencia entre las fases de diseño y las metas planteadas.

En la segunda fase del proyecto, se impulsó la creación de murales interactivos y zonas temáticas. La meta era despertar la imaginación y el aprendizaje infantil, enlazando estos elementos con una nutrición sana y la participación activa de los asistentes. Tomando como base la imagen visual establecida en la fase anterior, se desarrolló borradores y maquetas detalladas de cada acción, incluyendo el mural educativo “Víctor y los planetas de colores”, pensado para enseñar a los niños nociones básicas de astronomía y nutrición, fusionando imágenes impactantes con tonos vibrantes que impulsan la curiosidad y el aprendizaje (ver Figura 3).

Mural Víctor y los Planetas de Colores

Este mural, protagonizado por Víctor, introduce a los niños en una temática educativa entre el arte, la educación y la nutrición. Fue concebido con el fin de estimular la curiosidad y el aprendizaje de los niños y niñas, utilizando el lenguaje visual como una herramienta pedagógica. A través de personajes coloridos y escenarios espaciales, busca asociar el acto de alimentarse con el descubrimiento, ciencia e imaginación, reforzando valores como exploración y conocimiento.

Figura 3

Mural Víctor y los Planetas de Colores



Fuente. Elaboración propia

El mural, más allá de adornar, cumple una función didáctica importante. Con imágenes llamativas, impulsa el interés y facilita el entendimiento. Para los pequeños, el diseño hace del comedor un sitio que mezcla educación y diversión, nutriendo así su mente y sus emociones. Aparte, afianza principios como la investigación y el saber, cruciales para los niños de hoy.

Cuotas Solidarias

Se diseñó un cartel que incentiva a realizar aportes económicos voluntarios con mensaje: "Tu aporte es granito que suma para continuar alimentando corazones y nutriendo vidas". Este mural invita a la comunidad a participar activamente en la sostenibilidad del comedor. A través de un mensaje emotivo y una paleta de colores cálidos, busca inspirar la solidaridad y resaltar el valor de cada aporte para seguir nutriendo vidas de los niños y niñas.

Figura 4

Cuotas Solidarias



Fuente. Elaboración propia

Esta propuesta sobresale al transmitir un sentir emotivo y práctico al mismo tiempo. La paleta de colores intensos junto a la frase inspiradora conecta con la sensibilidad de familias y usuarios del comedor, impulsando así la colaboración. El diseño gráfico garantiza que este componente capte la atención, influyendo notoriamente en la viabilidad del comedor.

Mural de Paz

Contiene el mensaje: "En este comedor construimos paz", acompañado de colores suaves y elementos gráficos armoniosos. Este mural promueve valores como el respeto, la empatía y la convivencia pacífica, a través de ilustraciones armoniosas y tonos suaves, invita a los niños a reflexionar sobre la importancia de la paz y no violencia en su entorno cotidiano.

Figura 5

Mural de Paz



Fuente. Elaboración propia

Esta obra artística plasmada en la pared fortalece principios esenciales tales como la armonía, la tolerancia y la vida en común. Sus componentes visuales han sido concebidos para evocar un sentimiento de calma y de espíritu comunitario. Los más jóvenes y sus seres queridos hallan en este lugar una evocación continua del peso que tienen estos valores, incentivando así vínculos más constructivos entre las personas.

Club lector

El objetivo de este diseño es transformar el comedor en un lugar que sirva para mucho más que comer, un espacio que promueva la lectura y aprendizaje mediante gráficos relacionados con libros y la creatividad. De esta manera, es diseñado para despertar el gusto por leer, pues combina imágenes de libros, personajes y frases inspiradoras. Su propósito es motivar a los niños a explorar nuevas historias y aprender a través del poder de la imaginación.

Figura 6

Club lector



Fuente. Elaboración propia

El objetivo de este diseño es lograr comedores que sirvan para mucho más. El Club de Lectura va más allá de simplemente ser un sitio para almorzar, impulsando el crecimiento

intelectual y social de los más jóvenes. Los elementos visuales despiertan su creatividad, logrando que la lectura se perciba como algo ameno y atractivo.

Tablero Informativo

Este es un espacio diseñado para la publicación de noticias y actividades relevantes en temas educativos y recreativos.

Figura 7

Tablero Informativo



Fuente. Elaboración propia

Aquí, el diseño gráfico va más allá de lo meramente estético, pues también cumple una función práctica. Su meta es optimizar la comunicación interna, garantizando que los usuarios estén al tanto de actividades, anuncios y actualizaciones importantes. Este aspecto refleja cómo el diseño puede conectar la belleza visual con la utilidad real.

Mural 'Se cocina con amor'

Incluye el mensaje "En este comedor se cocina con amor", acompañado de elementos gráficos cálidos y vibrantes. Este mural transmite uno de los mensajes centrales del proyecto: la alimentación como acto de cariño y compromiso comunitario. El mensaje refuerza la idea de que cada plato servido lleva implícitos valores de solidaridad, cuidado y unión, siendo los elementos gráficos vibrantes los que complementan esta intención, fortaleciendo la identidad visual de la Fundación Nutrir y promoviendo un ambiente acogedor para quienes disfrutan de sus servicios.

Figura 8

Mural 'Se cocina con amor'



Fuente. Elaboración propia

Este diseño en la pared representa el esmero y la calidez del equipo hacia quienes asisten al comedor. La leyenda actúa como un aviso permanente de que este lugar brinda algo más que comida: ofrece una vivencia emotiva. Para los más pequeños, esta ornamentación suma una sensación de atención y valía individual.

Pared decorada con Cuentos, Colores y Cine

Este mural es un espacio que busca integrar el arte y la lectura como medios para estimular la imaginación y la creatividad infantil. A través de escenas inspiradas en diversos cuentos y cine reflexivo, crea un espacio que invita a soñar y aprender de forma divertida.

Figura 9

Pared Decorada con Cuentos, Colores y Cine



Fuente. Elaboración propia

Esta propuesta visual impulsa la imaginación infantil, transformando el área de comida en un entorno motivador y de entretenimiento. Las figuras y tonalidades vibrantes atraen las miradas y construyen una atmósfera recreativa, esencial para el crecimiento afectivo y mental.

Cada una de las propuestas de diseño anteriores, se presentó a la Fundación Nutrir y al equipo del comedor para obtener su opinión, ajustando aspectos de color, composición y distribución espacial para asegurar coherencia con la identidad visual ya definida. Una vez

aprobadas las propuestas, se procedió a la creación de los diseños que identificara las distintas áreas del comedor, garantizando durabilidad, estética y funcionalidad. Por otro lado, la instalación de los elementos se llevó a cabo con esmero técnico y atención al detalle, logrando que las paredes y zonas temáticas se convirtieran en ambientes atractivos, educativos y estimulantes, impulsando la apropiación del lugar por parte de los asistentes.

Como resultado de esta fase, el comedor adquirió un carácter interactivo y educativo que unió diversión, aprendizaje y valores comunitarios, logrando que los niños y niñas comenzaran a relacionar el lugar con experiencias positivas de forma directa y tangible. Esta transformación no solo cumplió el objetivo de estimular imaginación y aprendizaje a través de murales interactivos, sino que también preparó el camino para la etapa final de evaluación, en la que se mediría la percepción y satisfacción de los usuarios con respecto a las intervenciones gráficas realizadas.

Con esta transformación visual y emocional del espacio, se dio paso a la tercera fase del proyecto: evaluar cómo los usuarios percibían y sentían en el comedor, buscando entender el efecto de los cambios gráficos que se habían hecho y cómo ayudaban a convertir el lugar en un espacio seguro, inspirador y agradable. Para lograrlo, se preguntó a 28 personas, que incluían niños y niñas, madres gestantes y miembros de la comunidad educativa, sobre su experiencia antes y después de los cambios visuales, qué tan contentos estaban, qué pensaban de los colores y mensajes, y qué sugerencias tenían para mejorar (ver Anexo 3 para resultados de encuestas).

Los resultados fueron tabulados y analizados mediante porcentajes, permitiendo comparar la percepción antes y después de la intervención gráfica; estos confirman que se logró que la comunidad educativa viera el comedor como un lugar positivo y motivador, sintiéndose dueños del lugar y cuidando el entorno. En esta fase de las encuestas se demostró con datos y opiniones cómo los murales, señalización y áreas temáticas influyen directamente en el bienestar

de los asistentes, en su motivación para aprender y en su experiencia positiva en el comedor, cumpliendo así el fin mismo de transformar el comedor Nutrir el Solferino en un espacio seguro, inspirador y agradable, combinando los elementos del diseño gráfico, educación, motivación y una gratificante experiencia al comer (ver Anexo 2 para ver algunos de los diseños en digital).

Finalmente, La Fundación Nutrir manifestó un reconocimiento a Plot Impresión Digital y a su grupo de trabajo, por sus valiosos aportes en remodelación del comedor social de Solferino. Este sitio, que aparte de dar comida también ofrece ilusión y unión, ahora se ve renovado gracias al diseño y la colocación de materiales gráficos que motivan y dan felicidad a quienes lo utilizan.

Figura 14

Reconocimiento de la Fundación Nutrir



Fuente. Elaboración propia

Cuando se aprecia la diferencia entre cómo era antes el comedor y cómo luce ahora, es evidente que se hizo mucho más que solo modificar un espacio: se transformó un punto de encuentro, un lugar para aprender y para compartir. Lo que antes era un sitio práctico, pero sin una imagen que lo definiera y sin adecuado ambiente, pasó a ser un entorno agradable con mayor motivación para usar, compartir y aprender cosas nuevas. El cambio se logró gracias al esfuerzo continuo, donde cada detalle se pensó y desarrolló con esmero y, sobre todo, con cariño hacia la gente que lo usa. La colocación de los elementos visuales no solo buscó hacer más bonitas las paredes, sino también comunicar ideas, despertar el interés de los menores y hacer que la gente que lo usa se sienta orgullosa. De esta manera, el comedor dejó de ser solo un lugar para comer, para convertirse en un espacio lleno de vida, integración, cultura y aprendizaje, demostrando que el diseño gráfico cuando tiene un fin social tiene la capacidad de cambiar las cosas.

Figura 15

Comedor comunitario antes y después



Fuente. Elaboración propia

Conclusiones

La renovación del comedor comunitario del Solferino probó que el diseño gráfico con un fin social puede causar un efecto verdadero en cómo la gente ve, usa y aprecia sus lugares comunes. Al usar murales con temas, colores elegidos con cuidado y dibujos que enseñan, se cambió un sitio funcional, pero sin verdadera identidad en un ambiente lleno de vida, agradable e inspirador para niños, familias y voluntarios.

Los análisis realizados en este trabajo muestran un cambio importante: el sitio pasó de ser visto como "normal" o poco interesante a un comedor que se percibe alegre, educativo y que da energía. El que todos aceptaran los cambios, junto con las opiniones positivas sobre los colores y adornos, enseñan que se eligió pertinentemente lo que se ve y que todo concuerda con lo que la Fundación Nutrir es y buscó transmitir a sus usuarios.

Sobre lo que se pretendía lograr, es decir el cumplimiento de los objetivos específicos como establecer una identidad visual amigable, fomentar el aprendizaje infantil y evaluar la percepción de los usuarios, fueron alcanzados satisfactoriamente, pues se generó un lugar que ayuda a que la gente se junte, aprenda y se sienta parte del grupo. El trabajo dejó usar habilidades técnicas, ideas nuevas y cómo llevar proyectos a cabo, mostrando que es importante ser empático y trabajar en conjunto para hacer productos que no solo se vean bien, sino que lleguen al corazón y a la comunidad; esto demuestra que el diseño gráfico cuando se orienta a fines sociales no solo transforma espacios físicos, sino también dinámicas emocionales y educativas de la comunidad.

Así, se puede decir que esta vivencia deja bastos aprendizajes para el trabajo profesional: sobre todo que el diseño gráfico debe pensar en la gente, que es clave oír a los que lo usarán y que, cuando el diseño se hace con entusiasmo y enfocado a las necesidades reales de los contextos, puede generar transformaciones sociales.

Fortalezas

A lo largo de la experiencia de práctica, salieron a relucir fortalezas en lo personal, lo técnico y metodológicas, que ayudaron a que el proyecto se llevara a cabo con éxito:

Fortalezas técnicas

Una de las más notorias fue la habilidad de mezclar perspectivas cualitativas y cuantitativas para entender bien la situación del comedor social de la Fundación Nutrir. Esta aptitud hizo posible no solo oír lo que sentían y pensaban los usuarios, sino también apoyar las decisiones con datos que medían el efecto verdadero de los elementos gráficos que se usaron.

Además, la asesoría académica en diseño gráfico brindó los instrumentos imprescindibles para usar programas especializados, lo que hizo más fácil la creación de obras de gran calidad estética y funcional. La habilidad en la creación de murales, señalización, carteles y áreas temáticas no solo hizo más bonito el lugar, sino que transmitió mensajes educativos y motivadores acordes con la misión de la fundación Nutrir.

Fortalezas personales

La comunicación asertiva y la empatía también fueron virtudes importantes. Las charlas con niños, padres, cuidadores y miembros de la comunidad permitieron captar detalles emocionales y culturales para que los diseños realmente conectaran con el público al que iban dirigidos. Comentarios de miembros de la Fundación Nutrir y usuarios muestran esta conexión: “Ahora el comedor se siente más alegre, dan ganas de quedarse”, comentó una maestra voluntaria; y un niño participante dijo: “Me gusta venir porque hay dibujos que cuentan cosas”.

Fortalezas metodológicas

La aptitud para el trabajo en equipo facilitó la buena relación con Plot Impresión Digital y con el equipo de la fundación, integrando opiniones en cada fase del diseño. Esto se unió a la

gestión del proceso creativo, respetando calendario y garantizando que cada etapa -diagnóstico, creación de ideas, producción e instalación— se completara a tiempo y en la forma debida.

Asimismo, se destacó la capacidad para organizar las actividades bajo una secuencia lógica, aplicando técnicas de planificación y control que aseguraron el cumplimiento de los objetivos propuestos. La evaluación continua de avances permitió ajustar los diseños según la retroalimentación recibida, fortaleciendo el enfoque participativo del proyecto. Esta metodología flexible y colaborativa favoreció resultados visuales coherentes con las necesidades y expectativas de la Fundación Nutrir.

Logros

Los resultados alcanzados durante la práctica profesional reflejan tanto los impactos visibles del proyecto como los aprendizajes obtenidos a lo largo del proceso. Por tal motivo, se presentan a continuación los logros divididos en dos categorías:

Logros tangibles

El éxito de la práctica profesional reside en haber cumplido cabalmente las metas establecidas y en contribuir de forma directa a la población del barrio El Solferino. Inicialmente, se logró el propósito principal de convertir el comedor social en un lugar seguro, inspirador y acogedor, usando métodos de diseño gráfico con un sentido educativo y social profundo. Entre los resultados más importantes sobresalen:

- Elaboración e instalación de elementos gráficos importantes, tal como el mural de recibimiento “Solferino lo pintamos de colores” que fortalece la imagen de la organización y causa una primera impresión positiva en los beneficiarios.
- Desarrollo de zonas temáticas prácticas, como el “Club lector” y el rincón “Cuentos y colores”, que impulsan la lectura y la imaginación, expandiendo el uso del comedor más allá de su finalidad de alimentación.
- Puesta en marcha de señalización y paneles informativos que mejoran el orden del lugar y fortalecen la comunicación interna.
- Cambio en la opinión del comedor por parte de los usuarios, demostrado en sondeos comparativos antes y después de la labor. Por ejemplo, 100% de consultados opinó que el comedor ahora es “bonito” y “agradable”, en contraste con 14% que pensaba igual antes.
- Creación de una huella emocional y social favorable, respaldada por relatos que describen el nuevo lugar como más animado, integrador e inspirador.

Logros formativos

- Contribución académica a la línea de investigación “Medios y estrategias de comunicación” e “Imagen, comunicación y procesos interactivos”, creando un caso real de cómo el diseño gráfico incide en la unión social y en costumbres educativas.
- Registro minucioso del proceso, con fotos, resultados de encuestas y análisis cualitativo-cuantitativo que pueden usarse como guía para futuros planes similares.
- Desarrollo de aprendizajes relacionados con la gestión de proyectos visuales comunitarios, fortaleciendo competencias en planificación, diagnóstico, comunicación y diseño participativo.

Estos logros muestran el cumplimiento de los objetivos del proyecto y también la creación de un esquema adaptable de labor gráfica con repercusión comunitaria y valor académico.

Oportunidades

Oportunidades laborales

La práctica profesional desplegó un abanico de posibilidades, impulsando tanto el desarrollo individual y laboral de la estudiante, como el afianzamiento de las organizaciones participantes. Para empezar, se consiguió expandir la lista de contactos laborales, construyendo conexiones valiosas con referentes vecinales, profesores, creativos y coordinadores de programas sociales, abriendo puertas a posibles trabajos en conjunto o relaciones de trabajo.

La Fundación Nutrir manifestó su deseo de preservar la relación profesional para próximos proyectos, lo que implica posibilidades a futuro. A la vez, Plot Impresión Digital valoró la contribución metodológica y creativa del trabajo, lo que podría resultar en participación en otros trabajos de mayor magnitud.

A nivel individual, el proyecto robusteció habilidades sociales como compenetración, trabajo en equipo, la atención al prójimo y la flexibilidad, destrezas cada vez más apreciadas en el ámbito laboral. Así, la práctica dejó como fruto la creación de un portafolio consistente con pruebas de resultados tangibles, valioso para aplicar a cursos o puestos de trabajo especializados en diseño gráfico.

Oportunidades académicas

Además, la vivencia en el campo facilitó detectar áreas específicas de conocimiento dentro del diseño gráfico aplicado a ambientes barriales y escolares, un sector con cada vez más necesidad y una gran capacidad de transformación social. Este hallazgo sugiere la oportunidad de seguir aprendiendo en áreas como diseño colaborativo, comunicación para el cambio social y medición del impacto visual.

Oportunidades de impacto social

La práctica profesional también fortaleció el vínculo entre el diseño gráfico y el bienestar comunitario, demostrando que la comunicación visual puede ser una herramienta para mejorar espacios, promover valores y fomentar la participación. De este modo, el proyecto se consolida como un ejemplo de cómo el diseño puede contribuir al desarrollo social y educativo del entorno.

Retos (Dificultades)

En cualquier proyecto que busque mejorar una comunidad, siempre surgen problemas que ponen a prueba nuestra habilidad para adaptarnos y encontrar soluciones.

Durante la fase 2, en su parte de diseño, un punto importante fue lograr que las distintas opiniones de las personas involucradas coincidieran. Algunos querían diseños llenos de color y vida, mientras que otros preferían algo más discreto. Para solucionar esto, se hicieron pruebas y mostraron ideas previas hasta encontrar un diseño que fuera bonito y útil para todos.

En esta misma fase en su parte de producción e instalación también fue difícil lidiar con falta de materiales y recursos para organizar todo, lo que obligó a usar los materiales de la mejor manera posible y a elegir lo que tendría mayor impacto visual y duraría más tiempo. En este sentido, la ayuda de Plot Impresión Digital fue fundamental para obtener materiales adecuados a precios accesibles.

Cumplir con el tiempo establecido representó un reto especialmente en la fase 2 en la parte de implementación debido a cambios inesperados en la dinámica. Para resolverlo, se cambió el orden de las tareas y trabajó en horarios poco comunes, asegurándonos de que el proyecto siguiera adelante. Además, durante la fase 3 de valoración de la experiencia fue un reto comunicar claramente el significado de cada diseño a personas de diferentes edades y con distintos niveles de conocimiento visual. Se solucionó utilizando imágenes sencillas, frases cortas y símbolos que todos pudieran entender.

Por último, personalmente fue un desafío manejar la presión de trabajar en un proyecto con un impacto directo en la sociedad, lo que significó mantener un alto nivel de calidad al mismo tiempo que se respondía a la necesidad urgente de la comunidad de ver resultados. Esta

situación, aunque demandante, fortaleció mi capacidad de adaptarme y mi confianza en mis propias habilidades como una profesional en diseño gráfico.

Referencias Bibliográficas

Castellanos Rodríguez, P. A., & Ortiz Feliciano, N. J. (2022). *Comedor comunitario Pequeños*

Héroes. Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Recuperado de

<https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/15470>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2024, mayo 20). *DANE y FAO presentan el estado de la seguridad alimentaria en Colombia*.

<https://colombia.un.org/es/269318-dane-y-fao-presentan-el-estado-de-la-seguridad-alimentaria-en-colombia>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) & Organización de las Naciones

Unidas para la Alimentación y la Agricultura (FAO-Colombia). (2024). *Inseguridad alimentaria en Colombia: Por la garantía del Derecho Humano a la Alimentación en Colombia* (Nota estadística). DANE; FAO-Colombia. Recuperado de:

<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas/NotaEstadistica-FIES-DANE-FAO-ene2024.pdf>

Gobernación de Córdoba & Fundación Éxito. (2025, 4 de junio). *Gobernación de Córdoba y*

Fundación Éxito realizan tercera entrega de bonos de alimentación para madres gestantes y lactantes. Hablando Claro. Recuperado de:

<https://hablandoclaro.co/gobernacion-de-cordoba-y-fundacion-exito-realizan-tercera-entrega-de-bonos-de-alimentacion-para-madres-gestantes-y-lactantes/>

Zuluaga, J. (2024, julio 26). *Fundación Nutrir: más que un comedor, centro que alimenta proyectos de vida en Manizales*. La Patria. Recuperado de

<https://www.lapatria.com/manizales/fundacion-nutrir-mas-que-un-comedor-centro-que-alimenta-proyectos-de-vida-en-manizales>

Anexos

Anexo 1.

Puerta Principal de Comedor Solferino



Fuente. Elaboración propia

Anexo 2.

Diseños realizados para el comedor Solferino



Fuente. Elaboración propia

Anexo 3

Resultados de las encuestas

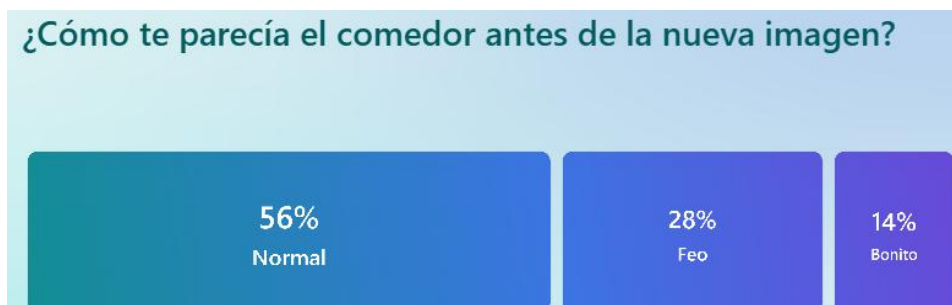
Pregunta 1: ¿Cuánto tiempo llevas asistiendo al comedor?

Las respuestas muestran que los usuarios tienen diferentes niveles de antigüedad. Algunos llevan viniendo al comedor desde hace un año, mientras que otros lo hacen desde hace diez. Esta variación temporal sugiere que el comedor tiene una larga historia dentro de la comunidad, funcionando como un apoyo para muchas personas. Los usuarios más antiguos seguramente han visto los cambios en el lugar, y su visión es útil para evaluar el impacto de las mejoras. Los usuarios recientes, en cambio, son una oportunidad para medir si las mejoras actuales logran crear una buena impresión desde el inicio. Este dato es muy importante porque muestra que los cambios afectan tanto a las personas que se sienten muy unidas al lugar como a las que recién lo conocen. La gran antigüedad promedio subraya la importancia de mantener el comedor como un sitio agradable y útil con el paso del tiempo.

Pregunta 2: ¿Cómo te parecía el comedor antes de las nuevas imágenes?

Figura 10

¿Cómo te parecía el comedor antes de las nuevas imágenes?



Fuente. Elaboración propia

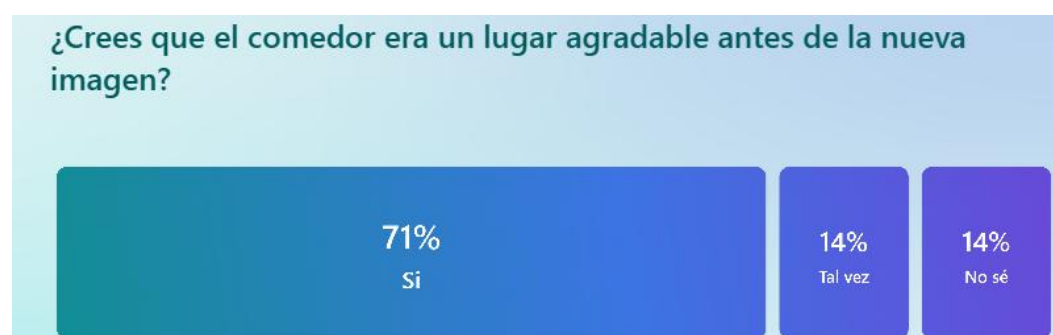
La idea general de que el comedor era "normal" señala que, aunque servía para comer, no generaba emociones ni sensaciones importantes. Este dato muestra una falta de conexión entre el

lugar físico y los sentimientos de las personas. El 28% que veía el comedor "feo" resalta una opinión negativa que podría haber afectado la experiencia de los usuarios, sobre todo en los niños, que suelen notar más su entorno visual. Por otro lado, que solo el 14% lo considere "bonito" confirma que el espacio no tenía elementos visuales atractivos o inspiradores que lo hicieran especial. Este dato destaca la necesidad que se tenía de mejorar el diseño para que el comedor transmita emociones positivas y mejore la conexión con la comunidad.

Pregunta 3: ¿Crees que el comedor era un lugar agradable antes de la nueva imagen?

Figura 11

¿Crees que el comedor era un lugar agradable antes de la nueva imagen?



Fuente. Elaboración propia

Un considerable 71% de las personas que participaron en la encuesta opinaban que el comedor era un sitio agradable antes de que se hicieran cambios, lo cual sugiere que el lugar cumplía su propósito principal como punto de encuentro. No obstante, tras examinar las respuestas más detalladas, se hace evidente que esta idea se fundamentaba más en la utilidad del comedor (servir comida) que en su atractivo estético o en las emociones que transmitía.

El 14% que contestó con "quizás" o "no lo sé" manifiesta una duda que podría estar asociada a la carencia de aspectos que convirtieran el comedor en un sitio especial o digno de recordar. Este resultado pone de manifiesto la diferencia entre un lugar meramente práctico y otro que, además, proporciona una vivencia emocional valiosa. Las mejoras visuales que se

llevaron a cabo fueron fundamentales para transformar esta manera de ver el comedor, logrando que pasara de ser "aceptable" a un espacio que los usuarios disfrutaran de verdad.

Pregunta 4: ¿Qué te gustaba menos del comedor antes?

Las respuestas se centraron en: paredes vacías y sin color, decoración pobre o inexistente. y los carteles antiguos que no eran atractivos.

Este feedback repetido sobre las paredes vacías y la ausencia de adornos muestra cómo los espacios físicos pueden influir en el bienestar emocional de las personas. Las paredes sin color no solo se veían como "poco estéticas", sino que también transmitían una sensación de abandono y falta de interés por el lugar. Para los niños, que son quienes más utilizan el comedor, este tipo de ambiente puede ser especialmente desmotivador, afectando incluso a cómo perciben las actividades que se realizan en él. Los carteles antiguos, calificados como "feos" y "aburridos", también representan un aspecto importante a mejorar y este punto subraya la necesidad de elementos visuales que no solo sean bonitos, sino que también transmitan mensajes importantes de una manera eficaz. La adición de murales y adornos llenos de color aborda directamente esta preocupación, convirtiendo las paredes en espacio para la creatividad.

Pregunta 5: ¿Cómo te parece el comedor ahora?

Figura 12

¿Cómo te parece el comedor ahora?



Fuente. Elaboración propia

La total aceptación apunta a que las modificaciones concretadas cumplieron con su finalidad principal: conseguir un ambiente más agradable y de estética atractiva. Tal consenso testimonia el impacto positivo que los recursos gráficos pueden ejercer sobre cómo se percibe un sitio. Las respuestas evidencian cómo las optimizaciones cambiaron el comedor en un lugar que no solo satisface su propósito funcional, sino que a su vez evoca emociones positivas. Esta variación es importante sobre todo para los niños y niñas, que ahora relacionan el comedor con un sitio vivo y lleno de color. Además, esta impresión renovada puede influir indirectamente en la conducta de los adultos, fomentando una mayor implicación en las tareas colectivas y un sentimiento de aprecio por el entorno.

Pregunta 6: ¿Te gustan los colores que ves en el comedor?

Las respuestas hacen hincapié en la alegría y el efecto visual positivo de los colores: "Son bonitos y se ven bien", "Logran que el sitio sea más vivaz y llamativo", "Comunican emociones".

De esta manera, los colores ejercen un impacto psicológico demostrado en las emociones de las personas, y las respuestas reflejan esta influencia. Los usuarios asocian los colores con alegría, tranquilidad y atractivo visual, lo que evidencia que la selección de colores fue acertada.

Para los niños, en particular, los colores no solo hacen el sitio más interesante, sino que también forman un contexto que estimula la inventiva y el aprendizaje. Además, los colores intercalados fortalecen la identidad visual de la Fundación Nutrir, creando una conexión coherente entre la institución y el sitio.

Este resultado deja entrever que los colores escogidos no solo cumplen un cometido estético, sino que también respaldan los objetivos emocionales y educativos del proyecto.

Pregunta 7: ¿Qué otros cambios te gustaría ver en el comedor?

Las propuestas incluyeron: Decorar más muros, incorporar más dibujos y colores y mejorar elementos como la puerta y la cocina. Estas afirmaciones señalan que los usuarios ven las mejoras actuales como un punto de partida, no como una finalidad en sí misma. La petición de más decoraciones y colores manifiesta el efecto positivo de las variaciones iniciales, que han incrementado las expectativas sobre el aspecto que debe tener el comedor.

Las menciones concretas a la puerta y la cocina asimismo sugieren que los usuarios perciben el comedor como sitio completo, donde cada elemento contribuye a la vivencia general. Esto acentúa esa importancia de mantener un enfoque continuo en el diseño y mejora del lugar.

Pregunta 8: ¿Estas satisfecho con los cambios hechos en el comedor?

Figura 13

¿Estas satisfecho con los cambios hechos en el comedor?



Fuente. Elaboración propia

Es evidente que el proyecto ha sido todo un triunfo, tal como lo demuestra este resultado. Las reacciones dejan claro que las modificaciones no solo embellecieron el comedor, sino que además influyeron gratamente en la percepción del espacio por parte de quienes lo utilizan. Los más pequeños hicieron hincapié en cómo las tonalidades y los diseños artísticos volvieron el sitio más entretenido y placentero, lo cual podría influir de forma beneficiosa en su conducta y actitud

hacia las tareas llevadas a cabo en el comedor. En cuanto a los mayores, el ambiente más ordenado y confortable fortalece la seguridad en la administración del comedor, lo que podría resultar en un incremento del involucramiento y el respaldo de la comunidad.