

Somos Pascual. Una experiencia digital para conocer, reconocer y habitar el campus desde la conexión, la memoria y la pertenencia.

Natalí Tabares Ramírez

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Especialista en Diseño de Experiencias Digitales



Cuerpo docente

Seminario de investigación: Claudia Liliana Flórez Castiblanco

Diseño de experiencia - UX: Carolina Chavarriaga

Programación aplicada al diseño: Luis Guillermo Muñoz Marín

Diseño de servicios digitales: Juan Pablo Castaño Ossa

Tecnologías emergentes: Juan Esteban Ocampo Rendón

Prototipado y testeo: Jovanny Alexander Jiménez Tobón

Optativa ecología de interfaces: Catherine Pérez Cuartas

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Producción y Diseño

Especialización en Diseño de Experiencias Digitales

2026-1

Tradición - **Transformación** - Innovación

Acreditados en Alta Calidad. Resolución 012512 del MEN. 29 de junio de 2022 - 6 años.

Calle 73 No. 73A - 226, Vía El Volador

Apartado aéreo: 6564 / Línea única de atención: +57 (604) 448 0520



SC 7134-1



SA-CER901605



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación

Resumen ejecutivo

Somos Pascual nació de una pregunta: ¿por qué tantos estudiantes pasan por el campus de la Institución Universitaria Pascual Bravo sin llegar a sentirlo suyo? Detrás de esa pregunta está la inquietud de transformar un espacio que, para muchos, funciona más como escenario de tránsito —lo que el antropólogo Marc Augé (2000) llamó “no-lugar”: un espacio carente de identidad, relaciones y memoria— que como un lugar de encuentro y pertenencia. El proyecto apunta a resignificar el campus como un entorno vivo, donde la memoria, la comunidad y el sentido de pertenencia sean parte de la experiencia cotidiana, y no algo que ocurre por azar. Para entender a fondo el problema, el proyecto se apoyó en *desk research*, observación no participante, entrevistas en profundidad y cartografía. Conversar con estudiantes, recorrer el campus y mapear sus capas permitió comprender cómo viven, sienten e interpretan los espacios que habitan a diario. Lo que encontramos confirmó algo que ya se intuía: el sentido de pertenencia no es un extra en la vida universitaria; incide directamente en el bienestar, la integración social y en la decisión de quedarse o abandonar los estudios. Con esa base, se diseñó una experiencia digital mediada por una aplicación web (*web app*) que propone facilitar conexiones espontáneas entre estudiantes a partir de intereses, intenciones y contextos compartidos. La idea no es reemplazar las redes sociales, sino ofrecer algo diferente: una herramienta que pone al campus como protagonista y que invita a vivirlo de otra manera. ¿Quién para estudiar? ¿Alguien para tomarse un café? ¿Ganas de armar un

partido? Desde esas preguntas cotidianas la app abre puertas a encuentros reales y a la construcción de una comunidad universitaria más conectada y presente.

Justificación

Somos Pascual es una experiencia digital diseñada para transformar la forma en que los estudiantes viven el campus universitario, convirtiéndolo en un lugar de encuentro, exploración y construcción de comunidad; partiendo desde la comprensión de que, para muchos de ellos, la universidad se resume en una rutina de entrar, cumplir con sus clases y salir, sin que exista una relación significativa con los espacios y las personas que los habitan. Estas desconexiones dificultan la experiencia universitaria impactando factores fundamentales como el bienestar, la integración social y el sentido de pertenencia, aspectos que se encuentran estrechamente relacionados con problemáticas actuales como la deserción estudiantil, el aislamiento y la desvinculación con la vida institucional.

El Ministerio de Educación Nacional (2022) señala que la deserción es un fenómeno multidimensional y multifactorial, asociado a factores individuales, familiares, escolares y contextuales, entre ellos, la “escasa identificación con la universidad, considerando que el 55% de los estudiantes desertores lo atribuyen a esta causa” (Hermida Bravo et al., 2025).

Ante esta realidad surge Somos Pascual, una aplicación web (*web app*) que busca facilitar las conexiones espontáneas entre estudiantes a partir de intenciones, intereses y contextos compartidos, teniendo al campus como mediador de experiencias y no solo como

escenario de tránsito. La elección de esta solución responde a la necesidad de diseñar una experiencia que se diferencie de una red social convencional, siendo una herramienta capaz de propiciar la resignificación del espacio universitario a través de encuentros reales desde la cotidianidad: “¿Quién para estudiar?”, “¿Dónde me tomo un café?”, “¿Si quiero armar un partido de fútbol como hago para buscar interesados?”.

El valor de la propuesta radica en comprender que la construcción de esta comunidad estudiantil ocurre desde las experiencias compartidas que generan memoria, apropiación y vínculos con el entorno y los demás.

En términos sociales, se asume mediante el proyecto la importancia de fortalecer el sentido de pertenencia como una estrategia relevante para promover el bienestar estudiantil, la permanencia en la educación superior y la construcción de una comunidad universitaria más conectada, participativa y tangible, respondiendo a políticas gubernamentales enfocadas a evitar la deserción académica mediante planes de permanencia.

Planteamiento del problema

Según Agudelo Vergara (2016), en su texto *Construcción del sentido de espacialidad*, el campus es un “espacio de orientación y posicionamiento” donde se construye una relación sensible y simbólica rica en sentido social, político y académico, sin embargo, en la actualidad del contexto, muchos estudiantes universitarios definen el campus como un espacio funcional de tránsito entre actividades académicas y rutinas cotidianas, más que

como un entorno de encuentro, apropiación y construcción de comunidad. La universidad se convierte entonces en un “no-lugar”, es decir, como plantea Augé (2000) “un espacio de tránsito carente de identidad, relaciones y sentido de pertenencia”.

Esta experiencia limitada del espacio universitario puede generar relaciones débiles con el entorno, bajos niveles de integración social y una escasa construcción de sentido de pertenencia; problemáticas que afectan la participación y la construcción de comunidad dentro de las instituciones educativas. Esto se debe a que conocer el campus no se refiere únicamente a ubicar su disposición física, sino que implica establecer una relación significativa con él.

El acto de conocer un lugar es una relación viva que implica apropiarse de él y darle sentido, tal como señala Ortega y Gasset (1934), conocer es “una relación viva entre el sujeto y la realidad, en la que lo real se manifiesta a la conciencia y cobra sentido para el hombre”. De la misma manera, reconocer el espacio implica un ““volver a encontrar” aquello ya vivido, un acto en el que la memoria y la identidad personal entran en juego” (Ricoeur, 2003). Reconocer supone volver a encontrar el campus, habitarlo con la memoria y la experiencia previa, un acto combinado de recuerdo e identidad personal. En este mismo sentido, se resalta el carácter relacional del campus, pues es escenario de encuentros que fortalecen la vida académica y social, una invitación a un encuentro auténtico entre quienes habitan el campus: “reconocernos, escucharnos y relacionarnos como un “Tú” significativo, y no solo como desconocidos que pasan” (Buber, 1982).

En este contexto, surge la pregunta: **¿cómo diseñar una experiencia digital que permita fortalecer el sentido de pertenencia y resignificar el campus universitario como un espacio de encuentro, conexión y comunidad, contribuyendo a una vivencia más significativa de la vida estudiantil?**

Objetivos

Objetivo general

Prototipar una experiencia digital orientada a fortalecer el sentido de pertenencia de los estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo. Partiendo de estrategias concretas de interacción y apropiación del campus que buscan acercar a los estudiantes al entorno universitario: sus espacios, sus dinámicas y los elementos que dan identidad a la comunidad, de manera que se pueda vivir la universidad de una manera más integrada y con mayor significado personal.

Objetivos específicos

- Identificar los factores espaciales, sociales y experienciales que explican por qué muchos estudiantes no logran construir un vínculo sólido con el campus ni desarrollar un sentido real de pertenencia a la Institución Universitaria Pascual Bravo.

- Establecer los criterios y decisiones de diseño que darán forma a la experiencia digital, partiendo de estrategias de interacción pensadas para favorecer el reconocimiento del campus y su apropiación por parte de quienes lo habitan.

Descripción del proyecto

El proyecto Somos Pascual consiste en el prototipado de una experiencia digital mediada por una aplicación web (*web app*) orientada a fortalecer el sentido de pertenencia de los estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo, mediante estrategias de interacción y apropiación del campus universitario. Para ello se identificaron las problemáticas relacionadas con el desconocimiento del entorno físico e institucional por parte de los estudiantes, especialmente en sus primeros procesos de adaptación, lo que puede afectar la construcción de vínculos con la universidad, la participación en la vida institucional y la percepción de pertenencia al espacio académico.

En una primera fase se desarrolló un proceso de investigación que inició con un ejercicio de *desk research* documentando y revisando las investigaciones preliminares relacionadas con el sentido de pertenencia estudiantil, la experiencia universitaria y el campus como espacio de interacción y construcción simbólica. Esta fase permitió establecer un marco inicial de comprensión teórica y contextual del problema abordado.

Posteriormente, se eligieron técnicas cualitativas, como la observación no participante dentro del entorno universitario, respondiendo a las necesidades de comprender

la experiencia académica desde las construcciones significativas y simbólicas, pues “el espacio entonces no se mide tan solo en números, porque no se pueden calcular las formas de deambular ni de traspasar [...] en relación a lo afectivo” (Pérez, 2016) en este sentido “lo indispensable es que el investigador viva la vida del otro [...] Así, el programa mínimo supone llegar, estar, recoger la mayor cantidad posible de información, vivir lo más interesante, y volver y reflexionar y reconstruir paso a paso, detalle a detalle, hasta llegar a una propuesta configuradora de sentido de lo sucedido” (Cáceres, 1995). Complementariamente, se realizaron entrevistas a profundidad a cinco estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo, con el propósito de comprender cómo experimentan, interpretan y construyen su relación con el entorno universitario desde sus vivencias individuales y colectivas.

Esta aproximación se sustenta en la Teoría Actor-Red de Bruno Latour, quien propone la necesidad de “seguir a los actores mismos”, entendiendo que lo social no está dado de manera aislada, sino que emerge a partir de las asociaciones y relaciones entre múltiples elementos. El campus universitario se comprende como una red dinámica en la que interactúan personas, prácticas, memorias y entornos, configurando de manera conjunta la experiencia estudiantil y la construcción del sentido de pertenencia.

Entre estos actores se encuentran: los estudiantes como usuarios principales de la experiencia, la Institución Universitaria Pascual Bravo como contexto, y los demás actores académicos vinculados al proceso de formulación, acompañamiento y desarrollo del

proyecto, quienes contribuyeron al diseño y consolidación de la propuesta como alternativa de solución.

A partir de los hallazgos obtenidos, se elaboró una cartografía de tres capas que permitió estructurar una lectura más amplia del campus universitario: una capa físico-espacial, centrada los escenarios físicos del campus, donde el valor reside no en su función sino en las interacciones que ocurren en ellos; una capa social-cultural, enfocada en las tramas de encuentro, de esta manera la comunidad genera vínculos mediante interacciones espontáneas mediadas por la cercanía y gustos en común; y una capa de historia- memoria, donde las huellas de la memoria están encapsuladas en experiencias individuales.

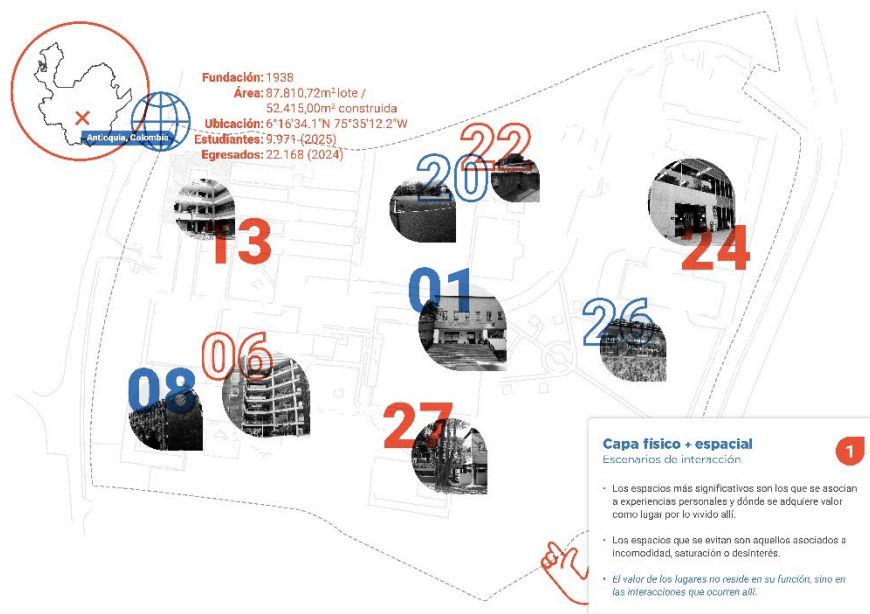


Imagen 1: Cartografía: Capa 1 - físico-espacial. Natalí Tabares Ramírez

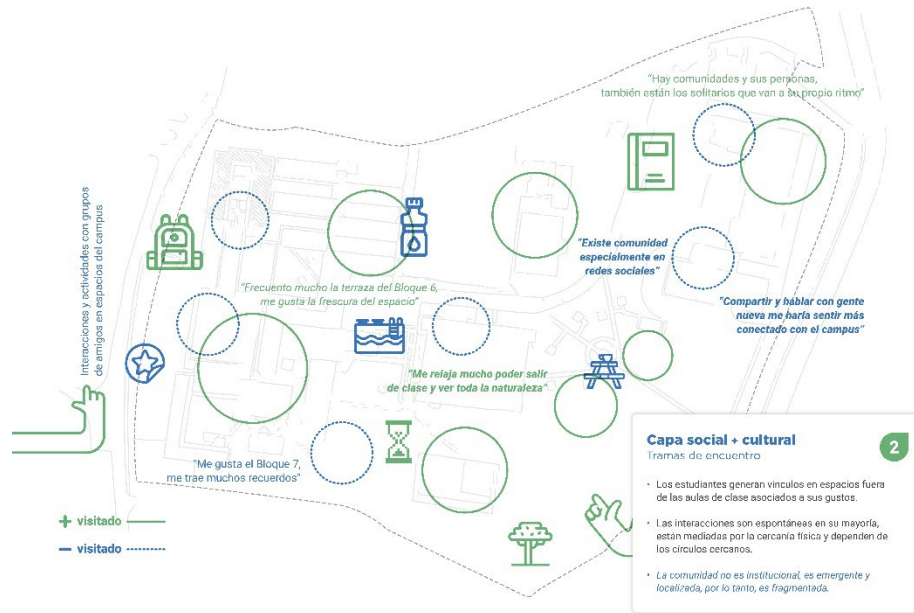


Imagen 2: Cartografía: Capa 2 - social-cultural. Natalí Tabares Ramírez

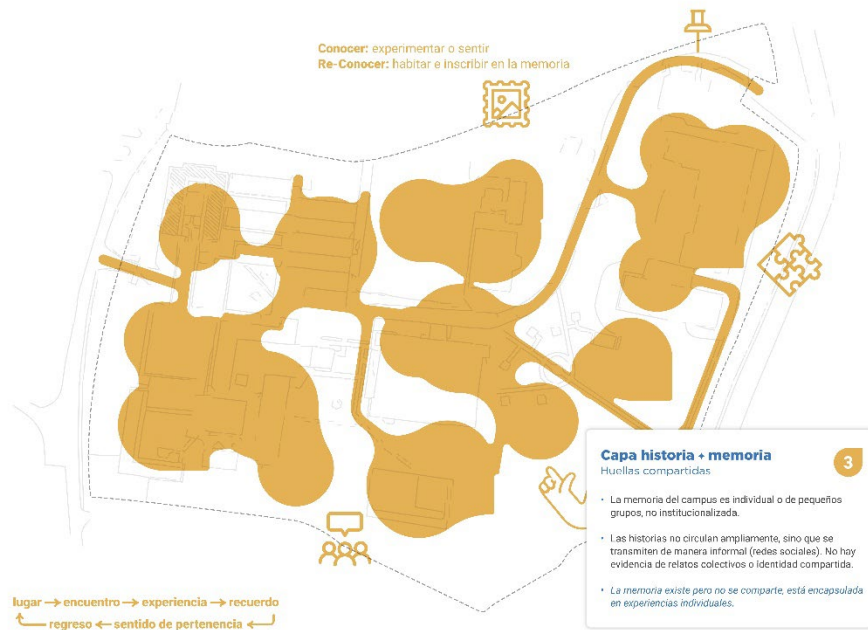


Imagen 3: Cartografía: Capa 3 - historia-memoria. Natalí Tabares Ramírez

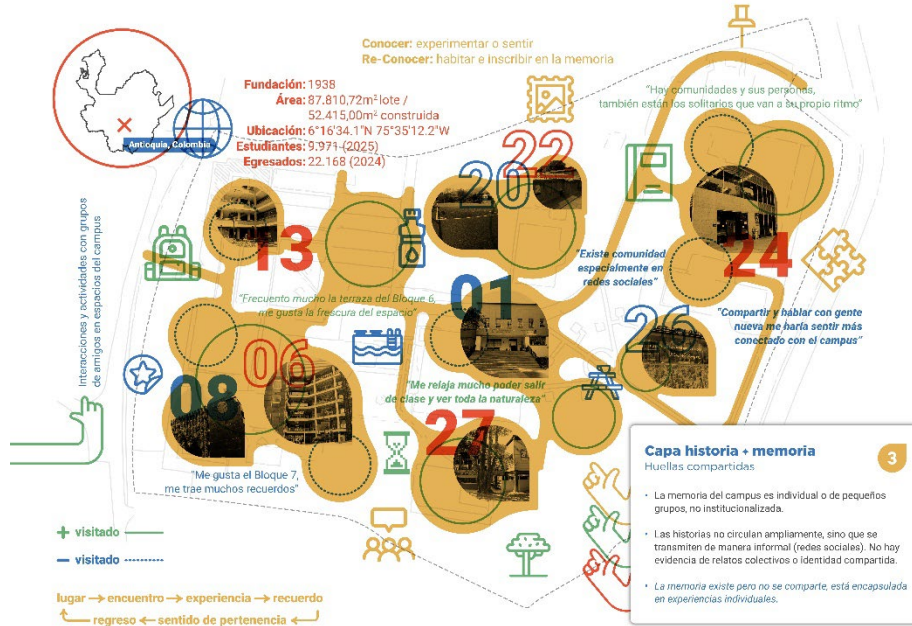


Imagen 4: Cartografía: Capas combinadas. Natalí Tabares Ramírez

Posteriormente, se definieron los criterios conceptuales y decisiones de diseño, orientados a traducir los hallazgos y necesidades en una experiencia digital significativa para el usuario. En esta etapa se establecieron las interacciones, flujos de navegación, estructura de contenidos y dinámicas de participación que dan forma al prototipo funcional.

Finalmente, se llevó a cabo la fase de prototipado, en la que se desarrolló la representación visual e interactiva de la experiencia digital como producto final del proyecto, configurado mediante una interfaz interactiva diseñada para dispositivos móviles, en la que se integran elementos de navegación, exploración del campus, contenidos de reconocimiento institucional y dinámicas de interacción orientadas a fortalecer la relación del estudiante con

el entorno universitario, respondiendo a leyes de Heurística del diseño, y demás lineamientos y conceptos de UX y UI.

Para la ejecución del proyecto se requirieron recursos humanos para el trabajo de diseño, investigación y prototipado; recursos técnicos, como herramientas digitales tales como Figma para el diseño de interfaces, software para el prototipado como Antigravity y servidores como Netlify para subir el prototipo funcional; y recursos físicos, entre los que se consideran los espacios de trabajo y acceso al entorno universitario para contextualizar la propuesta.

Beneficios e impactos del proyecto

Somos Pascual apunta a generar cambios concretos en la manera en que los estudiantes viven el campus y se relacionan con la vida universitaria. No se trata solo de una herramienta digital: es una apuesta por transformar la experiencia estudiantil desde adentro.

En lo social, el proyecto busca que el campus deje de ser simplemente el lugar al que se llega a cumplir con las clases y se convierta en un espacio de encuentro real. Que los estudiantes se conozcan, compartan, generen vínculos y construyan memoria colectiva. Que la universidad, en definitiva, se sienta como algo propio.

Desde lo institucional, Somos Pascual se alinea con las estrategias de bienestar y permanencia estudiantil de la Institución Universitaria Pascual Bravo. Si los estudiantes se sienten parte de la comunidad, es menos probable que se desconecten o abandonen. Además,

los patrones de interacción que genera la plataforma pueden convertirse en un insumo valioso para entender mejor las dinámicas del campus y diseñar iniciativas de acompañamiento estudiantil más acertadas.

En el corto plazo, entre el primer y segundo año, lo esperable es que haya una mayor apropiación de los espacios del campus y una participación más activa en la vida universitaria. En el mediano plazo, entre los tres y los cinco años, la apuesta es que el sentido de pertenencia se consolide de manera sostenida, que los vínculos entre estudiantes sean más sólidos y que Somos Pascual se reconozca como una experiencia que contribuye genuinamente a la integración universitaria, de manera tal que se centralice como la app universitaria por excelencia, centralizando las comunicaciones y los servicios institucionales.

Estos cambios podrán rastrearse a través de indicadores vinculados a la participación, la interacción con la plataforma, la apropiación del campus y la percepción de pertenencia, señales que permitirán saber si la experiencia digital está cumpliendo lo que promete: contribuir al bienestar y a la permanencia estudiantil.

Mecanismos de Evaluación y Seguimiento

Más que un protocolo de seguimiento, la evaluación de Somos Pascual busca entender si la experiencia digital realmente está incidiendo en cómo los estudiantes se relacionan con el campus y con sus compañeros. Para eso, el foco está puesto en los usuarios: principalmente

en quienes están en sus primeros semestres, en esa etapa de adaptación donde el sentido de pertenencia todavía está tomando forma.

Los aspectos que se van a observar tienen que ver con el nivel de participación dentro de la app, la frecuencia con que los estudiantes interactúan con sus funciones, si están reconociendo más espacios del campus y, sobre todo, si están percibiendo una mayor conexión con la universidad. Esas son las señales que importan y las que permitirán analizar el alcance real de la experiencia frente a la problemática identificada en la investigación.

Para recoger esa información, se combinarán entrevistas, encuestas de percepción y pruebas de uso con usuarios reales. Los prototipos, mockups y validaciones visuales también servirán como insumo para detectar qué funciona, qué no y dónde hay oportunidades de mejora dentro del flujo principal de la experiencia.

El seguimiento se hará de forma periódica —con revisiones semanales y mensuales— durante las fases de investigación, conceptualización y prototipado, de modo que los hallazgos puedan retroalimentar el diseño a medida que avanza. La persona responsable del proyecto llevará el monitoreo de estos indicadores, con el acompañamiento académico de los docentes involucrados en cada etapa.

La idea es que este proceso de evaluación no sea solo un cierre formal del proyecto, sino una parte viva de su desarrollo. Cada revisión es una oportunidad para ajustar, mejorar y asegurarse de que Somos Pascual está respondiendo a lo que necesitan los estudiantes y a

los objetivos de apropiación del campus, integración social y fortalecimiento del sentido de pertenencia.

Referencias

- Agudelo Vergara, A. C. (2016). Construcción del sentido de espacialidad. Hacia un acercamiento empírico del proceso de construcción de espacialidad del campus universitario en los estudiantes. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 6(1), 65-78. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5641809>
- Augé, M. (2000). *Los no lugares: Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. [Archivo PDF]. Gedisa.
<https://designblog.uniandes.edu.co/blogs/dise2609/files/2009/03/marc-auge-los-no-lugares.pdf>
- Buber, M. (1982). *Yo y tú* (H. Crespo, Trad.) [Archivo PDF]. Ediciones Nueva Visión.
- Cáceres, J. G. (1995). *Etnografía. El oficio de la mirada y el sentido*.
<https://es.scribd.com/document/639509545/Etnografia-Jesus-galindo>
- Hermida Bravo, K. R., Herrera Cepeda, A. C., Crespo Campoverde, C. E., Borbor Pilligua, J. G., & Maldonado Palacios, I. A. (2025). *Factores psicosociales que inciden en la deserción universitaria*. *Prohominum*, 7(3), 174–185.
<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0364>

Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*.

[Archivo PDF]. Ediciones Manantial.

Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Deserción escolar en Colombia: Análisis, determinantes y política de acogida, bienestar y permanencia: Nota técnica*.

Ministerio de Educación Nacional.

https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/desercion_escolar_en_colombia_analisis_determinantes_y_politica_de_acogida_bienestar_y_permanencia.pdf

Ortega y Gasset, J. (1934). *Ideas y creencias* [Archivo PDF].

Pérez Cuartas, C. (2016). *Intimididades expuestas, una pregunta social por el espacio público*. [Archivo PDF]. Editorial Bonaventuriana.

Ricoeur, P. (2003). *La memoria, la historia, el olvido* [Archivo PDF]. Editorial Trotta.

<https://archive.org/details/ricoeur-paul.-la-memoria-la-historia-el-olvido-ocr-2003>

Anexos

[Presentación del proyecto – Somos Pascual](#)

[Video experiencial – Somos Pascual](#)

[Prototipo funcional – Somos Pascual](#)



SC 7134-1



SA-CER901605



Tradición - **Transformación** - Innovación

Acreditados en Alta Calidad. Resolución 012512 del MEN. 29 de junio de 2022 - 6 años.

Calle 73 No. 73A - 226, Vía El Volador

Apartado aéreo: 6564 / Línea única de atención: +57 (604) 448 0520



Alcaldía de Medellín
Distrito de
Ciencia, Tecnología e Innovación