

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



Cuenta Conmigo. Sistema comunitario físico – virtual para el bienestar emocional y espiritual de miembros de 17 a 22 años de un movimiento juvenil católico en Lima Metropolitana

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Industrial que presenta:

***Paola Beatriz Amaya Ñuflo***

Asesor:

***Milagros Martina Diez Canseco Castro de Steffen***


Lima, 2025

## Informe de Similitud

Yo, Milagros Martina Diez Canseco Castro de Steffen docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis titulada: *Cuenta Conmigo. Sistema comunitario físico – virtual para el bienestar emocional y espiritual de miembros de 17 a 22 años de un movimiento juvenil católico en Lima Metropolitana* de la autora Paola Beatriz Amaya Ñuflo, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **4%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **08/12/2024**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 08 de diciembre de 2024

Apellidos y nombres de la asesora: <u>Diez Canseco Castro de Steffen, Milagros Martina</u>	
DNI: 08184461	Firma
ORCID: 0000-0002-9573-6963	

## Agradecimientos

La culminación de esta tesis no hubiera sido posible sin el invaluable apoyo de mis padres, mi hermano y mascota Shiori, que en momentos de cansancio estuvieron conmigo con gestos y palabras de motivación, apoyo y comprensión. A ellos les debo mi más profundo agradecimiento.

Extiendo mi gratitud a mi querida asesora de tesis, Milagros Diez Canseco, quién durante todo este camino me guió con sabiduría y dedicación. Su guía, personalidad perseverante y pasión por la educación, me inspiraron a concluir con satisfacción esta investigación.

Finalmente, quiero expresar mi sincero agradecimiento a mis amistades y a todas las personas que me brindaron su tiempo para participar en los estudios para entender, diseñar y validar la tesis; contribuyendo con valiosa información que enriqueció este trabajo.

## Resumen

En el año 2020 se declara la pandemia mundial a causa del virus COVID-19 y como medida de bioseguridad, se anunció aislamiento social cerrando centros educativos, religiosos, entre otros. De tal forma que, la virtualización de las clases facilitó a jóvenes creyentes de Lima Metropolitana destinar gran parte de su tiempo a los estudios y aislarse de actividades como la participación de movimientos católicos, afectando el bienestar mental. Como parte de la investigación se abordaron los conceptos de Diseño Sistémico, Diseño Positivo y Diseño para el cambio de comportamiento. Para poder dar apoyo a los jóvenes, se diseñaron diversas soluciones como kits y aplicativos enfocados en mejorar la calidad de vida psicológica y/o espiritual. Por otra parte, se ha rediseñado la estructura organizacional sistémica para fomentar la colaboración y comunicación. Sin embargo, en organizaciones religiosas como la católica, en las cuales participan jóvenes, se identifica una ausencia de estrategias psicosociales que ayuden a poder afrontar las adversidades del contexto. "Cuenta Conmigo" es un diseño sistémico que genera una experiencia de autoconocimiento progresivo a través de una búsqueda de paz interior por medio de la comunidad; contiene un nearable, un producto digital y un servicio personalizado de asesoría apoyado mediante una infraestructura organizacional colaborativa. Se aplicó la metodología del doble diamante a través de recopilación de información mixta. Finalmente, se concluye que el sistema "Cuenta Conmigo" genera un cambio progresivo, por medio de la comunidad, en el comportamiento y bienestar psicosocial y espiritual.

**Palabras clave:** movimiento juvenil católico, bienestar psicológico y espiritual, diseño de sistemas, diseño positivo, diseño de productos.

## **Abstract**

In the year 2020, a worldwide pandemic was declared due to the COVID-19 virus and as a biosecurity measure, social isolation was announced, closing educational and religious centers, among others. Thus, the virtualization of classes made it easier for young believers in Metropolitan Lima to devote much of their time to studies and to isolate themselves from activities such as participation in Catholic movements, affecting their mental wellbeing. As part of the research, the concepts of Systemic Design, Positive Design and Design for Behavioral Change were addressed. In order to support young people, several solutions were designed, such as kits and applications focused on improving the quality of psychological and/or spiritual life. On the other hand, the systemic organizational structure has been redesigned to foster collaboration and communication. However, in religious organizations such as the Catholic one in which young people participate, there is an absence of psychosocial strategies to help them face the adversities of the context. "Cuenta Conmigo" is a systemic design that generates an experience of progressive self-knowledge through a search for inner peace by means of the community; it contains a nearable, a digital product and a personalized counseling service supported through a collaborative organizational infrastructure. The double diamond methodology was applied through mixed information gathering. Finally, it is concluded that the "Cuenta Conmigo" system generates a progressive change, through the community, in behavior and psychosocial and spiritual well-being.

**Keywords:** catholic youth movement, psychological and spiritual wellbeing, systems design, positive design, product design

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>Introducción.....</b>	<b>1</b>
1.1. Problemática: El bienestar juvenil en épocas de pandemia .....	2
1.2. Problema Específico: “Los dilemas de un joven agustiniano” .....	6
1.3. Pregunta de investigación .....	9
1.4. Lineamientos de la investigación .....	9
<b>Antecedentes .....</b>	<b>12</b>
2.1. Marco teórico .....	13
2.1.1. Jóvenes universitarios católicos.....	13
2.1.2. Systemic Design.....	20
2.1.3. Positive Design.....	24
2.2. Estado del arte .....	32
2.2.1. Bienestar mental.....	33
2.2.2. Bienestar espiritual .....	37
2.2.3. Diseño sistémico .....	42
2.3. Brecha de innovación .....	44
2.4. Hipótesis .....	45
2.5. Objetivos general y específico .....	45
<b>Metodología .....</b>	<b>47</b>
3.1. Fase 1. Descubrir: Estudios Inductivos.....	49
3.2. Fase 2. Definir.....	53
3.3. Fase 3. Desarrollar: Estudios de Conceptualización .....	57
3.4. Fase 4. Entregar: Estudios de Validación .....	59
<b>Estrategia de Análisis .....</b>	<b>69</b>
4.1. Fase 1. Descubrir: Análisis Inductivos .....	70
4.1.1. Diagrama correlativo entre el organigrama de Communio y el mapeo de cuatro niveles de complejidad.....	70
4.1.2. Diagrama de afinidad.....	72
4.1.3. Modelado conceptual: Preocupaciones de los jóvenes .....	74
4.1.4. Árbol de problema .....	75
4.2. Fase 2. Definir: Análisis Específico.....	76

4.2.1. Diseño de persona .....	76
4.2.2. Journey map del joven beneficiario.....	76
4.2.3. Triangulación de resultados: Dilema de los jóvenes universitarios.....	79
4.2.4. Mapa de actores.....	81
4.2.5. Roles dentro de una comunidad .....	82
4.2.6. Journey map de un integrante nuevo en la comunidad.....	84
4.2.7. Journey map del servicio de director espiritual .....	85
4.2.8. Triangulación de resultados: Movimiento Communio.....	86
4.3. Fase 3. Desarrollar: Análisis de Conceptualización .....	87
4.3.1. Estrategia de conceptualización .....	87
4.3.2. Diagrama de afinidad .....	88
4.4. Fase 4. Entregar: Análisis de Validación.....	89
4.4.1. Identidad gráfica.....	89
4.4.2. Análisis de usabilidad .....	90
4.4.3. Análisis de ergonomía .....	92
4.4.4. Diagrama de afinidad .....	93
<b>Resultados y Discusión .....</b>	<b>98</b>
5.1. Versión preliminar del diseño.....	100
5.2. Versión de desarrollo del diseño.....	102
5.3. Propuesta final .....	114
5.3.1. Infraestructura organizacional.....	118
5.3.2. Producto físico: Faith.....	132
5.3.3. Producto digital.....	146
5.3.4. Servicio .....	177
5.3.5. Implementación .....	187
5.4. Discusión .....	189
<b>Conclusiones.....</b>	<b>193</b>
6.1. Recapitulación.....	194
6.2. Principal Contribución .....	195
<b>Limitaciones y Trabajo a Futuro .....</b>	<b>197</b>
7.1. Limitaciones y recomendaciones.....	198
7.2. Trabajo a Futuro.....	199
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>201</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>216</b>

Anexo 1: Cultural probe.....	216
Anexo 2: Flying on the wall .....	223
Anexo 3: Workshop.....	225
Anexo 4: Validación del usabilidad del aplicativo .....	228
Anexo 5: Journey map: Proceso de ingreso de un integrante nuevo .....	248
Anexo 6: Book para la comunidad.....	249
Anexo 7: Book para el asesor .....	252
Anexo 8: Service blueprint de la comunidad.....	255
Anexo 9: Service blueprint de la actividad diaria .....	258
Anexo 10: Planos de Faith .....	259
Anexo 11: Ficha técnica de merchadising .....	268
Anexo 12: Service blueprint del servicio de acompañamiento espiritual .....	271



## LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Cultural probe con jóvenes universitarios católicos .....	50
Tabla 2: Entrevistas a especialistas para comprender a los jóvenes universitarios católicos.....	52
Tabla 3: Focus group con la comunidad “A” .....	53
Tabla 4: Entrevista a especialistas para comprender a los jóvenes beneficiarios .....	54
Tabla 5: Entrevista a usuarios beneficiarios para definir el problema específico .....	55
Tabla 6: Herramienta para comprender las interacciones universitarias .....	56
Tabla 7: Especialistas entrevistados para conceptualización del sistema .....	58
Tabla 8: Validación de identidad de Cuenta Conmigo .....	59
Tabla 9: Usuarios beneficiarios entrevistados para la primera validación de Faith .....	60
Tabla 10: Usuarios beneficiarios entrevistados para la validación.....	62
Tabla 11: Especialistas entrevistados para la validación .....	64
Tabla 12: Herramientas utilizadas para la validación .....	65
Tabla 13: Áreas e insights identificados en base a estudios inductivos .....	73
Tabla 14: Resultados de identidad Cuenta Conmigo .....	89
Tabla 15: Listado de componentes electrónicos .....	134

## LISTA DE FIGURAS

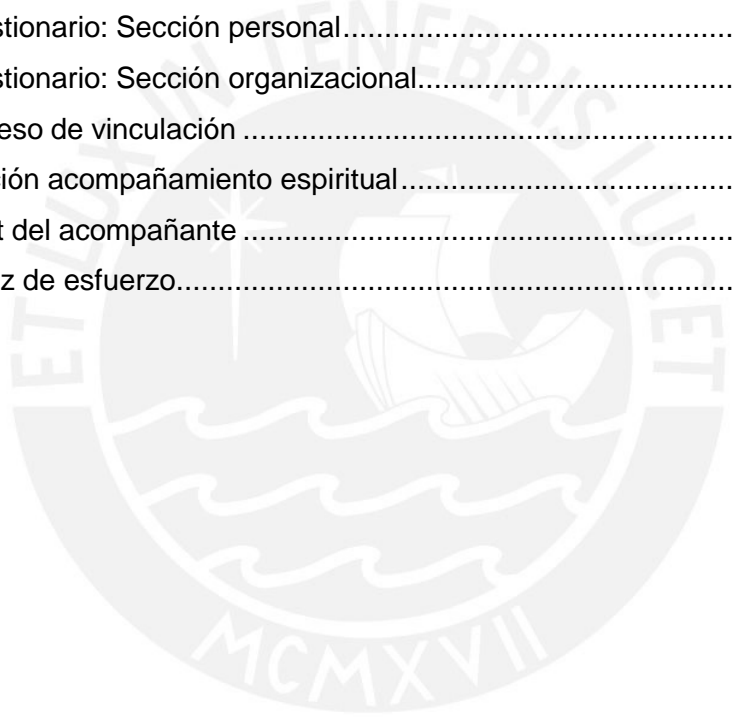
Figura 1: Evento Communio, 2017.....	4
Figura 2: Organigrama base para Communio .....	5
Figura 3: Organigrama base para Communio .....	6
Figura 4: Dilemas de los jóvenes en el ámbito personal .....	8
Figura 5: Dilemas de los jóvenes en el ámbito social.....	8
Figura 6: Lineamientos adaptados al desarrollo de la investigación .....	10
Figura 7: 16 ítems de la Experiencia Espiritual Diaria.....	19
Figura 8: Mapeo de cuatro niveles de complejidad en el diseño sistémico .....	22
Figura 9: Los tres componentes del Positive Design .....	26
Figura 10: Estrategia para el diseño de dilemas.....	27
Figura 11: Niveles de interconexión entre dilemas personales y sociales .....	28
Figura 12: Gráfico emocional correlativo entre el aumento o disminución del reto o habilidades .....	29
Figura 13: 12 Actividades para mejorar la felicidad .....	30
Figura 14: Estigmas de la crucifixión de Jesús .....	31
Figura 15: Diagrama de Venn - Interrelación de propuestas del estado del arte .....	33
Figura 16: Imágenes de las pantallas y funciones principales del servicio .....	34
Figura 17: Uso del wearable y pantalla principal del aplicativo en funcionamiento.....	35
Figura 18: Modelo WIJ para ayudar a salir a los jóvenes.....	36
Figura 19 Pantallas principales del aplicativo .....	37
Figura 20: Pantallas principales de Hallow .....	39
Figura 21: Vista frontal del diseño de SanTo.....	40
Figura 22: Pantallas del aplicativo donde se acompaña en el proceso del ritual .....	41
Figura 23: Misión de BNI.....	42
Figura 24: Análisis de adaptación de Learning pods .....	43
Figura 25: Modelo del doble diamante .....	49
Figura 26: Material utilizado para el cultural probe .....	51
Figura 27: Flying on the wall .....	57
Figura 28: Material utilizado para conceptualizar con expertos.....	59
Figura 29: Video y storytelling como material de apoyo.....	61
Figura 30: Material utilizado para la validar con usuarios beneficiarios.....	63

Figura 31: Material utilizado para la validar con expertos .....	64
Figura 32: Validación de usabilidad del aplicativo .....	67
Figura 33: Medida de la manos femeninas con percentil 5 .....	68
Figura 34: Estrategia de análisis aplicada en el Doble Diamante.....	70
Figura 35: Adaptación correlativa entre el organigrama de Communio y el mapeo de cuatro niveles de complejidad en el diseño sistémico.....	71
Figura 36: Diagrama de afinidad .....	72
Figura 37: Gigamap sobre la preocupación de los jóvenes.....	74
Figura 38: Árbol de problemas de los jóvenes universitarios .....	75
Figura 39: Diseño de persona .....	76
Figura 40: Journey map del joven universitario .....	77
Figura 41: Flujo emocional durante el ciclo semanal .....	78
Figura 42: Flujo emocional durante un ciclo universitario .....	78
Figura 43: Árbol del problema con los dilemas .....	79
Figura 44: Ámbito personal .....	80
Figura 45: Ámbito social.....	81
Figura 46: Mapa de actores .....	82
Figura 47: Roles dentro de una comunidad.....	83
Figura 48: Journey map del proceso de ingreso de un integrante nuevo .....	85
Figura 49: Journey map del servicio de director espiritual .....	86
Figura 50: Triangulación de resultados: Communio.....	87
Figura 51: Moodboard del significado de fe.....	88
Figura 52: Moodboard del significado de fe.....	88
Figura 53: Usabilidad: Creación de cuenta.....	90
Figura 54: Usabilidad: Ver perfil de un integrante .....	91
Figura 55: Usabilidad: Sección de Faith .....	91
Figura 56: Usabilidad: Proceso de registro de solicitud del servicio .....	92
Figura 57: Ergonomía .....	93
Figura 58: Diagrama de afinidad: Validación de la coordinación .....	94
Figura 59: Diagrama de afinidad: Validación del buddy .....	94
Figura 60: Diagrama de afinidad: Validación de Faith.....	95
Figura 61: Diagrama de afinidad: Validación del aplicativo, parte 1 .....	96
Figura 62: Diagrama de afinidad: Validación del aplicativo, parte 2 .....	96
Figura 63: Diagrama de afinidad: Validación del servicio .....	97

Figura 64: Versión 1: Ideación de los productos.....	100
Figura 65: Versión1: Planteamiento de usabilidad del kit.....	101
Figura 66: Elementos para el logo .....	102
Figura 67: Bocetos de logotipo .....	103
Figura 68: Planteamiento de la infraestructura.....	104
Figura 69: Evolución de prototipo en plasticera.....	105
Figura 70: Evolución de prototipo en impresión 3D.....	107
Figura 71: Prueba de tolerancias .....	108
Figura 72: Testeo de espesor y transparencia.....	109
Figura 73: Testeo de translucidez .....	110
Figura 74: Impresión de prueba 7 con muestra 5 y 6 de transparencia .....	110
Figura 75: Versión inicial: Esquema de aplicativo.....	111
Figura 76: Wireframe: Esquema de aplicativo en baja fidelidad .....	112
Figura 77: Mediana-baja fidelidad.....	113
Figura 78: Planteamiento de books.....	114
Figura 79: Modelado: Sistema de Cuenta Conmigo.....	115
Figura 80: Modelado consolidado: Relación propuesta, dilemas y actores.....	116
Figura 81: Imagotipo Cuenta Conmigo.....	117
Figura 82: Significado del isotipo .....	118
Figura 83: Modelo de gestión de una comunidad de Cuenta Conmigo.....	119
Figura 84: Funciones de los jóvenes de la coordinación .....	122
Figura 85: Buddy: Perfil y funciones.....	123
Figura 86: Asesor de comunidad: Perfil y funciones.....	124
Figura 87: Perfil de comunidad: Acceso de coordinación .....	125
Figura 88: Booklet para las comunidades: Coordinación.....	127
Figura 89: Booklet para las comunidades: Buddy .....	128
Figura 90: Booklet para los asesores.....	128
Figura 91: Service blueprint de la comunidad .....	129
Figura 92: Service blueprint de la actividad diaria .....	131
Figura 93: Faith.....	133
Figura 94: Circuito eléctrico .....	134
Figura 95: Evolución de prototipo en impresión 3D Resina .....	136
Figura 96: Faith explosiva .....	136
Figura 97: Encaje con piezas electrónicas .....	137

Figura 98: Prueba de testeo de luz. ....	137
Figura 99: Proceso de activación de Faith. ....	138
Figura 100: Faith perfiles. ....	139
Figura 101: Faith con luces cálidas.....	140
Figura 102: Faith con luces de colores.....	141
Figura 103: Paleta de color. ....	141
Figura 104: Interacción. ....	142
Figura 105: Contexto personal. ....	143
Figura 106: Contexto social. ....	144
Figura 107: Packaging: Bolsa, empaque y cable. ....	145
Figura 108: Packaging: Folleto de faith.....	145
Figura 109: Aplicativo Cuenta Conmigo.....	146
Figura 110: Sitemap del front del aplicativo.....	148
Figura 111: Sitemap del front para usuarios con roles.....	149
Figura 112: Tipografía. ....	150
Figura 113: Paleta de color. ....	151
Figura 114: Componentes vista general.....	152
Figura 115: Botones.....	153
Figura 116: Inputs. ....	154
Figura 117: Shadows. ....	155
Figura 118: Calendario.....	155
Figura 119: Cards. ....	156
Figura 120: Pop up. ....	157
Figura 121: Música. ....	157
Figura 122: Animaciones. ....	158
Figura 123: Heurística 1 y 2. ....	160
Figura 124: Heurística 3 y 4. ....	161
Figura 125: Heurística 5 y 6. ....	162
Figura 126: Heurística 7 y 8. ....	163
Figura 127: Heurística 9 y 10. ....	164
Figura 128: Proceso de registro y onboarding.....	165
Figura 129: Sección Home.....	165
Figura 130: Configuración.....	167
Figura 131: Sección Eventos. ....	168

Figura 132: Sección Comunidad.....	169
Figura 133: Sección Faith .....	170
Figura 134: Modos de Faith .....	171
Figura 135: Sección servicio .....	172
Figura 136: Home y configuración para roles asignados.....	173
Figura 137: Creación de un evento .....	174
Figura 138: Sección de comunidad para la coordinación .....	175
Figura 139: Prototipo del aplicativo .....	176
Figura 140: Acompañante espiritual: Perfil y funciones.....	178
Figura 141: Service blueprint del servicio de acompañamiento espiritual.....	180
Figura 142: Cuestionario: Sección personal.....	181
Figura 143: Cuestionario: Sección organizacional.....	183
Figura 144: Proceso de vinculación .....	184
Figura 145: Sección acompañamiento espiritual.....	185
Figura 146: Front del acompañante .....	186
Figura 147: Matriz de esfuerzo.....	188



## GLOSARIO

El presente glosario define las terminologías empleadas en el proyecto: Cuenta Conmigo. Sistema Comunitario Físico – Virtual para el Bienestar Emocional y Espiritual de miembros de 17 a 22 años de un Movimiento Juvenil Católico en Lima Metropolitana

### *Asesor espiritual*

Labor de dar consejo, guía o enseñanza la palabra de Dios; luz para alguna situación que debe estar pasando en su vida espiritual.

### *Espiritualidad*

Relación que tiene el espíritu del ser humano (alma) con el espíritu de Dios y con el Espíritu Santo.

### *Frontend*

Interacción del aplicativo con la que el usuario va a tener contacto directo.

### *Nearable*

Biosensores que procesan información a computadoras y smartphones transmitido mediante bluetooth

### *Psicólogo*

Enfocado a conocer, desarrollar, sanar pensamientos, emociones e historia personal encargándose de velar por la psique humana.

### *Usuarios beneficiarios.*

Personas más afectadas dentro del problema específico y para las que se diseña de forma directa. Miembros de 17 a 22 años de un Movimiento Juvenil Católico en Lima Metropolitana.

### *Vida espiritual*

Relación que una persona tiene con Dios que incluye una vida de oración, hasta problemas éticos o morales que quiere resolver desde un punto de vista de la fe.

### *Virtud moral de la templanza*

Disfrutar de cada cosa en su orden y no excederse y hasta el punto que termine haciéndose daño.

# **Capítulo 1:**

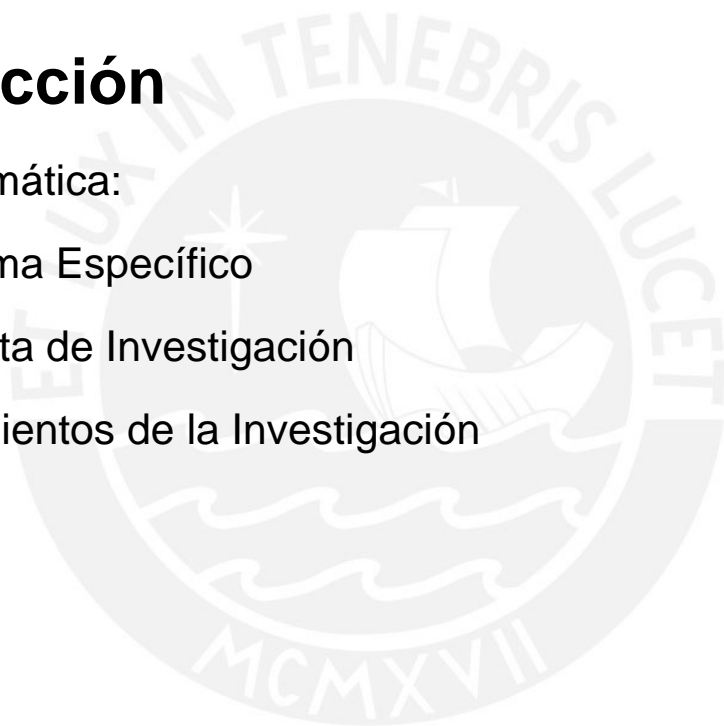
## **Introducción**

1.1. Problemática:

1.2. Problema Específico

1.3. Pregunta de Investigación

1.4. Lineamientos de la Investigación



# Capítulo 1. Introducción

## 1.1. Problemática: El bienestar juvenil en épocas de pandemia

La autoestima es el pilar de desarrollo de una personalidad, debido a lo cual el entorno, la socialización y las creencias son la base que no solo se verá reflejada en el individuo, sino también en la sociedad misma. En el 2019, los jóvenes pasaban la mayor parte de su vida entre el estudio intenso, madrugar, salir a bailar, pasear, visitar a amigos y participar en espacios espirituales a manera de reflexión, en momentos de estrés y relajación, lo que reflejaba un atenuante manejo de equilibrio emocional. Ipsos Group S.A. evidencia dicha argumentación mediante una encuesta a la población juvenil peruana donde se demostraban elevados índices de preocupación sobre el ámbito educativo (47%); no obstante, ello era balanceado por una vida social activa (43%) y continua (Ipsos, 2019).

Entre el 2019 y 2020, el bienestar emocional y espiritual de los jóvenes demostraba una inestabilidad la cual iba ascendiendo. Ello, a partir de abril del 2020, se ve acrecentado exponencialmente por la declaración del Estado de Emergencia Nacional, generado por la propagación del COVID-19 (Organización Panamericana de la Salud, 2021). La pandemia traía consigo no sólo una terrible enfermedad, sino también aislamiento, por ende pérdida de contacto y afectación en el desarrollo académico. Ocasionando un impacto más fuerte en los adultos jóvenes que en generaciones de edad avanzada; originando problemas físico-mentales, como dificultad para dormir (60%), baja energía (50%), ansiedad (40%), desinterés (23%) y problemas cognitivos (22%) (Antiporta et al. 2021; Favara et al., 2021; Krüger-Malpartida et al, 2020).

Tomando en consideración lo arriba mencionado, se sostiene que antes de la pandemia los jóvenes entre los 17 a 22 años ya experimentaban un proceso emocional complicado, dificultad que se podía sobrellevar con recursos distractores, en su mayoría sociales, los cuales entre el 2020 y 2021 se vieron limitados. Afectando a diversos círculos sociales como espacios juveniles religiosos, donde los jóvenes, a pesar de sus esfuerzos por continuar, el calendario anual de actividades y eventos colectivos fueron cancelados por la magnitud del contexto. Como una solución alterna para seguir en contacto se hicieron reuniones virtuales mediante plataformas como Google Meet, Instagram y Facebook; en este último se transmitían las misas parroquiales (Da Silva, 2022).

Aun cuando algunos universitarios peruanos (20.9%) lograron adecuarse a la realidad y desarrollar un equilibrio de estrés (Fernandez, 2023). Individualmente e internamente empezaron a desmotivarse, sentirse solos y aislarse por más que vivieran acompañados de sus familiares o amigos (47%); sintiendo que nadie aparte de su familia se preocupaban por ellos (38%) (Sprintide, 2021). Quedando así escasas maneras de poder desahogarse, dando paso a que el 60.2% de los jóvenes sienta un alto nivel de estrés, afectando su salud mental (Fernandez, 2023).

### **Movimiento Juvenil Católico: Communio**

Communio<sup>1</sup> es una organización juvenil fundada hace más de 20 años por la orden Agustina. Consolidada como un espacio comunitario, de fraternización y formación espiritual para jóvenes católicos peruanos. Centrada en las enseñanzas de San Agustín tiene como pilares católicos principales la interioridad, comunidad y apostolado (Agustinos, 2022). Este carisma se explica en actividades de reflexión personal, convivencias, retiros espirituales, celebraciones religiosas y acción social; y busca principalmente, mediante el camino comunitario, poder fortalecer el camino de fe en los jóvenes<sup>2</sup> (ver figura 1).

---

<sup>1</sup> Movimiento juvenil de la Orden de San Agustín en Perú

<sup>2</sup> Extraído mediante triangulación de entrevistas a frailes y jóvenes de Communio.

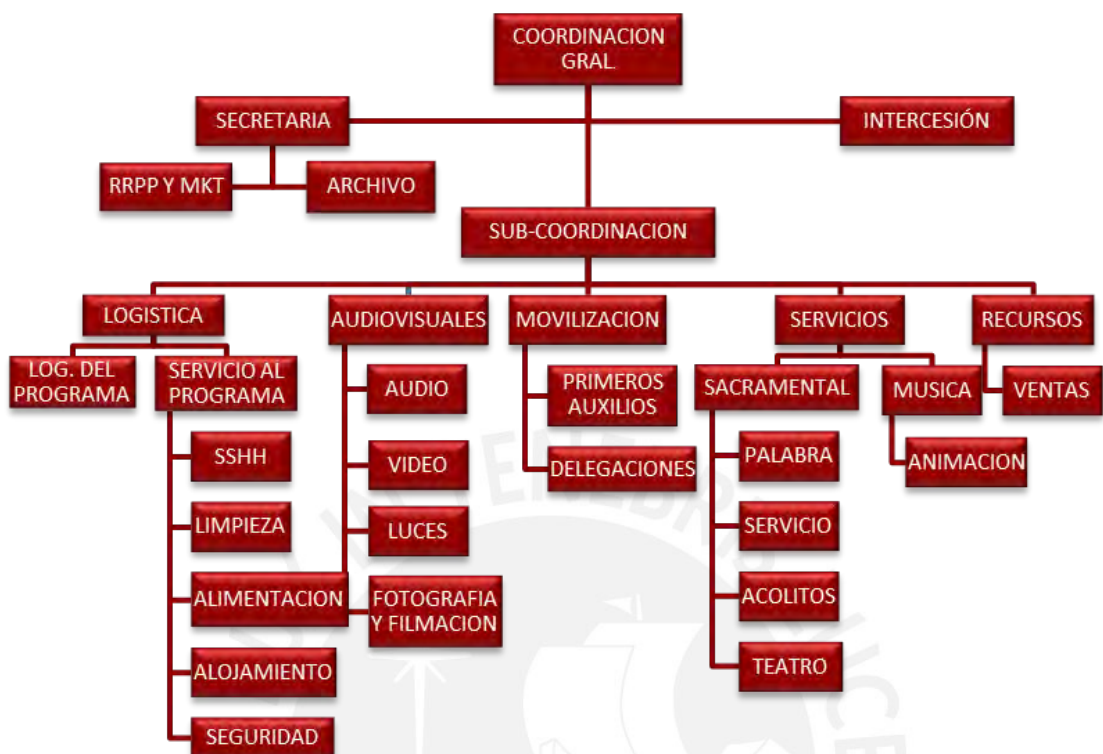
**Figura 1:** Evento Communio, 2017



Nota 1. Adaptado de: Communio Perú [Imagen] [Actualización de estado], 2017, por: Facebook. (<https://www.facebook.com/communio.peru/photos/pb.100076062397950.-2207520000/1407428682698007/?type=3>)

Al establecerse como un movimiento nacional, tiene sedes distribuidas en diferentes parroquias y colegios de Lima, 4; Cusco, 1; Chiclayo, 1; y Apurímac, 1; teniendo un total de 7 sedes a nivel nacional. Desde sus inicios, la convivencia comunitaria ha sido guiada por frailes asignados a las diversas sedes, donde dentro de sus funciones parroquiales está apoyar a los movimientos y jóvenes con años de experiencia en Communio (Agustinos, 2022). Asimismo, cada departamento opera según sus necesidades y recursos, pero bajo los mismos lineamientos y objetivos organizacionales (ver figura 2).

**Figura 2:** Organigrama base para Communio



*Nota 1.* Esquema organizacional que se emplea para la estructura del Movimiento Juvenil Communio, tanto en uso diario como en eventos masivos. Todos los cargos son voluntarios y ejecutados por los mismos integrantes de diversas comunidades que son de diversas sedes y edades.

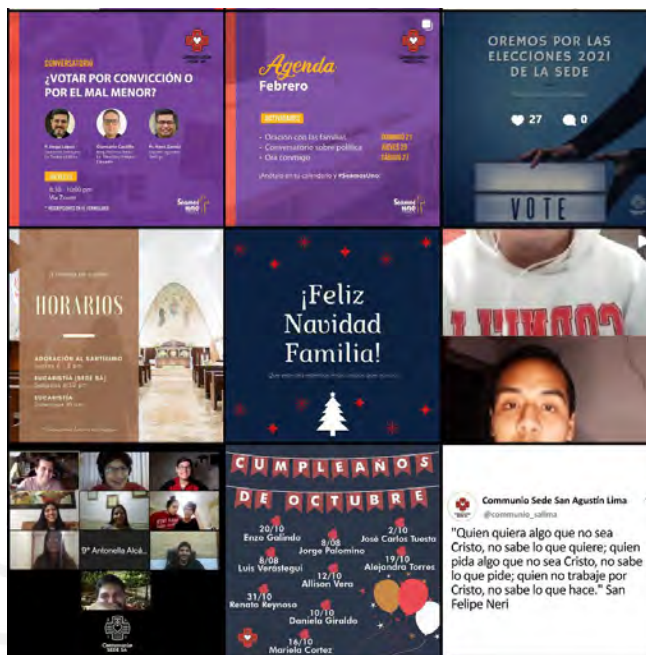
*Nota 2.* Adaptado de: Organigrama [Imagen], 2021, por: Communio. Documento constituciones.

Sin embargo, en los últimos años, desde antes de la pandemia, se presentaban dificultades como la disminución de comunicación entre sedes, afectando la confraternidad y efectividad, pocos jóvenes mayores capacitados que puedan aportar en la formación de nuevas comunidades y el descenso de participación general de los más jóvenes<sup>3</sup>. Con la llegada de la pandemia y el aislamiento social, no estuvieron exentos de las medidas previamente mencionadas, como cancelar eventos, reuniones comunitarias y retiros, todos presenciales. Aunque se cambiaron por medios de comunicación digitales, no se logró reemplazar en su totalidad la experiencia vivencial que se brindaba , sumado

<sup>3</sup> Identificados por medio de una entrevista con Fray Paulo, director de Communio

al desánimo colectivo; afectó directamente la participación general dentro de la organización (ver figura 3).

**Figura 3:** Organigrama base para Communio



Nota 1. Adaptado de: Communio Sede San Agustín Lima [Página de Instagram], s.f., por: Instagram. ([https://www.instagram.com/communio\\_salima/](https://www.instagram.com/communio_salima/))

## 1.2. Problema Específico: “Los dilemas de un joven agustiniano”

Con dirección a comprender el nivel de impacto de la fe en la vida cotidiana y el bienestar emocional durante la pandemia, se realizaron probetas culturales a 9 jóvenes católicos. Con ello, se comprendió la importancia de definir un carisma católico<sup>4</sup> y cómo influye este en la forma de vivir. Dentro del previo estudio, 5 participantes pertenecían al mismo movimiento juvenil, por lo cual se contactó al representante del movimiento Communio, donde se tuvo una visión sobre la situación del movimiento. Se enfatiza que los pilares agustinos previamente citados estaban en sintonía teórica con los principios

<sup>4</sup> Según Fray Gustavo, el Carisma Católico es entendido como la fe la nos acompaña y nos acoge (2001)

de los jóvenes. Sin embargo; en la práctica, factores como el distanciamiento social, la falta de participación activa, la necesidad de un plan estratégico,<sup>5</sup> sumándole a ello una alta dedicación a los estudios, ocasionó efectos negativos en el bienestar, entre las que se incluyen el estrés y la depresión, lo que provocó el distanciamiento de la virtud moral de la templanza de acuerdo con la Iglesia Católica (2012) que a un nivel personal puede ser definido como los dilemas de velar por su calidad de vida que repercute en la integración de su comunidad<sup>6</sup>.

Para poder comprender en su totalidad la relación de los jóvenes con su bienestar emocional y espiritual, se llevaron a cabo entrevistas con 5 participantes del movimiento. Triangulando toda la información recopilada, se logró comprender que los jóvenes pasan por dos dilemas distribuidos en lo personal y social. En el primer ámbito, son conscientes de vivir en una vida “complicada”, donde eligen caminos complejos o exhaustivos que afectan su desempeño y autopercepción, como, por ejemplo, sobreexigirse física y mentalmente para cumplir sus altas expectativas académicas, dejando a un lado sus aspiraciones por desarrollarse integralmente y disfrutar de su juventud. A su vez, al ver cómo amigos de la comunidad católica se ven tranquilos y activos dentro de la iglesia, desean poder crecer personalmente y poder encontrar el balance. Si bien conocen recursos que pueden ayudarlos, ello implicaría desligarse de su forma de vida actual, lo cual no quieren ni pueden mentalmente (ver figura 4). En el segundo dilema, no se puede desligar de actitudes y pensamientos perjudiciales, haciendo que perciba una separación emocional de su comunidad, disminuyendo los vínculos de amistad. Ejemplificándolo. sería: seguir en casa realizando sus actividades de manera aislada como estudiar, en lugar de participar en momentos de socialización, lo cual brindaría la distracción mental necesaria para la estabilidad psicosocial (ver figura 5).

---

<sup>5</sup> Identificados por medio de una entrevista con Fray Paulo, director de Comunio

<sup>6</sup> Identificados por medio de una entrevista con Fray Gustavo, experto en asesorías espirituales juveniles

**Figura 4:** Dilemas de los jóvenes en el ámbito personal.



*Nota.* Elaboración propia

*Nota 2.* El autor consigna en esta imagen un valor superficial de lo que significa ganar o perder y lo transmite como tal: continuar su vida como siempre.

*Nota 3.* Para una explicación profunda del cuadro ir al capítulo 4: Estrategía de análisis en el 4.2.3.: Dilema de los jóvenes.

**Figura 5:** Dilemas de los jóvenes en el ámbito social



*Nota.* Elaboración propia

*Nota 2.* El cuestionamiento frente a un dilema sobre el sentido del deber o la socialización lleva a los jóvenes a optar por la respuesta más cómoda según sus perspectivas.

*Nota 3.* Para una explicación profunda del cuadro ir al capítulo 4: Estrategía de análisis en el 4.2.3.: Dilema de los jóvenes.

### 1.3 Pregunta de investigación

En base al problema específico identificado, se realiza la siguiente pregunta de investigación:

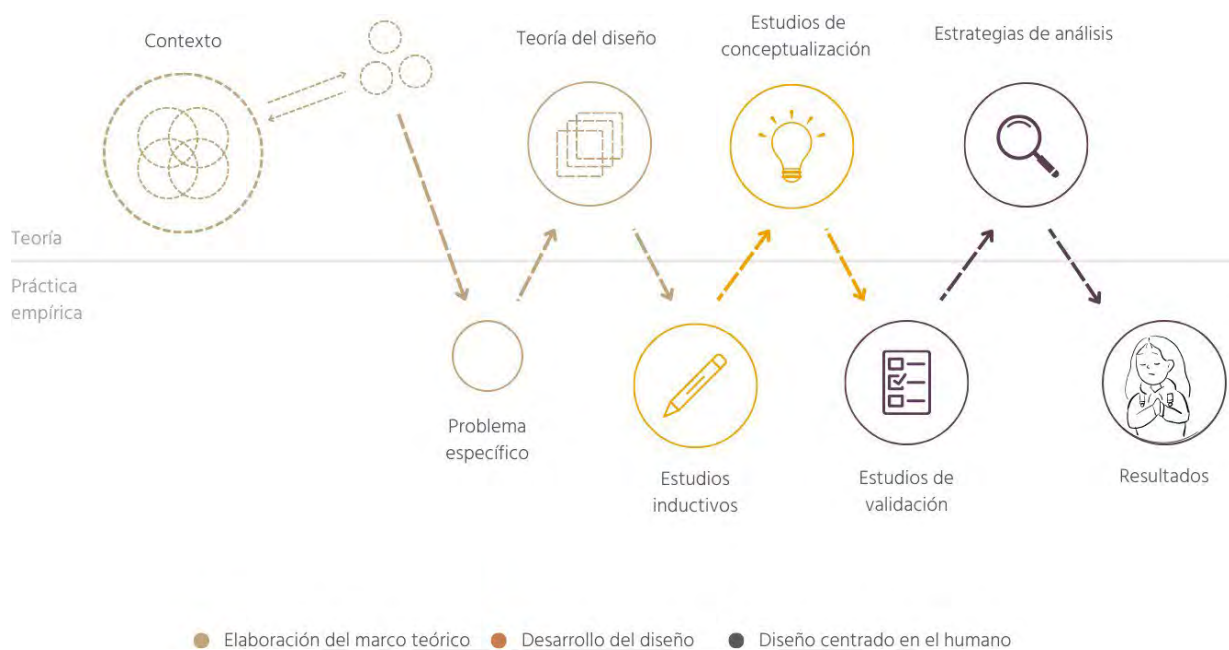
*¿Cómo a través del diseño de un sistema comunitario juvenil católico se puede ofrecer bienestar emocional y espiritual a jóvenes de entre 17 y 22 años, afectados por los dilemas comodidad versus crecimiento personal y el sentido del deber versus socialización?*

### 1.4 Lineamientos de la investigación

El objetivo de esta investigación es brindar a los lectores un panorama sobre la diversidad de problemas que pueden presentarse ante un joven que profese una religión y la manera como el diseño puede intervenir ante esta situación.

El enfoque de este trabajo hace que el diseño pueda brindar soluciones como: *incentivar y facilitar no solo a los mismos jóvenes, tal como se menciona en la tesis, sino a los diseñadores mismos a darse cuenta de la oportunidad de desarrollo dentro de este campo.* En el transcurso de la tesis, existe una alternancia entre lo teórico y la práctica empírica, enfatizando así tres elementos clave: (1) elaboración del marco teórico, (2) desarrollo del diseño y (3) diseño centrado en el humano, este último concluye con la solución creativa al problema priorizando al usuario. El siguiente gráfico usa como modelo el Crossing Cultural Chance de Van Boeijen, (2015), donde el autor da pie a una mejor interpretación de investigaciones (ver figura 6).

**Figura 6:** Lineamientos adaptados al desarrollo de la investigación



*Nota.* Elaboración propia

El capítulo 1 sitúa el contexto y el problema específico de forma sintetizada, la cual origina la pregunta de investigación y termina con los lineamientos a seguir.

El capítulo 2 expone los antecedentes principales afines al proyecto, exponiendo la situación actual de la investigación además de las teorías de diseño. Continuando con la triangulación de diseños previos para dar como resultante la presentación y propuesta tanto del proyecto como de sus objetivos.

El capítulo 3 explica y desarrolla las metodologías aplicadas y estudios ejecutados, los cuales se dividen en cuatro secciones: la fase 1, los estudios inductivos, los cuales se enfocan en descubrir y recopilar la información del contexto general; continuado por la fase 2, donde se define precisamente hacia dónde se enfocará el proyecto en solucionar; la fase 3: los estudios de conceptualización, donde se concreta y

se vuelve tangible; culminando con la fase 4: los estudios de validación, donde la propuesta se complementa mediante una constante participación de usuarios.

El capítulo 4 presenta de forma descriptiva gráficos con los resultados de las estrategias con las que se analizó la información durante el proceso.

El capítulo 5 desarrolla las fases por las cuales la investigación fue tornándose tanto descriptiva como ilustrativa. Concluyendo con la presentación final del sistema, desarrollado en tres subpartes que necesitan funcionar de manera cohesiva.



# Capítulo 2:

## Antecedentes

### 2.1. Marco teórico

2.1.1. Jóvenes Universitarios Católicos

2.1.2. Systemic Design

2.1.3. Positive Design

### 2.2. Estado del arte

2.2.1. Bienestar mental

2.2.2. Bienestar espiritual

2.2.3. Diseño sistémico

### 2.3. Brecha de innovación

### 2.4. Hipótesis

### 2.5. Objetivos general y específico

## Capítulo 2. Antecedentes

### 2.1. Marco teórico

Para mejorar la comprensión del problema específico, esta se asoció en tres categorías de análisis: **el joven católico universitario**, el cual se centra en el análisis de su persona; **Systemic Design**, que conjuga todas las aristas mediante una solución holística que repercute en un cambio sociocultural; por último **Positive Design**, que formula un diseño que se adapte a las circunstancias, generando un cambio consciente y consistente, además desde el enfoque del diseño, analiza y propone soluciones para los dilemas humanos (ver figura 4). Estos están basados en cuatro áreas de estudio: psicología, catolicismo, sociología y diseño.

#### 2.1.1. Jóvenes universitarios católicos

El público con el cual se trabajará se enfoca en jóvenes entre 17 y 22 años. Este rango etario comparte características con el de juventud tardía propuesto por Papalia y Feldman (2010), el cual aborda las edades de entre 18 y 24 años, distinguidas por ser maduras respecto al crecimiento y desarrollo psicológico, pero inexpertas en el “mundo adulto”. Son personas jóvenes insertadas en una etapa de transición, pasando de la dependencia de la propia niñez a la independencia que caracteriza a la adultez (Sepúlveda, 2013).

La etapa de la adolescencia es un periodo que depende del desarrollo de factores personales, sociales e históricos (Mikkelsen, 2011). En los personales, Caballero (2013)

indica que una variable es el temperamento, el cual desarrolla perfiles acerca de cómo enfrentar a los estresores, entre ellos tenemos a:

- Los evasivos, que son los más propensos a esquivar circunstancias complejas y estresantes.
- Los serenos, buscan equilibrar y sobrellevar el estrés mediante recursos y actividades para la autorregulación emocional.
- Los autosuficientes, quienes se identifican como personas que prefieren lidiar con sus problemas por sí mismos sin pedir ayudas o tener una red de apoyo.

El contacto con los factores descritos se observa intercedido por la necesidad de adaptación a la etapa de educación universitaria, la cual, según Santrock (2006) “implica el tránsito a un sistema diferente, más impersonal y donde se les presentan nuevas responsabilidades y exigencias” (como se citó en Mikkelsen, 2009, p.2). La flexibilidad y adaptabilidad a las demandas académicas universitarias forman parte del proceso del desarrollo personal (Boullosa, 2013; Dhanalakshmi, 2015). Es en este período propio en el que tienen que enfrentar preocupaciones relacionadas con los cambios internos que la misma etapa que están pasando les solicita, así como a las exigencias externas particulares del entorno (Mikkelsen, 2009).

Dentro de lo expuesto, una dimensión personal que se ve afectada es la salud. Mikkelsen (2019) indica que el desarrollo de momentos tensos o intranquilos de la etapa previamente descrita, si es que no se manejan de manera adecuada, pueden ser causantes de desequilibrio en su salud y bienestar como estudiantes. Asimismo, adentrarse en la participación de nuevas experiencias y la formación ideológica y conductual en diferentes áreas, como lo son el trabajo, el amor, las percepciones sobre el

mundo, todas ellas con un objetivo de formación de la propia identidad, pueden resultar ejercicios nocivos para la salud (Arnett, 2007; Becerra, 2013).

Con lo escrito, resulta de vital importancia para el presente trabajo, el estudio de las diferentes dimensiones que configuran el rango de edad escogido. Es gracias a su estudio que la construcción de la identidad personal se desarrolla de manera adecuada, así como también sucede con las metas y el propósito de vida de cada estudiante. (Arnett, 2007; Consorcio de Universidades, 2013).

### **Jóvenes con estrés**

El estrés es una variable que tiene una relevancia e influencia significativa en los jóvenes del grupo de edad seleccionado. Esta se configura como una respuesta adaptativa y dirigida a garantizar la sobrevivencia en momentos desafiantes; para ello, se vale de procesos biológicos y psicológicos suplementariamente correlacionados (Gunnar & Quevedo, 2007). Debido a esta caracterización, y en base a su vínculo con la aparición de diversos padecimientos, el estrés se viene estudiando de manera constante en la actualidad (Perea, Téllez, González, y Luis, 2017). Según el psicólogo Barraza (2007) define el estrés académico como una consecuencia de sobrecarga de demandas que el estudiante considera como estresores produciendo un desequilibrio sistémico nervioso, manifestándose por medio de síntomas físicos o mentales.

Entonces, el estrés universitario es una sumatoria entre el desarrollo cognitivo y afectivo que permite al estudiante identificar las repercusiones que le generan los estresores (García Muñoz, 1999), sean tareas, exámenes, exposiciones, presión familiar, entre otros. Manifestándose y repercutiendo en el bienestar físico y psicológico de las personas (López Martínez et al., 2017). Como ejemplo, el estudio cuantitativo acerca de

“Religiosidad, Espiritualidad y Estrés Académico en estudiantes universitarios de Lima” demuestra que, de los participantes de la investigación, “el 50% reporta un grado de intensidad de estrés académico “medio” (medido a través del nivel de preocupación o nerviosismo), mientras que el 30.8% reporta un nivel “medianamente alto” (Tovar, 2019, p.21).

La respuesta que significa el estrés es observada en cómo los jóvenes realizan esfuerzos para confrontar la problemática que significa, la cual se presenta como una estrategia no productiva que está relacionada a temerle al futuro (Figuroa et al., 2005 y Martínez y Morote, 2001). El estudio realizado por Mikkelsen identifica que la principal preocupación juvenil son los estudios, a estos le sigue la inquietud por el futuro. El ámbito académico representa un 60.6% de la preocupación en los jóvenes, mientras que el futuro, de tipo laboral, vocacional y profesional, un 20.8% de la muestra (2009). La muestra del estudio presentó a participantes con bastantes expectativas en relación a cómo sería su desempeño universitario, presentando un perfil de jóvenes que desean lograr mayores éxitos de los que tienen actualmente, teniendo como resultado una satisfacción menor en esta área (Mikkelsen, 2009).

El estrés también influye en el desarrollo de temas personales, tanto de carácter psicológico como emocional. En el estudio de Mikkelsen, utilizado y descrito previamente, se identifica que 17.2% de los jóvenes participantes se preocupa por aspectos asociados a la tristeza, ansiedades, preocupaciones y dilemas emocionales (2019), los cuales, en base al estudio de Vera, si son abordados de una manera desproporcionada, podrían ocasionar una serie de trastornos como la ansiedad, la depresión y el estrés (2006). Son los mismos adolescentes quienes presentan un bajo bienestar psicológico, debido a que “emplean estrategias pasivas como: autoinculparse, reservarlo para sí, ignorar el

problema, reducción de la tensión y falta de afrontamiento” (Mikkelsen, 2019, p.15). Además de estas estrategias, el estrés también produce correlaciones negativas entre la satisfacción con la vida y la falta de afrontamiento; asimismo, la falta de capacidad personal de resolver de problemas, expresándose el malestar ocasionado mediante síntomas psicósomáticos, genera una tendencia pesimista acerca de la vida (Martínez, Reyes, García & González, 2006).

### **Regulación emocional**

Para la problemática previamente explicada acerca del estrés, resulta fundamental reconocer el trabajo de la práctica religiosa como posible amortiguador, el cual es la razón que impulsa a la ejecución del presente trabajo. Varas (2013), en su exploración, indica que existen líneas de investigación donde se evidencia esta función de la práctica religiosa como soporte del estrés.

Esta característica se relaciona con la propuesta que describe al yoga y a la meditación como actividades capaces de disminuir el nivel de tensión en universitarios (Daryani, 2015; Greeson, et al., 2015). De manera específica acerca de la religiosidad y su función como instrumento de resistencia frente al estrés, esta puede trabajar como un soporte que disminuya el impacto del estresor, ya que se relaciona con un sistema de apoyo social, de crecimiento de la autoconfianza o de sensación de maestría, (Pargament & Park, 2019). Dentro del mismo estudio de Tovar, se encontró a la religiosidad como una herramienta para enfrentar a los estresores, hallándose significativas diferencias según la religiosidad de los participantes en relación a su facultad de estudios (2019).

Para ahondar más en el fenómeno de la religiosidad, existen discusiones de diferentes autores acerca de cómo puede manifestarse. Por un lado, existe la propuesta

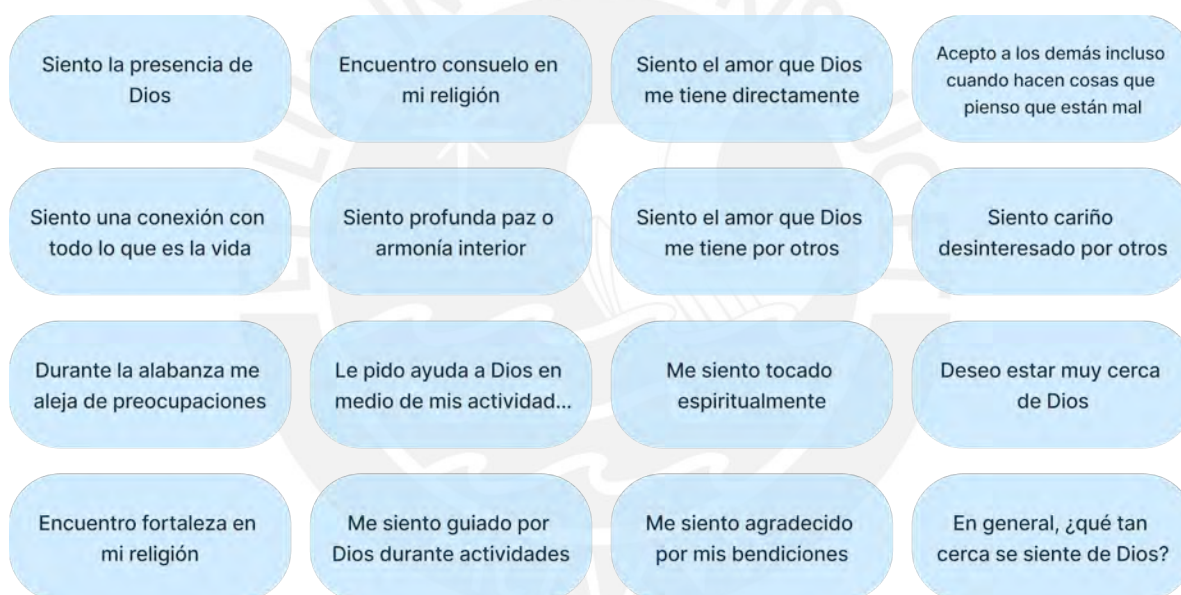
de una religión funcional, la cual funciona como recurso que satisface las necesidades, como principio de integración individual y social; y la religiosidad como vivencia de encuentro entre el individuo con una realidad trascendental (Ávila, 2003). Por otro lado, se puede concebir a la práctica de la religión desde dos estilos de afrontamiento, uno que se enfoca en la emoción y el otro en el problema. En el aspecto emocional, la religiosidad colabora en el desenvolvimiento de sentimientos positivos como agradecimiento y el perdón en situaciones de enfrentamiento con detonadores de ansiedad mientras que disminuye la preocupación (James y Wells, 2003); por ello, la religiosidad se vincula con el bienestar y con la satisfacción de vida.

Relacionada, pero diferente en concepción, otra práctica que interviene como regulador de las emociones y el estrés es la espiritualidad, la cual focaliza su propósito en la búsqueda del significado y propósito de vida del ser humano, en donde la persona ha desarrollado la capacidad de promover la esperanza y el optimismo en situaciones contrarias; así, es que los individuos descubren su sentido perpetuo y logran establecer un vínculo con el universo (Myers, Sweeney y Witmer, 2000). De otra forma, la espiritualidad podría convertirse en una técnica de perseverancia, el cual brinda experiencias de vida coherentes y con sentido, incentivando que el sentido de coherencia logre acrecentarse (Antonovsky, 1979, 1988); o, también, aplicándolo a la práctica, un medio que da la apertura para evolucionar de forma holística en el bienestar y la salud (Apostolides, 2017).

De manera concreta, un factor importante de la espiritualidad es la experiencia espiritual diaria, la cual se refiere a las situaciones cotidianas donde se percibe de forma individual y personalmente un vínculo considerado trascendente para uno (Underwood, 2011; 2013). A su vez, este tipo de espiritualidad se conecta con situaciones

complejas o la carga académica y emocional que sienten los universitarios, haciendo visible e indudable el nexo entre ambas variables (Gonzales, 2017). Para determinar la característica previamente planteada, existe la medición de la Escala para Evaluar la Experiencia Espiritual Diaria (DSES), creada por Teresi y Underwood (2011). La escala se utiliza 16 ítems como instrumento para referenciar las medidas temporales emocionales de las personas (ver figura 7). Este tipo de estudio se puede aplicar de diversas formas como entrevistas o cuestionarios, no hay una respuesta correcta o incorrecta sino niveles de estado emocional con respecto a la fe (Underwood, 2019).

**Figura 7:** 16 ítems de la Experiencia Espiritual Diaria



*Nota.* Adaptado de: Comunidades de lo 16 ítems de la DSES y matriz de rotación [Imagen], por Osorio, C., Ortiz, E. Avendaño, B., 2024, Universidad Católica de Colombia

Esta medida concibe a la espiritualidad como un factor que promueve la capacidad de la resiliencia (Howell y Miller-Graff, 2014; Reutter y Bigatti, 2014; Syukrowardi, Wichaikull y Bormann, 2017). La DSES está asociada con menores niveles de burnout (Emam y Al-Lawati, 2014); de esta manera, afecta de manera positiva en el desenvolvimiento del ser humano en su esfera privada y pública (Fouller, 2001). Como resultado del estudio de Gonzales, se descubrió que el DSES de creyentes católicos

resulta mayor que el de los agnósticos-ateos e igualmente el de los cristianos-evangélicos (2017); de esta manera, esta rama del cristianismo permite desarrollar un sentido del propósito que no es posible encontrar en otro tipo de apoyo social (Caballero, 2013).

### **2.1.2. Systemic Design**

El estudio del diseño como una disciplina oficial recién se ha estipulado hace menos de un siglo (Margolin, 2002) ; ha pasado de ser un campo a poder desarrollarse y evolucionar rápidamente. Como parte de su crecimiento, se han segmentado especialidades que a su vez están interconectadas y comunicadas. De este principio parte el Diseño Sistémico (DS), obteniendo el rol como enlace en un complejo contexto entre diversas disciplinas y múltiples niveles de sistemas (Jones, 2014a). Capra y Luisi (2014) resaltan la importancia del desarrollo del pensamiento sistémico, describiéndola como la capacidad de analizar e identificar las interconexiones, pudiendo descifrar las interdependencias.

Los problemas que enfrentan los diseñadores sistémicos en su mayoría son de gran magnitud de sistemas de servicio, teniendo que afrontar retos de gran alcance, multi organizativos y de gran impacto, evidenciando que un solo conocimiento individual no es suficiente para esta toma de decisiones (Jones, 2014b). Para tener una visión clara del enfoque, diversos autores han escrito del tema. Jones (2014b) menciona sobre el nivel de dificultad al abarcar una problemática de diversas aristas y su interconexión con temas económicos, medioambientales y sociales. Teniendo en cuenta estos factores, Battistoni, Giraldo y Barbero (2019) del Politécnico de Torino acotan que a su vez se debe desarrollar el proyecto centrado en el ser humano, teniendo en consideración las múltiples partes interesadas .

Debido a la complejidad de diversos escenarios dentro de un solo proyecto, el aporte y la experiencia de un Systemic Designer se ve reflejado en proporcionar

herramientas y métodos desde una visión holística, creando soluciones de sistemas y subsistemas autónomos y a su vez interconectados (Battistoni, Giraldo y Barbero, 2019). Es un perfil complejo que debe desarrollar y complementar las habilidades del diseño con otros conocimientos como el análisis antropológico y sociológico; dentro de estos saberes se incluirían el "describir, cartografiar, proponer y reconfigurar servicios y sistemas complejos. (Viéndolo como) una práctica avanzada de métodos rigurosos de investigación y generación de formas, prácticas de razonamiento crítico y creación creativa, y de subdisciplinas y conjuntos de habilidades profundas" (Jones, 2014b, p. 91).

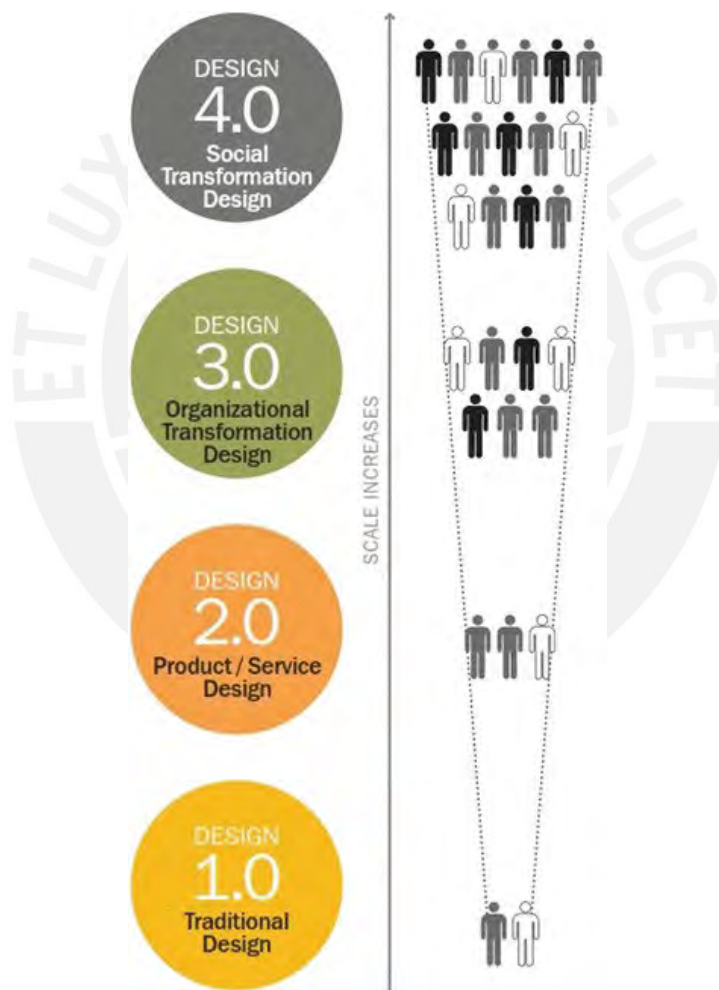
Mediante estas consideraciones, el Systemic Design puede mejorar y estabilizar organizaciones como las religiosas, proponiendo implementaciones capaces de crear y solidificar un sistema de comunidades que puedan considerar tanto sus diversas micro-necesidades como macro-necesidades. Una de las metodologías cualitativas que se puede emplear para empatizar y comprender, sería la Etnografía de la infraestructura. Esta proporciona las herramientas necesarias, no solo para poder comprender al usuario, sino su interacción con el entorno (Gandy, 2003), examinando las diferentes capas de las comunicaciones, identidades, formaciones e integraciones socioculturales tal como lo menciona Star en su publicación: *Infrastructure and ethnographic practice* (2002). Marcando la diferencia entre una conectividad fragmentada y el prevailecimiento de las perspectivas, experiencias y conocimientos de las partes interesadas (Irwin, 2022)

Con el enfoque de poder analizar estos sistemas y tener una visión holística del problema, Jones y Van Patter (2009) ofrecen un modelo de clasificación de cuatro niveles de sistemas sociales (Diseño Sistémico) y la participación e influencia del diseño (Jones, 2014b) (Ver figura 7):

- Diseño 1.0: Artefactos y comunicaciones: La base de la creación, considerado como praxis tradicional del diseño.

- Diseño 2.0: Productos y servicios: Diseño como integración e innovación de valor (abarca diseño de servicios, productos y experiencia de usuario).
- Diseño 3.0: Transformación organizacional: Orientada a la evolución, diseño de hábitos, estrategias y arquitecturas organizacionales.
- Diseño 4.0: Transformación social: Diseño para complejos contextos sociales, como políticos y diseño comunitario.

**Figura 8:** Mapeo de cuatro niveles de complejidad en el diseño sistémico



*Nota.* Adaptado de Mapping design process to challenge complexity [Imagen], por Jones, P. H., & Van Patter, G. K., 2009, New York: NextDesign Leadership Institute (<http://humantific.com>). Obra de dominio público.

## McKinsey 7s Framework

Para poder implementar, dar seguimiento, evaluar el desempeño esperado de la propuesta a nivel organizacional, se diseña bajo el marco teórico de las 7s de McKinsey, implantando una estrategia para considerar todos los aspectos de una organización (Masfi & Sukartini, 2022). El propósito de usar este modelo es poder desarrollarlo tanto de aspectos técnicos-funcionales como socio-culturales. Específicamente, **las 7s** contemplan los siguientes factores (Waterman, Peters & Phillips, 1980) adaptados a un movimiento católico:

- Estrategias (Strategies): El diseño del plan a futuro.
- Estructuras (Structures): La forma de estructurar el movimiento y la estrategia de definir el cuadro organizacional.
- Sistemas (Systems): La metodología y dinámica con la cual se interactúa día a día: Referido a procedimientos, procesos y actividades que se manejan en una organización para dar seguimiento y estabilidad.
- Valores compartidos (Shared values): Los valores tanto de convivencia como principios católicos que caracterizan al movimiento.
- Estilos (Styles): La cultura de la organización, la interacción entre jóvenes, jóvenes con cargos, comunidades y los sacerdotes.
- Personal (Staff): Las capacidades de los jóvenes y sacerdotes elegidos para cargos importantes y de largo plazo, se refiere a cómo se capacita y establece los valores.
- Habilidades (Skills): El reconocimiento del talento y habilidades individuales de cada miembro de la comunidad y la forma de poder potenciarlos en el movimiento.

La transformación y evolución son denominadores recurrentes e inevitables dentro de una organización. Este proceso es necesario para adaptarse al cambio continuo del contexto y las necesidades de las nuevas generaciones. En consecuencia, la evolución

organizacional es una estrategia de naturaleza holística y compleja con la finalidad de lograr un impacto continuo y progresivo a futuro (Winter et al., 2013).

### **2.1.3. Positive Design**

El diseñar implica más que cubrir una necesidad fundamental, es poder cubrir los aspectos culturales, estéticos y psicológicos. Con el fin de proponer una solución que contemple y consiga satisfacer necesidades intangibles como emocionales, es imperativo que la psicología trabaje de la mano con el diseño potenciando la eficiencia y eficacia de este último. De igual manera, estimulando con una mejor comprensión necesidades superiores como las espirituales (Cui, et. al, 2017; Schoeggl, et. al, 2017).

La teoría base de la psicología positiva se enfoca en tres aspectos para la felicidad: el hedonismo, placer y bienestar físico o “terrenal”; la eudaimonia, el significado y misión de la vida; y el flow, concentración absoluta de una actividad (Tandler, 2020). Aunque se sigue debatiendo el significado de cada uno de estos y su impacto con el bienestar (Ryan, 2009), también se continúan realizando estudios basados en esta premisa. Huta y Ryan (2010) descubrieron que, para poder realizar un cambio, primero debe impulsarse psicológicamente actividades hedónicas, las cuales son más fáciles de realizar como actividades sociales. En paralelo, debe incluirse de manera paulatina diligencias eudaimónicas, ya que son difíciles de adaptar como rutina y filosofía, sin embargo, son las que generan un cuestionamiento y reflexión profunda de la vida. Esto será imprescindible al momento de diseñar una estrategia progresiva para jóvenes y sus hábitos, logrando reflejarse en un cambio de mentalidad y vitalidad consigo mismos.

Basados en las dimensiones eudaimónicas y hedónicas, Martin Seligman (2002) propone la teoría centrada en el bienestar: El modelo PERMA. Este constructo multidimensional también considera aspectos como, por ejemplo, la autoaceptación y el crecimiento personal de Ryff (1989). PERMA se constituye de cinco elementos que

aportan a la experiencia del bienestar psicológico individual y social (Seligman, 2011), los cuales son:

- **Positive emotions** (Emociones positivas): Es el cambio psíquico de la forma en que se percibe la realidad. Cambiando a una mentalidad positiva, placentera y satisfactoria; y descubriendo nuevas oportunidades, conocimientos, formas de vivir, entre otros (Fredrickson, 2011).
- **Engagement** (Compromiso): La experiencia de perder la noción del tiempo mayormente conocido como el estado del Flow.
- **Relationships** (Relaciones): Se basa en establecer una red de apoyo de personas en las que se confía, sean familiares, amigos, compañeros de trabajo, donde apoyarse y que aporten a la felicidad y bienestar.
- **Meaning** (Significado): Pasha (2012) menciona que se centra en encontrar y definir nuestro sentido de vida. Viviendo y actuando con un propósito provee resiliencia para continuar en momentos de dificultad.
- **Accomplishment** (Realización): Tener planes y ambiciones que ayuden a cumplir el significado de vida, mejorando la experiencia y vivencia.

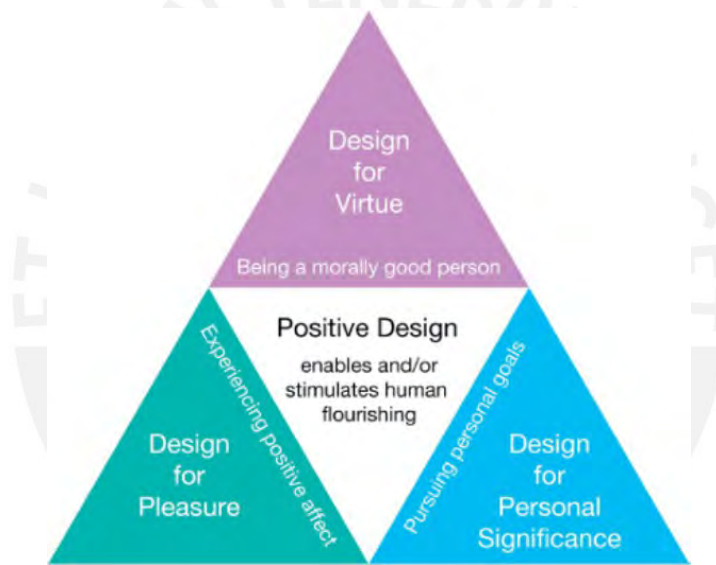
Apoyado en las teorías psicológicas sobre el bienestar previamente mencionadas, Desmet y Pohlmeier (2013) presentan el diseño positivo como un principio centrado en el bienestar del ser humano con metodologías, recursos y soluciones prácticas que prioricen una vida estable y satisfactoria (Pohlmeier, 2013). El marco teórico contempla **tres factores** (Ver figura 9):

- **Design for pleasure:** Implica enfocarse en el presente, concentrarse en las emociones positivas y controlar las negativas. El diseño puede hacer generar remembranza a emociones buenas como el placer y el confort o reducir emociones como la disminución del dolor. En complemento, Tiger (1992) y Jordan (2000)

hacen una distinción de **cuatro interacciones** que se buscan: físico, social, psicológico e ideológico.

- **Design for personal significance:** Viene del significado personal; en vez de basarse en ganancias como el factor económico, su acercamiento es el cómo los maneja con la finalidad de cumplir sueños o logros personales.
- **Design for virtue:** La tercera es la felicidad de un comportamiento virtuoso y la diferenciación con una actitud narcisista. Se trata de poder hacer un bien mayor al que uno mismo puede disfrutar o beneficiarse (Rokeach, 1973).

**Figura 9:** Los tres componentes del Positive Design



*Nota.* Adaptado de Positive Design Framework [Imagen], por Desmet, P. M., & Pohlmeier, A. E., 2013, International journal of design.

Cada uno de estos aspectos contribuye a que una persona pueda desenvolverse, crecer y madurar en su bienestar; aunque no es necesario que todos estén con el mismo nivel de aporte e impacto, sí es imperativo que participen para el funcionamiento óptimo y alcance del potencial (Ryan & Deci, 2001). Implicando que "el diseño orientado a la experiencia que contribuye al bienestar subjetivo generando placer es diseño positivo solo si también aborda el sentido de virtud y significado personal del usuario" (Desmet y Pohlmeier, 2013, p.3)

Para poder lograr el éxito personal, primero se tiene que pasar por diversas problemáticas, tanto personales como sociales. El diseñador Ozkaramanli identifica cuestionamientos que generan conflictos y disyuntivas al tomar decisiones y propone el dilemma-driven design como estrategia para definir y crear soluciones emocionalmente significativas a estos dilemas (Ozkaramanli, 2017). El diseño de dilemas establece un acercamiento del diseño para abordar dicotomías intrapersonales como base para el desarrollo conceptual de soluciones holísticas. Estas dicotomías se basan en el principio de no saber elegir entre dos decisiones que se rechazan mutuamente.

Micronivel de conflictos: Los conflictos parten de preocupaciones e incomodidades personales (tesis y antítesis) (ver figura 10) que pueden involucrar partes externas a la personas; al tener más de un actor involucrado se procede a contemplar mayores niveles de interacción.

**Figura 10: Estrategia para el diseño de dilemas**

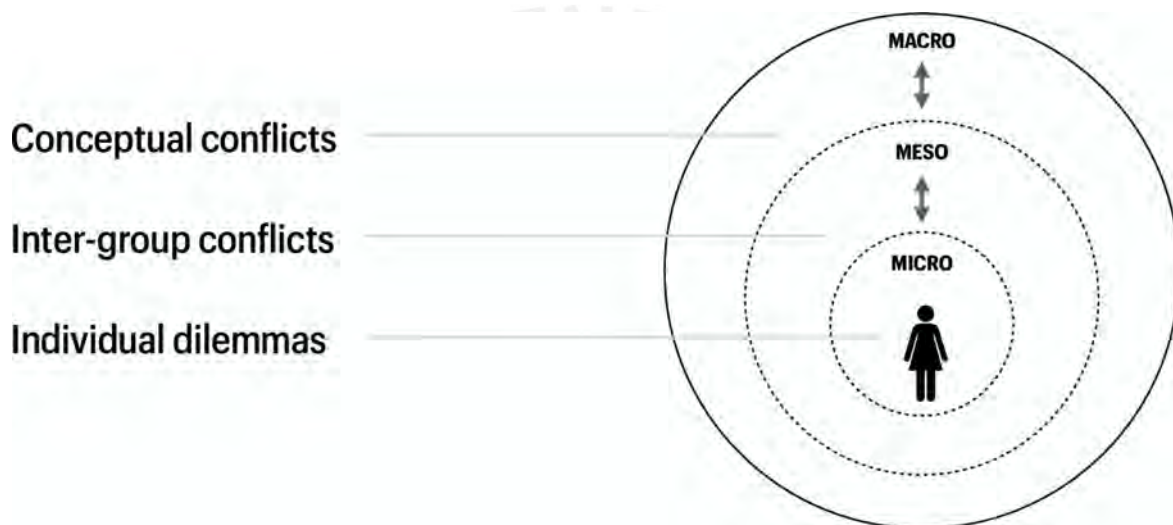
The diagram illustrates the strategy for designing dilemmas, structured into two columns, A and B. Each column contains the following sections:

- Concern title A/B:** Why is choosing A/B important for this person?
- Concern A/B:** How can you formulate a concern statement for goal A/B? (tip: I want to ...)
- Mixed emotions A/B:**
  - Which positive emotion would the person experience due to the fulfilment of goal A/B (i.e. gain from goal A/B)?
  - Which negative emotion would the person experience due to the violation of goal A/B (i.e. pain from goal A/B)?
  - (tip: get help from the emotion lists on [www.emotiontypology.com](http://www.emotiontypology.com))
- Choice A/B:** What could be one of the choices the person has in this situation?

*Nota.* Considere la parte A como tesis y parte B como antítesis. Adaptado de The map of dilemmas (p. 34 - 35), por Ozkaramanli, D., 2017, Issuu ([https://issuu.com/deger/docs/bookofdilemmas-web?utm\\_medium=referral&utm\\_source=diopd.org](https://issuu.com/deger/docs/bookofdilemmas-web?utm_medium=referral&utm_source=diopd.org)).

Meso y macro niveles de conflictos: Implica la participación o influencia de diversos actores, emociones, dinámicas y ambientes. En el simposio de dilemas y conflictos del diseño sistémico (ver figura 11), Ozkaramanli (2021) presenta la interacción de los dilemas con un enfoque sistémico, se hace mención a las relaciones y acciones recíprocas, al estar interconectados debe observarse mediante fases evolutivas de tesis-antítesis-síntesis-tanto previa, como durante y después de la intervención del diseño.

**Figura 11:** Niveles de interconexión entre dilemas personales y sociales



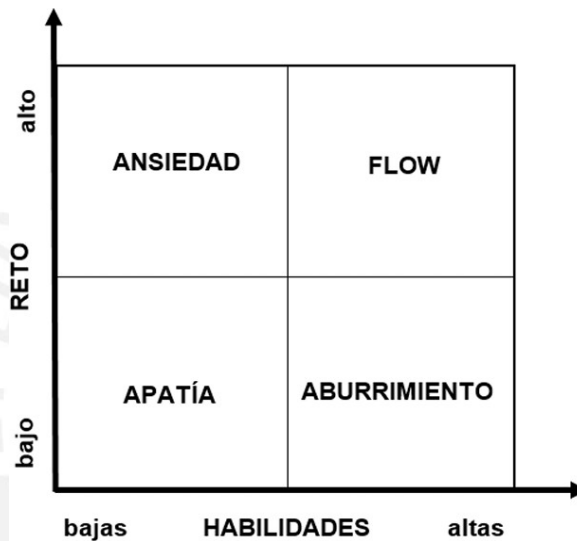
*Nota.* Adaptado de Dilemmas & conflicts as means to probe interconnections [Imagen], por Ozkaramanli, D., 2017, Relating Systems Thinking and Design Symposium [Simposio] (<http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/3849>).

### **Diseño para el cambio de comportamiento**

Con la finalidad de trazar una estrategia y recursos para poder apoyar a los jóvenes en situaciones de inestabilidad emocional o pensamientos autodestructivos, se buscan recursos psicológicos para que el diseño lo contemple al momento del planteamiento e implementación. Previamente nombrado, el Flow es un estado de concentración plena definido por Csikszentmihalyi (1975) como un momento de “experiencia óptima” que

conlleva una absorción absoluta de atención de la tarea que se realice. Para poder llegar a ese estado, el reto planteado y las habilidades del individuo deben estar al mismo nivel, en caso de que se genere un desbalance, habría rechazo emocional, apatía (Nakamura & Csikszentmihalyi, 2002) (ver figura 12)

**Figura 12:** Gráfico emocional correlativo entre el aumento o disminución del reto o habilidades



*Nota.* Adaptado de: El modelo de 4 canales de flow [Imagen], por Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I., 1988, Cambridge: Cambridge University Press.

Sin embargo, el desafío no es exclusivamente generar momentos de concentración plena, ya que éstas no pueden mantenerse todo el tiempo ni de manera constante. De forma que este se complementa con la teoría de Happiness-enhancing activities de Lyubomirsky. Donde se plantean categorías de actividades a realizar como metodologías y estrategias para mantener un estado de paz y armonía que logren generar un estado mental positivo continuo (Ver figura 13). Además, menciona la relevancia no solo de la voluntad personal del actor principal, sino también, factores como la personalidad y estabilidad emocional; personalización y características de persona-actividad; moderadores claves que guíen de forma adecuada y activa (Lyubomirsky & Fritz, 2017)

convirtiendo no solo acciones en hábitos, sino también un cambio de mentalidad a mediano-largo plazo.

**Figura 13:** 12 Actividades para mejorar la felicidad



*Nota.* 12 actividades en 3 subcategorías adaptadas para la investigación. Adaptado del libro *Boosting happiness, buttressing resilience. Handbook of adult resilience*, por Lyubomirsky, S., & Della Porta, M. D., 2010. Elaboración propia

Estas prácticas han demostrado su efectividad para mejorar el bienestar personal y la felicidad personal. No obstante, para que el proyecto funcione en las diversas tipologías y genere hábitos sostenibles es necesario facilitar una experiencia que logre adecuarse a sus necesidades, gustos y expectativas. Es aquí donde el diseño estético toma un rol fundamental, según (Fernández García, 2010) a través de estéticas visuales y funcionales se puede lograr crear un vínculo emocional que impacte en la memoria generando diferenciación.

El minimalismo es, según la RAE (Real Academia Española, s.f., definición 2) una preferencia estética e intelectual que se centra en lo principal, la esencia, dejando a un lado lo innecesario. Desde una perspectiva emocional, impacta en el estilo de vida y bienestar del usuario. No importa si es de tipología físico o virtual, los productos que tienen armonía y simetría transmiten por su misma esencia calma, orden y placer (Hekkert & Leder, 2008), características que influyen en la disminución del estrés mental y

sensorial. Por otro lado, desde el ámbito espiritual con este enfoque puede llegar a reforzar las sensaciones de lo esencial y trascendental; por medio de un uso adecuado de las formas, colores, materiales y proporciones (Desmet & Pohlmeier, 2013).

Cuando se integran los conceptos del minimalismo con los elementos del arte católico peruano, emerge una oportunidad única de reinterpretación sobre los simbolismos religiosos tradicionales. En la religión católica las imágenes no son sólo decorativas sino que son recursos de enseñanza y devoción (Scarborough, 2018). Por ejemplo, los estigmas, heridas de crucifixión de Jesús (ver figura 14), que en el catolicismo significa el amor infinito y la salvación de pecados; se puede representar por medio de sensaciones táctiles, evocando las mismas sensaciones (García, 2020). Hay que tener en cuenta que no se busca influenciar en la creencia de usuario, tampoco reemplazar o sustituir de iconografía representativa. Sino que es un medio para acercarse a la fe de los jóvenes y generar un cambio positivo psicológica y físicamente por medio de este.

**Figura 14:** Estigmas de la crucifixión de Jesús



*Nota.* Adaptado de: Cuando Dios cura las heridas [Imagen], por Fernando Pascual, s.f., Aciprensa (<https://www.aciprensa.com/noticias/106787/8-santos-que-recipientes-los-estigmas-de-cristo-en-800-anos>)

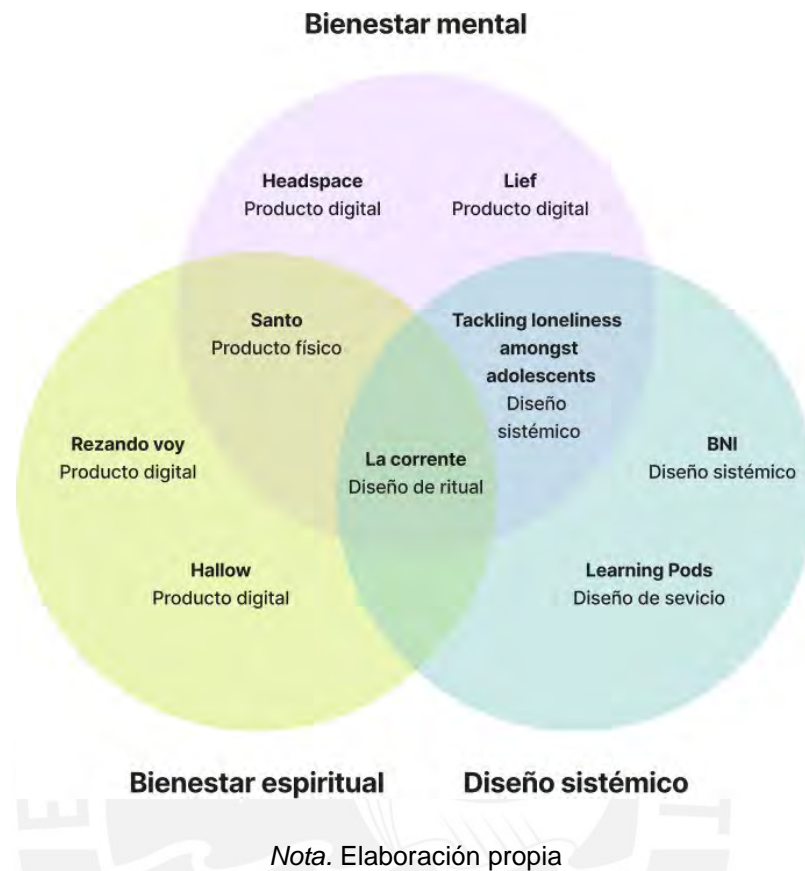
Para concluir, la relevancia en el cambio de mentalidad es significativo, complicado y progresivo. Bourdieu (1977) plantea el marco conceptual para comprender el comportamiento como seres humanos, donde la toma de decisiones basadas en

experiencias, hábitos, comportamientos, entre muchos otros factores vividos influyen en nuestro futuro y poder desarticular un pensamiento o filosofía de vida implica resiliencia y madurez mental y psicológica. Por otro lado, el habitus no sólo implica analizar y considerar a los stakeholders, también la filosofía del diseñador, siendo este fundamental para comprender el desenlace de la investigación (Tonkinwise, 2011). Igualmente, se deben considerar conocimientos previamente adquiridos que influyen en la toma de decisiones del diseñador de forma tácita (Mareis, 2012). En conclusión, el resultado de esta investigación será un porcentaje ciertamente influenciado por la diseñadora, la cual tiene afinidad al tema de la religión, participación en un movimiento juvenil católico, experiencias personales relacionadas al estrés académico. Sin embargo, esto repercute de manera mínima, buscando y priorizando soluciones solventadas por los actores involucrados; dejando a un lado experiencia, creencias o estigmas que nublen el raciocinio.

## **2.2. Estado del arte**

Ayudar a los jóvenes a poder continuar y aprender de sus procesos personales es un desafío que diversas comunidades están enfrentando actualmente. Al contextualizarse en la sociedad limeña donde la educación psicológica está en sus primeros inicios, es evidente que existen recursos limitados para una colectividad de jóvenes que necesitan ayuda emocional desde un punto de vista creyente y no solo personal sino además social. En la actualidad existen iniciativas las cuales suplen tres de las necesidades que son consideradas primordiales para el proyecto: bienestar mental, espiritual y soluciones sistémicas (ver figura 15). Estas se basan en el uso de sistemas, medios digitales y/o productos físicos, utilizando metodologías que pueden sintetizar problemas complejos y guiar a una solución empática tanto individual como colectiva. Tales iniciativas se analizan seguidamente.

**Figura 15:** Diagrama de Venn - Interrelación de propuestas del estado del arte



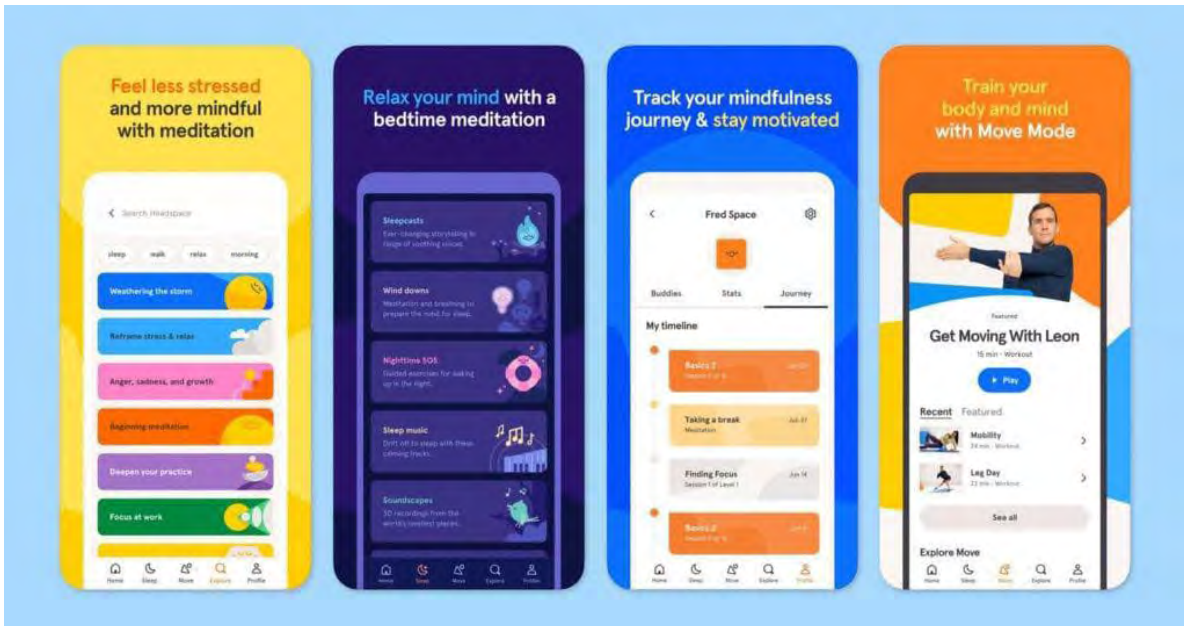
### 2.2.1. Bienestar mental

La mente es la parte racional del ser humano, sin embargo, el conocimiento, desarrollo y control van de la mano con la madurez emocional. Las propuestas que se mencionan plantean soluciones en ciertos aspectos. No obstante, ninguno logra implementar una solución tanto personal como social. Asimismo, ninguna propuesta contempla en el contexto peruano ni las creencias respectivas.

#### Headspace

Un aplicativo centrado en que el usuario pueda aprender ejercicios pregrabados de mindfulness para incrementar la concentración y productividad, y disminuir la ansiedad. Tiene una personalización detallista, brindando ejercicios, videos y recordatorios tanto para adultos como para niños (Headspace INC., 2020) (ver figura 16).

**Figura 16:** Imágenes de las pantallas y funciones principales del servicio



*Nota.* Adaptado de Headspace review [Imagen], por Haug, N., 2020, One Mind Psyberguide (<https://onemindpsyberguide.org/apps/headspace/>). Obra de dominio público.

Al ser un aplicativo internacional con contenido ya establecido, se centra en liberar la mente de la situación de estrés in situ. Sin embargo, no puede brindar un contenido más personalizado sobre cómo cambiar la mentalidad para ya no tener cierto tipo de pensamiento que es el detonador de momentos de estrés. Se destaca el factor social, ya que si otra persona desea unirse de forma virtual, se puede sincronizar, pero queda en un momento de meditación sin compartir experiencias, vínculos o establecer una comunidad de espacio seguro.

## Lief

Lief es un producto estadounidense de tipología wearable diseñado para poder controlar la ansiedad mediante el seguimiento y la regulación del ritmo cardíaco. Para hacer uso del producto, se debe pagar el parche electrónico a la altura de las costillas, en caso de un ataque de ansiedad, el wearable puede intervenir mediante pulsaciones reguladoras. Además, el producto está vinculado a un servicio de coaching y mindfulness

personalizado para aprender a autorregularse; el costo total de todo el servicio empieza en los 69 dólares (Lief Therapeutics, 2023) (ver figura 17).

**Figura 17:** Uso del wearable y pantalla principal del aplicativo en funcionamiento



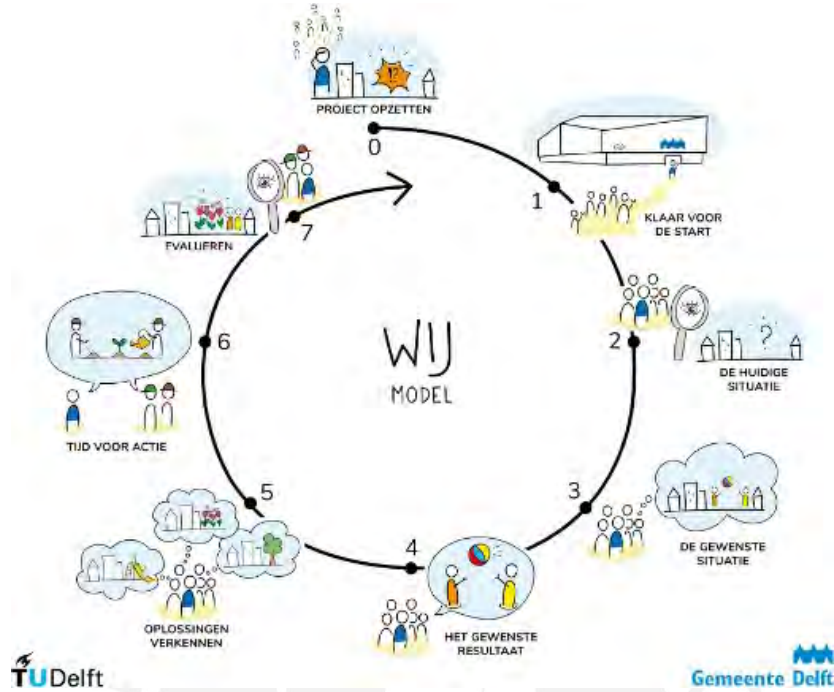
*Nota.* Adaptado de 8 Best fitness trackers 2020 [Imagen], 2020, Komodo technologies (<https://komodotec.com/best-fitness-tracker-2023/>). Obra de dominio público.

Al estar enfocado en el desarrollo mental de forma individual, se enfoca que el usuario sea consciente del ataque psicológico y su relación con las palpitaciones aceleradas. Sin embargo, el servicio de coach al ser muy general no se apoya en creencias personales ni en poder intercambiar testimonios de superación. Por otro lado, el producto y servicio solo están disponibles en E.E.U.U. y en el idioma inglés. Sin olvidar que la adquisición tiene un precio muy elevado para poder ser considerado accesible en el Perú.

### **Tackling loneliness amongst adolescents, a systemic co-design approach for Gemeente Delft**

La diseñadora Eva Legemaate realizó el modelo WIJ, un diseño sistémico con un enfoque de diseño para la interacción, centrado en la soledad de jóvenes entre los 12 a 18 años en Delft. Un modelo iterativo que propone un sistema de apoyo de 7 pasos para sobrellevar temas complejos y sensibles, además de una estrategia de implementación gradual en la vida cotidiana (Legemaate, 2020) (ver figura 18).

**Figura 18:** Modelo WIJ para ayudar a salir a los jóvenes



*Nota.* Adaptado de Propuesta de diseño: the WIJ- model (Aplicación del bienestar Modelo de juventud) [Imagen extraída del Team booklet], por Legemaate, E., 2020, Tackling loneliness amongst adolescents, a systemic co-design approach for Gemeente Delft.

(<https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3Ab0df45e7-5a02-40aa-adaa-896309bf83fc?collection=education>).

Al estar centrada en los jóvenes y su experiencia de soledad viviendo en Delft, Eva propuso una solución en equipo donde no solo se juntan los usuarios principales sino que incluye profesores, psicólogos, diseñadores, entre otros; para poder cambiar esa perspectiva de mentalidad. Es relevante mencionar que la propuesta es remarcable porque entre ellos mismos logran plantear soluciones para cambiar la ciudad y se logra implementar. Lo que no llega a abarcar es un asesoramiento personalizado, se centra explícitamente en la iteración. Tampoco se plantea una alternativa para quienes no tienen ánimos o interés en socializar.

## 2.2.2. Bienestar espiritual

Las creencias personales son un factor importante dentro del desarrollo psicológico de un joven creyente, por eso se analiza qué tipo de diseño contempla este aspecto. Se mencionan dos aplicativos, Rezando voy y Hallow; un producto físico para el adulto mayor, SanTo, y el diseño de un ritual para jóvenes que pasan por un dilema emocional, La Corrente.

### Rezando voy

Aplicativo diseñado por y para creyentes católicos hispanohablantes que desean aprender o seguir creciendo como creyentes en el ámbito de la oración. Este diseño busca llegar a diferentes rangos de edades. Ofrecen una sección de oraciones como método de lectura o audio narrativo y canciones. El app empezó financiado por una comunidad católica de España; actualmente también reciben donativos voluntarios directamente por el aplicativo (Moxó, 2018) (ver figura 19).

Figura 19 Pantallas principales del aplicativo



Nota. Adaptado de Capturas de pantalla [Imagen], s.f., App Store

(<https://apps.apple.com/mx/app/rezandovoy/id1058565699>). Obra de dominio público.

Esta propuesta de aplicativo para la oración está enfocada en una persona que es constante con su fe y quiere seguir creciendo como creyente. Aunque un joven puede hacer uso de este aplicativo, las necesidades y prioridades de un perfil que está pasando por problemas personales no logra crear un vínculo o motivación que fomente el uso del aplicativo; ya que este considera una preexistente motivación personal. Para poder llegar a un público juvenil se necesita mantener un estilo minimalista, en cambio Rezando voy opta por tener un estilo clásico, sencillo y colores sobrios como el rojo, negro y blanco.

### **Hallow**

Un aplicativo católico con una llegada internacional que también se centra en la lectura tales como la lectio divina, oraciones y una playlist para rezar y meditar. Se adapta a los tiempos disponibles ofreciendo oraciones rápidas desde 1 minuto. En el 2020 se lanzó una nueva función para crear tu propia comunidad y estar conectado con tus amigos o familiares, teniendo una gran acogida por los jóvenes de todo el mundo. El lanzamiento y el desarrollo del aplicativo empezó desde un Kickstarter y actualmente ofrecen una versión gratuita pero para obtener todo los beneficios se debe pagar desde 9 dólares (Catholic News Service, 2020) (ver figura 20).

**Figura 20:** Pantallas principales de Hallow



*Nota.* Adaptado de Hallow: Catholic Prayer & Meditation App [Imagen], 2020, Catholic Charities (<https://www.catholiccharitiesusa.org/story/update-successful-catholic-app-adds-features-to-help-people-cope-in-pandemic/>). Obra de dominio público.

El propósito de Hallow se enfoca en poder apoyar a los jóvenes en sus hábitos de lectura y desarrollo; no obstante, aunque plantea una conexión comunitaria, es un aspecto secundario que incentiva su principal objetivo: la práctica de oración personal. Aunque tiene potencial para utilizarse dentro de una comunidad, este no se centra en unificar a la comunidad con un enfoque organizacional, que unifique los servicios y actividades; mantener una comunicación entre participantes interna y efectiva; aparte de no brindar acompañamientos personalizados con un enfoque agustiniano.

## **SanTO**

En contraposición, SanTO es un robot antropomórfico parcialmente antropomórfico, tomando como referencia la presencia de la Cruz y Jesús. Desarrollado para un contexto europeo y dirigido a personas mayores a partir de los 70 años que se sienten solas. Este tiene como objetivo proporcionar compañía mediante respuestas

sonoras tales como textos sagrados. Se consideraron interacciones desde sensibilidad táctil, visual y sensorial (Trovato, Chamas, Nishimura, Paredes, Lucho & Cuellar, 2019) (ver figura 21).

**Figura 21:** Vista frontal del diseño de SanTo



*Nota.* Adaptado de SanTo: el primer robot católico [Imagen], por Redacción 24 horas, 2019, 24 horas: El diario sin límites (<https://www.24-horas.mx/2019/04/03/santo-el-primer-robot-catolico/>).

Obra de dominio público.

Pese a que la propuesta usa tecnología inteligente<sup>7</sup>, la forma de uso y el aspecto estético-emocional se adaptan a un grupo que necesita de formas figurativas reconocibles. De tal manera que, implementar esta estrategia de diseño no iría con un público que busca que sus pertenencias se vinculen con su identidad y su estilo de vida implicando una preferencia a formatos minimalistas y abstractos.

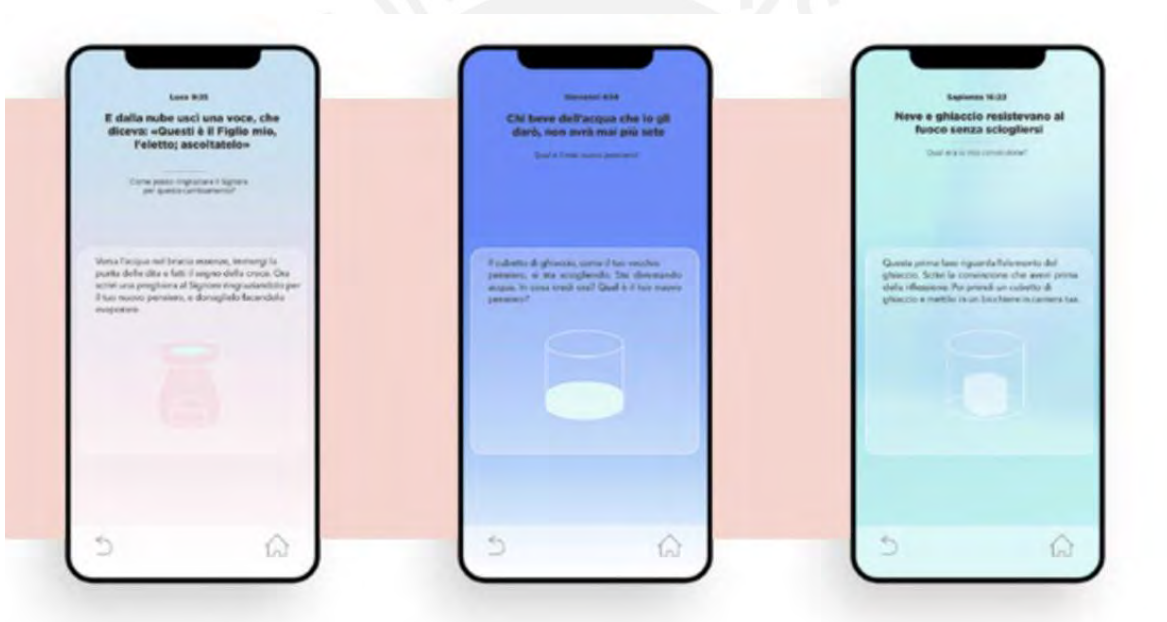
---

<sup>7</sup> Programación desarrollada por el mismo autor que identifica las emociones en el rostro y selecciona lecturas bíblicas relacionadas al estado de humor (Trovato, Chamas, Nishimura, Paredes, Lucho & Cuellar, 2019).

## La Corrente

Por último, La Corrente, es una propuesta en base al descubrimiento de dilemas manifestados por los jóvenes pertenecientes a la religión católica y a su vez a la comunidad LGBTQ+. Gandini se enfoca en el problema dicotómico que sobrellevan los jóvenes y cómo apoyarlos. Ofreciendo un servicio digital, combinado con un ritual enfocándose en un momento de experiencia de fe y sexualidad (Gandini, 2020). Esta tesis tiene un soporte digital mediante un aplicativo que conecta a los participantes (ver figura 22).

**Figura 22:** Pantallas del aplicativo donde se acompaña en el proceso del ritual



*Nota.* Adaptado de Pantallas del aplicativo donde se guía el desarrollo del ritual [Imagen], por Gandini, E., 2020, La Corrente: How can design support faith of Catholic LGBTQ+ members in Italy?.

(<https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3A6ef5b408-c0e8-4071-9b20-be9c13c929b1?collection=education>).

Sin embargo, por la brecha de oportunidad que se presenta se podría haber desarrollado una infraestructura física privada que refuerce esta experiencia de encuentro personal. Asimismo, aunque se planteó una conexión con otras personas es desde un enfoque de hermano mayor, sin enfocarse en desarrollar una comunidad de apoyo.

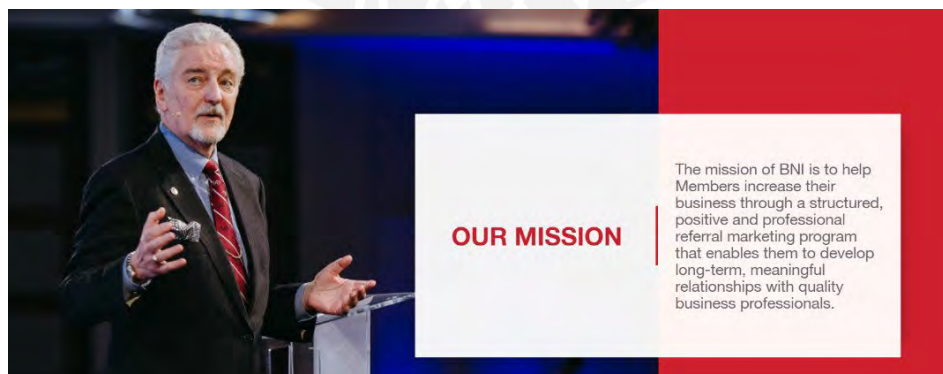
### 2.2.3. Diseño sistémico

Tener una visión holística y estar abierto a un aprendizaje incluso de organizaciones que no están vinculadas al tema pero logran desarrollar estrategias es parte del perfil de un diseñador. De tal forma que se mencionan dos casos de estudio que logran establecer en sistema de aprendizaje entre comunidades: Business Network International y Learning pods.

#### **Business Network International (BNI)**

En primer lugar, Business Network International es una red global de contactos empresariales mediante un sistema donde vincula diferentes rubros, incentivando el intercambio de experiencias, administrado y moderado por los mismos socios. Enfatiza el construir relaciones en las cuales puedas confiar, además de implementar la innovación sin perder la tradición y, por último, otorgar reconocimiento a la empresa que contribuya trayendo más invitados. El servicio funciona a través de un sistema físico-digital, teniendo como infraestructura desde una red de soporte organizacional hasta una universidad (Misner, 2018) (Ver figura 23).

**Figura 23:** Misión de BNI



*Nota.* Adaptado de About Us [Imagen], 2021, BNI (<https://www.bni.com/es/acerca-de-nosotros>).

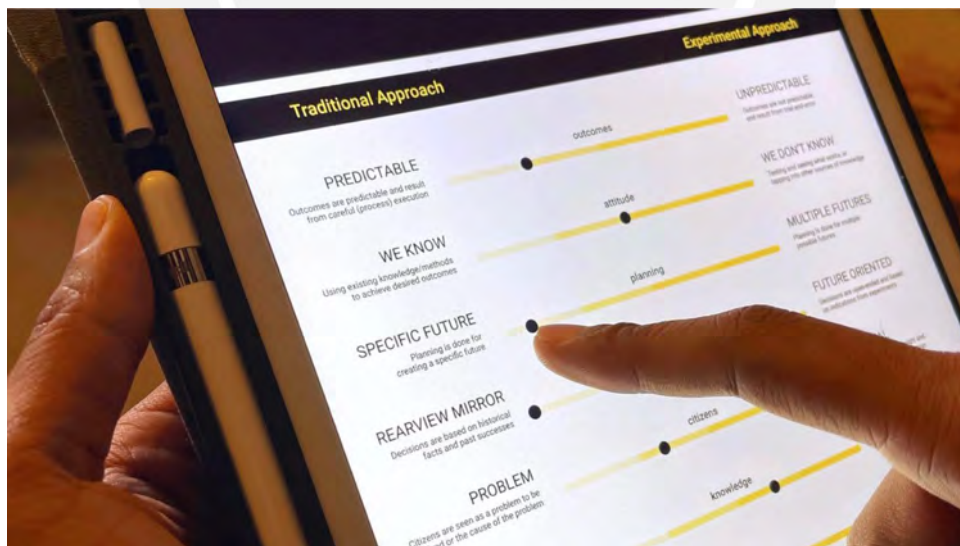
Obra de dominio público.

Lo relevante de este modelo es el intercambio de aprendizajes y crecimiento comunitario. No obstante, este sistema con sus dinámicas funciona ya que parte de un modelo de negocios, donde cada empresa aporta económicamente para su rentabilidad y no tiene un enfoque social sin fines de lucro lo cual cambia ciertas dinámicas, prioridades y objetivos.

## Learning pods

Learning pods es un diseño realizado por alumnos del Royal Collage of Art como propuesta de hoja de ruta para fomentar y fortalecer la práctica del pensamiento sistémico en organizaciones a nivel internacional. Se busca integrar una infraestructura que fomente el aprendizaje no convencional en programas organizacionales convencionales. Al realizarse un cambio desde las bases como pasar de un aprendizaje rutinario a un acercamiento del diseño desde lo experimental, hizo que las personas tuvieran diferentes formas de procesar la nueva información y metodología (ver figura 24).

**Figura 24:** Análisis de adaptación de Learning pods



*Nota.* Adaptado de A road map for the 'now': Series of learning interventions [Imagen], por Soni, A.;

Larsen, R., 2021, RCA Service Design

(<https://www.rcaservicedesign.com/projects-final-show-2021/learning-pods>). Obra de dominio

público.

Es pertinente mencionar que el aprendizaje enseñado que se tuvo después de implementarlo dentro de una empresa, fue recepcionado de forma progresiva y paulatina; evidenciando un proceso de varias capas de enseñanza para una visión innovadora y adaptativa a las nuevas necesidades del contexto. La distinción con la presente tesis es que el principio del cambio en Learning pods parte desde la problemática e iniciativa de una organización; mientras que, en este proyecto se propone un cambio identificado desde la necesidad de un usuario beneficiario cuyas características y necesidades se presentan en varios jóvenes actualmente, sin embargo ambas rutas llevan a la propuesta base de reorientar y mejorar un sistema que no está funcionando.

### **2.3. Brecha de innovación**

Se evidencia la existencia de un mayoritario desarrollo de aplicativos que ayudan al reforzamiento espiritual. Pese a ello, su principal objetivo se enfoca en la práctica de la oración católica, además de no salir del formato digital, no logran integrar de forma completa la dinámica comunitaria que se ofrece en movimientos juveniles. Por otro lado, se busca vincular el diseño y la fe con un producto físico que aterrice mediante el simbolismo figurativo, centrado en un público mayor de edad cuyas necesidades físicas, psicológicas y espirituales son completamente diferentes al usuario objetivo. Desde la perspectiva de los sistemas comunitarios, se logra crear metodologías para solucionar problemáticas económicas, sociales e incluso espirituales. Sin embargo, estas iniciativas suelen carecer de las aristas emocionales y comunitarias de forma precisa, especialmente cuando no está contextualizado para una población joven ni peruana. Se concluye la evidencia de un vacío de oportunidad para el rediseño y actualización dentro de organizaciones juveniles religiosas desde un enfoque sistémico que logre ayudar en el bienestar psicológico y espiritual mediante la dinámica cultural católica.

## 2.4. Hipótesis

Cuenta conmigo, es un sistema para el bienestar emocional y espiritual comunitario, como parte del uso integral de todos los elementos, se genera una experiencia de autoconocimiento progresivo a través de una búsqueda de paz interior por medio de la comunidad, fomentando el desarrollo de amor propio y fraterno enfocado a los jóvenes universitarios entre los 17 y 22 años. El diseño sistémico contempla un nearable, que brinda una experiencia espiritual a través de la oración y las relaciones interpersonales; un producto digital, enfocado a la interacción y reflexión tanto personal y comunitaria, como medio de comunicación de uso diario; y, por último, un servicio personalizado de asesoría brindado por integrantes mayores del movimiento, apoyado mediante una infraestructura organizacional colaborativa para identificar, idear y solucionar las necesidades de las comunidades.

## 2.5 Objetivos general y específico

- El **objetivo general** es diseñar un sistema para el bienestar emocional y espiritual comunitario, a través de una búsqueda de paz interior por medio de la comunidad, fomentando el desarrollo de amor propio y fraterno orientado a los jóvenes universitarios entre los 17 y 22 años, mediante actividades que intervienen de forma diaria. Este concepto se materializa en el diseño de un producto físico (nearable), el cual brinda una experiencia espiritual a través de la oración y las relaciones interpersonales; un producto digital, enfocado a la interacción y reflexión tanto personal y comunitaria, como medio de comunicación de uso diario; y, por último, un servicio personalizado de asesoría brindado por integrantes mayores del movimiento, apoyado mediante una infraestructura organizacional-

colaborativa para identificar, idear y solucionar las necesidades de las comunidades.

- En primer lugar, **el objetivo específico** se enfoca en diseñar una propuesta que dé a entender el significado de bienestar ideal para el joven católico universitario y representarlo en el diseño, velando por las características y necesidades del actor beneficiario a través del concepto y tipología.
- Siguiendo con la dimensión **técnico-funcional**, desde un punto de vista de diseño sistémico, desarrollar una experiencia de acompañamiento que sea intuitiva y práctica para incentivar el uso continuo del sistema, tanto personal como en el contexto de la comunidad, y que pueda ser puesta en práctica en el mundo real.
- De igual manera, en la dimensión **estético-emocional**, impactar, brindar confianza y enseñar sobre la autoaceptación, generando en los usuarios una sensación de tranquilidad, disminuyendo efectos negativos para el bienestar mental como la ansiedad.
- Para terminar, desde la perspectiva **socio-natural**, fortalecer los lazos de los jóvenes y de la misma comunidad incrementando la constancia de la comunicación y generando una percepción más fuerte de la comunidad como espacio seguro.

## **Capítulo 3:**

### **Metodología**

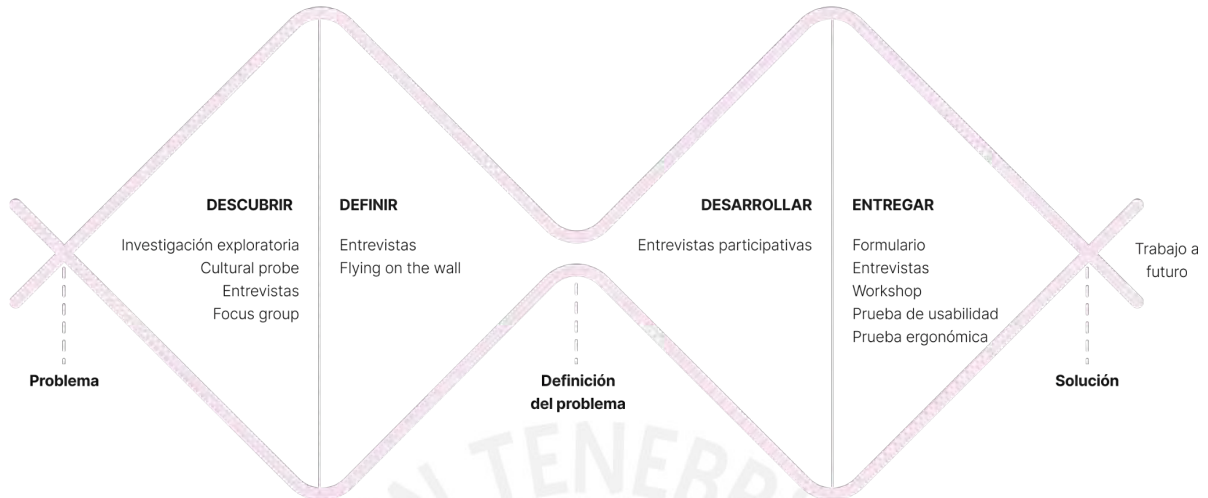
- 3.1. Fase 1. Descubrir: Estudios Inductivos
- 3.2. Fase 2. Definir
- 3.3. Fase 3. Desarrollar: Estudios de Conceptualización
- 3.4. Fase 4. Entregar: Estudios de validación

## Capítulo 3. Metodología

Se trató como proceso de diseño la metodología del doble diamante, elaborado como “una forma gráfica sencilla de describir el proceso de diseño” (Design Council, 2007) aplicando herramientas de mapeo y planificación con el fin de cumplir con los objetivos previamente mencionados. Este proceso de diseño, consta de cuatro fases: descubrir, definir, desarrollar y entregar (Design Council, 2007).

En adición, como menciona Gustafsson (2019), el diseño está en constante cambio y una metodología no puede estandarizarse porque cada usuario tiene diferentes necesidades. De tal forma, se plantea utilizar el Doble Diamante como metodología de desarrollo base y complementar con el “Positive Design” como parámetro para un cambio progresivo, considerando el enfoque de “Dilemma Design”; proponiendo criterios fundamentales para la comprensión social e interpersonal de los jóvenes (ver figura 25). Los estudios se dividieron en cuatro procesos: inductivos, de definición, conceptualización y validación; la recopilación de información fue mixta (cuantitativa y cualitativa). Con base en Pereira (2011), la triangulación de la data cuantitativa con la cualitativa genera fortalecimiento, permitiendo conocer a profundidad a los actores involucrados.

**Figura 25:** Modelo del doble diamante



*Nota.* Elaboración propia, adaptado del modelo diamante

Tras haber definido de manera general la metodología empleada, se procede a especificar el desarrollo de cada uno de los pasos en ellos.

### 3.1. Fase 1. Descubrir: Estudios Inductivos

En la primera etapa se efectuó una investigación exploratoria con el objetivo de tener una visión y entendimiento de la problemática a mayor profundidad. A través de publicaciones tales como investigaciones, libros y videos; en paralelo, se emplearon métodos cualitativos como entrevistas, cultural probe y focus group. Este estudio fue desarrollado durante la época de la pandemia entre los años de 2021 y 2022.

Para comprender al público objetivo de forma cercana se realizó un cultural probe de 9 integrantes con el objetivo de descubrir cómo es su forma de vida, el nivel de consciencia y conocimiento con respecto a la fe y la coherencia reflejada entre estos dos (ver tabla 1). El método de reclutamiento fue mediante contactos de conocidos, con una semana de anticipación para no cruzarse con evaluaciones universitarias. Además, se les informó que era para una tesis y que su información era exclusivamente para temas académicos.

**Tabla 1:** Cultural probe con jóvenes universitarios católicos

Herramienta	Características de los participantes	Edades	Nº de participantes	Fechas	Objetivo
Cultural probe	Jóvenes universitarios católicos activos que presentan signos de estrés académico	17 - 22 años	9	24/04/21 - 26/04/21	Conocer los hábitos y la correlación entre la fe y sus inquietudes

*Nota.* Elaboración propia

La probeta cultural se realizó con el programa de google, Jamboard, mediante una estructura rígida sectorizada en tres días. El primer día fueron actividades para conocer la personalidad de los jóvenes y sus horarios semanales. El segundo se enfocó en que realicen un autoanálisis sobre fortalezas y debilidades que ellos mismos identifiquen y reflexionar con una frase de un santo católico sobre las inquietudes de la vida. Para el tercer día, ya inmersos en el proyecto, se pidió definir según sus propias palabras qué implica: coherencia, interioridad y bienestar; analizando el objetivo personal de cada participante. Para concluir, se les preguntó acerca de si sienten que la fe está en su vida diaria y algunas opiniones de la experiencia (ver figura 26); para ver los resultados, ir al anexo 1.

**Figura 26:** Material utilizado para el cultural probe



*Nota 1.* Elaboración propia  
*Nota 2.* Elaborado en el programa de Jamboard

Asimismo, como parte de la inducción para comprender desde diferentes perspectivas académicas, se sostuvieron asesorías con un teólogo y una psicóloga. Con la finalidad de comprender, conocer e identificar la influencia de la fe, específicamente católica, con respecto a la psicología en los universitarios. Las entrevistas duraron 40 minutos en promedio, la metodología fue cualitativa semiestructurada, ya que se tenían preguntas base, pero se dejó una apertura a preguntas libres según las conversaciones fueron desarrollándose (ver tabla 2).

**Tabla 2:** Entrevistas a especialistas para comprender a los jóvenes universitarios católicos

<b>Especialistas</b>	<b>Rol</b>	<b>Relación con la investigación</b>	<b>Fecha de entrevista</b>	<b>Objetivo de la entrevista</b>
Lua	Psicóloga	Conocimientos de la psique humana en los universitarios y católica activa	29/04/2021	Conocer sobre la relación entre la psicología y la religión
Raul	Teólogo	Conocimiento en la religión católica	01/05/2021	Conocer sobre la relación entre la psicología y la religión y aprender sobre el carisma agustino

*Nota.* Elaboración propia

Antes de la entrevista, se contextualiza a los especialistas que la reunión era para la investigación de una tesis de diseño. La entrevista se dividió en dos temas: En la primera fase se enfocó en la relación entre la depresión y la espiritualidad como una herramienta psicológica. La segunda se enfocó en cómo la pertenencia social, en específico un grupo católico, puede influenciar en el comportamiento y pensamiento de los jóvenes.

Para concluir la fase inductiva, se realizó un focus group virtual con siete jóvenes pertenecientes a la misma comunidad. La relevancia de esta actividad fue analizar y comprender los matices que existen entre un grupo social y un grupo católico comunitario; y entender el nivel de influencia que podría tener dentro de la cotidianidad. La actividad se llevó a cabo mediante Zoom por una hora y 15 minutos con un intermedio de siete minutos. Se diseñó con una estructura participativa estructurada, la primera parte fue que comentaran sobre anécdotas comunitarias y la segunda, por su experiencia hasta ahora en comunidad y cómo se había impactado en sus vidas (ver tabla 3).

**Tabla 3:** Focus group con la comunidad "A"

Herramienta	Características de los participantes	Edades	Nº de participantes	Fechas	Objetivo
Focus group con una comunidad	Jóvenes que son parte de una misma comunidad de la sede San Agustín	20-21 años	7 jóvenes de la comunidad "A"	05/05/2021	Conocer la interacción interna de una comunidad y la opinión personal de su comunidad

*Nota.* Elaboración propia

### 3.2. Fase 2. Definir

Para la definición adecuada del problema específico a abordar, primero se empezó con entrevistas a especialistas de diferentes campos: representantes de Communio con roles organizacionales, un fraile y un asesor de comunidad. Estas entrevistas se centraron en comprender problemas que afronta el movimiento y también cómo impacta y se preocupa en el estado emocional de los jóvenes que lo necesitan (ver tabla 4). Tener en consideración que todas las entrevistas fueron virtuales por el aislamiento físico como medida de bioseguridad durante los años de 2021 y 2022.

**Tabla 4:** Entrevista a especialistas para comprender a los jóvenes beneficiarios

<b>Especialistas</b>	<b>Rol</b>	<b>Relación con la investigación</b>	<b>Fecha</b>	<b>Objetivo de la entrevista</b>
Fray Paulo	Fraile agustiniano	Cabeza organizacional de Communio	30/04/21	Conocer la infraestructura socio-técnica actual de Communio y descubrir las necesidades o dificultades que afronta el movimiento por pandemia
Melissa	Representante laica de la Orden Agustiniana	Trabaja directamente para la Orden Agustina y está encargada de apoyar la gestión de Communio	1/05/21	Conocer la infraestructura socio-técnica actual de Communio y descubrir las necesidades o dificultades que afronta el movimiento por pandemia
Oswaldo	Asesor de precomunidad	Pertenece a una comunidad inicial de 5 años y asesora a jóvenes de una comunidad entre los 17 y 18 años	2/05/21	Descubrir las necesidades o dificultades que afrontan los asesores al momento de guiar a una comunidad y averiguar qué estrategias emplean si hay jóvenes que presenten dificultades emocionales
Fray Gustavo	Fraile	Experiencia en: Asesoría en comunidades y el servicio de director espiritual	29/06/21	Descubrir las necesidades o dificultades que afrontan los asesores al momento de guiar a una comunidad y averiguar qué estrategias emplean si hay jóvenes que presenten dificultades emocionales

*Nota.* Elaboración propia

Se continuó con entrevistas a 7 jóvenes entre los 17 a 22 años que manifiestan signos de preocupación o ansiedad universitaria y que sean integrantes de Communio. Se realizaron dos tipos de entrevistas con objetivos diferentes (ver tabla 5). La primera se enfocó en descubrir mediante su narrativa corporal y verbal cómo se encontraban emocionalmente, por qué sucedían las preocupaciones y qué estrategias o recursos empleaban. Asimismo, descubrir sus puntos de dolor y de placer dentro de su rutina diaria y en la comunidad. Con la finalidad de no interrumpir en sus actividades, las entrevistas se llevaron a cabo mediante la plataforma de [Zoom](#), con una duración de 40 minutos.

**Tabla 5:** Entrevista a usuarios beneficiarios para definir el problema específico

<b>Usuario beneficiario</b>	<b>Edad</b>	<b>Fecha</b>	<b>Objetivo de la entrevista</b>
Nº 1	18	1/06/2021	
Nº 2	19	3/06/2021	Comprender la razón del estrés
Nº 3	17	4/06/2021	evidenciado y la relevancia de la fe
Nº 4	17	4/06/2021	en la vida diaria
Nº 5	20	3/06/2021	
Nº 6	20	10/02/2022	Descubrir cómo se obtiene el servicio de director espiritual y
Nº 7	19	10/02/2022	analizar la experiencia de tener un director espiritual

*Nota.* Elaboración propia

La segunda entrevista tuvo un tercer factor de reclutamiento: tener experiencia con el servicio de dirección espiritual. El propósito fue averiguar cómo se enteraron del servicio, el proceso para contactar a un fraile, lo que se hace durante estas reuniones y el nivel de impacto que generó. Las reuniones duraron 30 minutos y se realizaron mediante videollamada de Google Meet.

Por último, se presentó la oportunidad de asistir a un evento del movimiento abierto para todos sus integrantes. El objetivo de los organizadores fue conversar sobre las dificultades que las comunidades afrontan por la pandemia. Se coordinó con los organizadores para asistir y observar, sin intervenir, sobre los resultados y análisis que los mismos jóvenes proponían y, a su vez, las dinámicas entre participantes de diferentes sedes. Se empleó la metodología de flying on the wall, sin estructura planificada, y los materiales de apoyo que se emplearon fueron la cámara de celular y un cuaderno de apuntes (ver tabla 6).

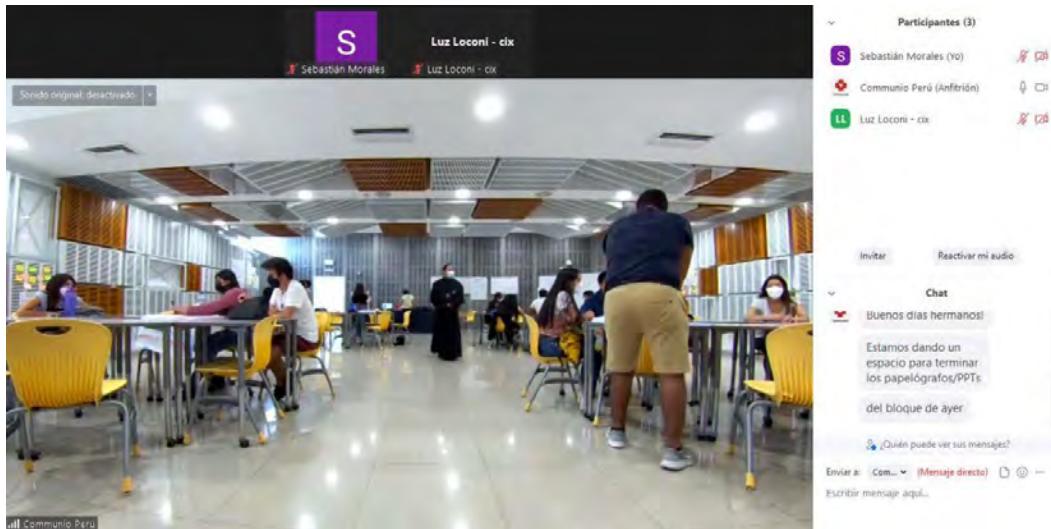
**Tabla 6:** Herramienta para comprender las interacciones universitarias

Herramienta	Características de los participantes	Edades	Nº de participantes	Fechas	Objetivo
Flying on the wall	Actividad presencial abierta para todas las sedes.	17 - 26 años	Asistencia promedio de 15 personas.	03/04/22 - 04/04/22	Observar el perfil que asiste a los eventos de Commuio y averiguar la opinión sobre la situación de inestabilidad en las comunidades.

*Nota.* Elaboración propia

El primer día se realizaron actividades para conocerse entre todos y romper el hielo, después se conversó sobre problemas que afrontan las comunidades. Por otro lado, el segundo día un fraile dio una charla sobre temas de espiritualidad agustiniana y para cerrar, se hizo una actividad para proponer soluciones tanto para las comunidades como al movimiento en general. En ambos días hubo un espacio intermedio de lonche para compartir. Un factor a tener en consideración, este evento se realizó tanto en Lima como en Cusco y Chiclayo, y mediante Zoom las tres reuniones se llevaron a cabo en paralelo. Sin embargo, al ser solo una investigadora realizando el fly on the wall, el análisis se centró en la sede de Lima de manera presencial (ver figura 27), para ver los resultados, ver el anexo 2.

**Figura 27:** Flying on the wall



*Nota.* Elaboración propia

Consecutivamente, se procesó toda la información recopilada hasta el momento y, mediante una triangulación con el estado del arte, se identificó el “research gap”.

### **3.3. Fase 3. Desarrollar: Estudios de Conceptualización**

Considerando los insights y soluciones que se fueron desarrollando progresivamente durante las fases inductivas y de definición, se planteó una primera propuesta que evolucionó según sugerencias y comentarios tanto de los profesores del curso de tesis como de la asesora principal. Dando como resultado un esquema base del sistema Cuenta Conmigo.

Con la finalidad de afinar detalles del sistema, se llevaron a cabo tres entrevistas participativas con los especialistas. Para detallar la metodología, planificación de desarrollo y la relación entre elementos, hasta ese momento

conceptuales, del sistema (ver tabla 7). Las entrevistas fueron virtuales mediante Google Meet con una estructura rígida y duraron en promedio 45 minutos; exceptuando la del diseñador, que duró una hora.

**Tabla 7:** Especialistas entrevistados para conceptualización del sistema

<b>Especialistas</b>	<b>Rol</b>	<b>Relación con la investigación</b>	<b>Fecha</b>	<b>Objetivo de la entrevista</b>
Lua	Psicóloga	Católica activa	5/07/2021	Conocer la opinión sobre el problema específico del usuario: virtud de la templanza católica y dialogar sobre el planteamiento del sistema
Fray Gustavo	Fraile	Experiencia en: Asesoría en comunidades y el servicio de director espiritual	26/07/2021	Conocer la opinión sobre el marco teórico, el problema específico del usuario y reajustar el planteamiento del sistema
Diseñador	Diseñador industrial	Diseñador con experiencia en el diseño positivo	27/09/21	Conocer la opinión sobre el marco teórico, el problema específico del usuario y reajustar el planteamiento del sistema

*Nota.* Elaboración propia

Durante el desenlace de las entrevistas se utilizó material de apoyo visual para explicar el contexto y, a su vez, validar el problema específico de los usuarios según sus experiencias actuales (ver figura 28). En el caso del diseñador, además se conversó sobre el Marco teórico y sus respectivas mejoras. Después, se explicó la hipótesis del sistema y se preguntó sobre sus opiniones acerca del proyecto, aspectos que se tendrían que considerar y modificaciones o añadiduras al proyecto.

**Figura 28:** Material utilizado para conceptualizar con expertos

Material para contextualizar



Concepto del proyecto



(Solo para el diseñador)



*Nota.* Elaboración propia

### 3.4. Fase 4. Entrega: Estudios de Validación

Culminando con todo el proceso creativo, se llegó a la fase de validación. Una vez definido el nombre del sistema “Cuenta Conmigo”, se procedió a diseñar propuestas del logo, de las cuales quedaron tres finalistas. Se realizó un formulario para validar que el nombre del sistema va acorde al concepto y para que los jóvenes elijan el logo y color principal con el cual más identifican a la propuesta (ver tabla 8).

**Tabla 8:** Validación de identidad de Cuenta Conmigo

Herramienta	Características de los participantes	Edades	Nº de participantes	Fecha	Objetivo
Formulario	4 jóvenes cumplen están dentro del parámetro del problema específico y 2 pertenecen a una comunidad	18 - 22 años	6	09/11/21	Validar el nombre y definir la imagen de identidad del sistema

*Nota.* Elaboración propia

En el caso de Faith al ser un producto físico la validación se dividió en dos procesos. El primero de estos fue para corroborar que el diseño funcional y estético y función se adecuen y lleguen a participar dentro de la cotidianidad del usuario. Por eso, hizo una prevalidación con la impresión 3D en PLA, la cual no fue la definitiva (ver tabla 9).

**Tabla 9:** Usuarios beneficiarios entrevistados para la primera validación de Faith

<b>Usuario beneficiario</b>	<b>Edad</b>	<b>Fecha de entrevista</b>	<b>Objetivo de la entrevista</b>
Nº 7	21	4/11/2023	Comprobar si la forma, estética y función van acorde a las necesidades juveniles y pedir sugerencias
Nº 10	20	4/11/2023	

*Nota.* Elaboración propia

En esta validación virtual, los recursos de un video pregrabado, donde muestra la forma desde todos sus ángulos, y un storytelling, donde contextualiza los usos de Faith fueron esenciales para ejemplificar cómo sería el resultado final y dónde se emplearía. Las entrevistas duraron 30 minutos, los jóvenes pudieron aportar sus ideas y opiniones (ver figura 29).

**Figura 29:** Video y storytelling como material de apoyo



*Nota.* Elaboración propia

Para la validación final de todo el sistema, la segmentación y validación por partes fue una decisión estratégica con el objetivo de validar con el usuario que tenga más experiencia o que esté en contacto directo con cierta parte del sistema y además, para no condensar la información a cada usuario.

Partiendo de ese principio, se comenzó con el usuario principal; efectuando cuatro entrevistas virtuales e individuales. El objetivo general fue validar partes de la propuesta que iban a tener mayor contacto e interacción directa con el joven beneficiario (ver tabla 10). Previo a la reunión, ya se había contextualizado sobre el tema a tratar y que era diseñado específicamente para ellos.

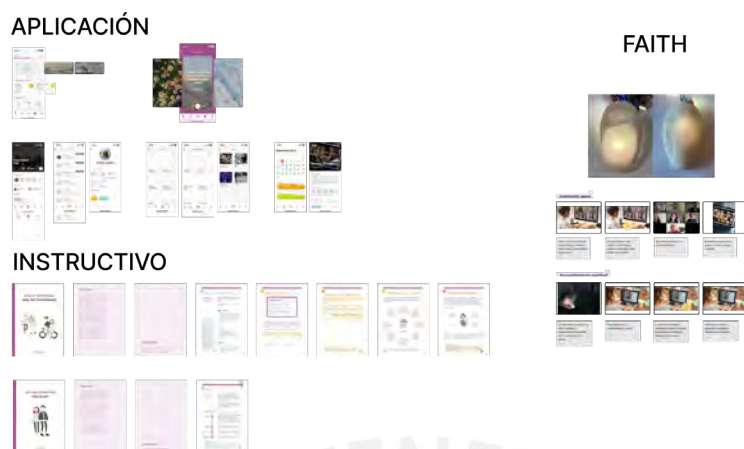
**Tabla 10:** Usuarios beneficiarios entrevistados para la validación

<b>Usuario beneficiario</b>	<b>Edad</b>	<b>Fecha de entrevista</b>	<b>Objetivo de la entrevista</b>
Nº 5	22	21/03/2024	
Nº 9	20	22/03/2024	- Faith: Funcionalidad y usabilidad
Nº 10	18	23/03/2024	- App: mensajes del día, sección de la comunidad, carpetas y calendario
Nº 11	19	23/03/2024	- Instructivos de la coordinación y del buddy

*Nota.* Elaboración propia

Las reuniones duraron 40 minutos y se siguió una estructura de encuesta rígida con el apoyo de material visual para explicar (ver figura 30). Se partió por presentar a Faith, con el propósito de descubrir sus opiniones acerca del ámbito estético-emocional y funcional; prosiguió con la presentación del aplicativo, validando la sección de la oración del día, la sección comunitaria, visualización de carpetas y calen calendarización; por último se validó la función del buddy (joven de la comunidad encargado de dar el onboarding a nuevos integrantes, siendo un rol momentáneo) y su instructivo (guía del buddy), además, de la guía de la coordinación para saber su opinión sobre el abordaje estratégico organizacional.

**Figura 30:** Material utilizado para la validar con usuarios beneficiarios



*Nota.* Elaboración propia

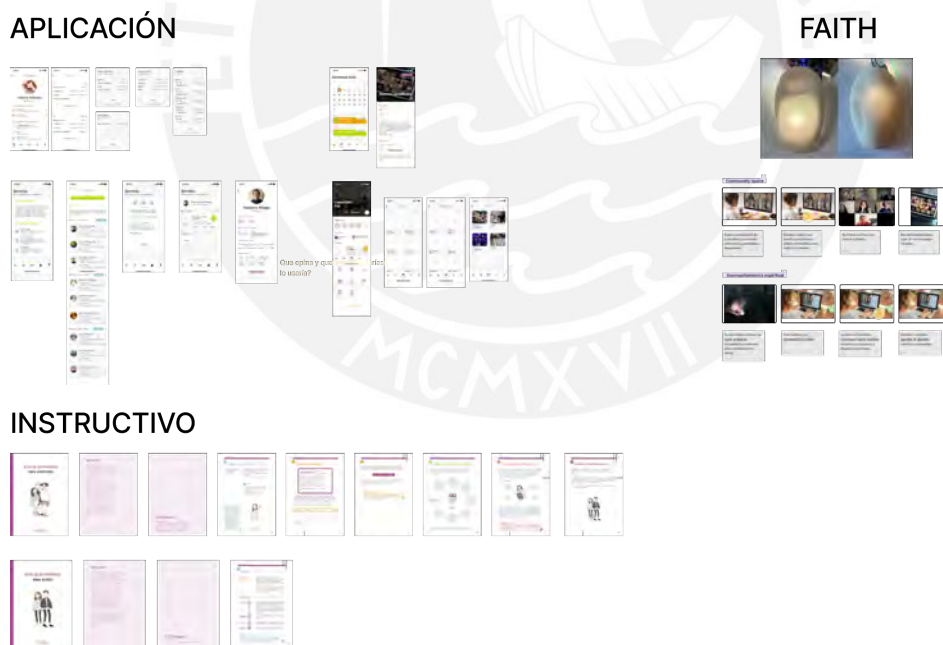
En el caso de los expertos, la presentación del material fue la misma; sin embargo, los objetivos eran diferentes (ver tabla 11). El objetivo con el coordinador de comunidad era validar la funcionalidad y el nivel de impacto que tendría dentro del grupo. Mientras que, por otro lado, con el fraile se analizó el nivel de interés y viabilidad de implementación dentro de una comunidad y de *Communio* en general. Además, con este último se le dio mayor énfasis y explicación a la sección del servicio de fraile dentro del aplicativo (ver figura 31).

**Tabla 11:** Especialistas entrevistados para la validación

Especialistas	Rol	Relación con la investigación	Fecha de entrevista	Objetivo de la entrevista
Fray Tavo	Fraile	Experiencia en: Asesoría en comunidades y el servicio de director espiritual	5/04/2024	Validar: Viabilidad de implantación de Faith, del aplicativo e instructivos para el asesor y buddy
Eduardo	Integrante de pre comunidad	Coordinador de comunidad	28/03/2024	Validar: funciones y diseño de Faith, diseño y función del aplicativo e instructivo para la coordinación e Instructivo para el asesor y buddy

*Nota.* Elaboración propia

**Figura 31:** Material utilizado para la validar con expertos



*Nota.* Elaboración propia

Finalizando el proceso de validación, se elaboraron 3 actividades. Un **workshop**, enfocado en validar el nivel de satisfacción y experiencia de las actividades que se plantean en la guía para la coordinación; una **prueba de usabilidad** del aplicativo; y una **prueba de sujeción** para corroborar la ergonomía entre la palma de la mano y Faith (ver tabla 12).

**Tabla 12:** Herramientas utilizadas para la validación

Herramienta	Características de los participantes	Edades	Nº de participantes	Fechas	Objetivo
Workshop	Pertencen a una misma comunidad de la Sede San Agustín	18 - 19 años	8 / 7 jóvenes de la comunidad "B"	12/02/22 y 19/02/22	Constatar de que los jóvenes de una misma comunidad necesitan conocerse unos a los otros y validar la implementación infraestructural de actividades juveniles y creativas
Prueba de usabilidad	4 usuarios beneficiarios y 2 usuarios con experiencias en la coordinación de comunidad de la Sede San Agustín	19 - 22 años	6	24/03/24	Descubrir el tiempo general de respuesta, intuitivos del diseño y, saber tanto la opinión general como específica de cada sección
Prueba ergonómica	Mano de percentil 5 en: anchura de mano y largura de mano	Persona femenina	1	5/06/2024	Analizar si el tamaño se adecua a las medidas mínimas de una mano

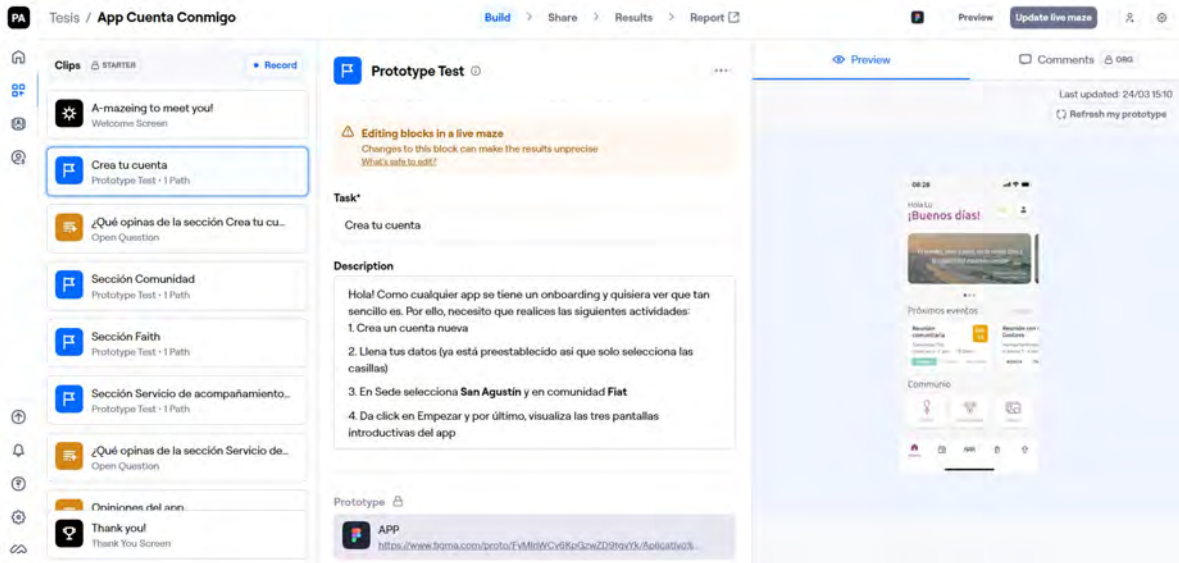
*Nota.* Elaboración propia

En cuanto al workshop, este duró dos días pero se realizó con una separación de una semana, ya que los jóvenes no tenían mucha disponibilidad de tiempo en una misma semana. El día 12 de febrero, se enfocó en actividades para conocer a cada integrante de manera general mediante Jamboard. Diseñando un espacio para compartir experiencias que han vivido en comunidad y después, hacer preguntas anónimas a cada uno de forma y sin ningún tema.

La semana siguiente se enfocó en profundizar los lazos y conocer de manera más íntima a la comunidad. Como apertura, en base a lo poco que se conocían algunos, de forma aleatoria se les asignó a un integrante; tenían que describirlo con un meme, una caricatura y presentarlo. La segunda actividad fue más personal, cada uno tenía que presentar a su familia y describirla en algunas palabras. Cada día el workshop duró 2 horas y se realizó mediante Google Meet. Para ver el material completo desarrollado, ver el anexo 3.

Por otro lado, la validación de usabilidad se realizó mediante el programa Maze.co, se eligió esta plataforma porque brindaba la posibilidad de testear una app de manera funcional, dar resultados con métricas de tiempo y de respuesta cuantitativas y, en simultáneo, cualitativas mediante cuestionarios (ver figura 32). La validación no fue moderada, los usuarios lo podían realizar de forma asincrónica, adecuándose a su disponibilidad. En promedio, la duración para realizar todo el cuestionario fue de siete minutos. El número de participantes que colaboraron fue 30. El cuestionario y el resultado completo se encuentran en el anexo 4.

**Figura 32:** Validación de usabilidad del aplicativo

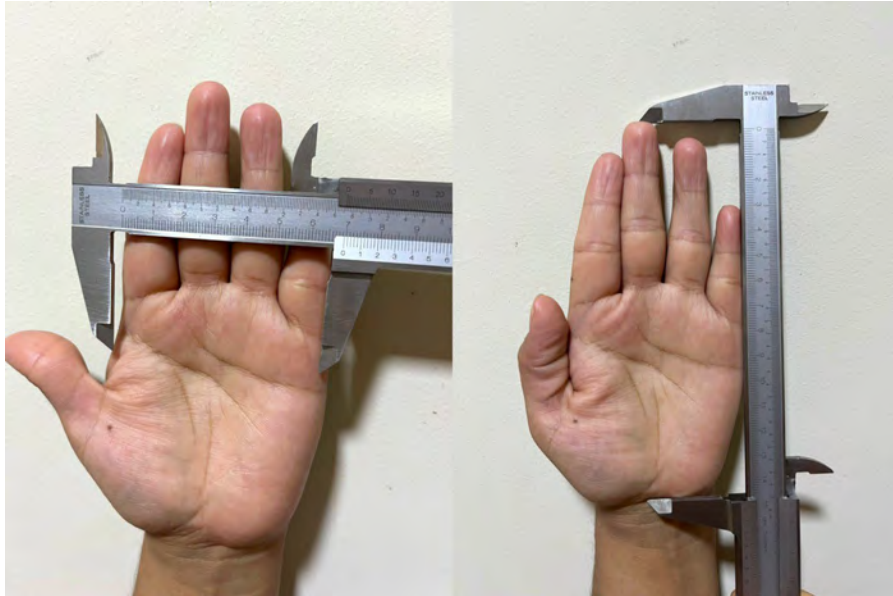


*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Realizado con el programa de Maze.co

Para concluir la evaluación de sujeción, para esta prueba se basó en los parámetros brindados por el libro de Dimensiones antropométricas de población latinoamericana, donde dice que la mano femenina es la más pequeña y como sub categoría sería el percentil 5. Según los autores, las medidas de las manos serían las siguientes: anchura de 6.8 cm y largura de 15.5 cm (Chaurand, León & Muñoz, 2007). La palma de la modelo medía de anchura 6.9 cm y de largura de mano 15 cm, cuyas dimensiones entrarían dentro del parámetro P5 (ver figura 33).

**Figura 33:** Medida de la manos femeninas con percentil 5



*Nota.* Elaboración propia

El proceso de validación vinculado a la interacción humana con Faith, se centró en validar si ergonómicamente era cómodo y la sujeción era adecuada y generaba confort. Como instrumentos de apoyo se utilizó un pie de rey y una cámara fotográfica; todo el proceso tuvo una duración de 10 minutos.

## **Capítulo 4:**

# **Estrategia de Análisis**

- 4.1. Descubrir: Análisis inductivos
- 4.2. Definir: Análisis específico
- 4.3. Desarrollar: Análisis de conceptualización
- 4.4. Entregar: Análisis de validación

## Capítulo 4. Estrategia de Análisis

En base a los insights recopilados, se elaboraron una serie de triangulaciones con el fin de sintetizar, analizar e interpretar los datos con la finalidad de explicar las diferentes estrategias (ver figura 34).

**Figura 34:** Estrategia de análisis aplicada en el Doble Diamante



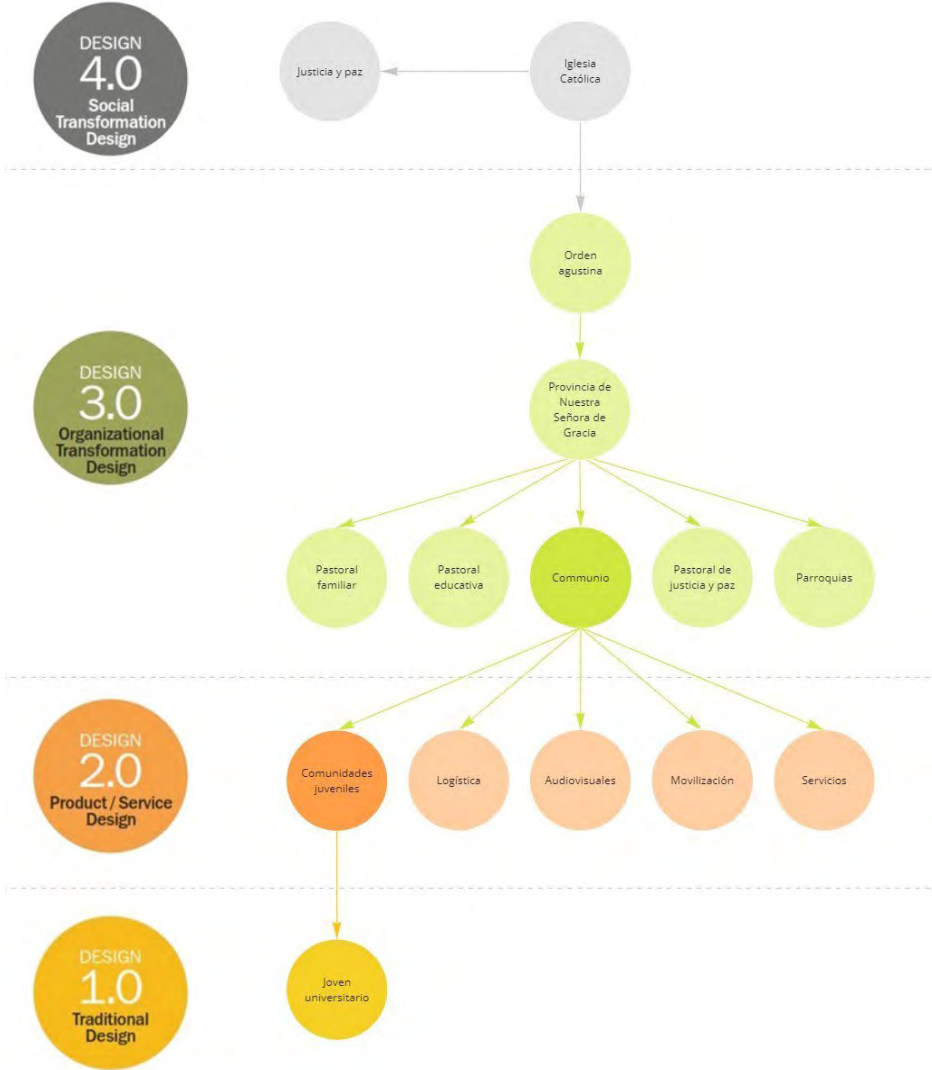
### 4.1. Fase 1. Descubrir: Análisis Inductivos

#### 4.1.1. Diagrama correlativo entre el organigrama de Communio y el mapeo de cuatro niveles de complejidad

Por el aislamiento social y los temas personales de los jóvenes el movimiento contempla la necesidad de reestructurar su sistema comunitario. En este sentido, se define un esquema de triangulación entre el organigrama base de Communio (ir a figura 3) y el mapeo de cuatro niveles de complejidad en el diseño sistémico (ir a figura 7) contextualizando los niveles de impacto que logran abarcar la problemática. Empezando

desde el diseño 1.0, definido por un usuario beneficiario. Pasando por el 2.0, al incluir el impacto de la dinámica comunitaria, donde cada comunidad tiene un promedio de 10 integrantes y dependiendo de la sede se tiene un promedio entre 4 y 6 comunidades, basado en las entrevistas recopiladas. Por ende, el impacto e intervención del movimiento en el diseño 3.0, abarcando una transformación organizacional hasta el nivel del movimiento Communio (ver figura 35).

**Figura 35:** Adaptación correlativa entre el organigrama de Communio y el mapeo de cuatro niveles de complejidad en el diseño sistémico



Nota 1. Elaboración propia

#### 4.1.2. Diagrama de afinidad

Se realizó un diagrama de afinidad en base a todos los estudios inductivos. Se sectorizó en 13 aspectos a considerar que, a su vez, se sub categorizaron en 3 aspectos. El primero fue acerca de los jóvenes: su personalidad, el estrés universitario y la relación con su comunidad. En cuanto al aspecto religioso se tocaron los temas de práctica religiosa juvenil, el compromiso espiritual, la experiencia espiritual, la religiosidad y la espiritualidad. Los temas que se tocaron desde la perspectiva psicológica fueron: el sentido de coherencia juvenil, la regulación emocional con respecto al estrés, la salud mental de los jóvenes, la dimensión vital y el bienestar de los jóvenes universitarios. En principio se hizo el diagrama de afinidad de forma horizontal, sin embargo para evidenciar las correlaciones invisibles entre los temas y el impacto se decidió mostrarlo mediante vínculos (ver figura 36) y una tabla con los resultados relevantes (ver tabla 13).

**Figura 36:** Diagrama de afinidad



Nota. Elaboración propia

**Tabla 13:** Áreas e insights identificados en base a estudios inductivos

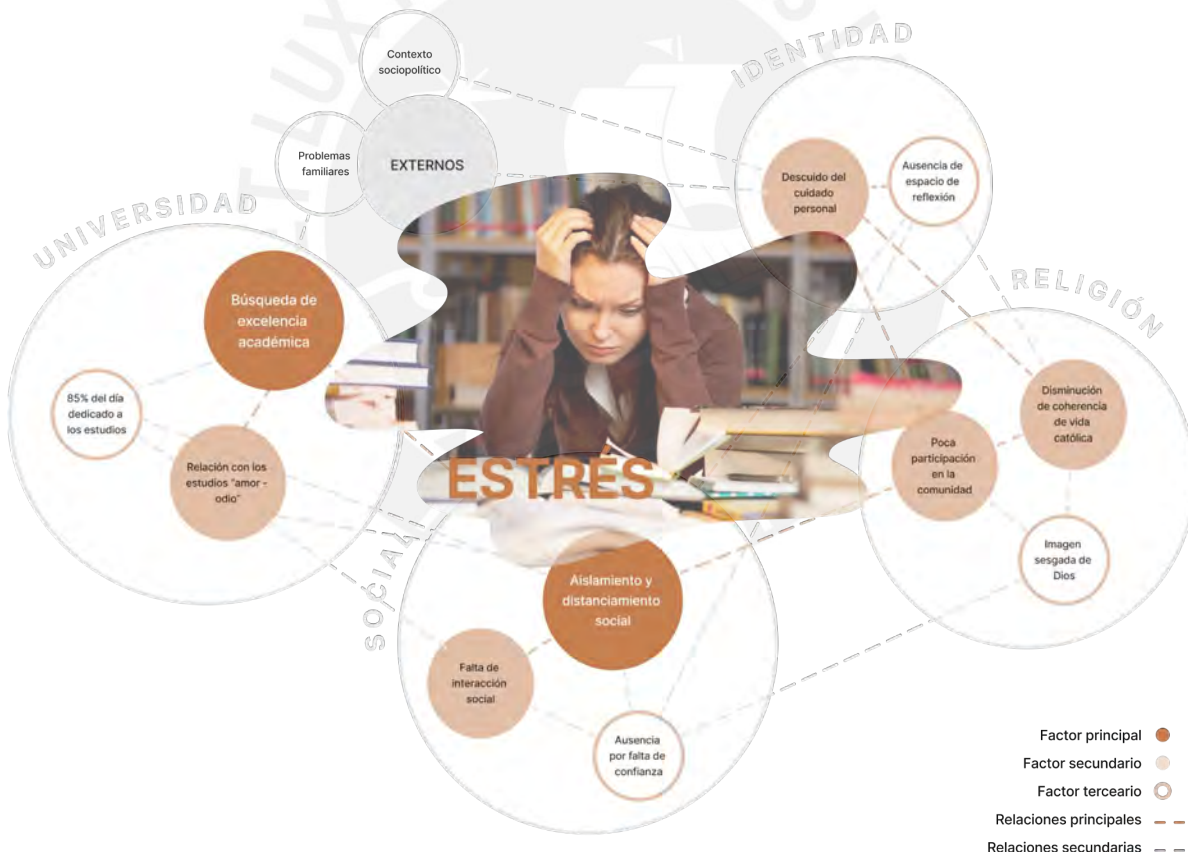
Áreas	Insights
Jóvenes	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se encuentran en una etapa de desarrollo donde tiene que enfrentar tanto cambios internos como exigencias sociales.</li> <li>● Si no manejan de forma calmada presiones sociales y preocupaciones internas genera un desequilibrio físico y en el bienestar mental</li> <li>● La personalidad y mentalidad de cada joven influye en la manera de afrontarlo.</li> <li>● Los jóvenes creyentes se apoyan en su fe en momentos de dificultad pero les cuesta abrirse o no saben a quién pedir consejos.</li> </ul>
Estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los jóvenes sobrecargados de carga emocional y mental y, sumando el aislamiento, los universitarios generaron síntomas psicósomáticos como pensamientos pesimistas, ansiedad, depresión y estrés.</li> <li>● La preocupación más importante son los estudios, y temas derivados como éxito académico y profesional.</li> <li>● Aunque en medida saben que están preocupados no cambian sus rutinas.</li> </ul>
Dimensión vitalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los jóvenes esperan hasta que realmente están en momentos altos de estrés para recurrir a su espiritualidad</li> </ul>
Práctica religiosa	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Practicar una religión puede ayudar al estrés</li> <li>● Los jóvenes saben que les podría ayudar a enfrentar momentos de estrés pero lo omite en su diario</li> <li>● Rezar o conversar con Dios de los problemas se sienten acompañados y con paz.</li> </ul>
Compromiso espiritual	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El nivel de compromiso está relacionado con la calidad de vida, en específico el amor propio; generando una motivación propia por el cuidado propio.</li> <li>● El participar en un grupo espiritual fomenta una continuidad con el crecimiento espiritual.</li> </ul>
Regulación emocional	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los jóvenes siguen en aprendizaje autónomo de poder desarrollar estrategias de autorregulación</li> <li>● No vinculan de manera consciente que se pueden apoyar en su fe con esta finalidad de manera explícita.</li> </ul>
Espiritualidad y su experiencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Las experiencias espirituales se pueden realizar de formas como el yoga, la meditación u oración.</li> <li>● Puntos de oportunidad para el cambio de comportamientos porque cuando un joven se siente cómodo con alguna experiencia es probable que la siga realizando</li> <li>● Los jóvenes necesitan espacios personales con personas capacitadas con las que puedan conversar sobre inquietudes</li> </ul>
Bienestar	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tener un bienestar equilibrado implica tener una personalidad integrada, sentido de identidad, perspectiva realista y significado de la vida</li> <li>● Los jóvenes reconocían que siguen en el proceso de autodescubrimiento, sin embargo no realizaban actividades coherentes para la salud mental</li> </ul>
Religiosidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ayuda a la reducción del factor estresor al proporcionar espacios de conversatorios</li> <li>● La razón de continuidad en gran porcentaje dentro de una comunidad se debe al vínculo y afinidad con el resto de los integrantes</li> </ul>
Sentido de coherencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aunque los jóvenes saben de la importancia del bienestar desde un punto de vista teórico, cuando se trata de ellos mismos no son conscientes del daño que se hacen o si lo son, no realizan cambios significativos para contrarrestarlos.</li> </ul>
Salud mental	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se debe promover la autorrealización en los jóvenes facilitando herramientas y medios que puedan adaptarse a su vida cotidiana.</li> <li>● Las frailes de Communio están conscientes del impacto que podrían generar de darle mayor importancia dentro de los espacios comunitarios</li> <li>● Es necesario que el universitario comprenda por sí mismo que debe cambiar para mejor</li> </ul>

*Nota.* Elaboración propia

### 4.1.3. Modelado conceptual: Preocupaciones de los jóvenes

Como segunda estrategia para comprender los pensamientos y preocupaciones de los jóvenes, se elaboró un modelado conceptual, el cual fue basado en entrevistas, focus group y el cultural probe. Se utilizaron transcripciones y se evaluó el nivel de preocupación mediante los gestos y la voz, además de temas en común. La división de niveles de prioridad e influencia en sus decisiones para los jóvenes, está referenciada tanto por el color de la casilla como de las líneas punteadas (ver figura 37).

Figura 37: Gigamap sobre la preocupación de los jóvenes

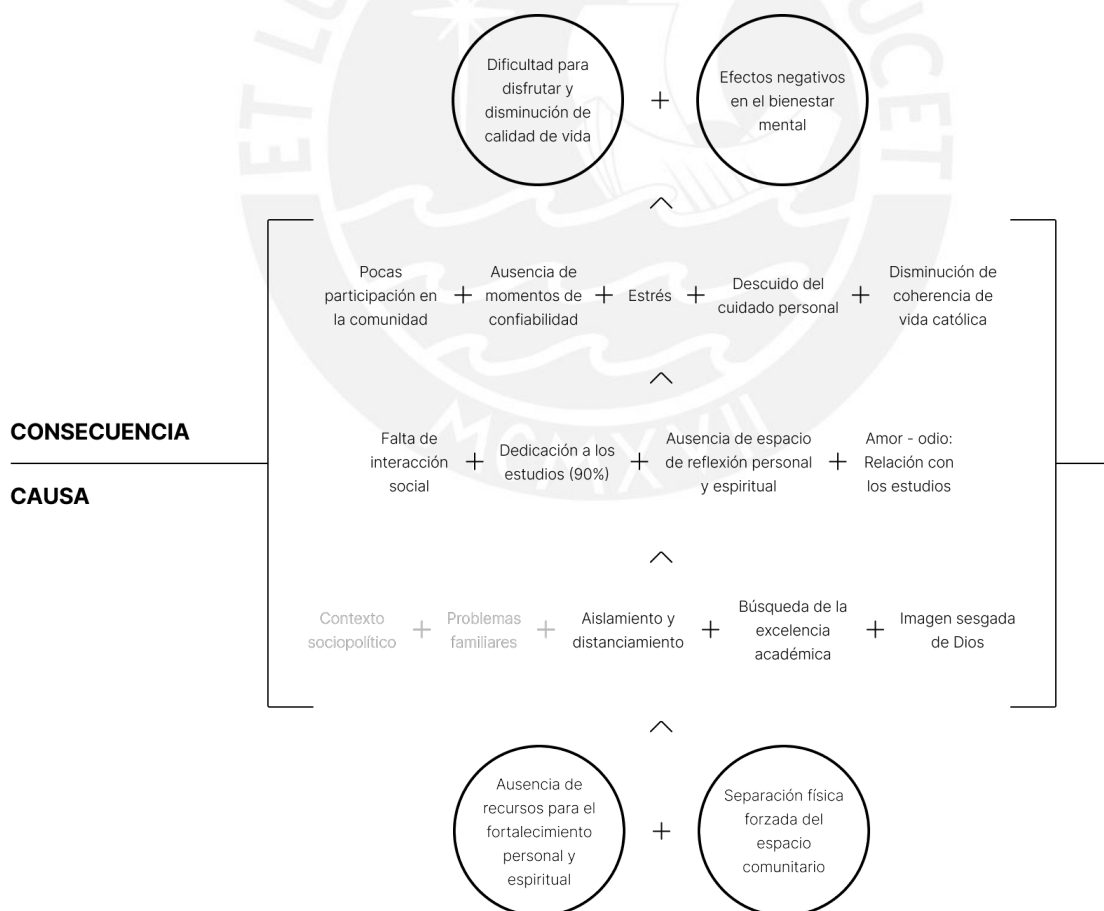


Nota. Elaboración propia

#### 4.1.4. Árbol de problema

En base a los estudios, se delimitó el alcance, que la presente tesis de investigación tomaría mediante el desarrollo del árbol del problema. Descubriendo que se presentan tres niveles internos entre las causas y consecuencias. Posterior a un exhaustivo análisis de toda la información recopilada, se pudo llegar a la conclusión de qué las causas principales son la ausencia de recursos para el fortalecimiento personal y espiritual, y la separación física forzada del espacio comunitario. Dando como resultado una dificultad para disfrutar y disminución de calidad de vida, y generando efectos negativos en el bienestar mental (ver figura 38).

**Figura 38:** Árbol de problemas de los jóvenes universitarios



*Nota.* Elaboración propia

## 4.2. Fase 2. Definir: Análisis Específico

### 4.2.1. Diseño de persona

Como una estrategia de análisis del usuario beneficiario, se creó un personaje nombrado Luciana Robles (ver figura 39). Esto con la finalidad de poder empatizar al lector con la situación real de los usuarios. La data que se estableció fue extraída de la triangulación de estudios de los jóvenes universitarios en las fases 1 y 2. Como se ve la figura 35, de forma sintáctica se plasmó los datos básicos de Luciana, aparte se mencionó sobre las metas, retos, valores, frustraciones e intereses que ella presenta.

Figura 39: Diseño de persona



The figure shows a user persona card for Luciana Robles. On the left is a photograph of a young woman with long dark hair, wearing a blue button-down shirt, smiling. Below the photo, her name 'Luciana Robles' is written in large white text, followed by a quote: 'Creo firmemente que uno no puede ser feliz sino desarrolla el amor desde adentro y eso incluye la espiritualidad.' To the right of the photo is a list of demographic information: Edad: 17, Ubicación: San Borja, Colegio: Graduada de Colegio San Agustin, Educación: Gastronomía, and Ciclo: 2do. Below this is a 'Metas' section with three bullet points: 'Aprender a quererse y aceptarse.', 'Tener tiempo para poder hacer acción social.', and 'Poder tener un balance en su vida.' Underneath is a 'Retos' section with two bullet points: 'Poder confiar y ser más abierta con su familia.' and 'Establecer objetivos y cumplirlos.' To the right of the demographic information is a 'Valores' section with three horizontal progress bars: 'Responsable' (mostly full), 'Creyente' (mostly full), and 'Autocrítica' (mostly full). Below that is a 'Frustraciones' section with three bullet points: 'Búsqueda de excelencia académica.', 'Se siente estresada por tener poco tiempo para todo', and 'Se siente relajada en la comunidad pero le demanda mucho tiempo.' and 'Se guarda/oculta sus emociones.' At the bottom right is an 'Intereses' section with three small square images: a group of people sitting together, a woman in a graduation cap, and a sunset over water.

<b>Demografía</b>		<b>Valores</b>
Edad: 17		Responsable
Ubicación: San Borja		Creyente
Colegio: Graduada de Colegio San Agustin		Autocrítica
Educación: Gastronomía		
Ciclo: 2do		
<b>Metas</b>		<b>Frustraciones</b>
Aprender a quererse y aceptarse.		Búsqueda de excelencia académica.
Tener tiempo para poder hacer acción social.		Se siente estresada por tener poco tiempo para todo
Poder tener un balance en su vida.		Se siente relajada en la comunidad pero le demanda mucho tiempo.
		Se guarda/oculta sus emociones.
<b>Retos</b>		<b>Intereses</b>
Poder confiar y ser más abierta con su familia.		
Establecer objetivos y cumplirlos.		

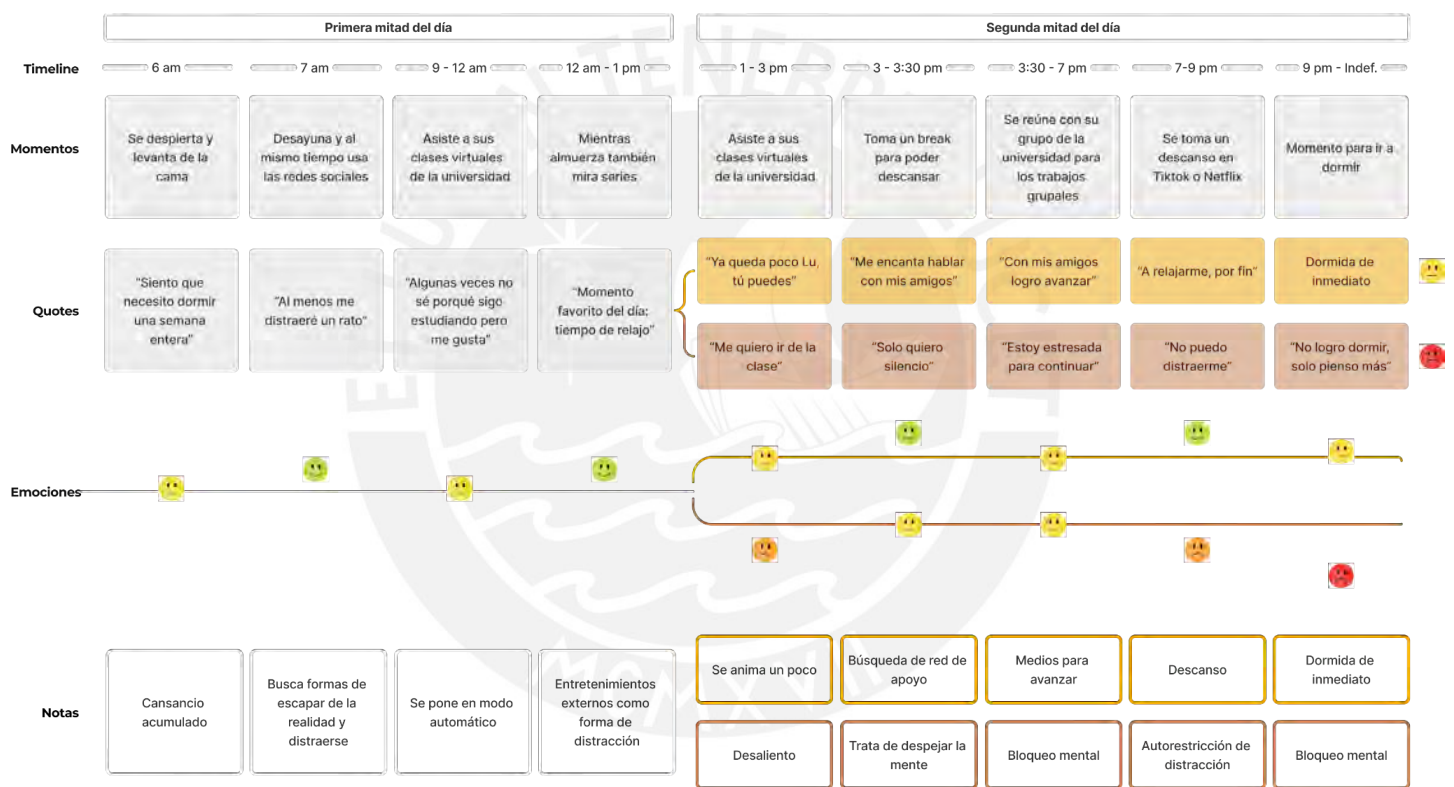
Nota. Elaboración propia

### 4.2.2. Journey map del joven beneficiario

Con base en la probeta cultural y la entrevista a los cinco usuarios beneficiarios en la fase de definición, se diseñó un journey map para comprender los puntos de dolor de

los jóvenes en diferentes escalas. Durante un día entero las emociones fluctuaban frecuentemente, la etapa más relajada era durante la mañana. Desde el almuerzo, las constantes actividades académicas limitaban espacios donde se permitía descansar de forma mental (corporalmente se realizan actividades de distracción, pero la mente sigue concentrada), lo que aumenta los niveles de pensamientos y emociones negativas (ver figura 40).

**Figura 40:** Journey map del joven universitario



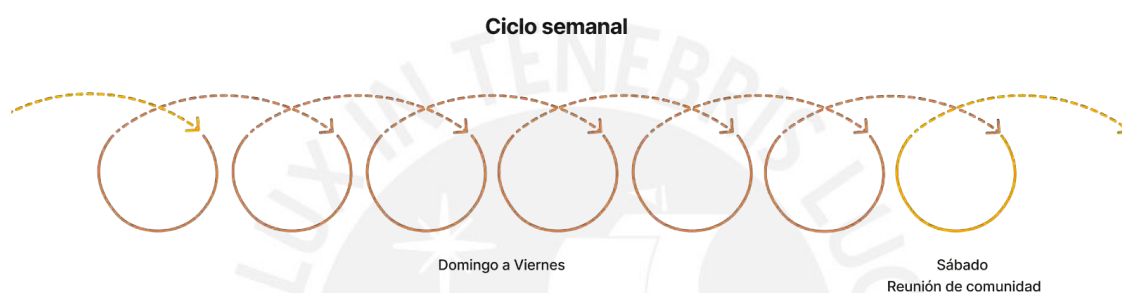
*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* No se identifican puntos de práctica religiosa pero si se identifican puntos de intención para interactuar con su grupo de comunidad durante la segunda mitad del día.

En adición, se halló que los usuarios tienen un flujo emocional irregular durante la semana; y en simultáneo en todo el ciclo universitario, presentándose como un flujo irregular en una escala mayor. Durante un ciclo semanal en etapa de ansiedad se estaba

en constante tensión; no obstante, el día de la reunión de la comunidad se identificó como el único punto de relajación por factores como la actividad social de encontrarse con amigos de confianza (ver figura 41). El segundo, se delimitó en base a una duración de medio año. En el ciclo completo se identifica que durante las etapas donde se establecen exámenes académicos de alto rigor los niveles de estrés aumenta (ver figura 42).

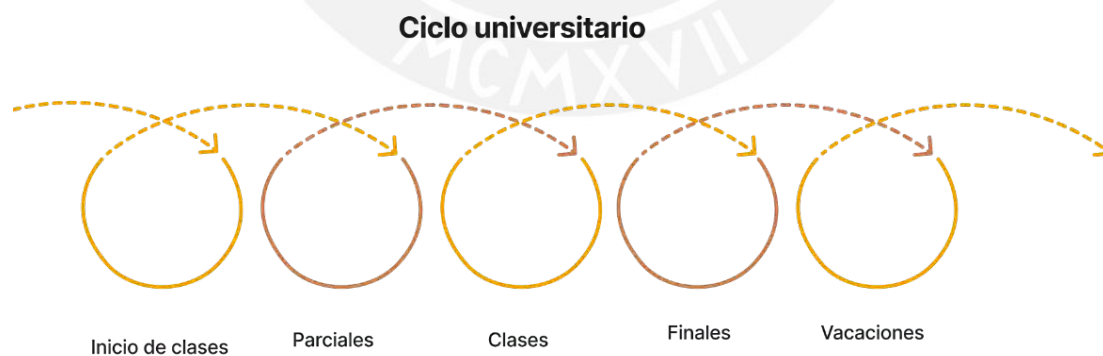
**Figura 41:** Flujo emocional durante el ciclo semanal



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Las secciones amarillas son momentos tranquilos y los rosas son fases estresantes

**Figura 42:** Flujo emocional durante un ciclo universitario



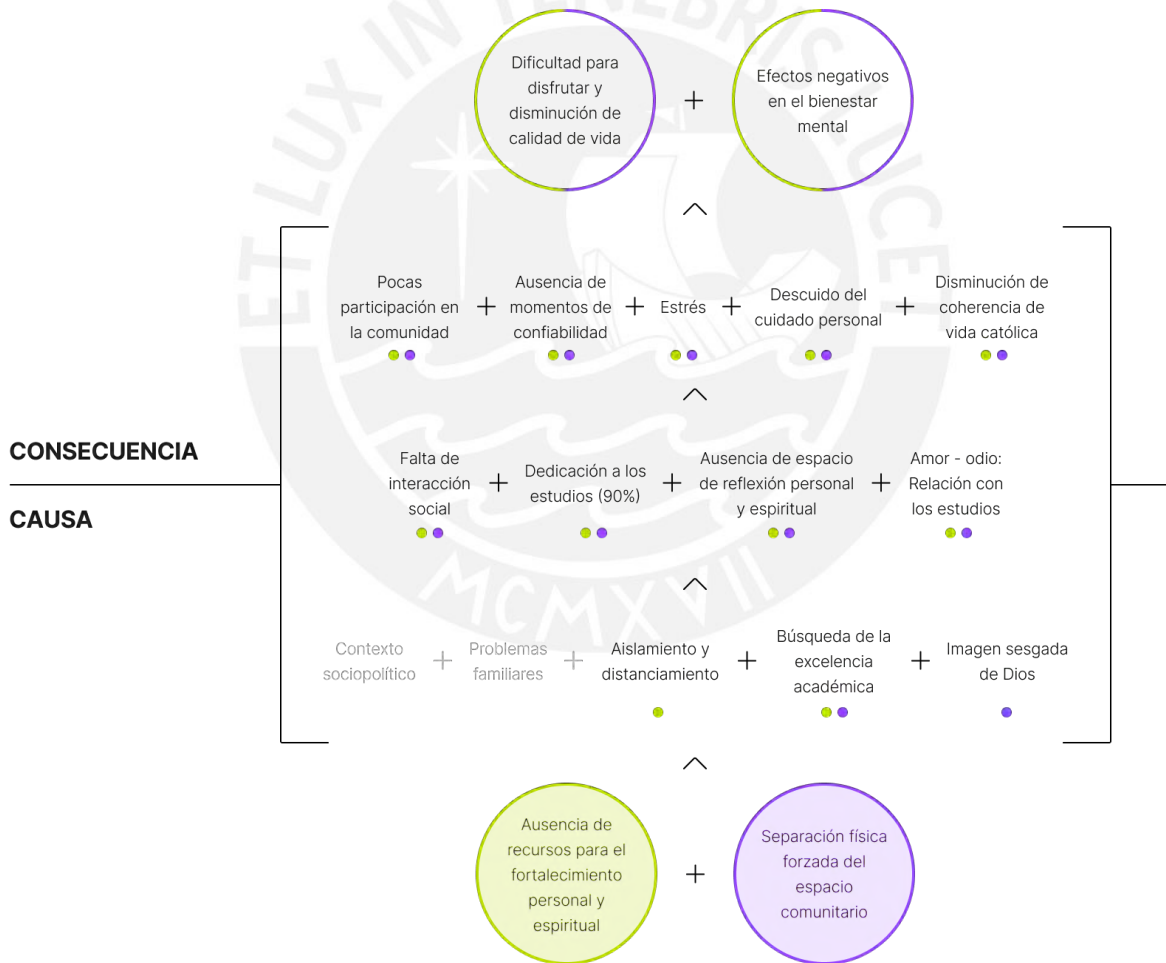
*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Las secciones amarillas son momentos tranquilos y los rosas son fases estresantes

### 4.2.3. Triangulación de resultados: Dilema de los jóvenes universitarios

Triangulando la información del árbol del problema, el diseño de persona, el journey maps con sus flujos y el marco teórico de los dilemas en el diseño positivo, dio como resultado que, con base a las dos causas, se generaban dos dilemas, uno enfocado en el aspecto personal y otro en el social (ver figura 43).

**Figura 43:** Árbol del problema con los dilemas



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* El color verde simboliza el espacio personal y el morado, el social.

En el ámbito personal, por un lado, el usuario busca la excelencia académica, implicando dedicarse completamente a dichas actividades de forma diaria. Al momento de autoexigirse empieza a descuidarse físicamente, como lo sería la higiene del sueño, y la acumulación de este, científicamente hablando, genera poco a poco ansiedad. Por otro lado, lo que anhela es poder disfrutar de su juventud de forma sana, esto le beneficiaría en su desarrollo como persona. Pero al no ser el caso, lo que realmente sucede es que se aísla en su totalidad (ver figura 44).

**Figura 44: Ámbito personal**



*Nota. Elaboración propia*

Desde el otro aspecto, el ámbito social también se ve afectado, específicamente en el comunitario. Los jóvenes suelen priorizar sus responsabilidades académicas ante todo, además manifiestan sentirse bien al culminar una tarea. No obstante, esta alta dedicación hace que descuide sus amistades, alejándolas, quizás, de forma inconsciente. Pese a su alta satisfacción, sí manifiesta un alto interés en querer ir a una comunidad y poder reunirse con sus amigos. Esto le beneficiaría, ya que podría tener un espacio donde

relajarse un par de minutos a la semana; pero esos minutos perdidos son los que causan ansiedad y remordimiento (ver figura 45).

**Figura 45: Ámbito social**



*Nota. Elaboración propia*

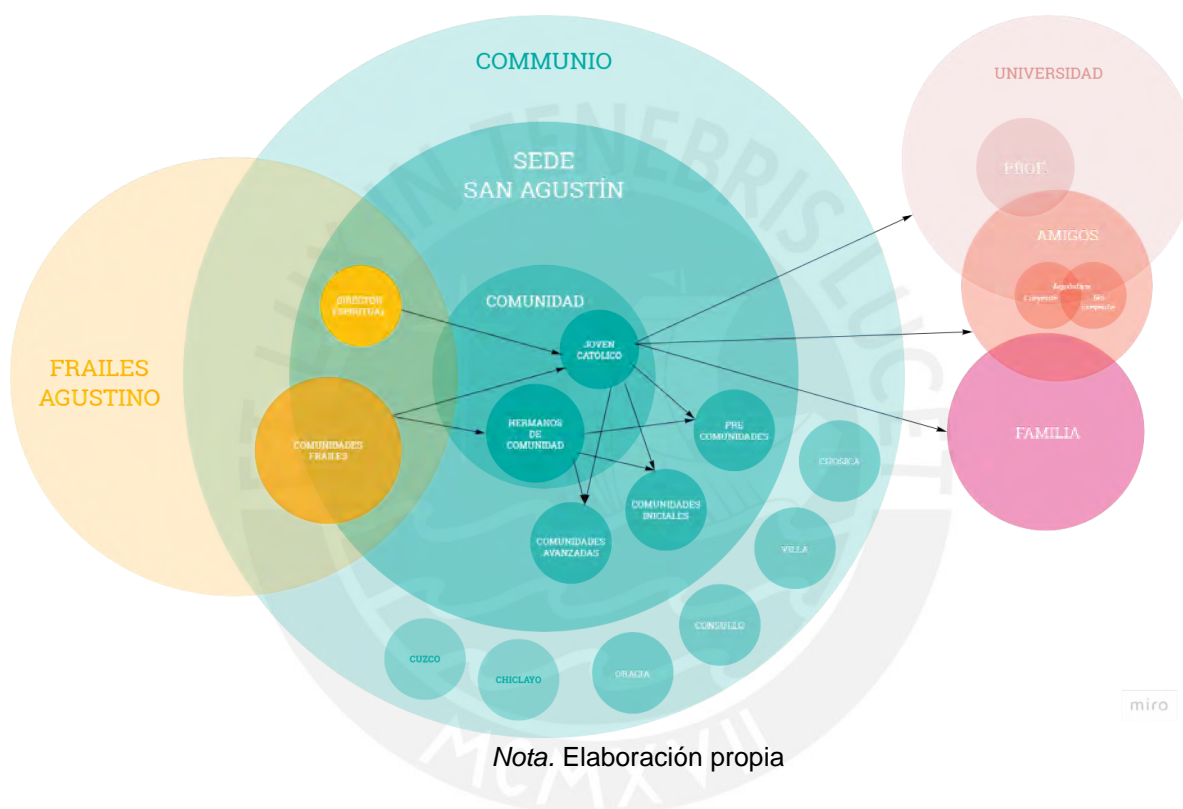
En paralelo a la investigación del perfil del usuario se evidenció problemas de organización en la comunidad, por ende, también fue necesario realizar un análisis al movimiento .

#### **4.2.4. Mapa de actores**

En primera instancia, se diseñó un mapa de actores basado en las entrevistas realizadas con los especialistas, el joven beneficiario y documentación de Communio. El joven católico en primer nivel tiene contacto directo con sus hermanos de comunidad, amigos de la universidad y familiares. Después, en segundo nivel, en el contexto de

Communio, la comunidad de frailes siempre busca conocer a cada comunidad de forma personal; sin embargo, no son todos los religiosos los que realizan esta actividad. Por otra parte, mediante actividades del movimiento el joven beneficiario podría tener contacto con integrantes de otras comunidades de su sede. En último nivel se encontraría participantes de otras sedes del movimiento (ver figura 46).

**Figura 46:** Mapa de actores



#### 4.2.5. Roles dentro de una comunidad

Dentro de una comunidad siempre existen diferentes roles asignados, por medio de las entrevistas con los especialistas y entidades de Communio se identificaron 4 roles encargados de administrar a una comunidad: coordinador, secretario, tesorero y asesor (ver figura 47). Dentro de estos roles encontraron dolencias que se mencionan a continuación.

**Figura 47:** Roles dentro de una comunidad



*Nota.* Elaboración propia

El coordinador es el representante, de forma directa para toda la sede, de su comunidad. Este rol suele ser el que dirige tanto las reuniones de coordinación como de comunidad y aparte, asiste a las reuniones de coordinadores de la sede. Además, cuando hay actividades de todo el movimiento y la comunidad tiene que participar, suele ser el coordinador quien también organiza esto. La alta demanda en cuanto a tiempo y dedicación de esta función hace que no muchos quieran serlo.

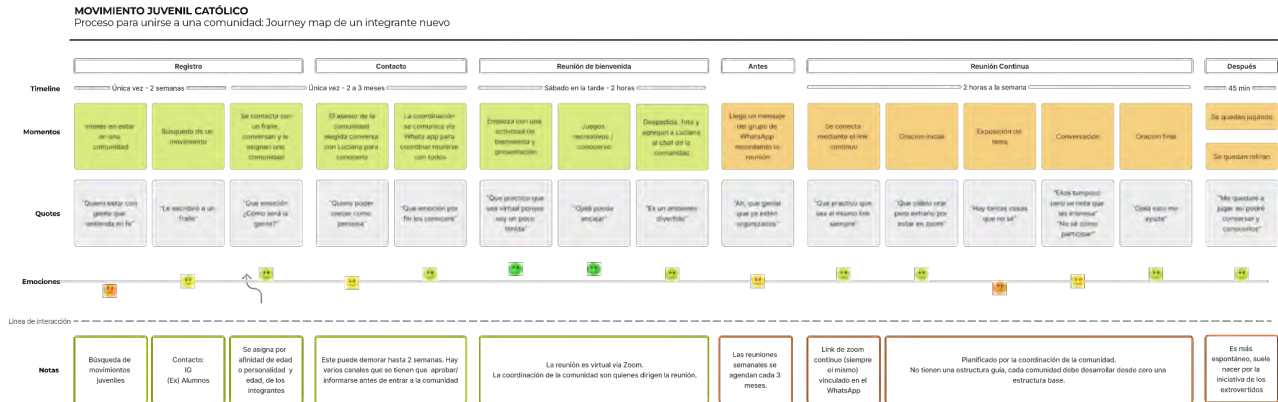
El secretario se centra en la logística y la redacción de actas de cada reunión. En cuanto a la organización, es un trabajo sencillo donde se tiene preparado el material para la reunión. Por otro lado, está el libro de actas donde se da un seguimiento de cómo va la comunidad. No obstante, se descubrió que una vez realizadas las actas no se da mucha utilidad a ellas y es porque su estructura es técnica, nada atractiva y poco accesible, incluso el mismo secretario se suele aburrir o se olvida de redactarlo.

En cuanto al tesorero, es el rol que realmente no hace mucho, y más en un contexto de aislamiento donde no se necesitan recursos económicos. Por último el asesor, es un integrante de una comunidad con mayor experiencia. Como su mismo nombre lo dice, sólo aconseja o guía a que los tres roles mencionados para puedan estructurar la dinámica comunitaria, y aunque debería ir idealmente a todas las reuniones, no suele ser así. Para la asignación de un asesor, se consulta a integrantes con más años si tienen disponibilidad, sin embargo, en su mayoría no están capacitados y no tienen guías de donde apoyarse.

#### **4.2.6. Journey map de un integrante nuevo en la comunidad**

Con la información del Focus group de la comunidad "A", entrevista a los usuarios beneficiarios y expertos se desarrolló un Journey map del proceso de entrar a una comunidad para alguien nuevo. Para enterarse de Comunio actualmente suele ser más por el boca a boca, una vez contactado a un fraile para poder ingresar el proceso completo puede durar entre dos a tres meses de espera. En la primera reunión comunitaria, se suele organizar una bienvenida con dinámicas de integración pero para las siguientes semanas vuelven a los temas de conversación que tenían como comunidad. Generando frustración y descontextualización para el integrante nuevo (ver figura 48).

**Figura 48:** Journey map del proceso de ingreso de un integrante nuevo

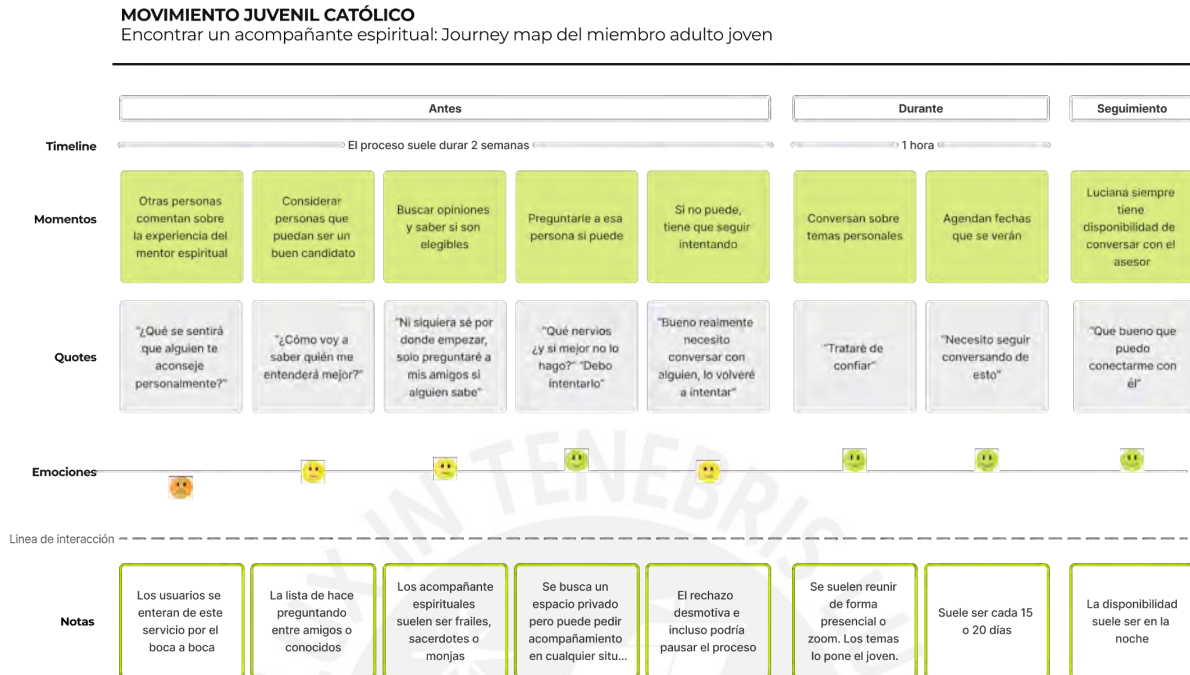


Nota. Elaboración propia

#### 4.2.7. Journey map del servicio de director espiritual

En cuanto al servicio del director espiritual se realizó basado en las entrevistas con usuarios que ya han experimentado una dirección espiritual. Para enterarse de este servicio suele ser por el testimonio o conversación dentro de la comunidad o el movimiento. Si uno desea solicitarlo debe ir directamente con el fraile que desea conversar, y si no se conoce lo suficiente a nadie, se pregunta por sugerencias. En caso de qué la persona no pueda, se tiene que solicitar a otra persona. Una vez encontrado un director, el servicio suele fluir sin problema (ver figura 49).

**Figura 49: Journey map del servicio de director espiritual**



*Nota. Elaboración propia*

A tomar en cuenta: existen casos donde la persona que brinda el servicio al final no tiene una disponibilidad continua e implícitamente se cancela. Otra situación, es cuando las personalidades chocan y al final deciden mutuamente culminar el servicio.

#### 4.2.8. Triangulación de resultados: Movimiento Commuio

La triangulación se dió como resultado obtenido en base al mapa de actores, las funciones de la coordinación y tanto el journey map de la comunidad como del servicio. El análisis y síntesis dio como resultado dos ámbitos importantes a considerar para el desarrollo socio-técnico e infraestructural: el servicio de dirección espiritual y comunitario (ver figura 50).

**Figura 50:** Triangulación de resultados: Communio



### **4.3. Fase 3. Desarrollar: Análisis de Conceptualización**

#### **4.3.1. Estrategia de conceptualización**

En base a las entrevistas, flying on the wall y cultural probe se analizaron palabras, situaciones y emociones en común. Se tomó como punto de desarrollo, generando una composición de imágenes y palabras claves que describen la esencia de un joven católico.

Partiendo de un elemento principal como lo sería la cruz, símbolo del amor de Dios hacia sus hijos. Elementos como el fuego cálido de las velas juegan un rol clave al momento de realizar un ritual de introspección y reflexión. La perseverancia y el crecimiento personal se ve directamente correlacionado con la unión comunitaria y los jóvenes católicos de su comunidad para poder mejorar entre todos (ver figura 51).

**Figura 51: Moodboard del significado de fe**



Nota. Elaboración propia

### 4.3.2. Diagrama de afinidad

El diagrama de afinidad se realizó como una triangulación con las entrevistas participativas de los expertos. Donde se confirmó la existencia del problema específico, consideraron la propuesta interesante, dieron sus aportes como soluciones y aspectos a considerar, y se descubrió que ya existe un servicio parecido denominado “Dirección espiritual” (ver figura 52).

**Figura 52: Moodboard del significado de fe**



Nota. Elaboración propia

## 4.4. Fase 4. Entregar: Análisis de Validación

### 4.4.1. Identidad gráfica

El resultado de la validación, donde no se contextualizó a los usuarios beneficiarios de qué contenía explícitamente la tesis. Demostró que los jóvenes sí vinculan el nombre de: Cuenta Conmigo, con el concepto de un sistema que brinda soluciones para el bienestar emocional mediante el apoyo o seguimiento de “algo”; en este caso el diseño sistémico. También, ellos mismos eligieron mediante 3 y 4 opciones con cuál logo y color se identificaban más, respectivamente. Considerar que 6 personas realizaron el cuestionario, pero uno se olvidó de contestar la primera pregunta (ver tabla 14).

**Tabla 14:** Resultados de identidad Cuenta Conmigo

Pregunta	Respuesta
¿Qué se te viene a la mente si un proyecto se llama "Cuenta Conmigo"?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De un cambio para nosotros, algo innovador</li> <li>- Que acompaña y piensa en nosotros</li> <li>- Amistades, algo que dices cuando quieres ayudar a alguien</li> <li>- Un proyecto que se enfoca en solidario</li> <li>- Como nombre me suena interesante, algo no tan católico inclinado a ayudar</li> </ul>
¿Con cuál logo identificas "Cuenta Conmigo"? 	
¿De qué color crees que debería ser el logo? 	

*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* 6 personas realizaron el cuestionario, pero uno se olvidó de contestar la primera pregunta.

#### 4.4.2. Análisis de usabilidad

El análisis se realizó con 30 participantes, de los cuales 4 de ellos tuvieron que reingresar porque el software se estancó generando una doble asistencia de parte de ellos. Para ver los resultados completos ir al anexo 4.

En el proceso de creación de cuenta, todos los usuarios quisieron registrarse mediante la vinculación de su cuenta en Google. El tiempo promedio por pantalla en el registro de usuario fue de 13.2 segundos. La pantalla más rápida en pasar fue la de acompañamiento espiritual con 4 segundos y la que más demoró fue la de iniciar sesión. La segunda pantalla que más demoró fue seleccionar la comunidad con 22 seg, la razón es que trataron de presionar en la casilla para desplegar cuando era en la flecha. Fue un tema de diseño de programación en Figma. En el onboarding, se demoraron un aproximado de 6 segundos en promedio entre leer y descubrir donde presionar para siguiente (ver figura 53).

**Figura 53:** Usabilidad: Creación de cuenta



*Nota.* Elaboración propia

En la misión de ir al perfil de Flavia, algunas personas intentaron ver otros aspectos del aplicativo pero como se salieron de la sección, el software lo consideró como un fallo de ruta. Los 23 participantes concluyeron de manera exitosa. En síntesis, el tiempo promedio de respuesta de fue de 13,2 segundos, evidenciando su intuitividad. Acciones a tener en consideración: durante el recorrido algunos quisieron ir al chat directo y otros al

comunitario, realizando el interés por ver cómo se plantea el diseño de esa funcionalidad (ver figura 54).

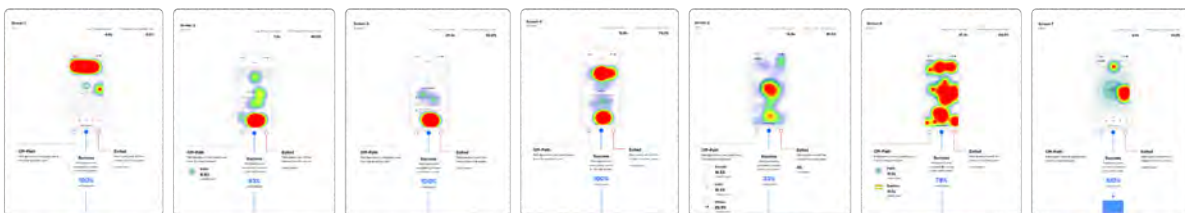
**Figura 54:** Usabilidad: Ver perfil de un integrante



*Nota.* Elaboración propia

Para la tercera experiencia, en la navegación de la sección de Faith, todos siguieron las indicaciones de manera concisa. Durante el tutorial intentaron reproducir la música, lo que es un indicativo de curiosidad. El promedio de tiempo en cada pantalla en el tutorial fue de 11,2 seg., lo que significa que no solo seguían las indicaciones sino que leían de qué se trataba; reflejándose en la segunda pantalla, que tuvo mayor tiempo con 25 segundos. Acerca de la navegación entre modos de funcionalidad, según los heatmaps, la navegación fue intuitiva (ver figura 55).

**Figura 55:** Usabilidad: Sección de Faith

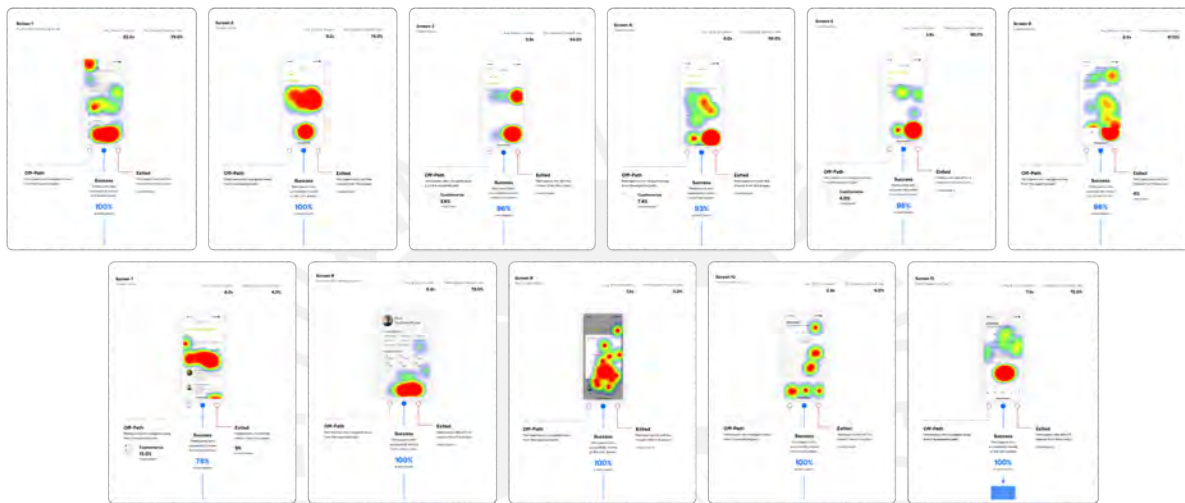


*Nota.* Elaboración propia

La última evaluación fue el registro de solicitud para tener un acompañante espiritual. En la primera pantalla, que era la presentación del servicio, el tiempo de estadía fue de 22 segundos, lo que significa que leyeron con detenimiento lo que se explicaba.

Durante el cuestionario, fueron rellenando sus preferencias y el tiempo de decisión promedio de las 6 pantallas del cuestionario fue de 9,1 segundos. Un hecho relevante fue que cuando se les preguntó sobre el género con el que se sienten cómodos conversando seleccionaron entre hombres o ambos. Para concluir sobre las siguientes 5 pantallas, la interacción fue rápida con un estimado de 6,5 seg de respuesta (ver figura 56).

**Figura 56:** Usabilidad: Proceso de registro de solicitud del servicio

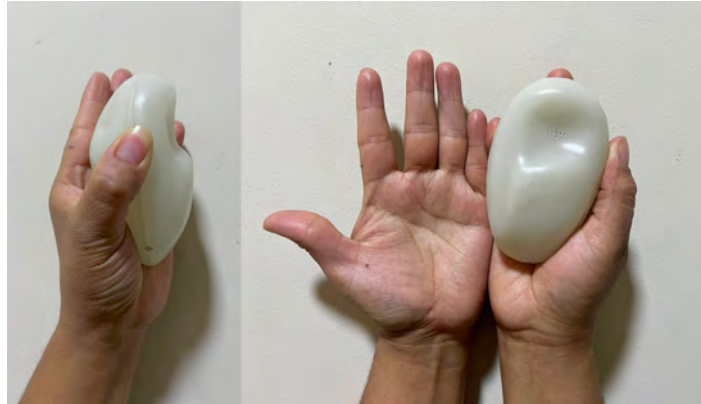


*Nota.* Elaboración propia

#### 4.4.3. Análisis de ergonomía

En cuanto a la interacción ergonómica con Faith, es cómodo para el usuario sujetarlo. Aunque el tamaño está en el límite de la comodidad. La adaptación de la parte posterior del nearable a la concavidad de la mano también contribuye a una posición óptima. En cuanto a la suavidad del material, pese a no ser el acabado final tiene una posee una textura adecuada y no se desliza con facilidad de la mano en las posiciones de uso habitual (ver figura 57).

**Figura 57: Ergonomía**



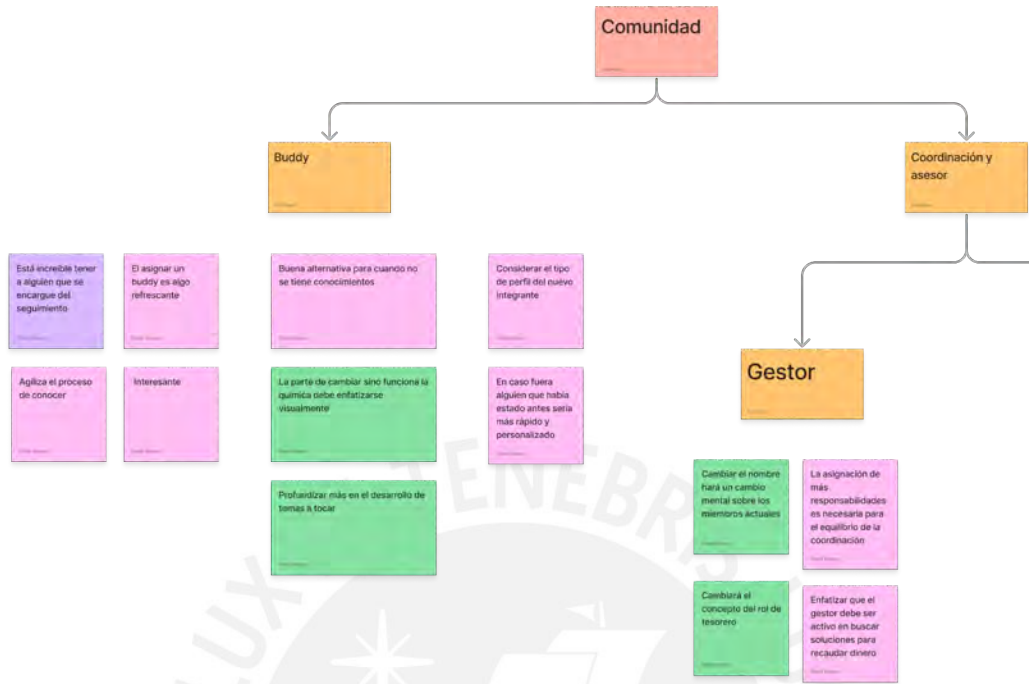
*Nota. Elaboración propia*

#### **4.4.4. Diagrama de afinidad**

Para concluir el capítulo de validaciones, se utilizó la herramienta de diagrama de afinidad en base a todas las entrevistas, workshop y los resultados cualitativos de la evaluación de usabilidad. Al tener que analizar un sistema complejo, se decidió segmentar la explicación del resultado para mayor entendimiento y visualización. En todos los diagramas de afinidad, los resultados se dividieron en tres colores, que representan tres tipos de usuarios entrevistados. El morado se asignó para los jóvenes beneficiarios, el rosa son comentarios del coordinador y el verde, del fraile.

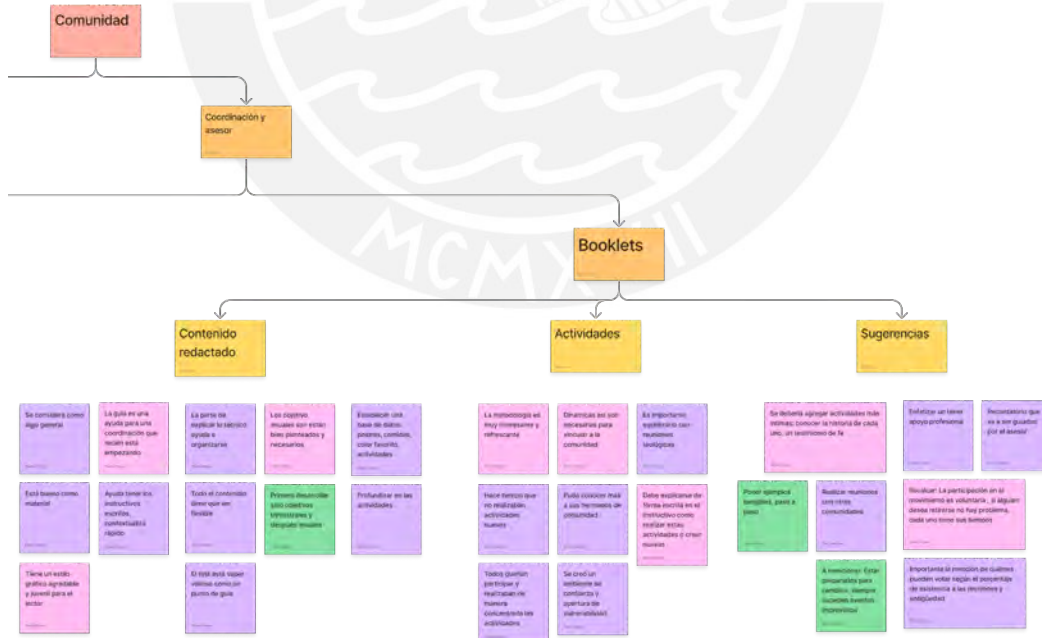
En cuanto a la comunidad se validó por un lado se analizó el nuevo rol del buddy y el replanteamiento del nombre y la asignación de nuevas responsabilidades para el gestor (ver figura 58). Por el otro ámbito, se profundizó en el contenido de las soluciones planteadas para la coordinación, actividades realizadas en el workshop y sugerencias para las guías (ver figura 59).

**Figura 58:** Diagrama de afinidad: Validación de la coordinación



Nota . Elaboración propia

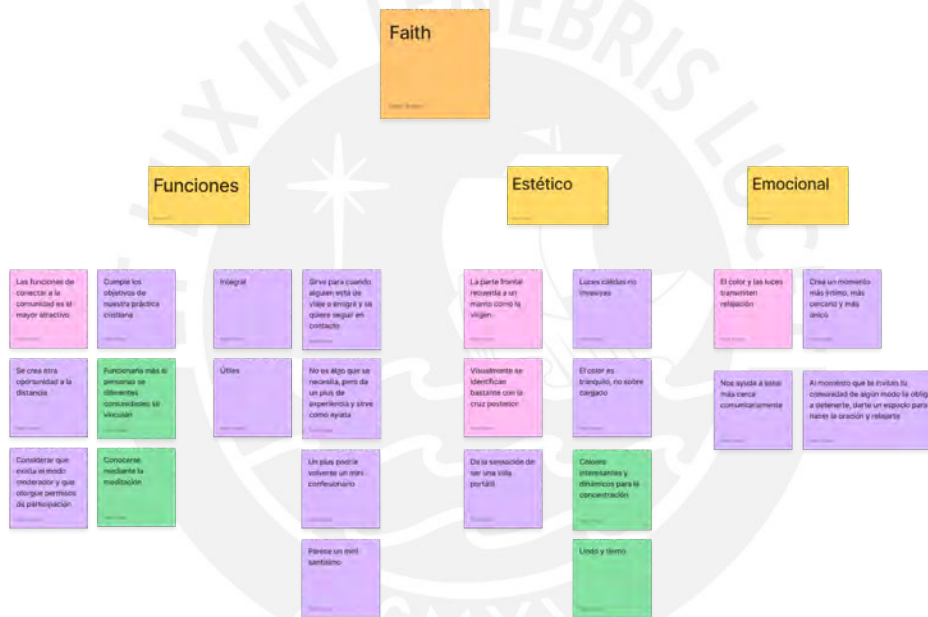
**Figura 59:** Diagrama de afinidad: Validación del buddy



Nota. Elaboración propia

Seguidamente, se analizaron los comentarios para el nearable. A su vez, se subdividió en tres categorías: Lo funcional, como las situaciones de usabilidad; estético, conectando sobre la iluminación y la forma que remite; y, emocional, donde se enfatizó la sensación de relajación. Aunque el diseño está pensado para utilizarlo en diversos ámbitos, la mayoría enfatizó el interés y la innovación de poder llevar la experiencia de rezar de forma comunitaria a otro nivel (ver figura 60).

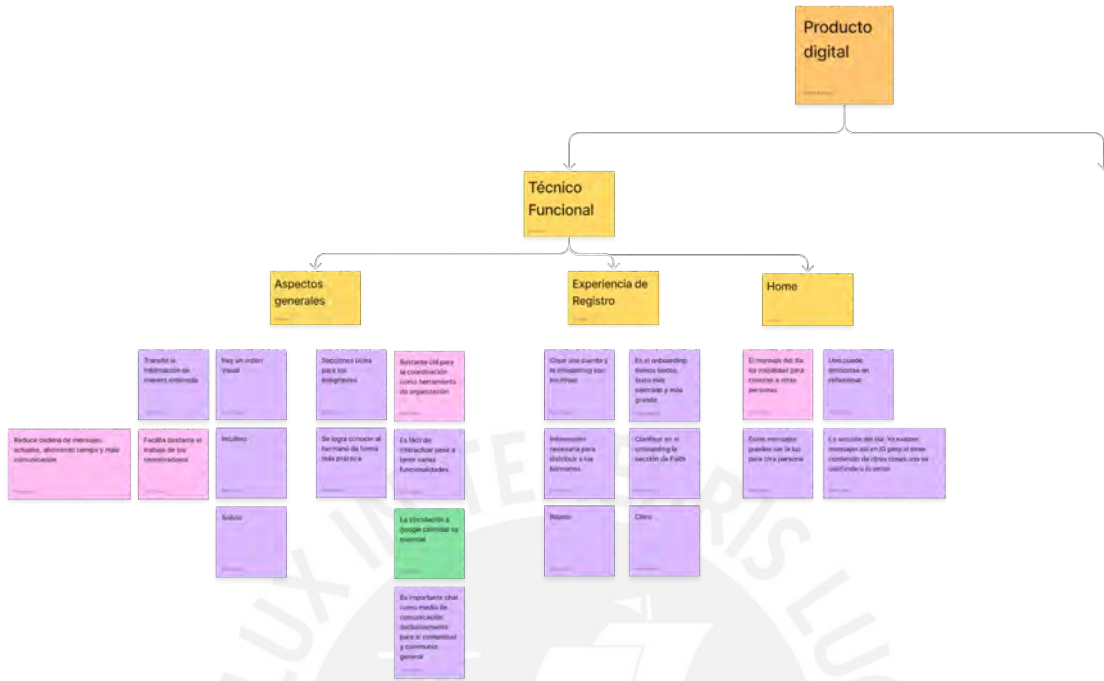
**Figura 60:** Diagrama de afinidad: Validación de Faith



Nota. Elaboración propia

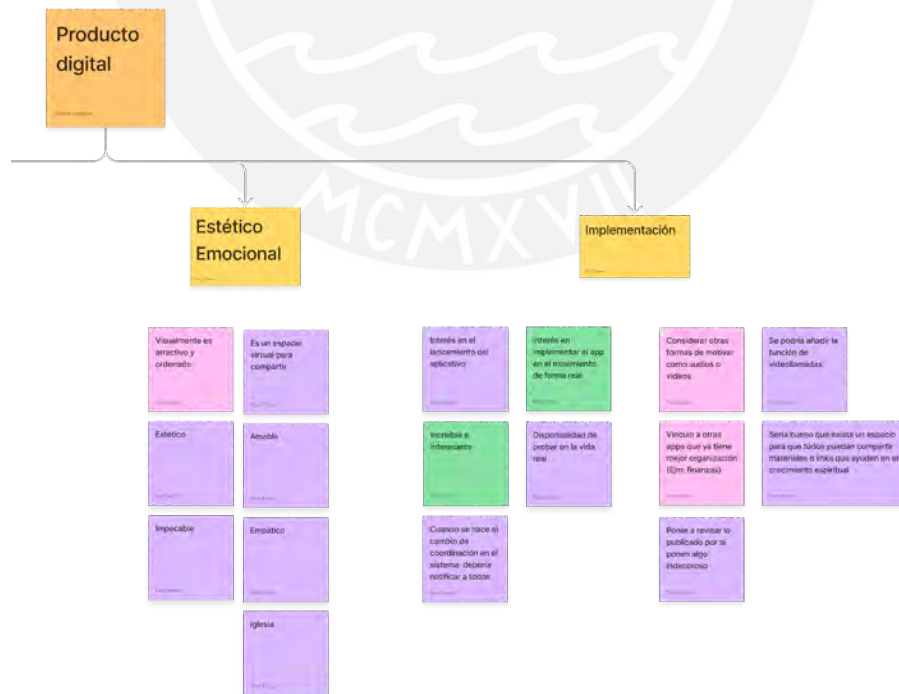
El aplicativo, al tener contar con diversas secciones, se comprobó el nivel de satisfacción en cuanto a aspectos técnicos-funcionales, particularmente en el contexto organizacional, la experiencia de creación de cuentas y el home (ver figura 61). Asimismo, tuvo una respuesta positiva en cuanto a lo estético-emocional y se manifestó un interés por parte de todos los involucrados en experimentar y utilizarlo en su vida diaria (ver figura 62).

Figura 61: Diagrama de afinidad: Validación del aplicativo, parte 1



Nota. Elaboración propia

Figura 62: Diagrama de afinidad: Validación del aplicativo, parte 2



Nota. Elaboración propia

Finalmente, la validación concluye con el servicio del acompañante espiritual. En este, los usuarios hacen referencia a las características desde su experiencia personal de registro de solicitud mediante la validación con el programa Maze. Se hace mención a mejoras o implantación a largo plazo (ver figura 63).

**Figura 63:** Diagrama de afinidad: Validación del servicio



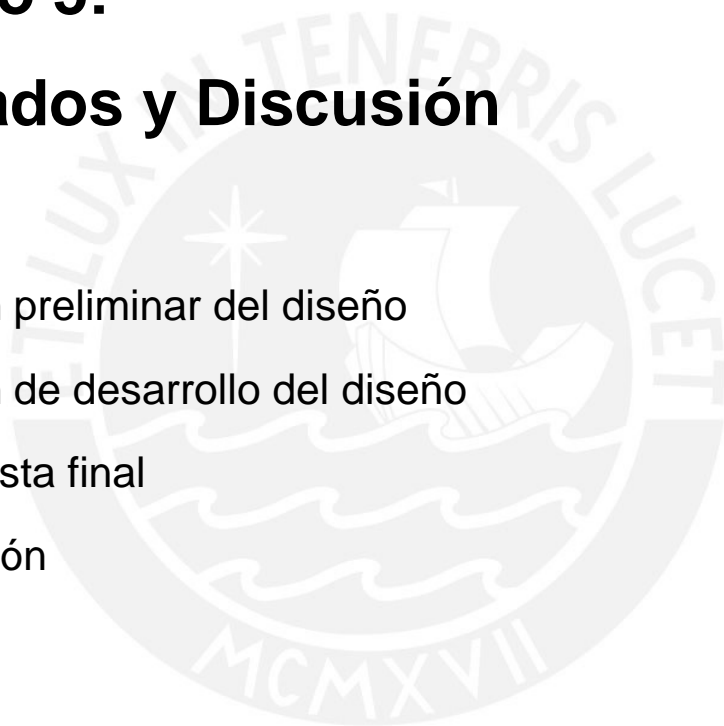
*Nota.* Elaboración propia

Cerrando este capítulo, es importante mencionar que al culminar de presentar el sistema al representante de Communio. De parte del entrevistado se planteó la iniciativa y posibilidad de implementar todo el sistema; dialogando acerca de temas de presupuestos, tiempos de desarrollo y recursos necesarios para finalizar el proyecto.

## **Capítulo 5:**

# **Resultados y Discusión**

- 5.1. Versión preliminar del diseño
- 5.2. Versión de desarrollo del diseño
- 5.3. Propuesta final
- 5.4. Discusión



## Capítulo 5. Resultados y Discusión

Este capítulo presenta la evolución de soluciones conceptuales y desarrollo formal de la solución final; apoyados de los insights identificados durante la etapa anterior. La base para su desarrollo fue la fase inductiva mediante la cual se empatizó la situación emocional de los jóvenes, tanto consigo mismos como su relación con la sociedad; en específico con sus creencias y su participación dentro de un movimiento católico.

Los hallazgos sobresalientes para tratar el problema de la investigación son la dificultad de poder elegir entre la responsabilidad y autoexigencia académica o poder disfrutar de diversas actividades juveniles, como lo sería la participación dentro de la comunidad. Cuyo objetivo principal es proporcionar un espacio seguro donde compartir inquietudes, además de incentivar la relajación, entretenimiento y crecimiento espiritual entre amigos. Por otro lado, aunque sean movimientos enfocados en jóvenes no suelen contemplar y/o abordar problemáticas que afecten fuera del contexto teológico.

Las diversas dificultades para la población juvenil fomentadas por una sociedad con pocos recursos limitados sean productos físicos y/o digitales, servicios y sistemas, son un reflejo de la realidad cultural. Específicamente hablando sobre proyectos que relacionen la estabilidad mental y las creencias religiosas son escasas, pese a ser un país creyente.

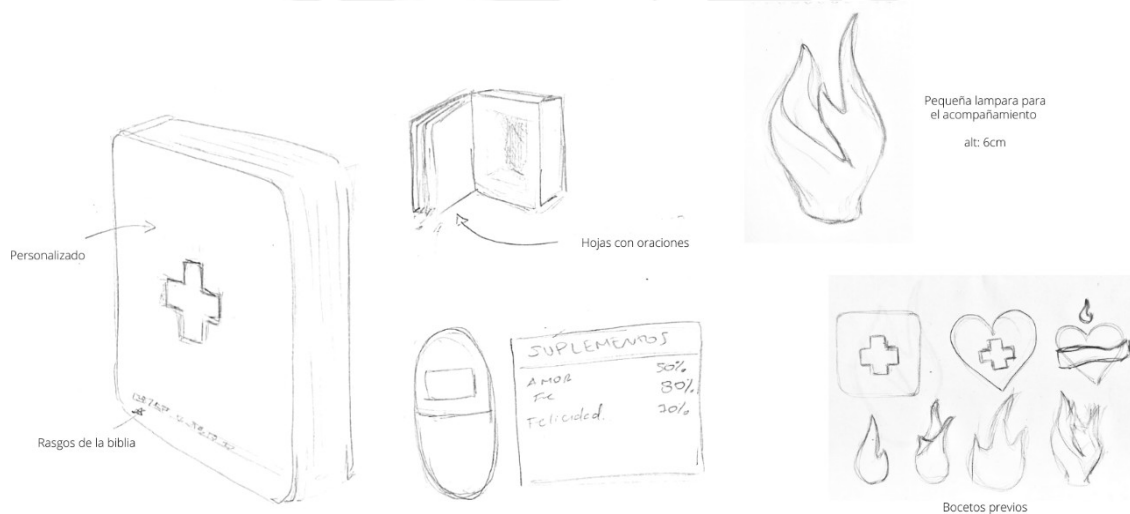
Como resultado, se desarrolló un proyecto que acompaña en la experiencia diaria del usuario mediante el Systemic Design y Positive Design. Generando una experiencia de autoconocimiento progresivo a través de una búsqueda de paz interior de forma personal y por medio de la comunidad.

A continuación, se presenta el desarrollo conceptual y el producto final del proyecto, discutiendo su relevancia y aporte dentro del campo del diseño.

## 5.1. Versión preliminar del diseño

La primera versión del proyecto responde a una situación concreta dentro de la vida de un usuario, el cual sería una etapa de estrés o ansiedad. El joven podría utilizar diferentes elementos como recursos que lo conecten con su espiritualidad y poder volver a un estado de tranquilidad. Se plantea como tipología un kit físico que tenga mensajes motivadores (píldoras), que lo ayuden a continuar motivado o reflexionar; una lámpara, en forma de vela o fuego, como signo de invocación del espíritu santo; un cuaderno, secciones de preguntas guías y espacios para escribir sus pensamientos; y, un aplicativo que lo conecte con un fraile para conversar si necesita ayuda (ver figura 64).

**Figura 64:** Versión 1: Ideación de los productos

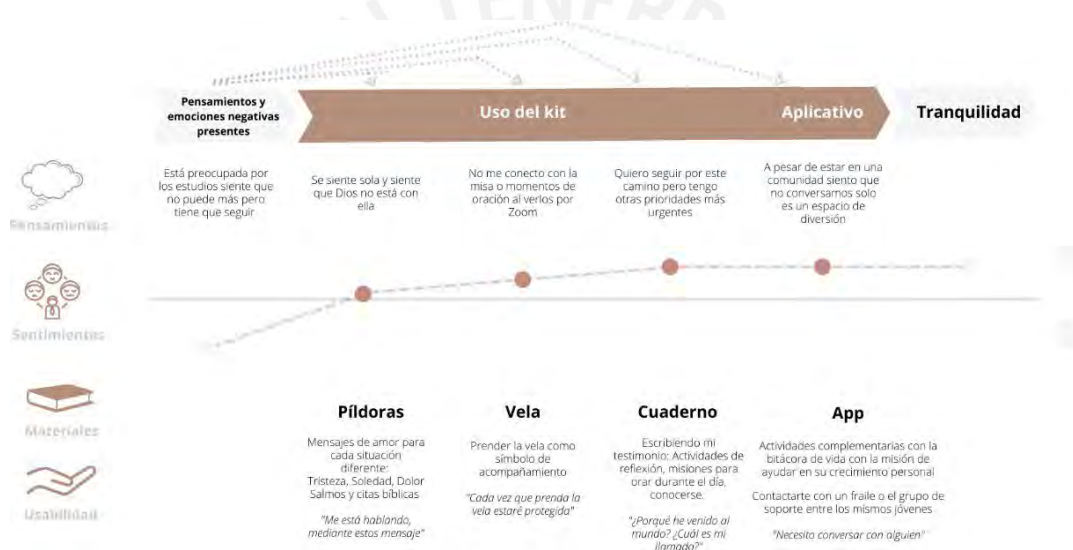


*Nota.* Elaboración propia

Se desarrolló un service blueprint para explicar la integración de cada producto. Como se muestra en la figura 65, la situación previa a la interacción del kit es un momento de pensamientos tristes, desmotivados o ansiosos por los estudios o alguna situación en general. Las píldoras tendrían un color asignado por emoción tristeza y soledad, dentro de ellas habrían papeles con frases bíblicas, salmos o frases del Papa

que se adecúen a las situaciones. Habría una lámpara con función de vela y forma de la llama del fuego simbolizando el espíritu santo; brindando la sensación de protección. Un cuaderno emocional pero con matiz católico donde habría una sección de preguntas espirituales y personales para reflexionar, mensajes bíblicos y un espacio para apuntar las ideas o pensamientos. Y un aplicativo de soporte para conversar con un sacerdote o monja que pueda apoyarlo mediante conversaciones uno a uno.

**Figura 65:** Versión1: Planteamiento de usabilidad del kit



*Nota. Elaboración propia*

La interacción de los elementos puede ser individual o en paralelo, como tener activa la vela mientras se utilizan las píldoras o conversar con el fraile y tener a la mano el cuaderno para apuntar alguna frase.

## 5.2. Versión de desarrollo del diseño

Durante la empatización y acercamiento hacia el usuario se llega a la conclusión de redefinir el alcance de la propuesta, expandiendo y profundizando en las posibilidades del diseño; cambiando el énfasis en diseño de productos a sistemas. Esto se decidió al analizar que si solo se creaba un producto para cierta situación que dependía de la voluntad del mismo usuario, este podría olvidarlo con el tiempo. Con el objetivo de lograr un impacto emocional de mediano plazo, se necesita abarcar desde diferentes ángulos y momentos dentro de la rutina diaria del joven y que no solo dependa de la ejecución de este mismo, sino que intervengan diversos actores que acompañen y motiven al actante.

Para que el beneficiario pueda identificarse realmente con el sistema se desarrolla el concepto de la mano de un logo, basándose en las entrevistas y cultural probe que se realizaron. Partiendo de aspectos claves dentro del concepto como la fe, el amor propio, el apoyo de amigos y familiares (ver figura 66); se desarrollaron planteamientos de logos que empaticen con el usuario (ver figura 67).

Figura 66: Elementos para el logo



Nota. Elaboración propia

**Figura 67:** Bocetos de logotipo

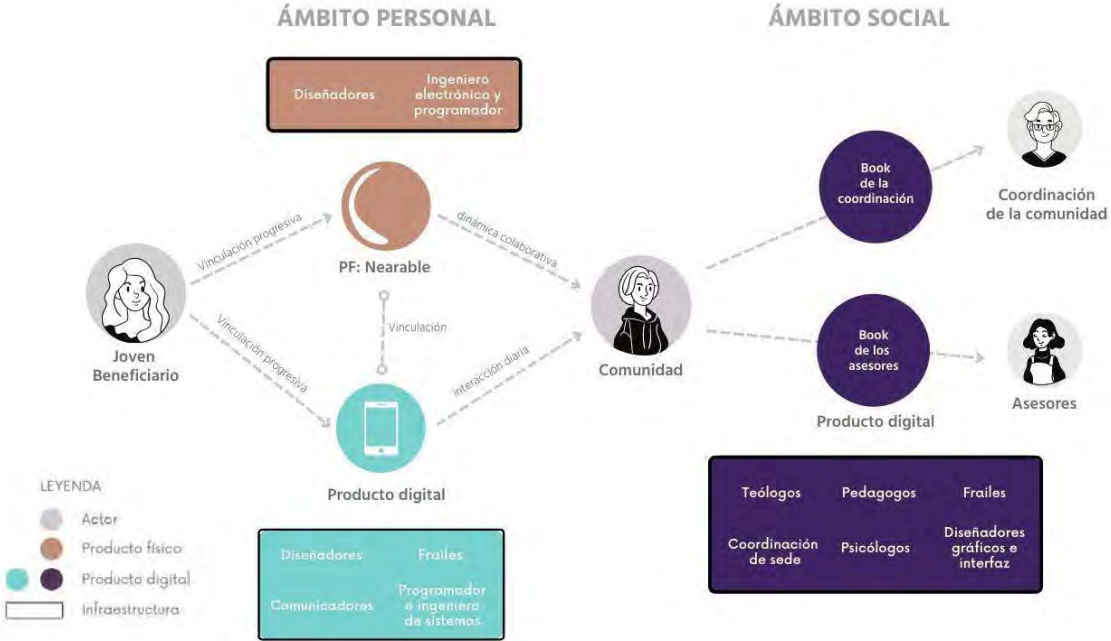


*Nota.* Elaboración propia

Para tener el desarrollo de la infraestructura, se planteó la interacción entre los usuarios y los productos físicos y digitales. La necesidad de proponer un producto físico en la propuesta prima desde el principio del positive design, mencionado en el marco teórico, donde el ser humano necesita estímulos de diversas maneras sensoriales para generar un vínculo y compromiso estable con hábitos. Además, al proponerse dentro de un contexto de aislamiento, es importante para la vinculación con su comunidad, desde otro medio que no sea el celular. El usuario beneficiario tendría un contacto directo y diario con este, el nearable; en cuanto al aplicativo, sería una interacción más paulatina al ser un medio para comunicarse con su comunidad o vincularse al nearable. A su vez, cada integrante de la comunidad al cual pertenece el usuario beneficiario tendría un nearable y acceso al aplicativo. Para la coordinación de la comunidad se propuso una guía para que la coordinación sea más organizada; lo mismo pasaba con los asesores, tendrían acceso

por el aplicativo. Como parte de la propuesta se mencionó el equipo que hay detrás de cada aspecto para diseñar y dar seguimiento (ver figura 68).

**Figura 68:** Planteamiento de la infraestructura



Nota. Elaboración propia

La evolución del nearable tuvo una evolución de 8 pasos, siendo la octava el producto final. Las tres primeras versiones fueron acercamientos a lo que podría ser la forma oscilando entre las dimensiones aproximadas de 5 cm de alto. A partir de la versión 4 se afinó el modelado porque el concepto estaba mejor definido, y en simultáneo se estaba realizando consultorías con un ingeniero mecatrónico que guió sobre los elementos electrónicos a necesitar (ver figura 69).

**Figura 69:** Evolución de prototipo en plasticera

Versión 1



Versión 2



Versión 3

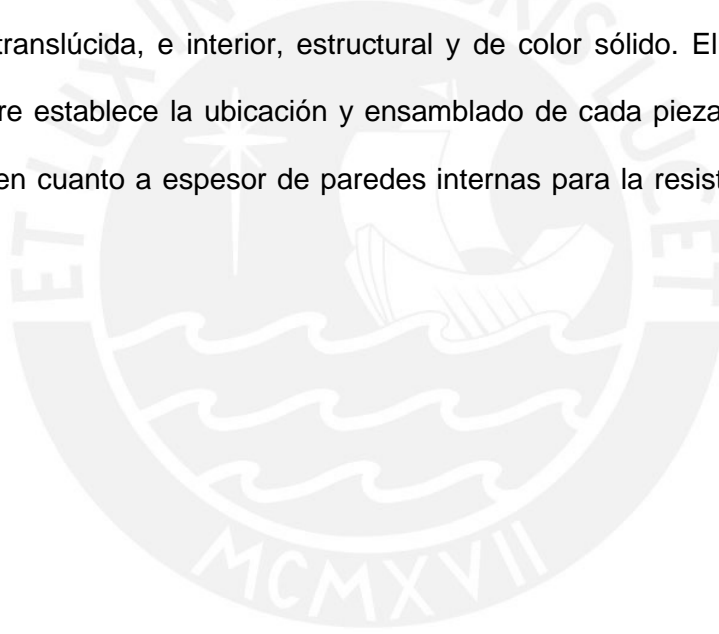


Versión 4



*Nota.* Elaboración propia

Las funcionalidades planteadas se mantuvieron durante todo el proceso pero al añadir altavoces, una batería de litio, entre otros componentes se definió tanto la forma interna como externa (las funciones están explicadas a mayor detalle en el capítulo 5.3.2 Resultados y discusión: Producto físico). Para una prueba de tamaño y ergonomía completamente definitiva se hicieron pruebas en impresión 3D, la versión 5 y 6 fueron en una impresora PLA con color de base blanco. Los cambios importantes fueron escalar a 1.3 las dimensiones para contener el cableado, pasando de 7.5 cm de alto a 9 cm; se cambió el espesor de 8 mm a 5 mm con tolerancias de 0.5mm a 0.25mm. Como se visualiza en la última versión de la figura 70, se pasó impresión en resina, realizando dos piezas exterior, translúcida, e interior, estructural y de color sólido. El interior tiene una estructura que pre establece la ubicación y ensamblado de cada pieza, las correcciones fueron mínimas en cuanto a espesor de paredes internas para la resistencia y tolerancia de ensamblado.



**Figura 70:** Evolución de prototipo en impresión 3D

Versión 5

Versión 6



Versión 5

Versión 7



*Nota.* Elaboración propia

Se hicieron pruebas de tolerancia de 0.5 mm y 0.55 mm en impresión en resina tanto en forma curricular como cuadrada. Se descubrió que casi de la forma cuadrada es mejor la tolerancia de 0.55 mm; mientras que, en la circular es mejor la tolerancia de 0.5 mm. Estas tolerancias son consideradas con el propósito que el nearable encaje a la presión y no pueda abrirse fácilmente (ver figura 71).

**Figura 71:** Prueba de tolerancias

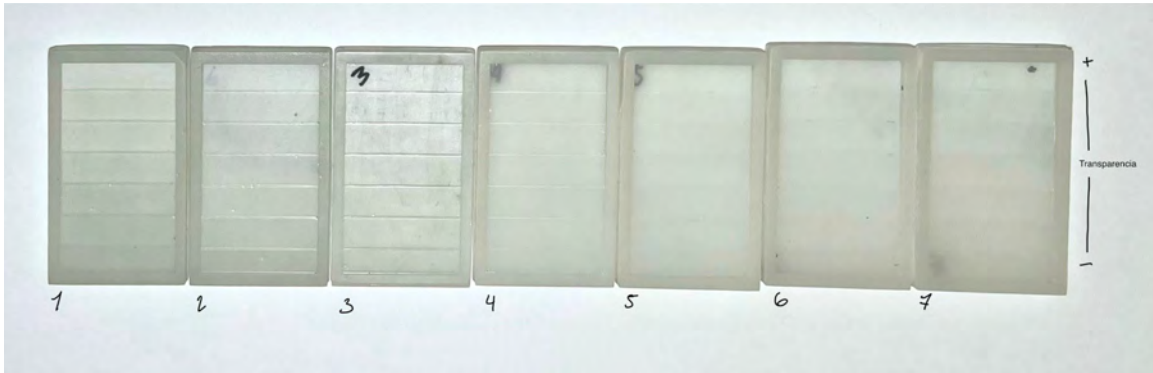


*Nota.* Elaboración propia

Las impresión de la carcasa externa tenía que tener un porcentaje de translucidez para difuminar la luminosidad de los focos led. Se hicieron pruebas de impresión, 7 en total, las pruebas se realizaron en 3 días diferentes. El primer día se imprimieron las tres primeras, en la segunda fecha fueron la 4ta y 5ta, y en la tercera la 6ta y 7ma. Para la primera fecha se hicieron pruebas para buscar el nivel de adecuado según porcentajes de resina transparente y blanca. La prueba N°1 tuvo 250 gr de resina transparente y 60 gotas de tinte blanco, un tiempo de curado de 2 minutos. La N°2, 180 gr de transparente, 80 gotitas del blanco y un tiempo de curado de un minuto. La N°3 tuvo 250 gr con 40

gotas de blanco. Se seleccionó la segunda prueba con un nivel de espesor de 5.5 mm (ver figura 72).

**Figura 72:** Testeo de espesor y transparencia

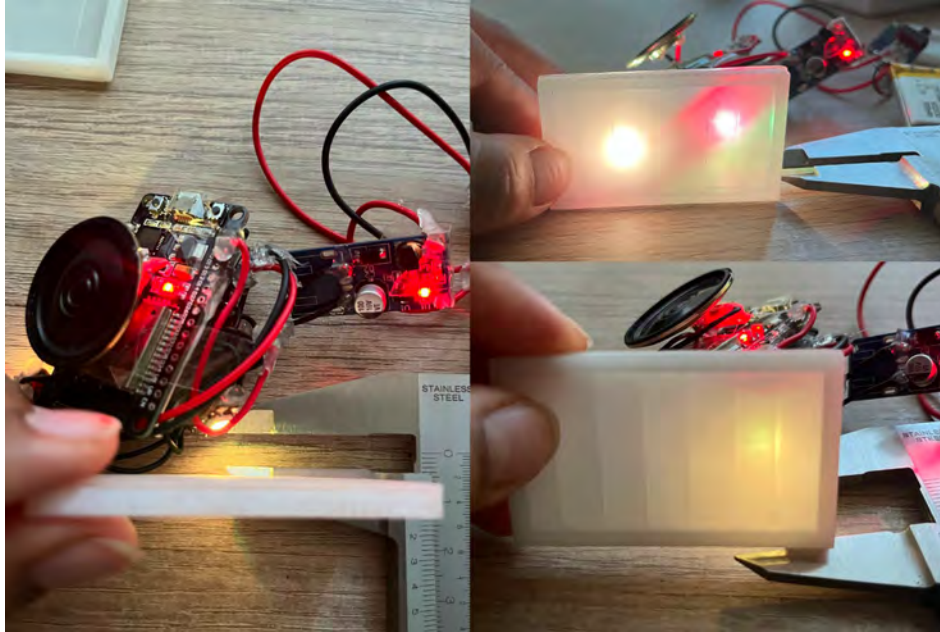


*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Cada prueba individualmente tiene 7 espesores distintos: 2 mm, 2.5 mm, 3 mm, 3.5 mm, 4 mm, 5 mm y 5.5 mm. En la imagen están ordenados de menor a mayor viéndose de arriba hacia abajo.

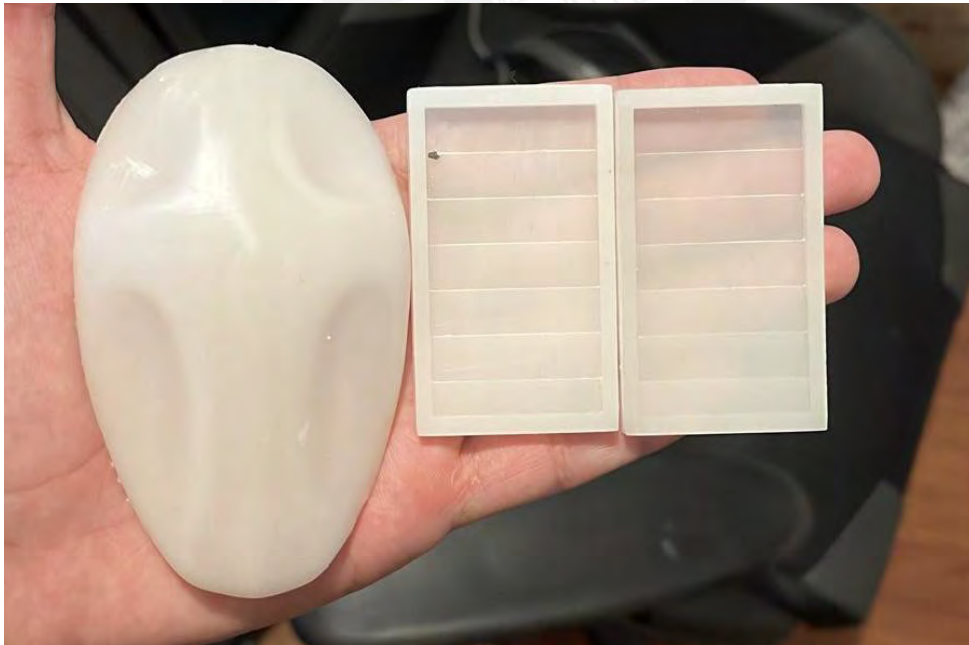
La elección se basó no solo en la cantidad de la translucidez sino como la luz y a la distancia correcta puede extender la iluminación de la forma acertada (ver figura 73). Las pruebas se realizaron considerando las distancias establecidas y/o posibles distancias modificables en el documento 3D, con la precisión de un pie de rey. La segunda y tercera fecha fueron impresiones de prueba previas a la impresión del prototipo para comprobar que todo esté en orden (ver figura 74).

**Figura 73:** Testeo de translucidez



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 74:** Impresión de prueba 7 con muestra 5 y 6 de transparencia



*Nota.* Elaboración propia

Con respecto al aplicativo, tuvo una evolución de tres pasos antes de llegar al resultado final. El primer planteamiento fue mediante un esquema donde se consideraron cuatro secciones relevantes: Inicio, Recemos, Communio y Comunidad. Dentro del inicio habría una subsección para acceder al nearable, también tendría un espacio para el evangelio del día y noticias. Recemos tendría un enfoque de evangelización como reflexiones espirituales redactadas por sacerdotes, un apartado para tener un consejero espiritual y oraciones agustinas. En la sección de Communio se mostraría todo lo relevante al movimiento, como comunidades, calendario y eventos. El último tendría una sección exclusiva para la comunidad, se podría acceder a actividades, la lista de integrantes y para sincronizar con el nearable (ver figura 75).



*Nota. Elaboración propia*

La segunda fase fue el desarrollo del wireframe, se replanteó el flujo del aplicativo ajustando las secciones: Inicio, Asesor espiritual, Comunidad y Nearable. Los cambios principales fueron darle una sección completa al asesor espiritual y el nearable; a su vez,

se priorizó el protagonismo e influencia de la comunidad hacia el usuario ante el movimiento general (ver figura 76).

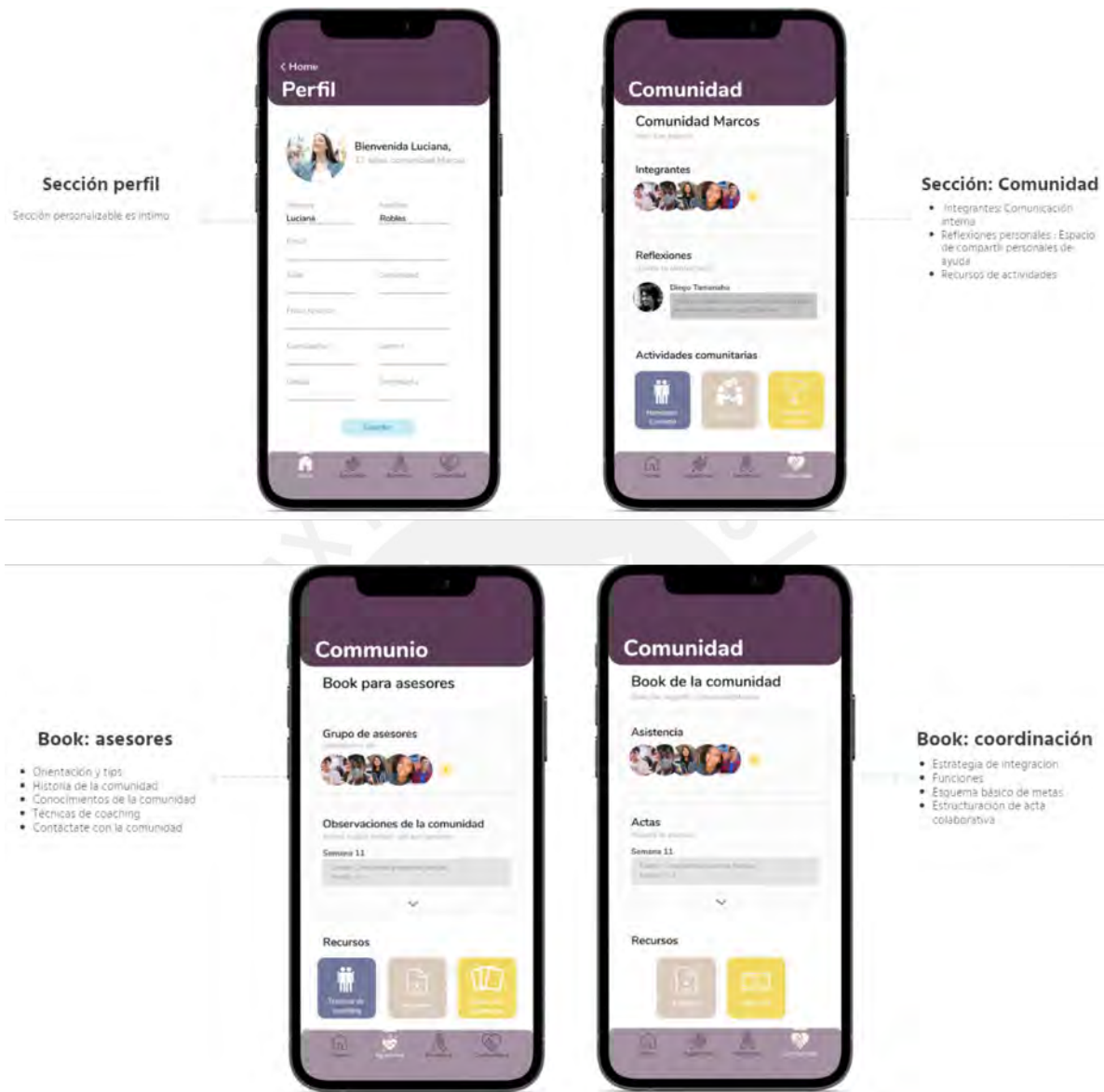
**Figura 76:** Wireframe: Esquema de aplicativo en baja fidelidad



*Nota.* Elaboración propia

Después, se realizó un prototipo de mediana-baja fidelidad especificando las pantallas de perfil y comunidad. También, una visualización de cómo se vería el acceso para roles que participan dentro de una comunidad, como los asesores y la coordinación (ver figura 77) y el diseño base del book para la coordinación (ver figura 78).

**Figura 77: Mediana-baja fidelidad**



Nota. Elaboración propia

**Figura 78:** Planteamiento de books



Nota. Elaboración propia

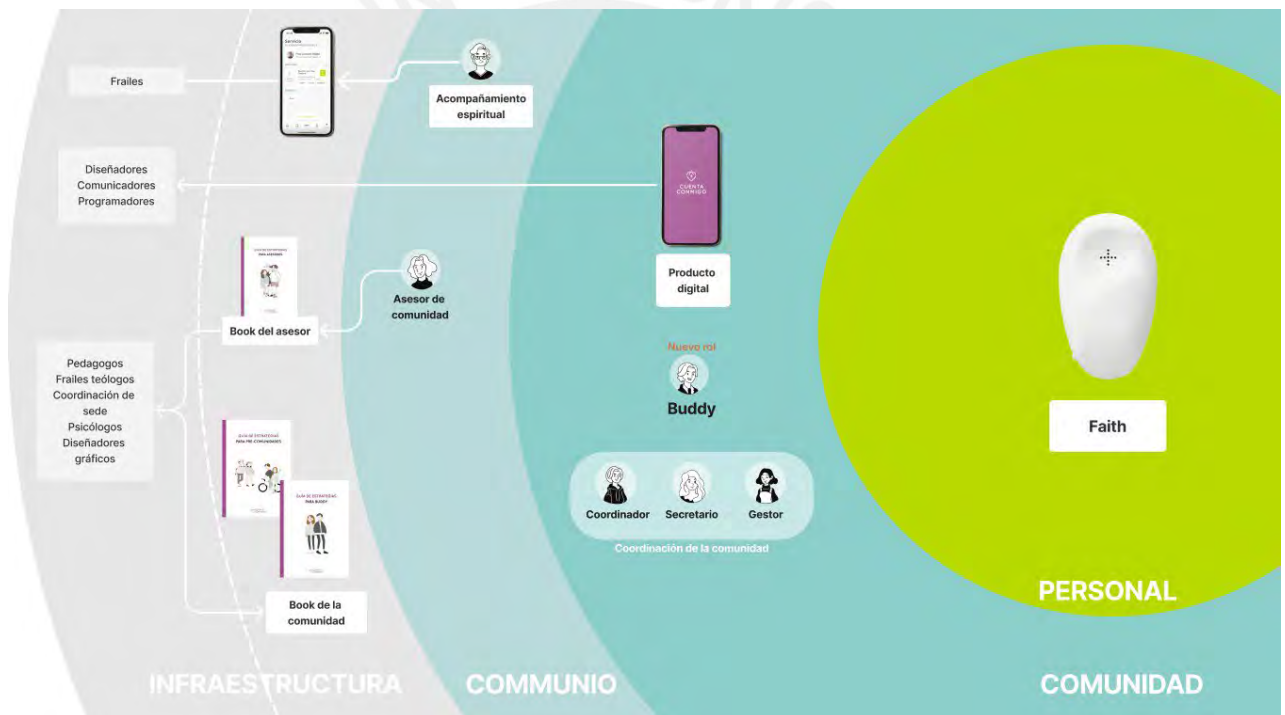
### 5.3. Propuesta final

Se presenta Cuenta Conmigo como resultado final de la investigación de tesis. El concepto central es ayudar a los jóvenes en su anhelo de tener paz interior mediante un sistema de apoyo comunitario católico. Este proyecto busca la integración del Systemic Design, la salud mental y religión católica para concebir un sistema que brinde acompañamiento, se adecúe a su contexto socioemocional diario y se adapte a la creencia religiosa de los jóvenes.

Las bases del diseño sistémico han sido el pilar para la complejidad de abordaje. Se ha ejecutado una investigación profunda de los sistemas donde interviene o que influyen en el usuario, considerando factores como la universidad, la familia, amistades y el movimiento católico. Partiendo de este análisis, se ha diseñado un sistema que intervenga principalmente su vida personal y la comunitaria. El sistema Cuenta Conmigo está constituido por (ver figura 79):

- Faith, un nearable que brinda una experiencia espiritual a través de la oración y las relaciones interpersonales.
- Un producto digital, como medio de reflexión personal e interacción comunitaria.
- Un servicio de acompañamiento espiritual.
- Una infraestructura organizacional colaborativa que sostiene todo el diseño, identifica, idea y soluciona las necesidades de los roles activos para que, a su vez, ayuden al joven beneficiario.

**Figura 79:** Modelado: Sistema de Cuenta Conmigo

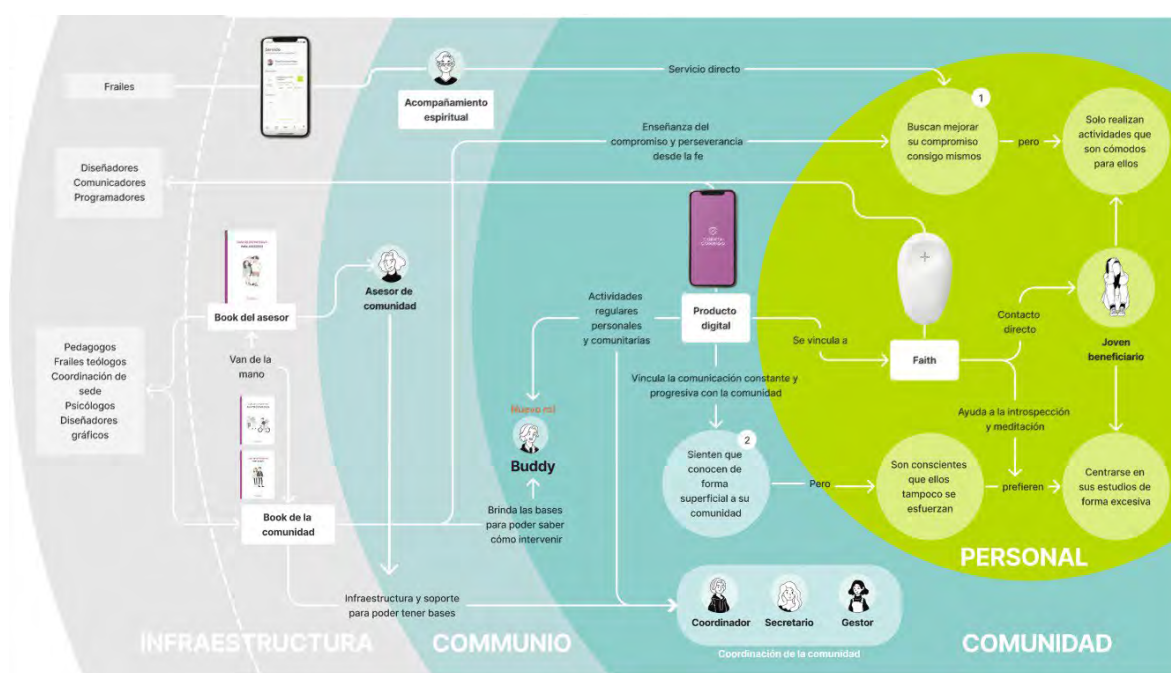


*Nota.* Elaboración propia

Para ahondar en el entendimiento del sistema, el modelado consolidado de la figura 80 actúa como herramienta para la explicación de la relación entre los dilemas de los jóvenes, propuesta y actores que intervienen. El sistema se divide en tres secciones generales: el ámbito personal, el ámbito de Communio y la infraestructura. En el ámbito

personal, se muestran los dos dilemas que el joven atraviesa de forma simultánea. En el ámbito de *Communio*, se subdividió en dos campos: la comunidad, quiénes son los que tiene contacto directo con el joven y *Communio* general, roles externos a la comunidad que tendrán contacto secundario con el beneficiario. El tercer campo es la infraestructura, son el soporte que mantiene en constante actualización y mejoramiento tanto roles como productos y servicios.

**Figura 80:** Modelado consolidado: Relación propuesta, dilemas y actores



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Para comprender cada parte del diseño se han incluido los dos dilemas del joven. Los dilemas se identifican con la enumeración 1 y 2.

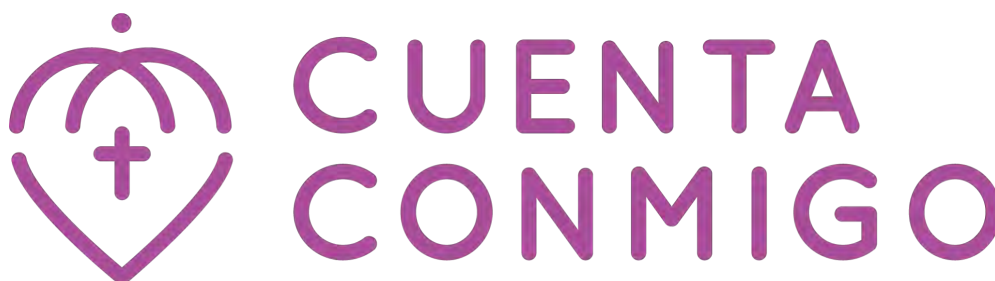
Como se observa, Faith tiene como función acompañar al joven durante la oración, reforzando a su vez como estrategia de relajación y meditación para despejar la mente de los estudios. Además, Faith tiene la capacidad de conectarse con otros Faiths durante la oración mediante el aplicativo, ayudando al sentimiento de distanciamiento comunitario. Por otro lado, el producto digital es un medio por el cual la comunidad podrá comunicarse,

organizarse y tener disponible material y servicios que puedan necesitar. Dependiendo del usuario y el rol que tenga dentro del movimiento tendrá diversos accesos como lo serían los booklets para el asesor, coordinación de la comunidad y el buddy. Estas guías son la base de cómo afrontarán diversas problemáticas y estrategias de integración dependiendo del rol.

Con respecto al acompañamiento espiritual, brinda un seguimiento personalizado sobre problemas personales y, de forma progresiva pueda generar un crecimiento y estabilidad propia. Este servicio se vincula al aplicativo, donde podrá contactarse con un fraile, agendar y tener acceso a información que comparta. La infraestructura contempla 2 grupos de roles imperativos para dar un seguimiento a las diversas partes, un grupo es el técnico, como lo serían los diseñadores y programadores; y el segundo los especialistas, como frailes, las coordinaciones de varias comunidades, entre otros.

El logo pertenece a la categoría de imagotipo, consiste de un corazón y al lado derecho la palabra Cuenta Conmigo. La tipografía tiene un estilo sans-serif con terminación redondeada que brinda un aire de acogimiento. El color utilizado es el morado, el cual representa la espiritualidad católica peruana juvenil, evocando un sentimiento de búsqueda como individuo, y a su vez, calidez y compañía (ver figura 81).

**Figura 81:** Imagotipo Cuenta Conmigo



*Nota.* Elaboración propia  
*Nota.* Código: 9F4E8C, RGB 159 78 140, CMYK

Cada elemento del isotipo ha sido pensado en el significado del concepto y lo que se quiere reflejar. El nombre Cuenta Conmigo se representó en la parte superior del corazón como dos letras C interceptadas y de forma horizontal. La fe, parte importante del joven se encuentra en el centro mediante la cruz. La comunidad, un espacio de fraternidad y confianza es simbolizado mediante una apertura de los brazos con intención de abrazo. Por último, el corazón es el símbolo universal del amor y, con ello, el bienestar y tranquilidad (ver figura 82).

**Figura 82:** Significado del isotipo



En esta primera parte se ha explicado el concepto central, representado la correlación e interacción entre cada elemento del sistema y los usuarios, y el imagotipo como componente visual simbólico. A continuación, se presentan las subsecciones de este capítulo donde se detalla a profundidad características técnico-funcionales, estético-emocionales y socio ambientales.

### 5.3.1. Infraestructura organizacional

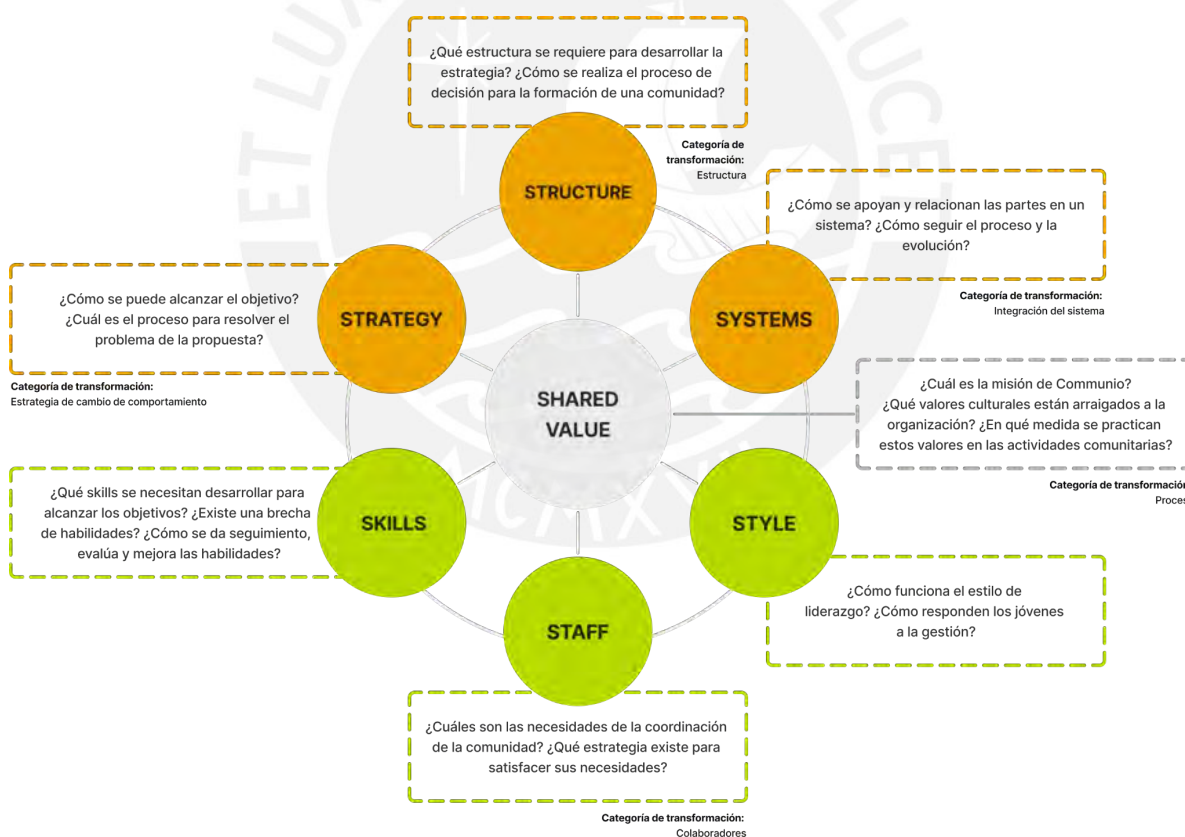
El diseño sistémico brinda las herramientas para poder abordar las complejidades que una organización puede afrontar, se contemplan tanto las interrelaciones entre

diversos microecosistemas y los contextos que tienen. En este proyecto se diseña exclusivamente para las pre-comunidades del Movimiento Juvenil Católico Communio.

### Aspecto Técnico - Funcional

En este contexto, se toma de herramientas las 7s de McKinsey para aplicarlo como modelo de gestión sostenible para el seguimiento psicológico y espiritual de un grupo de jóvenes. Como se observa la figura 83, se adecuaron las preguntas base del modelo al contexto de una precomunidad de Communio, rediseñando y ajustando la dinámica y metodología para su acoplamiento dentro del sistema Cuenta Conmigo.

**Figura 83:** Modelo de gestión de una comunidad de Cuenta Conmigo



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Basado en las 7s de McKindsey. Las estrategias de color naranja son temas técnicos como el tipo de estructuras y el alcance de objetivos. Mientras que, las verdes son acerca de estrategias para las habilidades blandas como la aptitud de los perfiles y estilos de liderazgo.

A continuación, se desarrolló cada aspecto:

- **Share Value:** La misión como movimiento general enfocada en las pre comunidades es enfocarse en el desarrollo íntegro como persona, ayudándolo principalmente en aspectos personales y fraternos; sin dejar de lado otras necesidades que se requieran orientar o ayudar. Los valores fundamentales serán dos pilares agustinos: Interioridad y Comunidad; con el propósito de guiar al joven como individuo y poder descubrir una comunidad en la que apoyarse.
- **Strategy:** El objetivo se alcanzará mediante una intervención de diversos actores, productos y servicios que intervendrán en distintas situaciones para solucionar los dos dilemas previamente mencionados. Será un proceso en etapas para aperturar un cambio del comportamiento y pensamiento. La intervención de la comunidad, Faith y el aplicativo serán esenciales para poder tener llegar desde distintos ángulos de la vida diaria. Las características del proyecto es: ser adaptable a cada precomunidad, escalable para el implemento a nivel nacional, sostenible a largo plazo y que diversos usuarios puedan colaborar.
- **Structure:** La estructura de una comunidad es horizontal, implica que a pesar que existen 3 cargos representativos dentro de una comunidad, estos serán rotativos anualmente con la intención de que todos los integrantes tengan experiencia en la coordinación. El proceso de formación de una pre comunidad se basa en que los jóvenes del grupo tengan el mismo rango de edad, y contexto situacional.
- **Systems:** Para que el proceso dentro de la comunidad cubra las necesidades principales el asesor debe reunirse anualmente con cada integrante para comprender las personalidades individuales y trazar una estrategia comunitaria. Se debe implementar el uso del aplicativo organizacional de la mano con los instructivos donde contiene la información para una comunidad recién formada y

actividades tanto de autoconocimiento como de integración fraternal y espiritual. La evaluación de mejora se dará desde 2 ángulos: el primero considera la opinión de cada integrante y el segundo, la opinión de la coordinación; considerando aspectos como participación, asistencia y apertura hacia el grupo. El asesor se encarga de recopilar la información y rediseñar estrategias para su avance.

- Skills: Los perfiles que tienen tanto la coordinación, buddy y asesor son empáticos, asertivos y organizados, generando confianza con su entorno. Por ello, se brindarán capacitaciones presenciales y virtuales, para que todos puedan acceder a la información e ir aprendiendo. Como adición, estos aspectos también se reforzarán dentro del servicio de acompañamiento espiritual.
- Staff: Se rediseñó la asignación de las laborales dentro del 3 roles de la coordinación, brindando mayor disponibilidad, y se añadió el rol de buddy como representante hacia los nuevos integrantes.
- Style: El estilo de liderazgo del grupo es de perfil democrático, donde ninguna opinión es más importante que otra y las críticas constructivas son importantes para la mejora. Sobre el asesor aparte de lo mencionado, su perfil contempla el coaching, busca inspirar a la colaboración fraterna y evangeliza tanto la fe como un estilo de vida comunitario cohesivo.

A continuación, se explicará a mayor profundidad el proceso de selección y elección de cada rol interno. Para que la comunidad funcione de manera autónoma es importante tener una coordinación que guíe al equipo. Considerando que cada integrante tiene habilidades y perspectivas diferentes que aportan matices dentro del grupo. Es significativo distinguir y potenciar estas personalidades, del mismo modo identificar a los

jóvenes que estén preparados para asumir una mayor responsabilidad. En esa misma línea, la selección de la coordinación será mediante votación colectiva. No obstante, previo a esto el asesor debe explicar la importancia del rol y el perfil que se necesita (ver figura 84). Con toda la información se hace una elección, los integrantes que puedan ser elegidos deben estar dispuestos a participar de forma voluntaria.

**Figura 84:** Funciones de los jóvenes de la coordinación



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* El rol de tesorero se renombró por gestor y se asignaron más responsabilidades.

Los dos siguientes roles se clasifican como complementarios, aunque se apoyan en diferentes ámbitos. El buddy es un nuevo rol que se establece, este rol es temporal y con una duración de 1 mes aproximadamente. Se encarga de brindar una bienvenida a los nuevos integrantes que se incorporen. Es un rol rotativo, significa que cada vez que entre alguien nuevo puede elegirse un buddy diferente; lo importante es que el asesor escoja a alguien que coincida con la nueva persona para que el proceso de adaptación sea ameno (ver figura 85).

**Figura 85:** Buddy: Perfil y funciones



*Nota.* Elaboración propia

Por último, está el asesor, puede ser un integrante externo de la comunidad, de mayor experiencia perteneciente a otra comunidad del movimiento y/o un fraile. Está encargado de guiar a la coordinación en sus funciones y decisiones, y velar espiritual, distraída y psicológicamente por los jóvenes tanto individual como en general. La elección del asesor, viene desde la coordinación de la sede, donde tienen que contemplar los perfiles de la comunidad y el nivel de liderazgo, empatía y conocimientos básicos católicos (ver figura 86).

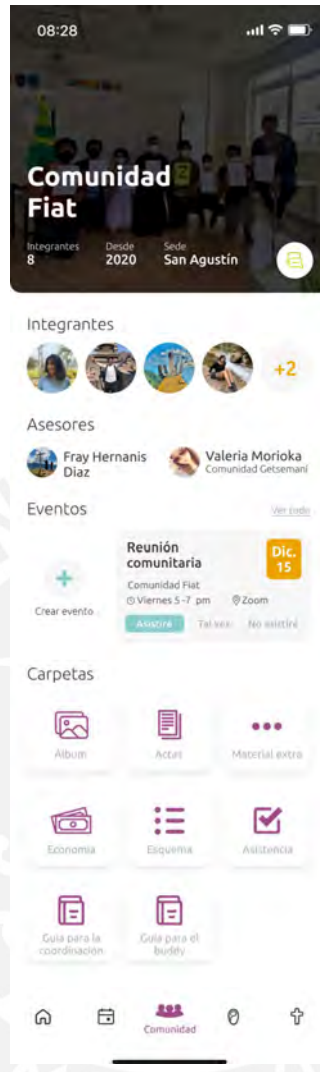
**Figura 86:** Asesor de comunidad: Perfil y funciones



*Nota.* Elaboración propia

La organización de todos estos roles es por medio del aplicativo. Para tener acceso a esta visualización, deben asignarse por un rol superior desde configuración. Por intermedio del app, en la sección comunidad van a poder crear eventos, agregar o eliminar integrantes, tener acceso a la economía, organización semanal, redacción de actas y guía dependiendo del tipo de rol (ver figura 87).

**Figura 87:** Perfil de comunidad: Acceso de coordinación



*Nota.* Elaboración propia

Para finalizar, la infraestructura de soporte necesita de roles para brindar un mantenimiento continuo y actualización cada ciertos periodos a todo el sistema. Especialmente para el sistema general serían 5 roles. Jóvenes adultos con experiencia en convivencia comunitaria, por ejemplo, antiguos y actuales coordinadores de comunidades y sedes, que aporten desde la experiencia. Pedagogos, que capaciten y ayuden en el desarrollo continuo del sistema. Psicólogos, para desarrollar de forma asertiva, empática y

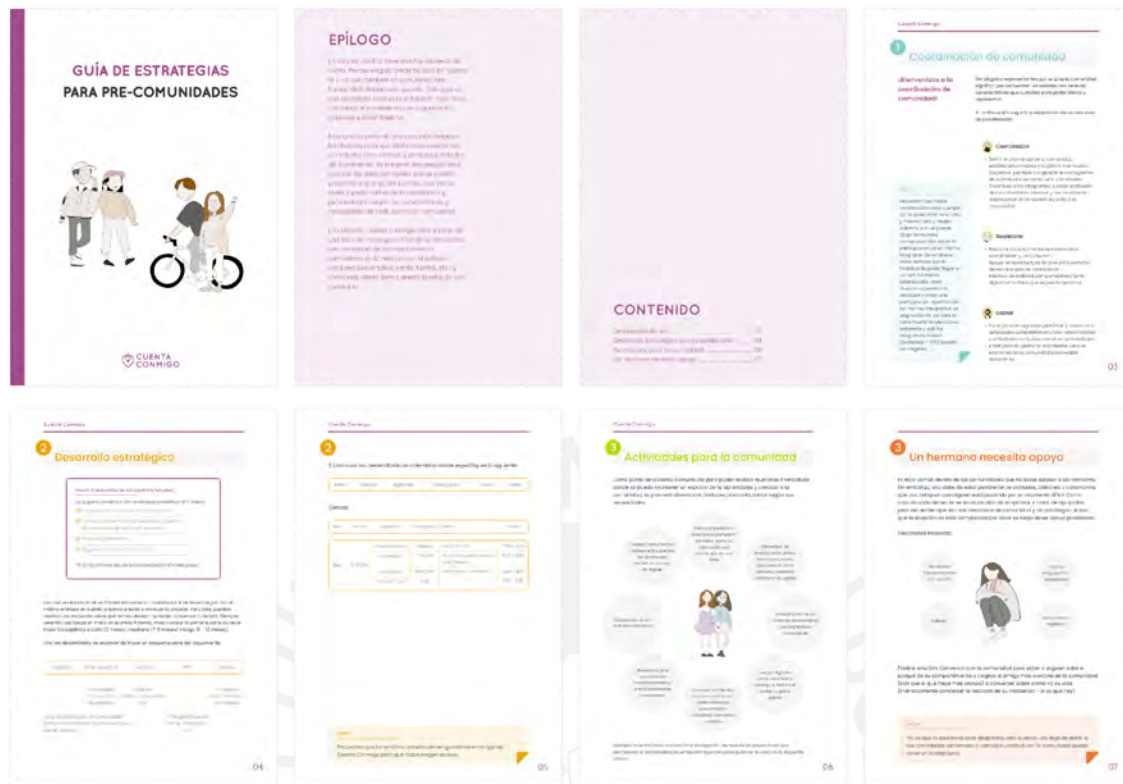
completa una estrategia de cambio conductual desde la psicología positiva. Igualmente su intervención el desarrollo de los booklets para guiar a los nuevos roles. A su vez, diseñadores gráficos, para traducir el mensaje a elemento visual, y sistémicos, enfocados en la visión global, encargados de que se prioricen las necesidades del joven, el rol que unifique todas las ideas y necesidades.

### **Aspecto Estético - Emocional**

En el corazón colectivo de los jóvenes residen las ganas de seguir creciendo y lograr cumplir sus metas, la coordinación dedica su tiempo personal y energía a impulsar un cambio y ayudar a cada miembro. Para canalizar esta motivación e incentivar el éxito, resulta necesario definir instructivos personalizados para cada tipo de rol. Todos los instructivos tiene una misma línea de diseño ilustrativo; cuentan con una carátula de presentación, un epílogo mencionando el propósito y una guía de contenido. Adicionalmente, al final de todas las guías hay un correo para escribir a los editores reseñas y nuevas ideas para que se compartan diferentes metodologías, creciendo la comunidad y realizando una versión más completa.

La primera guía se dirige a la coordinación, se explica el rol que deben asumir individualmente el coordinador, tesorero y gestor. También se explica el desarrollo de una estrategia organizacional establecida en plazos y calendarización semanal para un crecimiento progresivo; categorías de actividades comunitarias para confraternizar, orar, conocerse; y, concientiza sobre la salud mental, se menciona indicios de inestabilidad, comportamientos y cómo abordar el tema recordando que no son salvadores ni psicológicos (ver figura 88).

**Figura 88:** Booklet para las comunidades: Coordinación



*Nota 1.* Elaboración propia

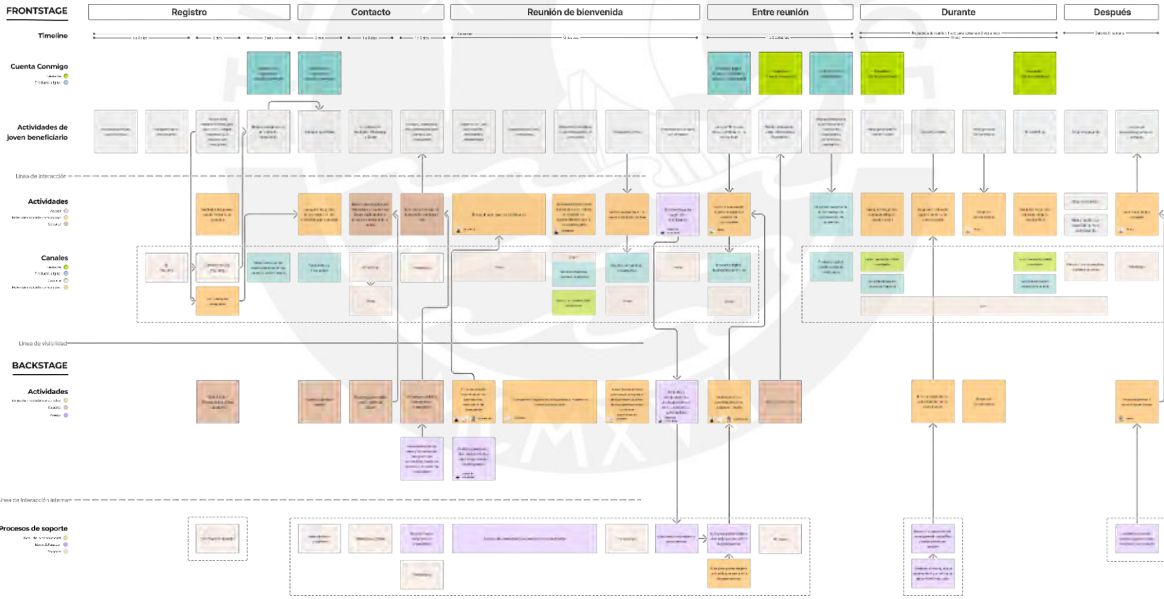
*Nota 2.* Para ver a mayor detalle y definición ir al anexo 5.

El buddy al estar encargado de introducir a un nuevo integrante se comenta por qué se le considera adecuado para la situación, los pasos y temas a tocar durante esas 4 semanas. El proceso general se divide en 4 pasos: la primera reunión, es para establecer contacto; la segunda, para conversar de productos y servicios de Cuenta Conmigo; la tercera, una conversación personal; y, el cuarto, se menciona a la coordinación rasgos generales de la personalidad del integrante para conocerlo (ver figura 89).



Los booklets no deben ser percibidos como lineamientos determinantes y definitivos, sino como un medio que guía para ir creciendo. Sin embargo, para poder generar un impacto integral en el joven y fortalecer la conexión comunitaria, el service blueprint se vuelve en un instrumento visual para evidenciar los momentos de cambio en la vida diaria del beneficiario y optimización en la convivencia grupal. La experiencia emocional de los usuarios es un factor clave al desarrollarse las interacciones, buscando diseñar un espacio cálido e inclusivo que invite al usuario a poder sentirse comprendido y motivado. Se desarrollaron dos service blueprints para Luciana (user persona); el primero se enfocó en la experiencia al entrar a una comunidad (ver figura 91).

**Figura 91: Service blueprint de la comunidad**



*Nota 1. Elaboración propia*

*Nota 2. El color celeste simboliza la intervención del producto digital; el verde de Faith; el color morado representa la interacción con el acompañante espiritual; el naranja, a actores de la comunidad; el color marrón, actividades de soporte; y, el beige, medios de soporte.*

*Nota 3 Ver anexo 8 para mayor definición*

A Lu le habían comentado sobre grupos juveniles católicos, así que buscó en las redes sociales y así es como encontró a Communio. Les escribe por Instagram preguntando si puede unirse, el community manager de redes sociales le responde que sí, le pide sus datos básicos para poder comunicarse con ella y le explica el proceso para entrar a una comunidad.

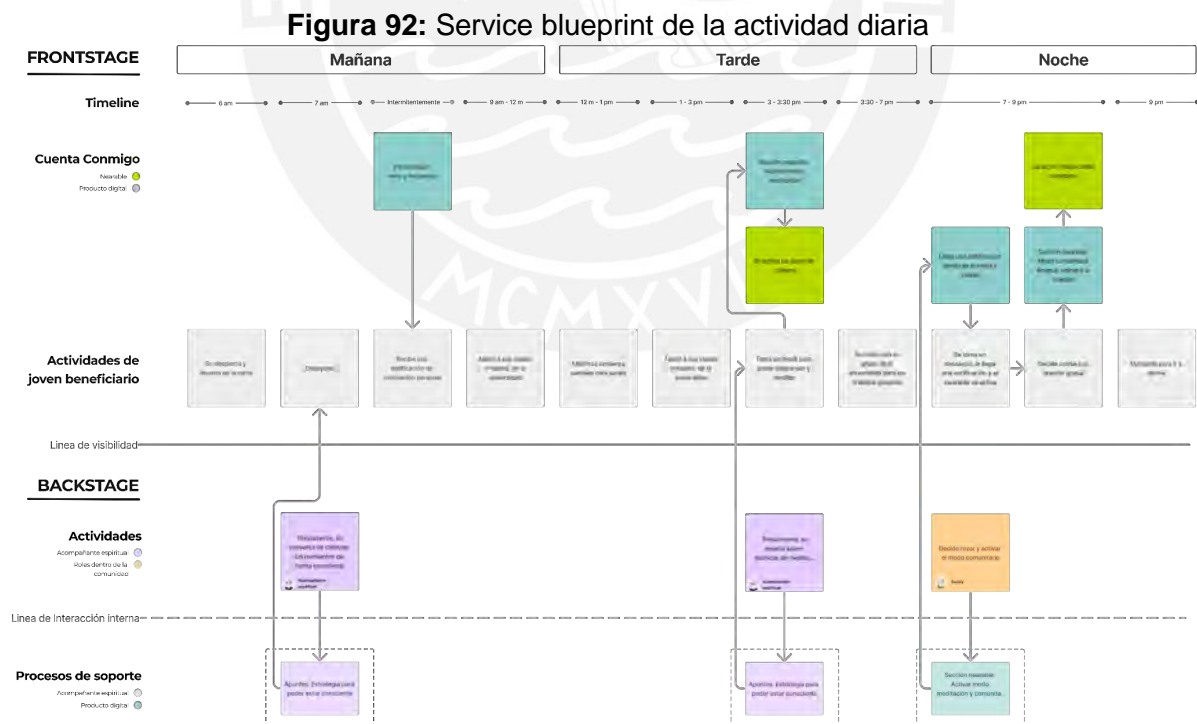
Después de dos días, se contactan con ella por WhatsApp para coordinar una reunión virtual de 30 minutos. En la reunión le explican la identidad de comunio y la vida comunitaria, Luciana siente que es un espacio para conocer gente con sus mismas creencias y decide integrarse. Durante los siguientes tres días, la coordinación del movimiento decide asignarla a la sede de San Agustín por estar cerca de su casa. A su vez, la coordinación de la sede San Agustín la asigna según su perfil a una comunidad.

Se le da la bienvenida a su nueva comunidad con un link para entrar a la reunión comunitaria virtual de la siguiente semana. Simultáneo, la coordinación de la comunidad organiza una estructura de bienvenida y recreación por la llegada de Susana. Durante la reunión, realizó actividades para conocer a todos y entrar en confianza. También le invitan a unirse a la aplicación por donde conversan y suben información. Para finalizar se toman una foto grupal y se la envían por WhatsApp. Después de la reunión, se vincula a la app y cuando ingresa a la comunidad ve que la foto de perfil es la que se tomaron con ella y eso la pone muy feliz.

Durante la semana, le escribe Flavia (buddy), quien había conocido en la comunidad, le pregunta cómo está y si se pueden reunir para poder explicarle sobre Faith, la dinámica comunitaria y responder alguna duda; agenda y ese mismo día llega el kit de Faith. En la reunión Flavia le explica sobre la comunidad, a mayor profundidad sobre Communio y también conversan sobre la razón por la cual quiso ingresar a una comunidad. Lu siente muy buena conexión con Flavia y que serán amigas.

En la siguiente reunión de comunidad se vuelve a los temas que estaban conversando y a pesar de qué es nueva siempre le preguntan si entiende y eso la hace sentir incluida. También conversan de temas juveniles, curiosos, graciosos lo cual no esperaba conversar en un grupo católico, sorprendiéndose de forma positiva. Cierran la reunión con una oración de agradecimiento y se siente tan cómoda que se queda jugando con el grupo.

El segundo blueprint se adaptó a la rutina diaria de Luciana como universitaria; se separó en tres bloques mañana, tarde y noche (ver figura 92). Por la mañana, al desayunar, la joven con ayuda de las recomendaciones que su asesor espiritual le recomendó decide concentrarse y disfrutar su desayuno para comenzar el día conectado. Recibe una notificación de faith, con una frase de motivación personal escrita por su amiga de su comunidad, eso hace sentirse un poco más acompañada y comprendida.



Nota 1. Elaboración propia

Nota 2. El color celeste simboliza la intervención del producto digital; el verde de Faith; el color morado representa la interacción con el acompañante espiritual; y, el naranja, a actores de la comunidad. Ver anexo 9 para mayor definición

Durante la tarde, después de haber almorzado y asistido a sus clases, decide tomarse un descanso, al volver a sentirse estresada decide realizar una pequeña oración con el apoyo de Faith. Durante su oración personal recuerda algunas técnicas de meditación realizadas en su acompañamiento espiritual para la oración y se siente estable. Por la noche, antes de irse a dormir, un amigo de la comunidad decide hacer una oración comunitaria y le llega la notificación para unirse. Acepta y prende su Faith, este de forma automática se sincroniza con la comunidad, Luciana poco a poco se va sintiendo menos sola.

Al ejemplificar de manera visual cómo es el proceso y la dinámica entre usuarios y productos, el service blueprint evidencia el fortalecimiento personal y grupal, fomentando su participación activa y generando un cambio positivo en su manera de actuar y pensar.

### **Aspecto Socio - Ambiental**

La relevancia de una infraestructura en el aspecto socioambiental se sitúa en la incentivación de una participación constante y fluida en la comunidad, que impacte en el joven y que esto repercuta en su desenvolvimiento universitario. Se establecen pautas y charlas para la implementación de prácticas sostenibles en la cotidianidad.

#### **5.3.2. Producto físico: Faith**

Faith es un electrónico de tipología wearable, diseñado para incrementar el estado de Flow durante la oración con el propósito de que el usuario pueda implementarlo como recurso mental / psicológico, en momentos de tensión o estrés. Además, se conecta a la distancia con su grupo comunitario durante la oración reforzando el sentido de pertenencia (ver figura 93).

**Figura 93: Faith**



*Nota. Elaboración propia*

### **Aspecto Técnico - Funcional**

La mente de los dispositivos electrónicos son sus circuitos electrónicos, una serie de componentes vinculados mediante cableado y codificación que permiten al dispositivo ejecutar funciones. En la situación de un wearable diseñado para una interacción personal, el sistema debe ser compacto y funcional, adaptándose a la forma del producto y las necesidades del usuario.

El circuito electrónico que se ve en la figura 94 fue desarrollado por un ingeniero mecatrónico. Se necesitó 10 tipos de componentes para poder hacer funcionar el sistema (ver tabla 15). Al ser un prototipo las piezas son comerciales y la manufactura es artesanal. Sin embargo, para la producción masiva se manda a una empresa











especializada que haga el trabajo de soldadura profesional y personalizado de piezas tanto en tamaño como en funcionamiento unificando el microcontrolador, buzzer zumbador, convertidor, microchip mp3 y elevador de voltaje.

**Figura 94:** Circuito eléctrico



Nota. Elaboración propia

**Tabla 15:** Listado de componentes electrónicos

Componentes	Características	Cantidad	Precio (Referencial)	Imagen	Link
ESP32 DEVKIT V1	Microcontrolador con 24 GPIO, modulo bluetooth y modulo wifi	1	15		<a href="https://simple-ripley.com.pe/modulo-sp2102-wifi-bluetooth-38-pines-wroom-32-esp32-mp000021108567?smidco">https://simple-ripley.com.pe/modulo-sp2102-wifi-bluetooth-38-pines-wroom-32-esp32-mp000021108567?smidco</a>
Modulo led RGB WS2812B	Led de colores rojo, verde y azul con lo que se puede generar multiples colores	3	0,5		<a href="https://hifisac.com/shop/product/w-s2811-one-modulo-led-rgb-con-w-s2811-25487?search=rgb&amp;fatu=">https://hifisac.com/shop/product/w-s2811-one-modulo-led-rgb-con-w-s2811-25487?search=rgb&amp;fatu=</a>
Buzzer Zumbador	Produce sonidos y vibración. (Se debe probar para ver si la frecuencia audible es adecuada)	1	0,63		<a href="https://hifisac.com/shop/product/ard-bs5-buzzer-pasivo-para-arduino-en-pcb-25207?search=buzzer#atp=">https://hifisac.com/shop/product/ard-bs5-buzzer-pasivo-para-arduino-en-pcb-25207?search=buzzer#atp=</a>
Bateria 3.7 V - 0.3 Ah	Batería Recargable Litio 3,7 V, 300mah	1	5		<a href="https://articulo.mercadolibre.com.pe/MP/604412125-bateria-recargable-litio-37-v-2500mah-control-s-mandos- JM#position=2&amp;search=">https://articulo.mercadolibre.com.pe/MP/604412125-bateria-recargable-litio-37-v-2500mah-control-s-mandos- JM#position=2&amp;search=</a>
TP4056 C USB	Cargador de baterías de litio con entrada usb tipo C	1	0,6		<a href="https://es.aliexpress.com/133042205383.html">https://es.aliexpress.com/133042205383.html</a>
Cable	25 cm o 30 cm	1	3		<a href="https://nayaimechtronics.com/accesorios-y-prototipado/29-cable-suponi-macho-a-macho-20cm-x-20md.html">https://nayaimechtronics.com/accesorios-y-prototipado/29-cable-suponi-macho-a-macho-20cm-x-20md.html</a>
Convertidor	Módulo nivel lógico bidireccional 4C	1	1		<a href="https://es.aliexpress.com/item/1005005838749557.html?spm=a2g0o-productlist.main.3.5f54EFvEPvrpr&amp;aq_pvid=364ec42c-18c3-44https://hifisac.com/shop/product/s-up-5vusb-elevador-de-voltaje-step-up-0-9v-5v-a-5v-600ma-60317s">https://es.aliexpress.com/item/1005005838749557.html?spm=a2g0o-productlist.main.3.5f54EFvEPvrpr&amp;aq_pvid=364ec42c-18c3-44https://hifisac.com/shop/product/s-up-5vusb-elevador-de-voltaje-step-up-0-9v-5v-a-5v-600ma-60317s</a>
Elevador de voltaje	Elevador de voltaje Step Up 0.9V-5V a 5V	1	1		
PULSADOR	2 PINES 6x6x5mm BOTON BLANCO	1	0,3		<a href="https://mastertronventas.com/index.php/producto/pulsador-2-pines-6x6x5mm-boton-blanco/">https://mastertronventas.com/index.php/producto/pulsador-2-pines-6x6x5mm-boton-blanco/</a>
MP3 chip	Mini player MP3	1	5,5		<a href="https://saiaac.pe/producto/producto-nuevo-copia-2/">https://saiaac.pe/producto/producto-nuevo-copia-2/</a>

32,53

Nota. Elaboración propia

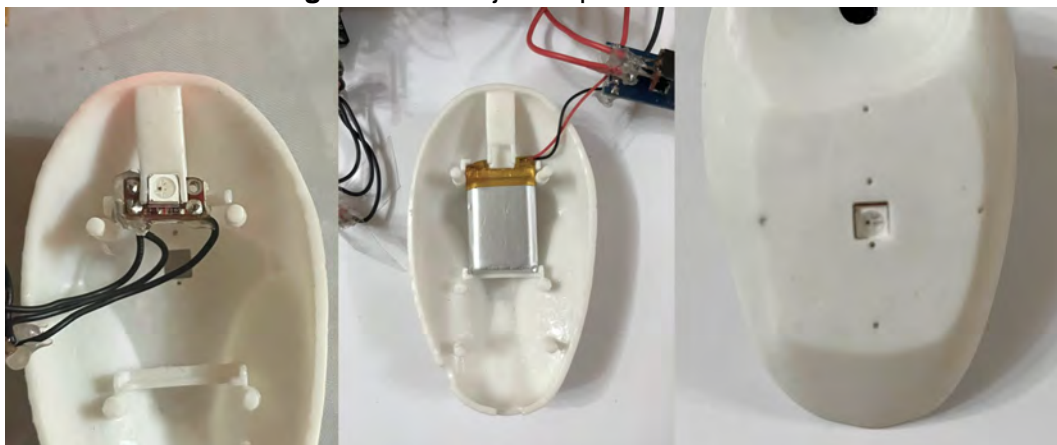
Para reflejar la santidad y paz los materiales y el color deben estar en la misma sintonía. Para la producción oficial se propone utilizar policarbonato de alto impacto (HIPS) blanco y translúcido, fabricado mediante el moldeo por inyección; este material es accesible, económico y de rápida fabricación. Al elegir este material se consideró que estará a un alto nivel de manipulación, tanto en espacios interiores y exteriores. Siendo esto ideal porque dentro de sus características es: suave, liviano y de alta resistencia a la corrosión.

Para la realización del prototipo final se buscó el material más cercano al policarbonato; como se observa en la figura 10, el diseño está hecho mediante resina con impresión 3D, semitranslúcida para la carcasa exterior y blanca para el interior. El tamaño de las piezas y la distribución del circuito electrónico fue esencial para establecer el tamaño final y diseñar la estructura interna. También se imprimieron las piezas de soporte para el circuito electrónico como el parlante, la batería, el microcontrolador y las luces LED (ver figura 95). Para mayor comprensión de la distribución, se realizó de forma digital la vista explosiva de Faith, incluyendo las piezas del sistema electrónico final (ver figura 96). Se adjunta en el anexo 10: planos explosivos, generales y despiece.



El tener el prototipo y cableado fue fundamental para la validación de encaje a precisión de piezas estratégicas como lo fueron las luces LED y la batería de litio (ver figura 97). Asimismo, se pudo ubicar las luces LED a una distancia que pudo generar un efecto difuminado simulando la iluminación de una vela al momento de orar (ver figura 98).

**Figura 97:** Encaje con piezas electrónicas



*Nota.* Elaboración propia

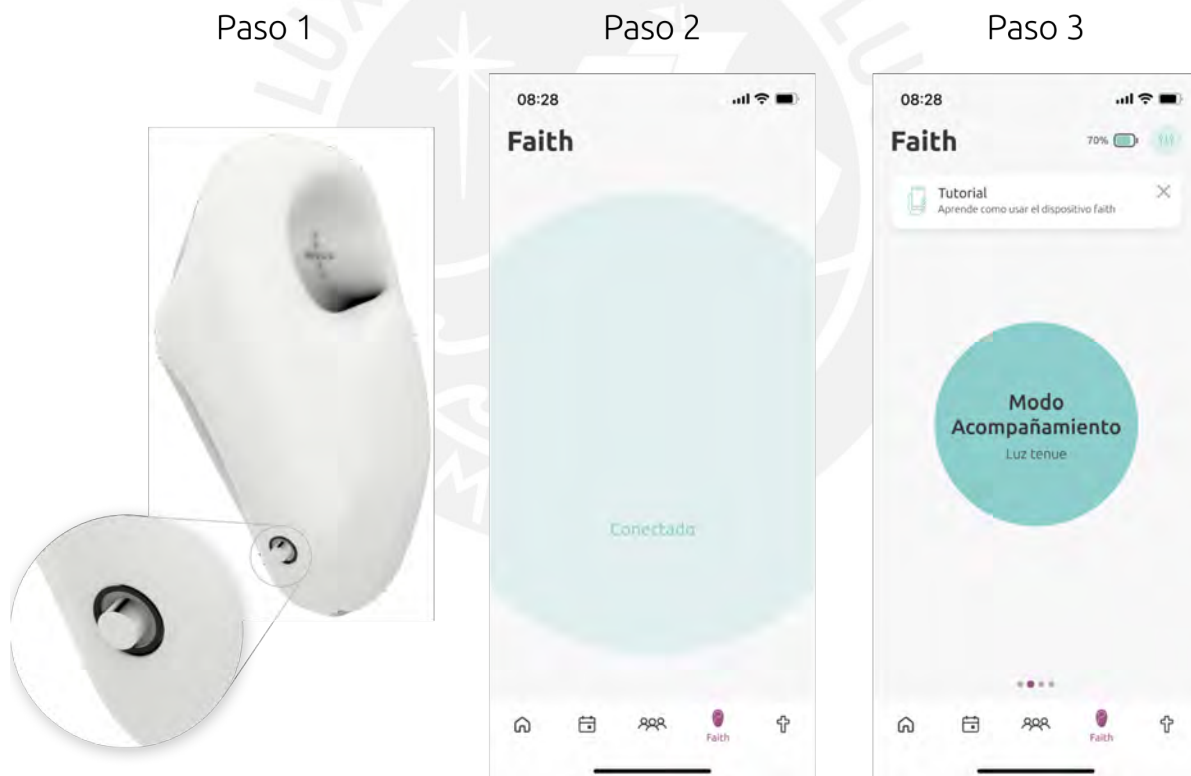
**Figura 98:** Prueba de testeo de luz



*Nota.* Elaboración propia

El proceso para activar a Faith se basa tres pasos; primero, se tiene que presionar el botón que se encuentra en el lateral izquierdo inferior del nearable; después, se ingresa al aplicativo de Cuenta Conmigo en la sección de Faith, automáticamente mediante el Bluetooth el celular se sincroniza y con eso ya está listo para utilizarse (ver figura 99). Se debe tomar en cuenta que, la primera vez como cualquier dispositivo Bluetooth, primero se debe ir a configuración del celular y vincular manualmente. Para cargarlo tiene una entrada micro USB-B en el borde inferior, un tipo de carga genérico y accesible para todos.

**Figura 99:** Proceso de activación de Faith



*Nota.* Elaboración propia

## Aspecto Estético - Emocional

Faith es más que un simple dispositivo, es un acompañante que busca brindar tranquilidad, confianza y fortalecerse mediante la fe. En esta situación, la forma del wearable no solo se definió por la función, por ende asciende a un nivel estético-emocional, vinculando los sentimientos y aspiraciones de los jóvenes.

El diseño general sigue la línea del minimalismo sintetizando utilizando formas orgánicas. La forma representa un velo que cubre sutilmente la silueta, como en el manto que siempre lleva y personifica a la Virgen María. La cruz para los creyentes es un símbolo de esperanza, sacrificio y amor, el cual se plasma en los orificios para la salida de audio y en la parte posterior mediante la silueta. Además, la parte de atrás para tener un base plana de apoyo estable en diagonal, al colocarlo en una superficie queda inclinado en dirección al usuario; paralelamente, este mismo ángulo cóncavo ayuda en una mejor sujeción para el usuario (ver figura 100).

**Figura 100:** Faith perfiles



*Nota.* Elaboración propia

En Faith, la iluminación sale de un marco funcional para pasar al protagonismo desde el ámbito emocional, se creó una experiencia inmersiva de reflexión y que potencie la espiritualidad dentro del movimiento juvenil. Se utilizan tres luces LED, dos de ellas ubicadas en la parte frontal y una en la posterior. Al activarlo por defecto se activan luces de color blanco cálido, con dos niveles de intensidad (ver figura 101).

**Figura 101:** Faith con luces cálidas



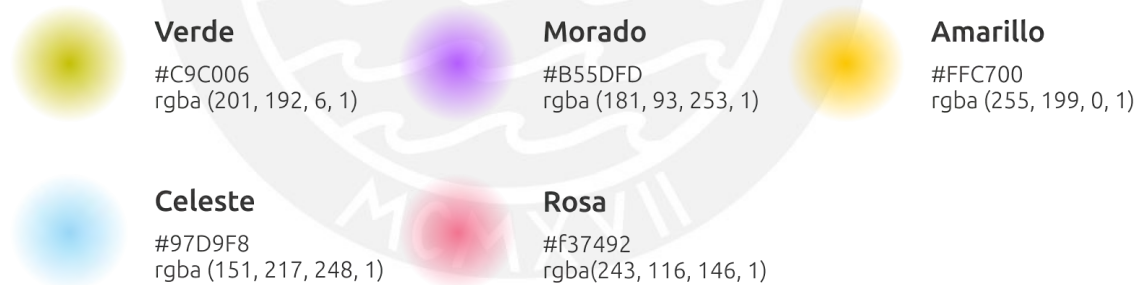
Faith no solo está pensado para un ambiente meditativo sino que, también se puede utilizar en situaciones activas como momentos de recreación en comunidad y en actividades del movimiento; por ejemplo, en las fiestas de Pascua cuando se celebra la resurrección de Cristo. Buscando un balance para transmitir tranquilidad y en simultáneo alegría se utilizaron cinco colores: verde, morado, amarillo, celeste y rosado (ver figura 102). Para la definición de la codificación en RGB se contemplaron los factores de distancia entre las luces y la carcasa exterior, el nivel de translucidez y la tonalidad blanquecina de este mismo (ver figura 103).

**Figura 102:** Faith con luces de colores



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 103:** Paleta de color

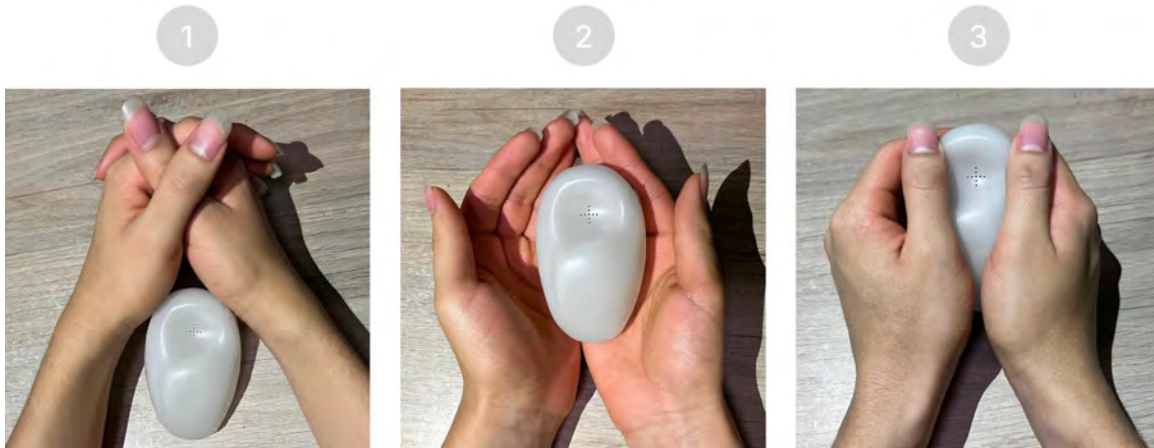


*Nota.* Elaboración propia

Un papel crucial dentro del proceso de diseño es la usabilidad, la interacción es versátil, significa que el mismo usuario lo adapta según la situación y preferencias. Se proponen tres tipos de posiciones básicas para interactuar. Como se observa en la figura 104, la primera opción, el modo meditación insiste en apoyarlo en la mesa y rodearlo con los brazos; la segunda, es el modo contemplación, para cuando deseas orar observando a

Faith; y el último, es el modo sensación, en momentos donde se cierran los ojos y al mismo tiempo se quiere seguir sintiendo a Faith en las manos.

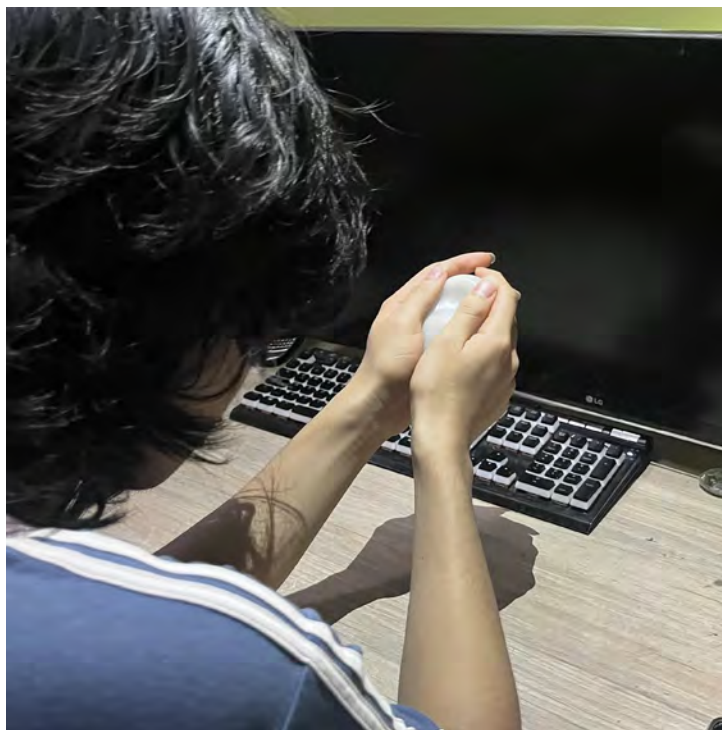
**Figura 104:** Interacción



*Nota.* Elaboración propia

Como se mencionó anteriormente, puede utilizarse en muchas situaciones, individualmente se puede utilizar de la forma básica que sería durante una oración personal para poder concentrarte con las luces (ver figura 105). Sin embargo, se puede usar en momentos de estrés como medio de relajación, reproduciendo música católica instrumental. Y también, si el joven necesita seguir avanzando tareas académicas puede ponerlo a un costado simbolizando que Dios lo está acompañando.

**Figura 105:** Contexto personal



*Nota.* Elaboración propia

La dualidad de la usabilidad en este producto es una de sus principales características, ya que se puede sincronizar a distancia con un grupo de nearables mediante el aplicativo. Mientras esté activa la sincronización, el que guíe la oración puede reproducir música y seleccionar el modo de iluminación, pudiendo otorgar la misma experiencia de forma simultánea a todos, simbolizando la conexión de fe. Esta funcionalidad es importante porque si alguien está en un momento de tensión y necesita conversar con alguien, relajarse, o que lo distraigan; puede activar a Faith “activando” un espacio seguro para la meditación, incluso a larga distancia (ver figura 106).

**Figura 106:** Contexto social

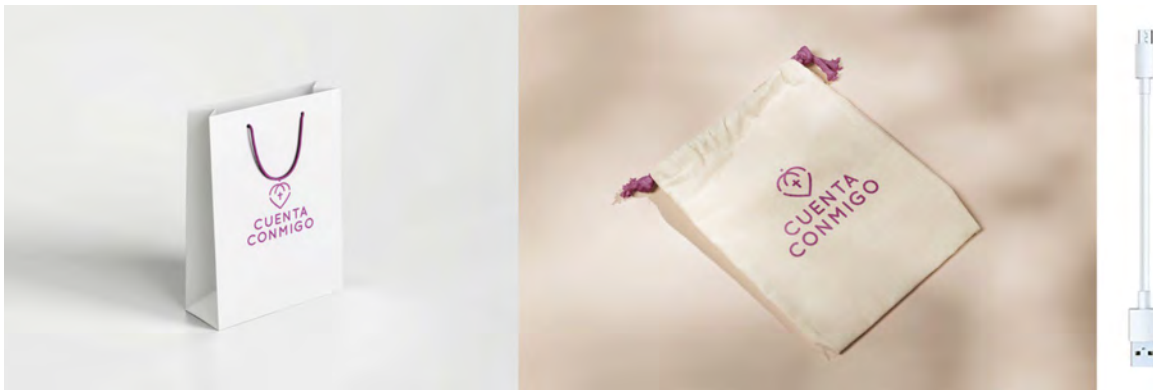


*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Imagen realizada mediante técnica de collage digital: renderizado y diseño con IA Copilot.

El impacto de un producto se genera desde la primera interacción, teniendo en cuenta se diseñó el packaging con el que se entrega a Faith. Este consiste en una bolsa de cartón, una bolsa de yute que contendrá al nearable, un folleto informativo y un cable para cargar (ver figura 107). El folleto informativo es un tríptico de forma cuadrada de 6 x 6 cm que contiene el logo, la identidad de marca, una breve presentación, los modos de uso, la sincronización con música y un QR para descargar el aplicativo (ver figura 108).

**Figura 107:** Packaging: Bolsa, empaque y cable



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Ver anexo 11 para los planos a detalle

**Figura 108:** Packaging: Folleto de faith



*Nota.* Elaboración propia

## Aspecto Socio - Ambiental

Los materiales del wearable están pensados para que tengan un plazo de vida largo y no se tengan que reemplazar piezas constantemente, por eso es que se pone una batería de litio y no baterías desechables. En un uso constante sin carga puede durar hasta cuatro días seguidos. Desde el aspecto social, Faith tiene un rol significativo para vincular a los jóvenes no solo en el espacio comunitario, también a larga distancia fomentando lazos de hermandad.

### 5.3.3. Producto digital

El aplicativo Cuenta Conmigo, como medio digital para la comunidad, se vuelve un espacio digital de confraternidad, conectando a los jóvenes, motivándolos día a día y brindando herramientas para la actividad comunitaria. Una plataforma digital donde se conecta entre todos, facilitando la comunicación e interacción entre los miembros, estimulando un sentido de potencia y hermandad; se comparten experiencias, un espacio para compartir recuerdos como videos y fotos; y se accede a servicios y herramientas, como el servicio acompañamiento espiritual y carpetas organizacionales (ver figura 106).

**Figura 109:** Aplicativo Cuenta Conmigo



*Nota.* Elaboración propia

Los principios del diseño se basaron en:

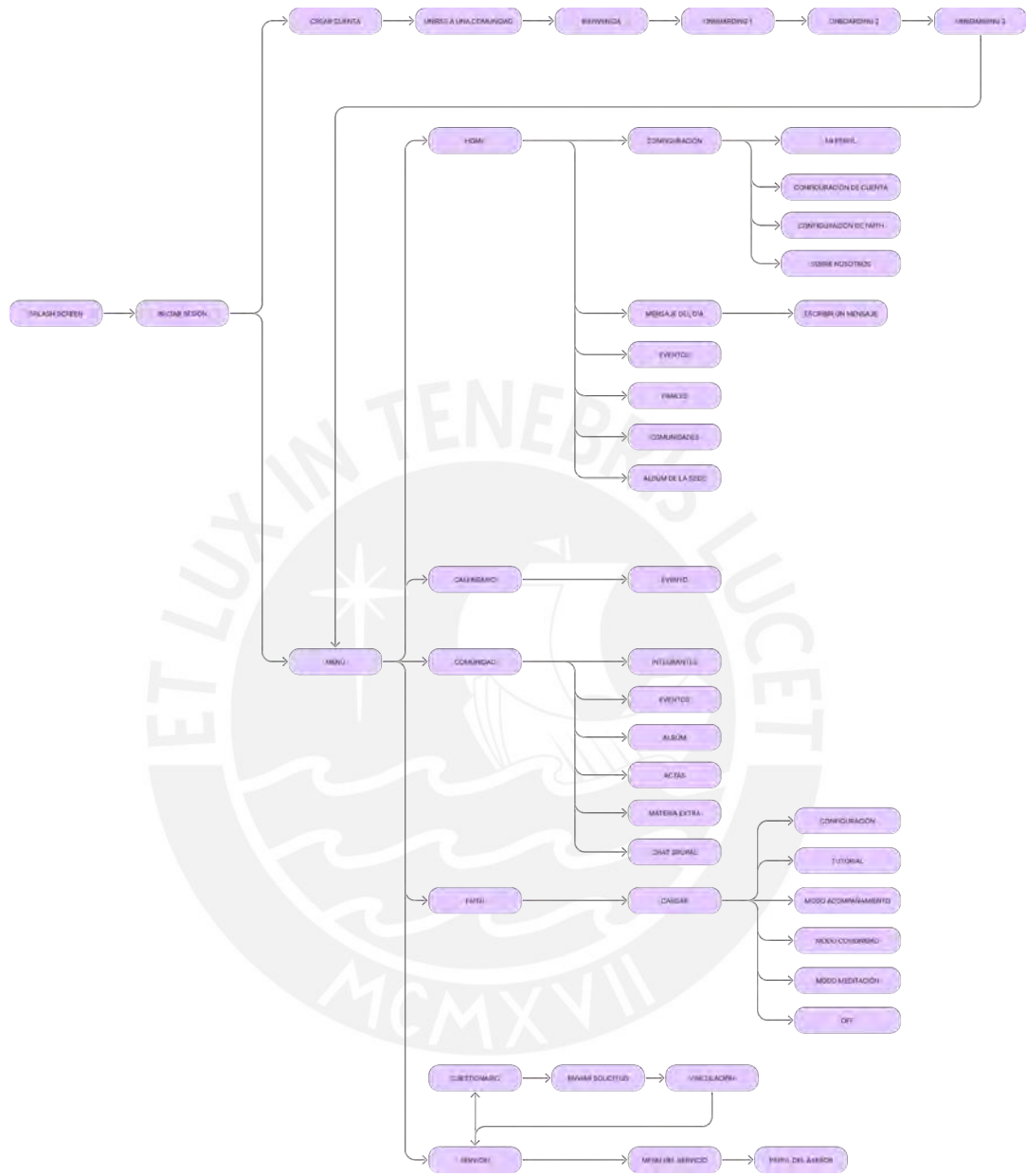
- Accesibilidad, independientemente del nivel socio-económico o nivel de conocimientos digitales todos pueden descargar el aplicativo.
- Usabilidad, el app es intuitivo, rápido de aprender y navegar.
- Participación, sistema está diseñado para promover la colaboración continua de los miembros.

### **Aspecto Técnico - Funcional**

El desarrollo de un aplicativo requiere de una arquitectura digital estructurada y organizada, asegurando una experiencia de usuario intuitiva y eficiente. Se estructuró mediante la herramienta de sitemap, una representación visual jerárquica de las pantallas y contenido. El diagrama servirá como guía para los desarrolladores al momento de la codificación, para garantizar a los diseñadores UX de una experiencia fluida y para la navegación de los usuarios.

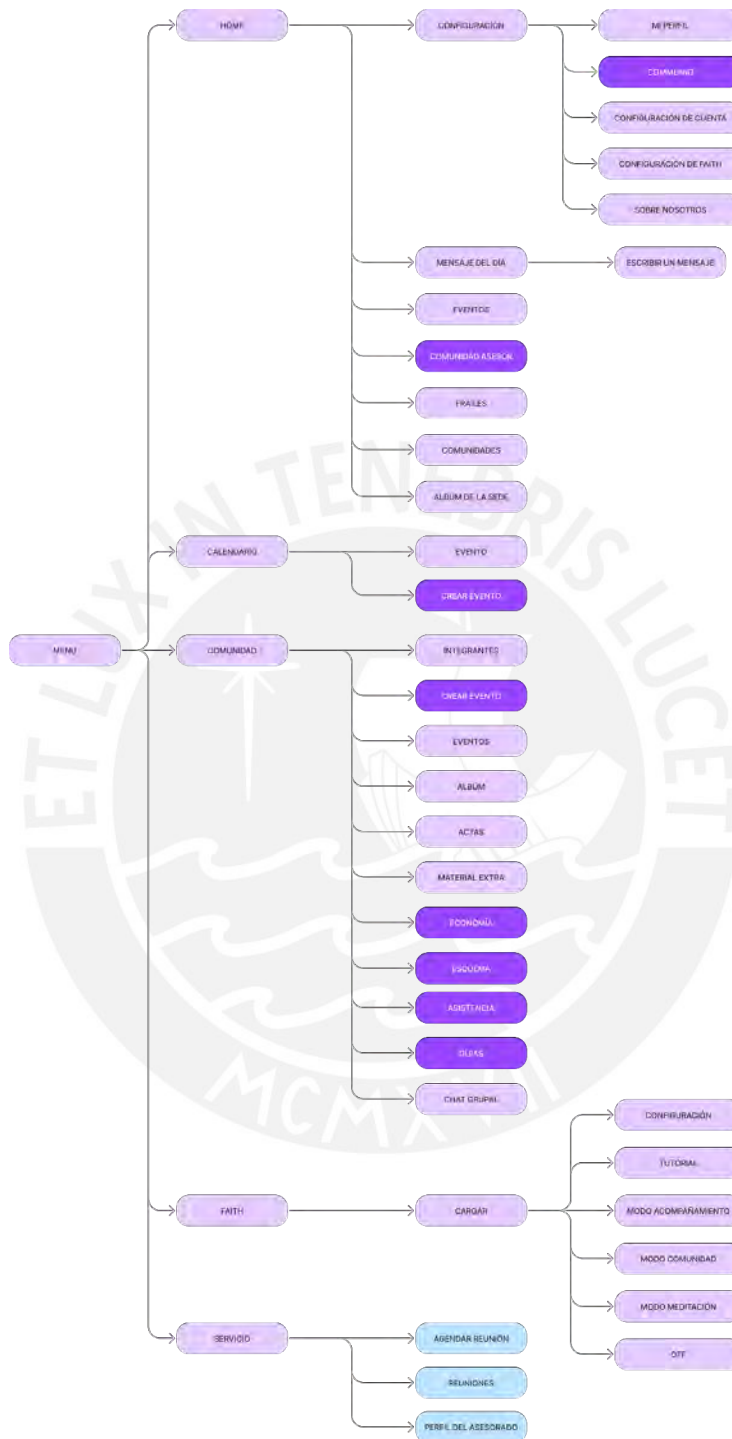
Se diseñaron dos sitemaps, en el primero, como se ve la figura 110, se plasmó el recorrido de un joven de la comunidad que crea su cuenta de usuario por primera vez y que además no tiene ningún rol asignado. En la segunda situación, según la figura 111, es cuando un integrante tiene un rol asignado. En este caso, el bloque morado oscuro es en caso de un rol como coordinación y el bloque celeste es para los acompañantes espirituales.

Figura 110: Sitemap del front del aplicativo



Nota. Elaboración propia

**Figura 111:** Sitemap del front para usuarios con roles

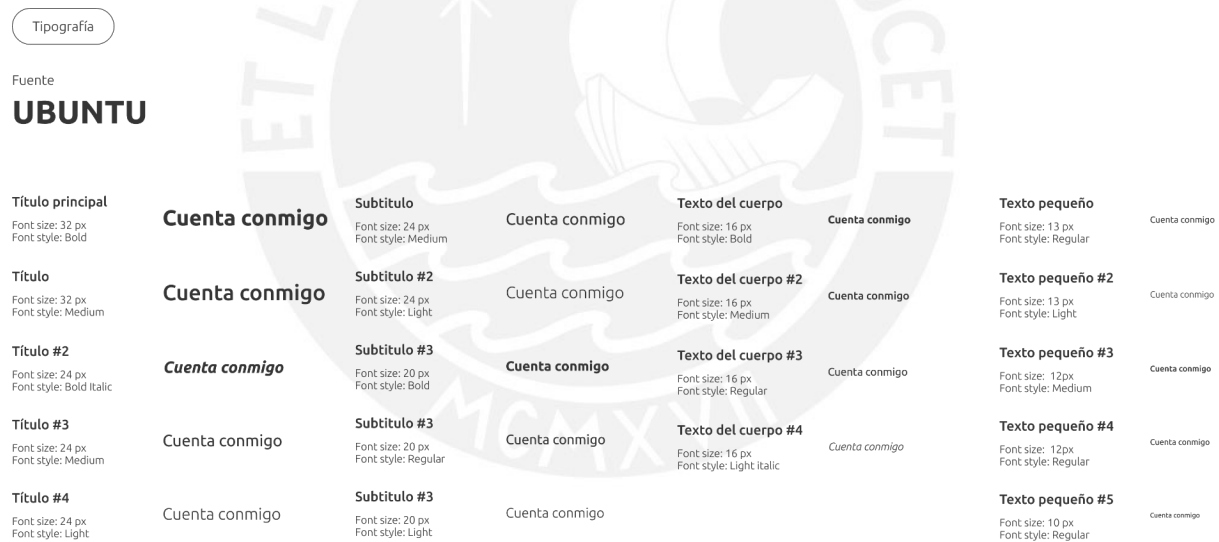


Nota. Elaboración propia

El app de Cuenta Conmigo precisa de una identidad visual coherente y juvenil que represente a los jóvenes, la espiritualidad y esencia comunitaria. El UI kit brinda una biblioteca de componentes de diseño personalizados y estandarizados, asegurando una navegación coherente y agradable en todas las pantallas.

Para la tipografía era primordial que sea legible, minimalista y juvenil, por eso debía estar dentro de la categoría Sans Serif; así es como se eligió la fuente Ubuntu. En adición, se definió el tamaño de la letra y estilo de fuente de la tipología según sea el caso; esto se dividieron en cuatro categorías, título principal, subtítulo, texto del cuerpo y texto pequeño (ver figura 112).

**Figura 112: Tipografía**



*Nota.* Elaboración propia

La paleta de color se dividió en tres secciones. El color principal de la identidad de Cuenta Conmigo. Los colores secundarios de la marca, donde se refleja el lado de la identidad juvenil y enérgica. Algunos de estos colores también se usan en el nearable pero la codificación RGB cambia para una experiencia completa contextualizada a una

pantalla de celular. Por último, se diseña una paleta de colores neutros como recursos textuales y de fondo (ver figura 113).

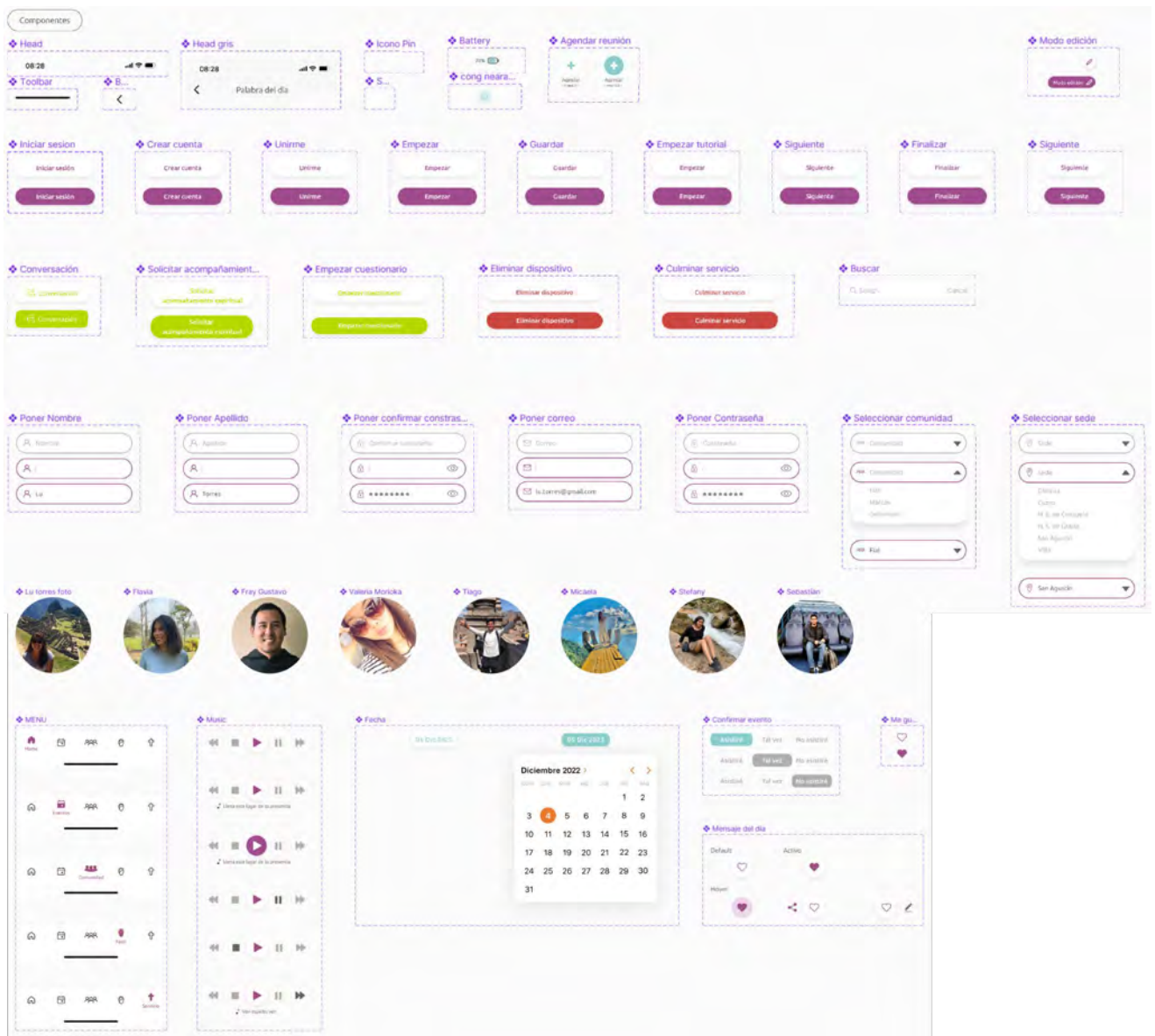
**Figura 113:** Paleta de color



*Nota.* Elaboración propia

Asegurando la homogeneidad de las pantallas en general, se diseñaron componentes UI reutilizables como botones, casillas para rellenar y elementos frecuentes asegurando consistencia (ver figura 114). Al ser los botones una interacción constante se estandarizó y clasificó según tipología, esto serían: el clásico o principal, con íconos, botón con información complementaria y dos tipos para el desglose (ver figura 115).

Figura 114: Componentes vista general



Nota. Elaboración propia

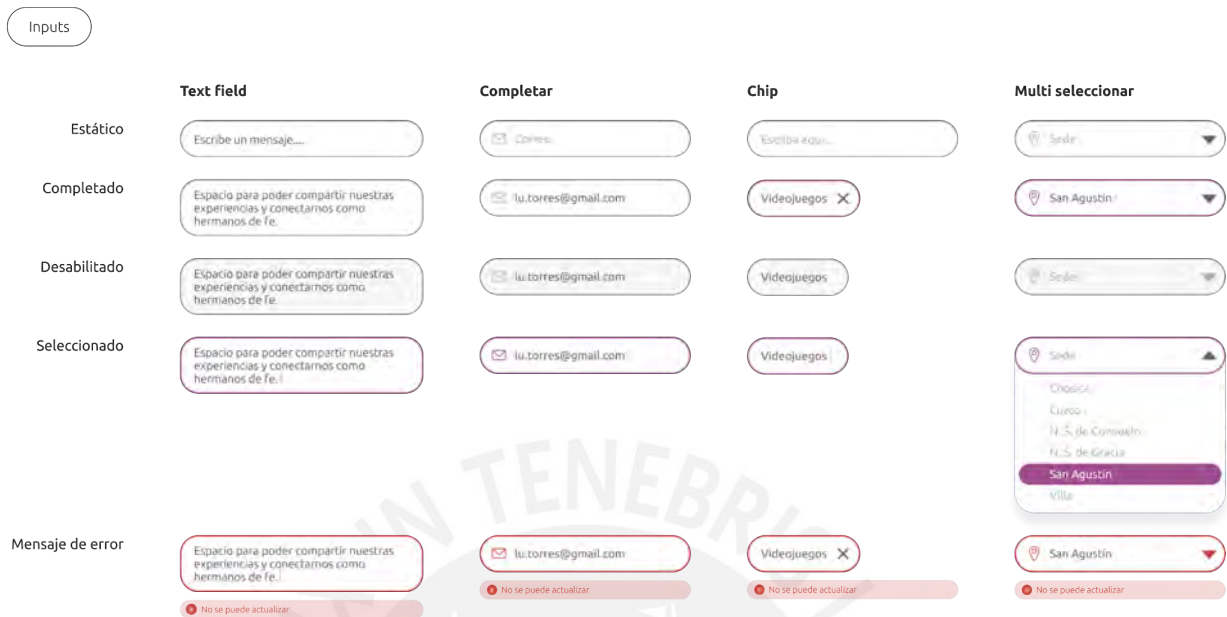
**Figura 115: Botones**



*Nota.* Elaboración propia

Los inputs se diseñaron para brindar información, estos son fáciles de usar por eso contienen textos que orientan al usuario sobre su usabilidad. En esta ocasión hay cuatro tipos de inputs, text field, para rellenar un texto extenso; completar, texto corto; chip, para palabras claves; y, multi seleccionar, que brinda opciones de selección. Hacer casillas para completar información también se elaboró por situación de interacción: estático, completado, deshabilitado, seleccionado y mensaje de error (ver figura 116).

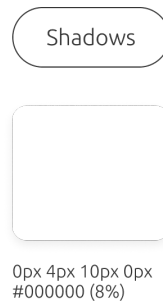
**Figura 116: Inputs**



*Nota.* Elaboración propia

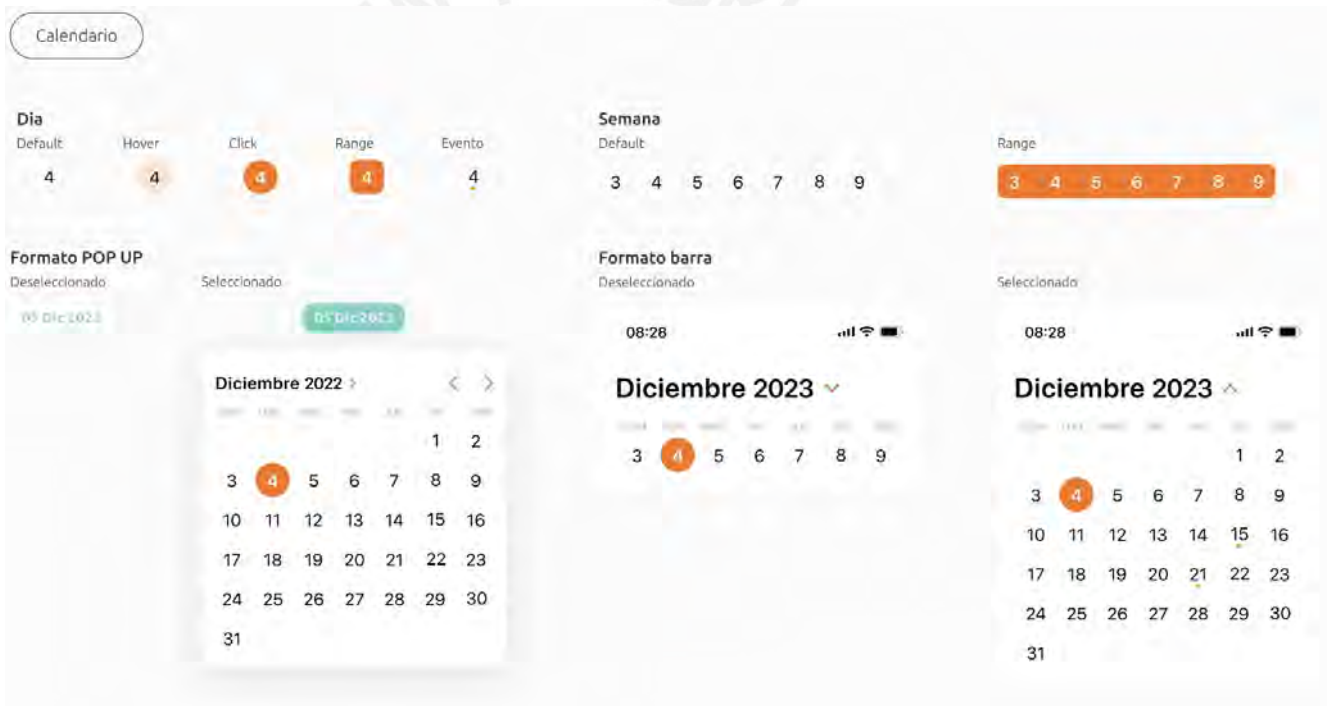
El aplicativo no tiene muchas sombras, sin embargo en situaciones para resaltar, dar profundidad y generar una jerarquía visual se utilizó la misma estructura de codificación, implicando la inclinación de la sombra y porcentaje de transparencia de color RGB (ver figura 117). Por otro lado, se diseñó el calendario y su interacción. Para un uso claro, se pensó en cada detalle, como por ejemplo el momento de seleccionar una única fecha y en plazo, visualización al abrir el calendario como pop up o de la sección principal (ver figura 118).

**Figura 117: Shadows**



*Nota.* Elaboración propia

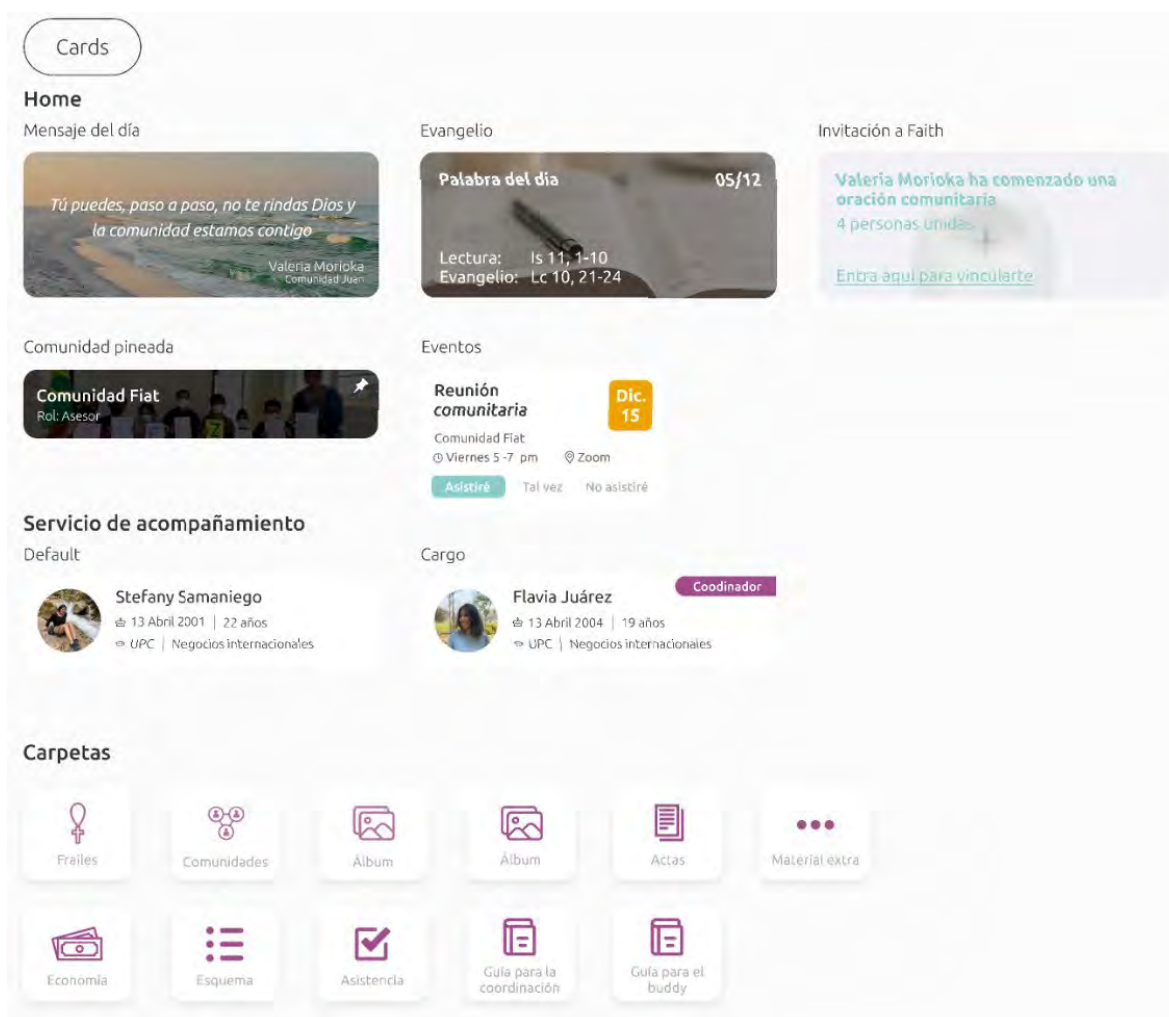
**Figura 118: Calendario**



*Nota.* Elaboración propia

Las tarjetas se utilizan para la presentación y organización de información dentro de una área limitada. Se utilizó en caso de previsualización para entrar a una sección, confirmación de eventos sin necesidad de entrar a la pantalla general y como acceso a las carpetas organizacionales (ver figura 119).

**Figura 119: Cards**



*Nota.* Elaboración propia

Los pop-ups al ser pantallas que muestran información de manera breve, se hizo una propuesta no intensiva, con un estilo sobrio, minimizando el corte de contusas de experiencia del usuario. Algunos se activan manualmente, como al seleccionar ver el perfil de un fraile o el detalle de datos en configuraciones, y otros son automáticos, como la confirmación de registro de solicitud o tutorial (ver figura 120).

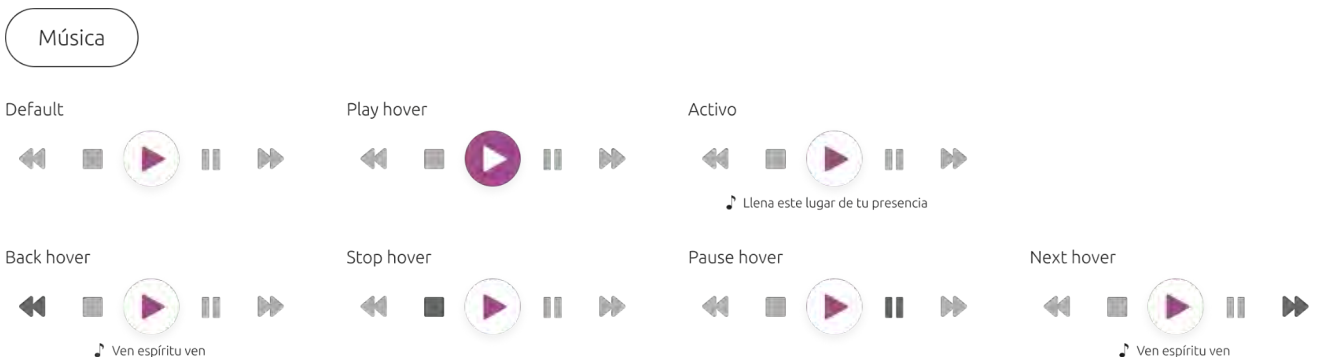
**Figura 120: Pop up**



*Nota.* Elaboración propia

Para la sección de Faith hay la posibilidad de reproducir música, para poder comprender las necesidades de diseño y la ubicación ideal de los botones se elaboró la visualización de cada posible caso (ver figura 121). En la misma línea, para crear un aplicativo actual y juvenil también se diseñaron animaciones en situaciones estratégicas como la sincronización y cambiar de modos de Faith o en la pantalla principal del mensaje del día. Para ser precisos con las transiciones también se especifican detalles técnicos como el tipo de animación, la duración en milisegundos y los píxeles (ver figura 122).

**Figura 121: Música**



*Nota.* Elaboración propia

**Figura 122: Animaciones**

Animación

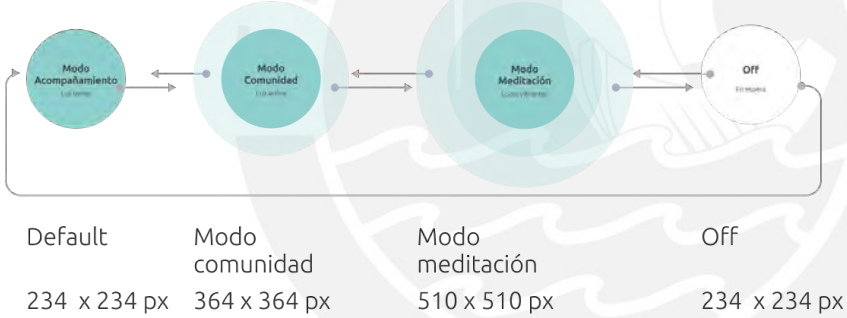
**Conectando bluetooth: Faith**

After delay: Smart animate  
Linear 200ms



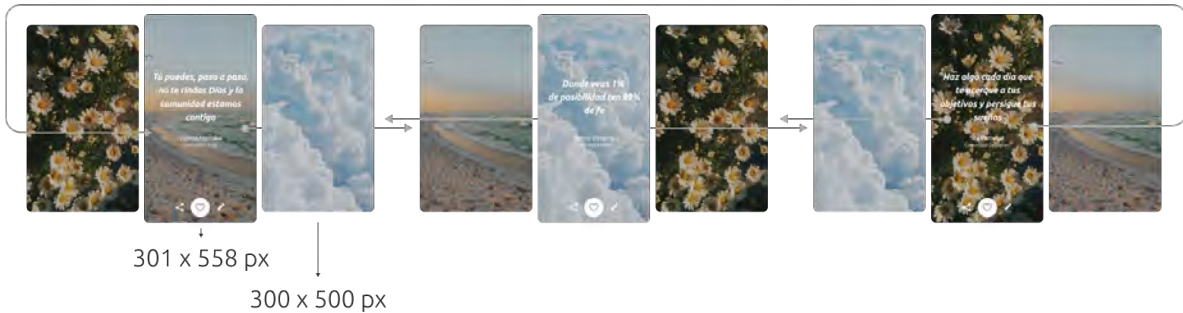
**Faith Modos**

On click: Easy in and out  
Linear 500ms



**Mensaje del día**

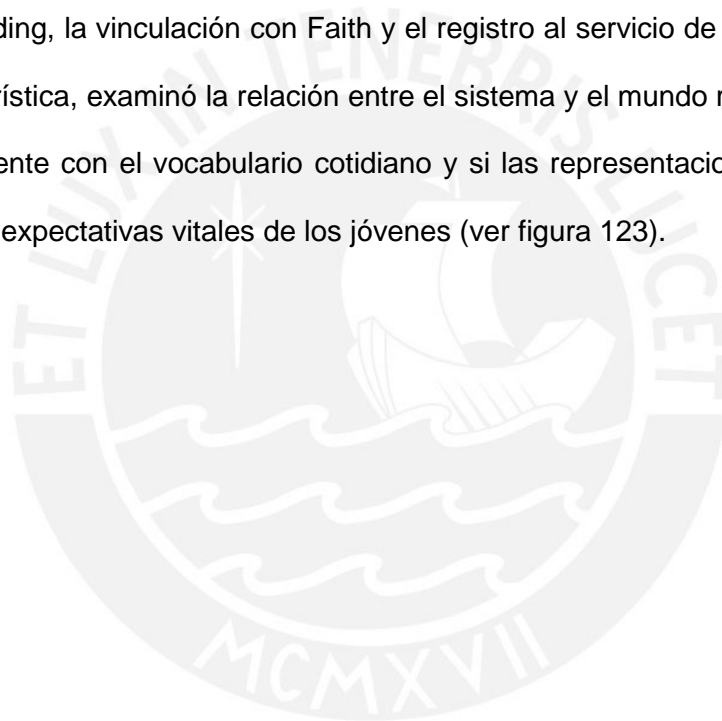
On click: Smart animate  
Linear 600ms



*Nota.* Elaboración propia

Para el éxito de un aplicativo organizado, claro y definido es esencial un kit de interfaz de usuario. Al tenerlo definido, se genera una identidad visual cautivadora y jovial, que a su vez contribuye a una experiencia destacable. Completando el desarrollo de un producto digital centrado en el usuario que sea eficiente, eficaz y no tenga problemas de usabilidad, se hizo la evaluación heurística al aplicativo.

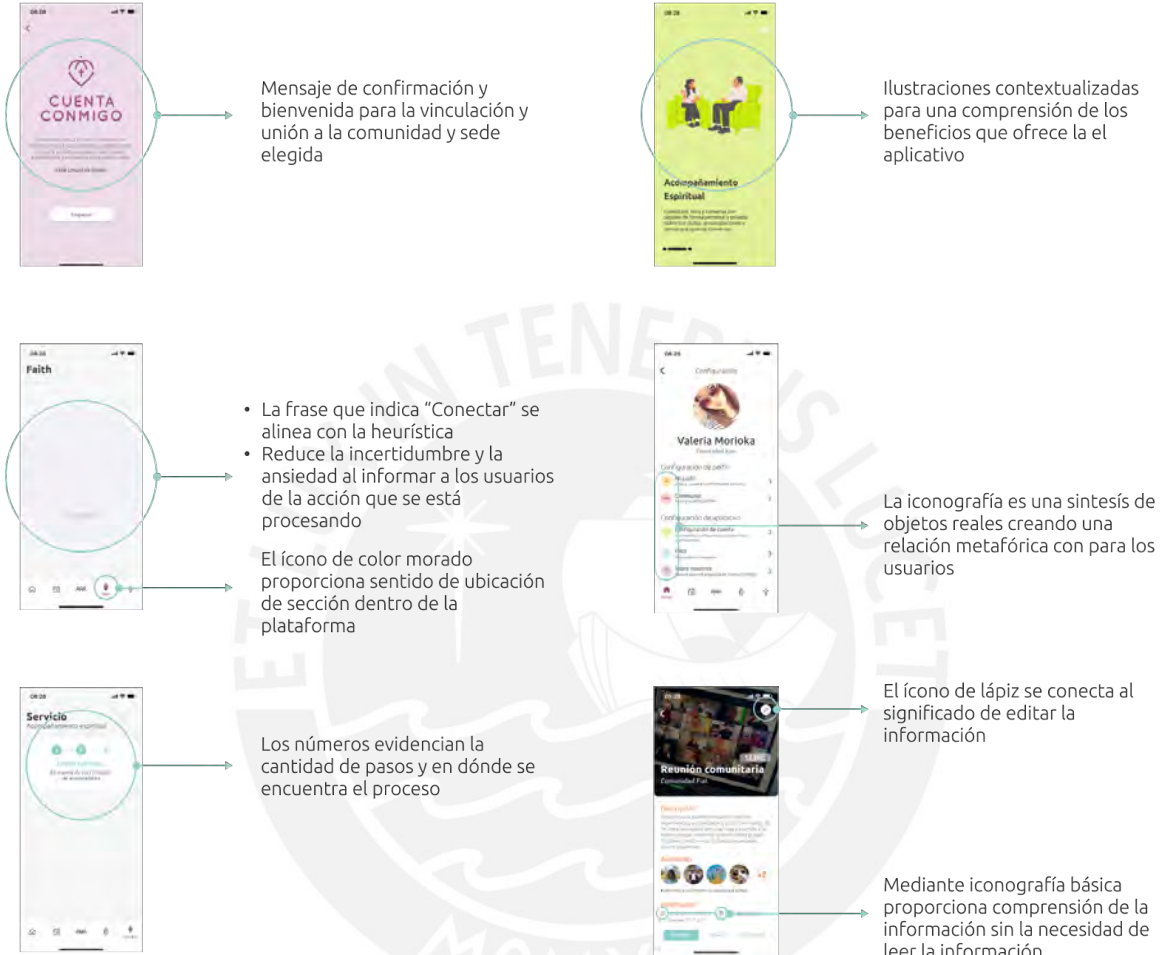
Visibilidad del estado del sistema, la primera heurística, evaluó si se muestra con claridad el estado de los variados procesos que se ofrecen dentro del aplicativo, sea el caso del onboarding, la vinculación con Faith y el registro al servicio de acompañamiento. La segunda heurística, examinó la relación entre el sistema y el mundo real evaluó si el ux writing es coherente con el vocabulario cotidiano y si las representaciones iconográficas cumplen con las expectativas vitales de los jóvenes (ver figura 123).



**Figura 123:** Heurística 1 y 2

**01** Visibilidad del estado del sistema

**02** Relación entre el sistema y el mundo real

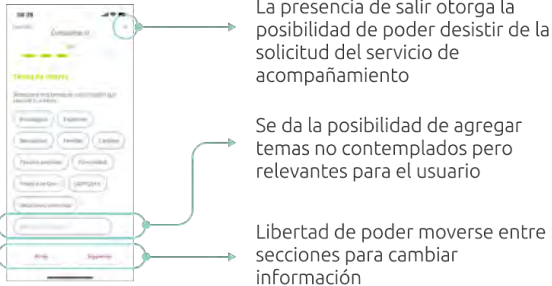


*Nota.* Elaboración propia

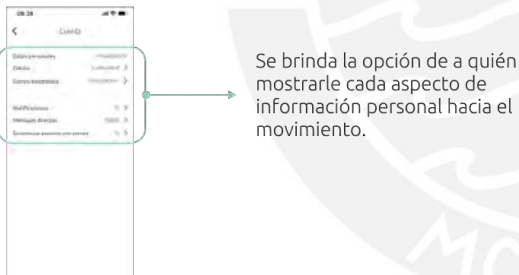
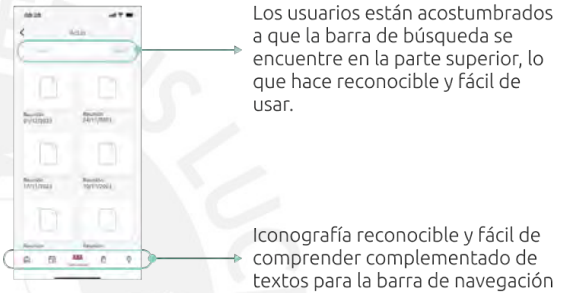
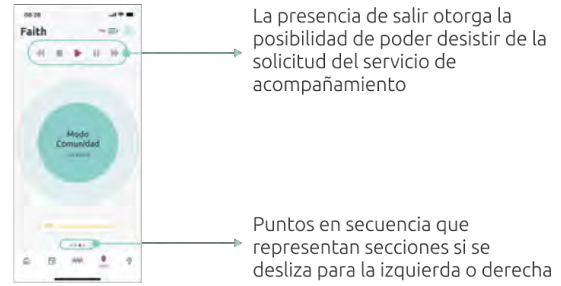
La libertad y el control por parte del usuario fueron el tercer elemento a analizar. El usuario debe tener la opción de editar la información, navegar entre pantalla, entre otros; en síntesis debe tener control de sus acciones. En cuanto a la consistencia y estandarización, la utilización de recursos visuales que conozcan previamente de otros aplicativos es una pieza clave para una adaptación rápida en el uso del app (ver figura 124).

**Figura 124:** Heurística 3 y 4

**03 Libertad y control por parte del usuario**



**04 Consistencia y estándares**



*Nota.* Elaboración propia

La prevención de errores y su facilidad de recuperación son parte de un desarrollo digital consciente. El aplicativo, al tener el botón de guardar el registro avanzado otorga seguridad al usuario que su información está almacenada en caso de algún percance. La sexta heurística analiza si se brindó con claridad información relevante sin necesidad de navegar por el aplicativo, evitando buscar la fuente de la información (ver figura 125).

**Figura 125: Heurística 5 y 6**

**05 Prevención de errores**



Botón de guardar para prevenir la pérdida de información completada.

Se colorea de color celeste para resaltar las opciones seleccionadas y al momento de deseleccionar se vuelve gris.

Botón de "atrás" para poder rectificarse antes de concluir el cuestionario.



Opción de eliminar un interés en cualquier momento, brindando posibilidad de rectificarse antes de actualizar información

**06 Reconocimiento antes que recuerdo**



Información accesible y rápida sobre etapa de confirmación del evento y datos principales



Recordatorio sobre usuarios con cargos en la comunidad

Recurso visual de la última actualización realizada



*Nota. Elaboración propia*

El diseño debe brindar acceso directo sin dar vueltas, reducir el tiempo a accesos y permitir personalizar información según las preferencias del usuario, de eso se trata la flexibilidad y eficiencia de uso. A continuación, la heurística 8 se aseguró que todo tenga una línea estética y conceptual que siga con los estándares de un diseño minimalista (ver figura 126).

**Figura 126:** Heurística 7 y 8

**07** Flexibilidad y eficiencia de uso

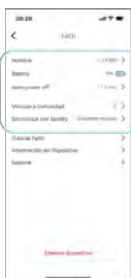
**08** Estética y diseño minimalista



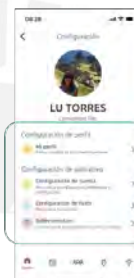
Recursos para poder compartir en redes sociales, dar me gusta o escribir su propio mensaje.



Bloques organizados con tarjetas, dimensionando jerarquías y orden visual.



Se brinda la posibilidad de personalizar el nombre, vincular Faith con playlist personales, poder invitar o ser invitado por otros usuarios



Se prioriza la claridad y simplicidad organizacional dentro de las secciones.

*Nota.* Elaboración propia

Por último, las dos últimas heurísticas examinaron tanto la disposición de brindar información en caso de errores, sean casos de invalidez, falla de conexión, entre otros. Como se contemplaron maneras de dar soporte al usuario y toda la información sobre el producto digital (ver figura 127).

Figura 127: Heurística 9 y 10

09 Ayudar a los usuarios a reconocer

10 Ayuda y documentación



Nota. Elaboración propia

### Aspecto Estético - Emocional

La aplicación móvil de Cuenta Conmigo, más allá de una herramienta, su propósito es crear un espacio comunitario colaborativo, organizacional y de empoderamiento. Teniendo eso en cuenta, el proceso de registro y onboarding al ser el primer contacto directo con el usuario debe generar una buena impresión y motivar a los jóvenes a navegar por el sistema.

Por ello, para el proceso de registro se diseñó una estructura sencilla de tres pasos. La primera pantalla es de acceso directo, en caso no se tenga una cuenta existe la opción de crearla. Cuando te registras por primera vez, te piden tus datos básicos como nombre, apellido, correo y contraseña. Después, te piden que ingreses los datos de la sede y comunidad a la que perteneces; la solicitud se enviará a la coordinación de comunidad y

ellos deben aceptarla. Una vez reconocida tu identidad te aparecerá una pantalla para empezar con el boarding. (ver figura 128).

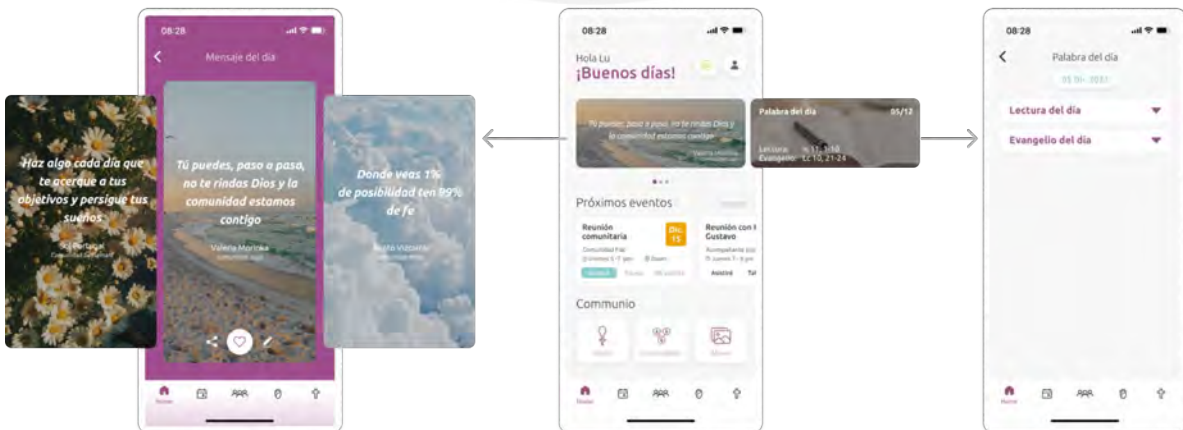
**Figura 128:** Proceso de registro y onboarding



Nota. Elaboración propia

La sección de Home es la pantalla principal y predeterminada cada vez que se ingresa al aplicativo, en esta tendrás acceso directo al chat, configuración y perfil, mensajes y palabra del día, eventos próximos y datos básicos de movimiento Comunio. El mensaje del día es donde diversos hermanos de todo el movimiento escriben mensajes motivacionales para animar a otros, estos también llegan como notificación. Por otro lado, la palabra del día son lecturas bíblicas que la Iglesia Católica destaca de forma diaria, se puede utilizar en una oración personal o en la misa del día (ver figura 129).

**Figura 129:** Sección Home

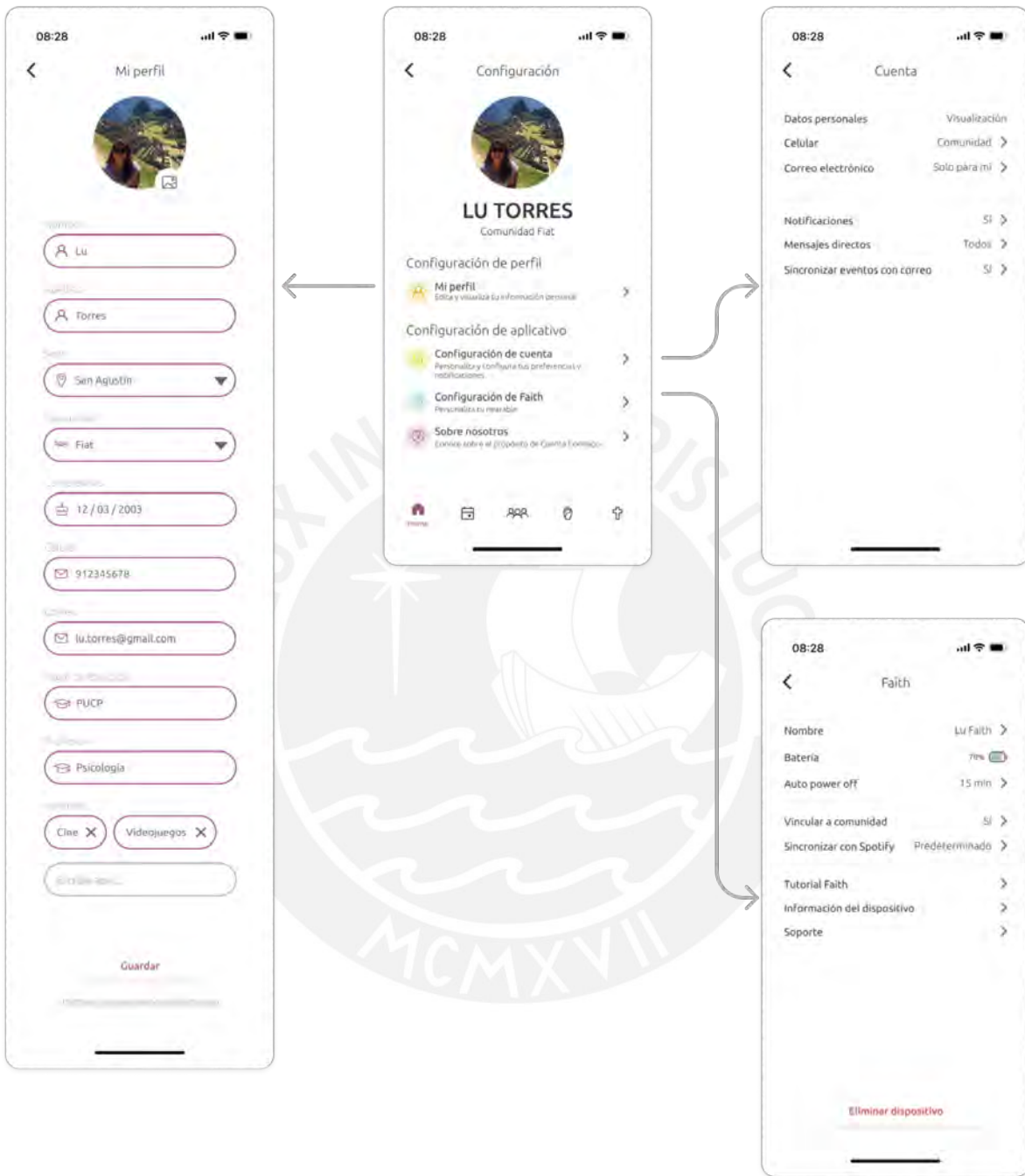


Nota. Elaboración propia

La pantalla de configuración se divide en dos secciones: configuración del perfil y de la aplicación. En la sección de mi perfil puedes modificar los datos básicos y complementar con datos extras por ejemplo, cumpleaños, número de celular, temas de interés, lugar de estudios y profesión. En la sección de aplicativo hay tres subtemas: configuración de cuenta, en el que configuras que información y a quien se le puede mostrar; configuración de Faith, se dan permisos de vinculación, tutorial, información del dispositivo y soporte; y, sobre el app Cuenta Conmigo, se hace referencia sobre la misión, el propósito y el sistema de Cuenta Conmigo (ver figura 130).



Figura 130: Configuración

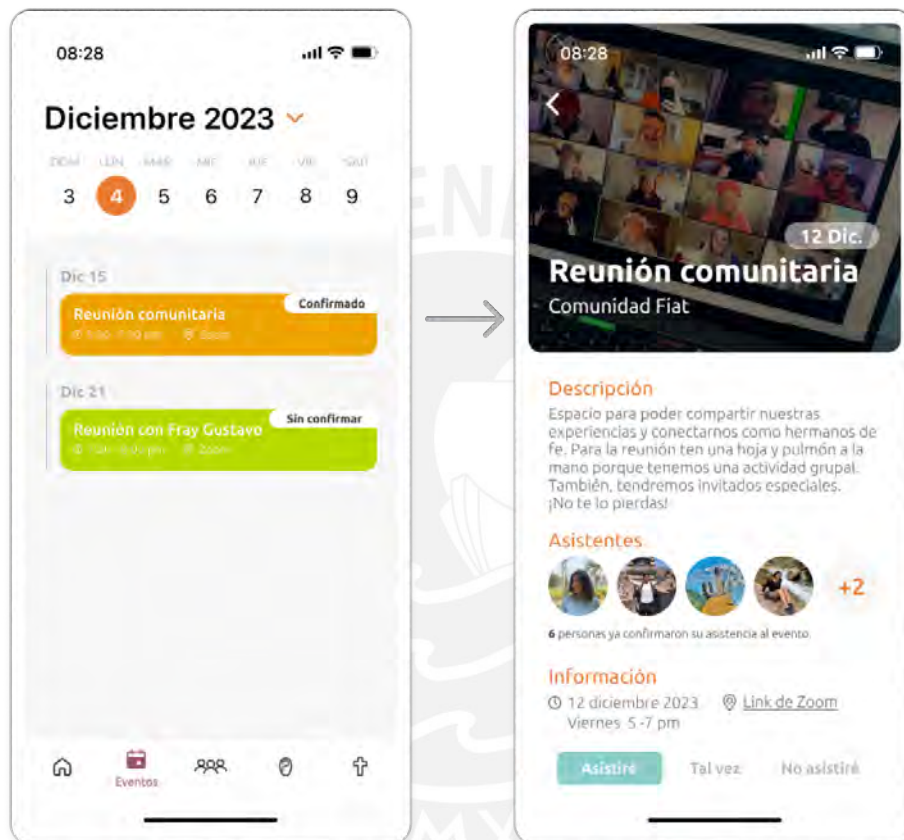


Nota. Elaboración propia

El segundo icono del tap bar es eventos, en esta pantalla se visualiza todos los eventos, sean reuniones comunitarias, asesorías con el acompañante espiritual o actividades del mismo movimiento. Dependiendo del tipo de invitación tiene asignado un

color amarillo, verde o morado según los casos previo y correlativamente mencionados. Al acceder a un evento puedes visualizar la fecha, el tema, la descripción, las asistencias confirmadas, la información básica y al final se confirma si se asistirá o no (ver figura 131).

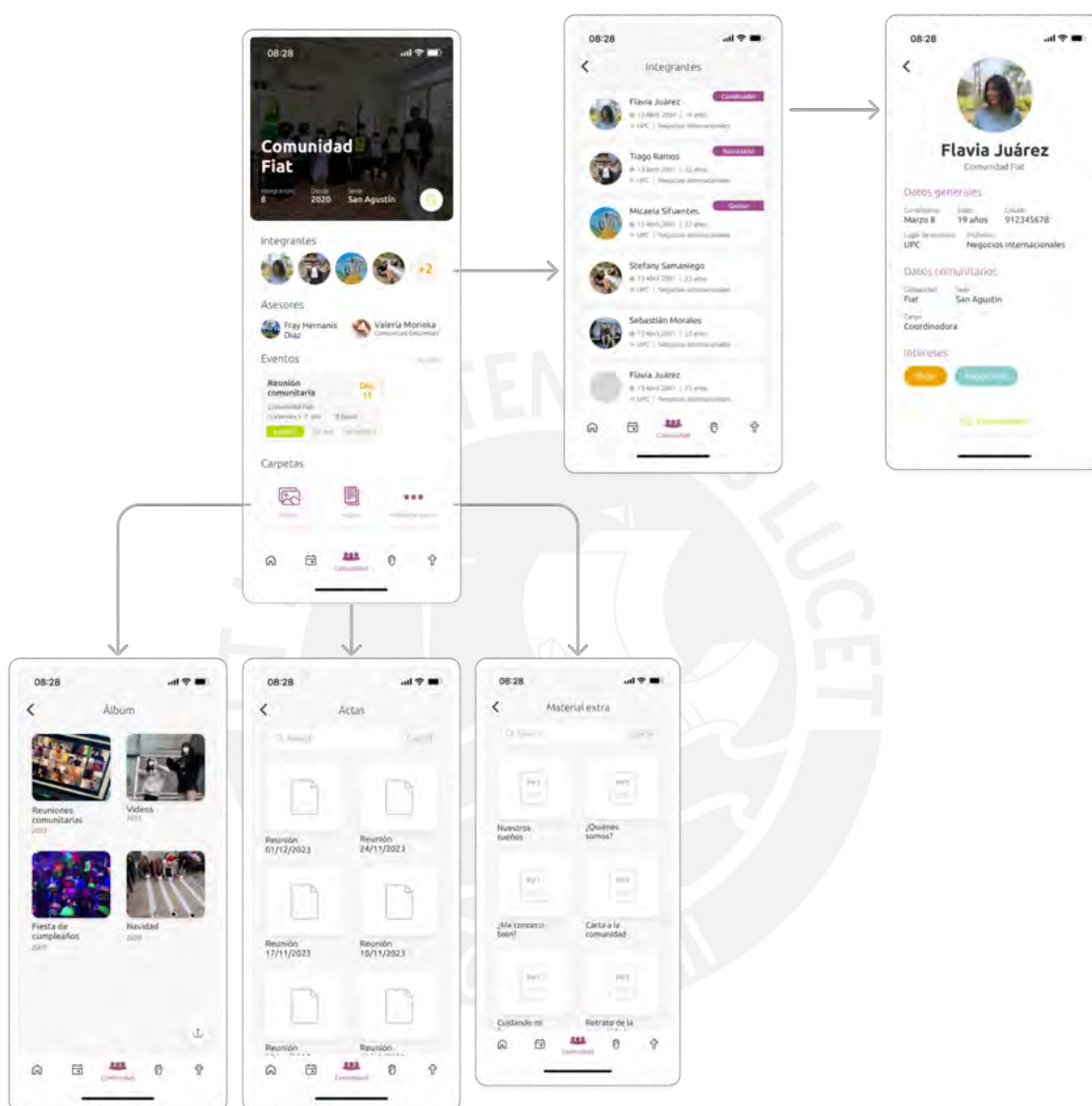
**Figura 131:** Sección Eventos



*Nota.* Elaboración propia

La sección de comunidad es una pantalla de acceso exclusivo solo para los integrantes y el asesor de comunidad. En esta se van a mostrar los datos básicos, un acceso directo al chat comunitario, los integrantes y asesores, eventos registrados por la coordinación y las carpetas de acceso público (solo para la comunidad). En la pantalla de integrantes los primeros de la lista son los integrantes que tienen un rol; además, se muestran los cumpleaños, la edad y estudios (ver figura 132).

Figura 132: Sección Comunidad

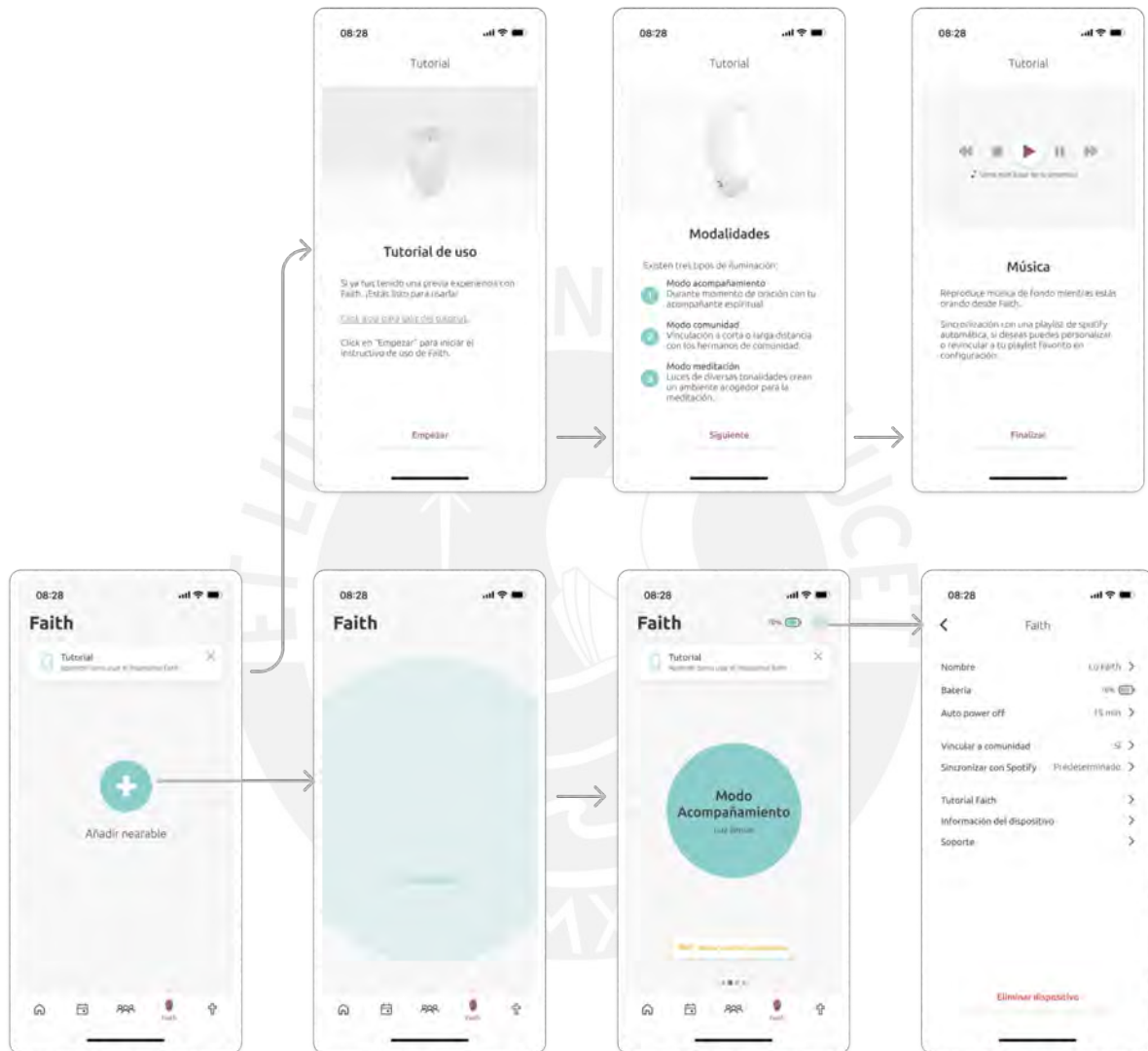


Nota. Elaboración propia

En la sección de Faith, la pantalla por default es para sincronizar el nearable y se encuentra un pop up para acceder al tutorial. Para sincronizar con Faith, se presiona en el botón añadir nearable, se sincroniza y ya está listo para usarse. Por otro lado, la

experiencia de ruta del tutorial consta de tres pantallas, una introducción, las modalidades y la sincronización con música (ver figura 133).

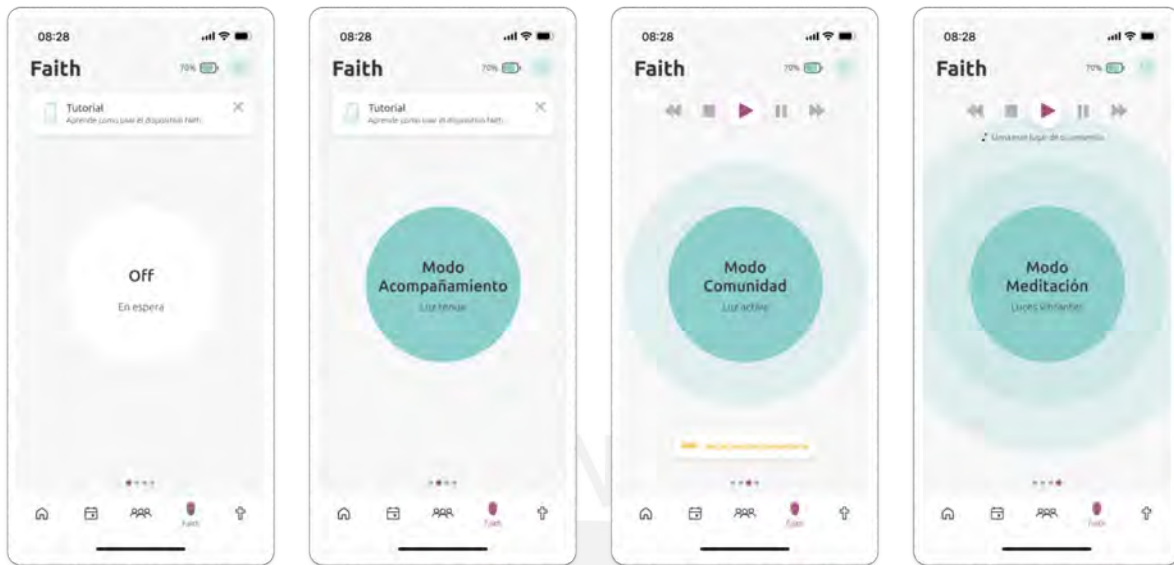
**Figura 133:** Sección Faith



*Nota.* Elaboración propia

Una vez sincronizado, automáticamente se pone en modo acompañamiento, y para acceder a cada modalidad se desliza hacia a la derecha o izquierda. En la parte superior te permite visualizar el porcentaje de batería, la configuración y para reproducir la playlist, previamente sincronizada a Spotify en configuración (ver figura 134).

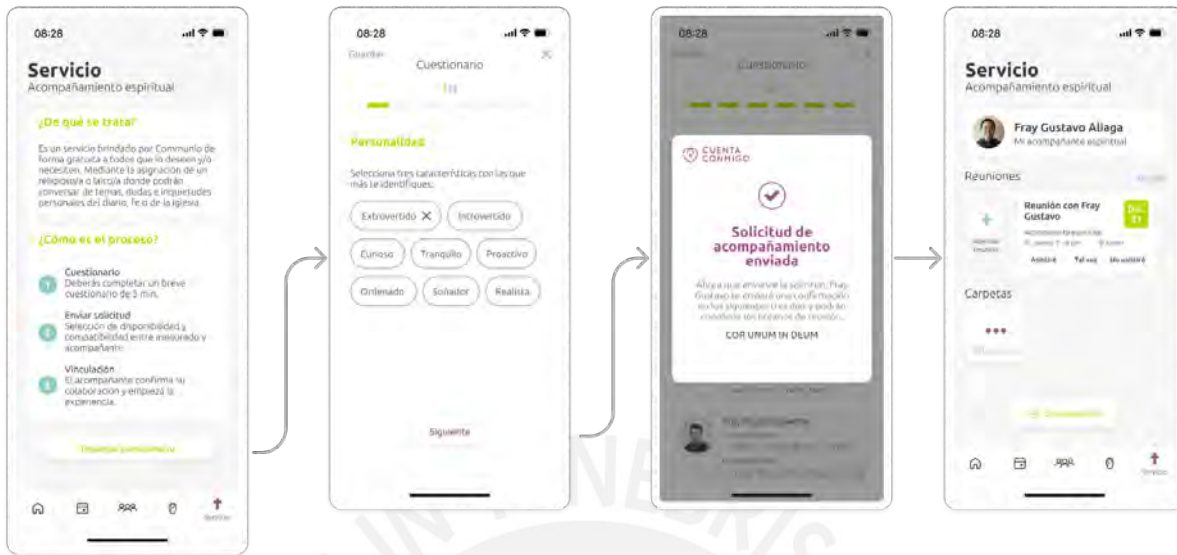
**Figura 134:** Modos de Faith



*Nota.* Elaboración propia

Para acceder al servicio de acompañamiento espiritual, por única vez se tiene que realizar un cuestionario de 6 pasos. Una vez completado el cuestionario y que el acompañante elegido confirme su colaboración, la pantalla principal cambiará, presentando al asesor e información relevante (ver figura 135).

**Figura 135:** Sección servicio

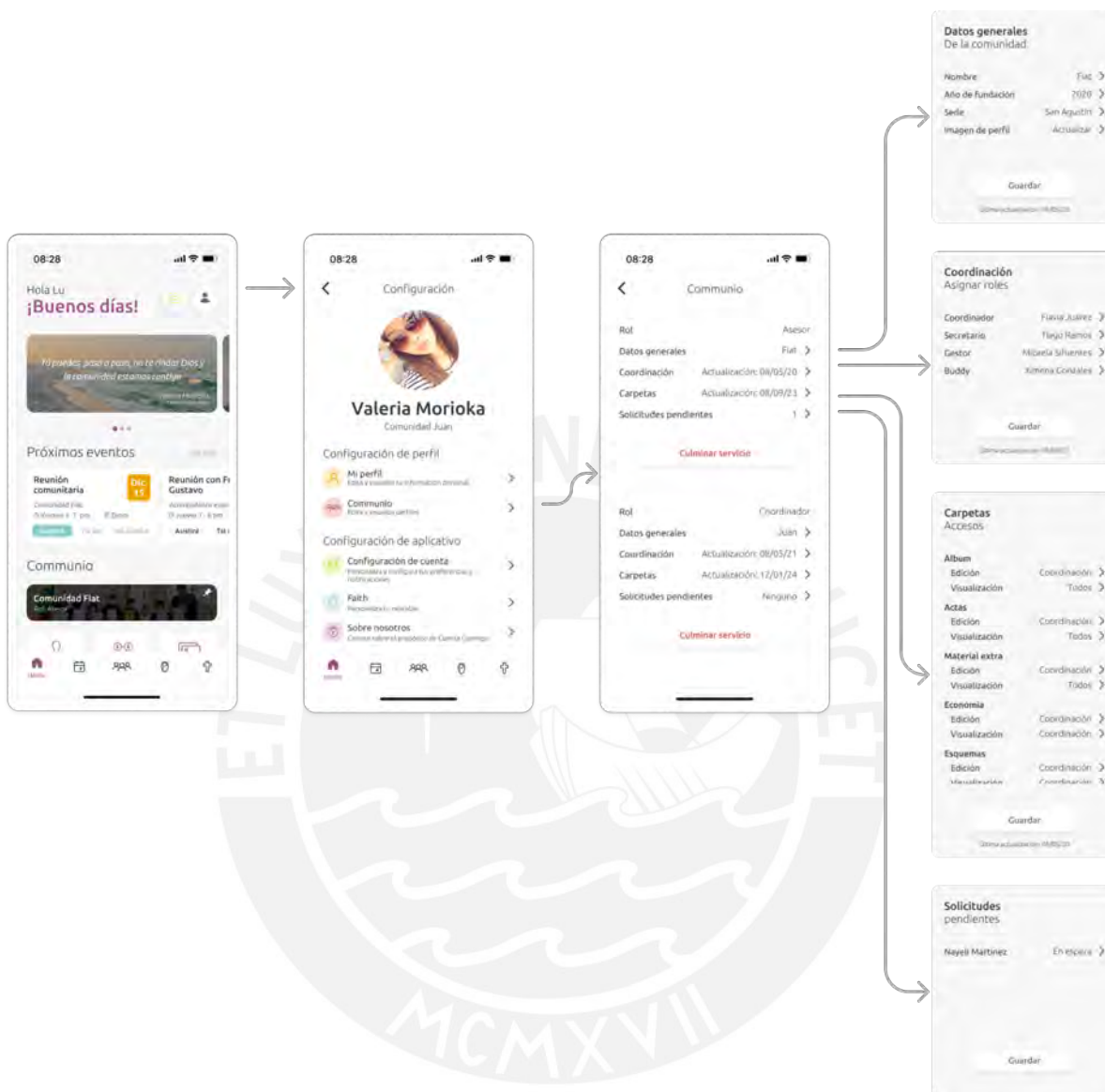


*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Explicación a mayor profundidad en la sección 5.3.4: Servicio

Como se mencionó anteriormente, existen dos tipos de visualización: la primera es para el público general, que se acaba de explicar, y la segunda es cuando se tiene un rol asignado. Las siguientes pantallas tienen modificaciones específicas y adaptadas para estos roles. La primera diferencia se encuentra en configuración, en la sección de perfil aparece un segundo bloque “Communio”. En esta pantalla, aparece el tipo de rol que se tiene y en qué comunidad; también da acceso a reasignar roles de la coordinación y de las carpetas, ver solicitudes de personas que quieran ingresar a la comunidad y el botón culminar servicio, que significa que ya no se va a continuar con el rol (ver figura 136).

**Figura 136:** Home y configuración para roles asignados

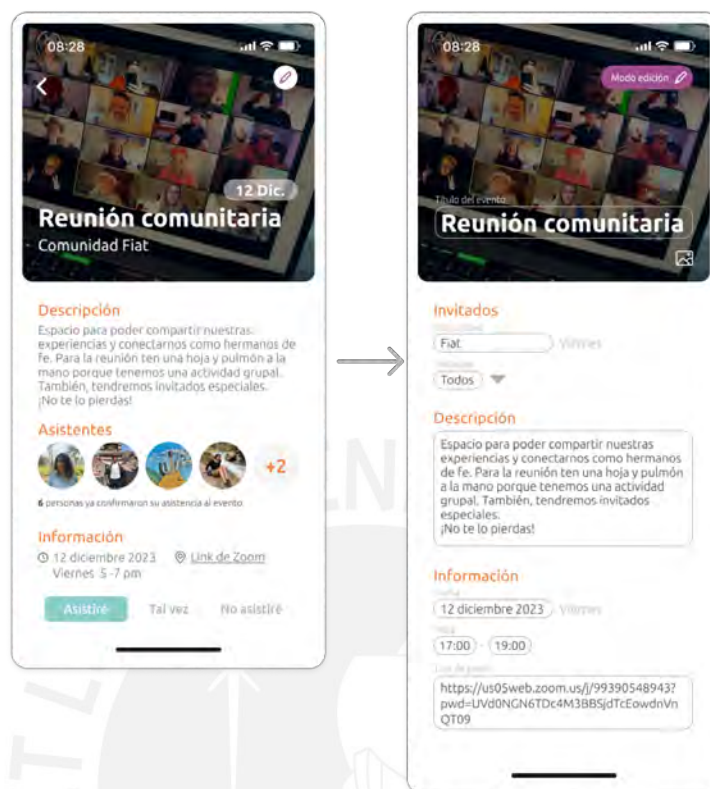


*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Un joven puede tener dos roles, siendo asesor de otra comunidad y a su vez estando en la coordinación de su comunidad.

La coordinación y el asesor pueden crear un evento para la reunión comunitaria y además también pueden editarlo una vez lanzado. En el modo edición todo se puede modificar, el fondo de imagen, los invitados la información e incluso el link (ver figura 137).

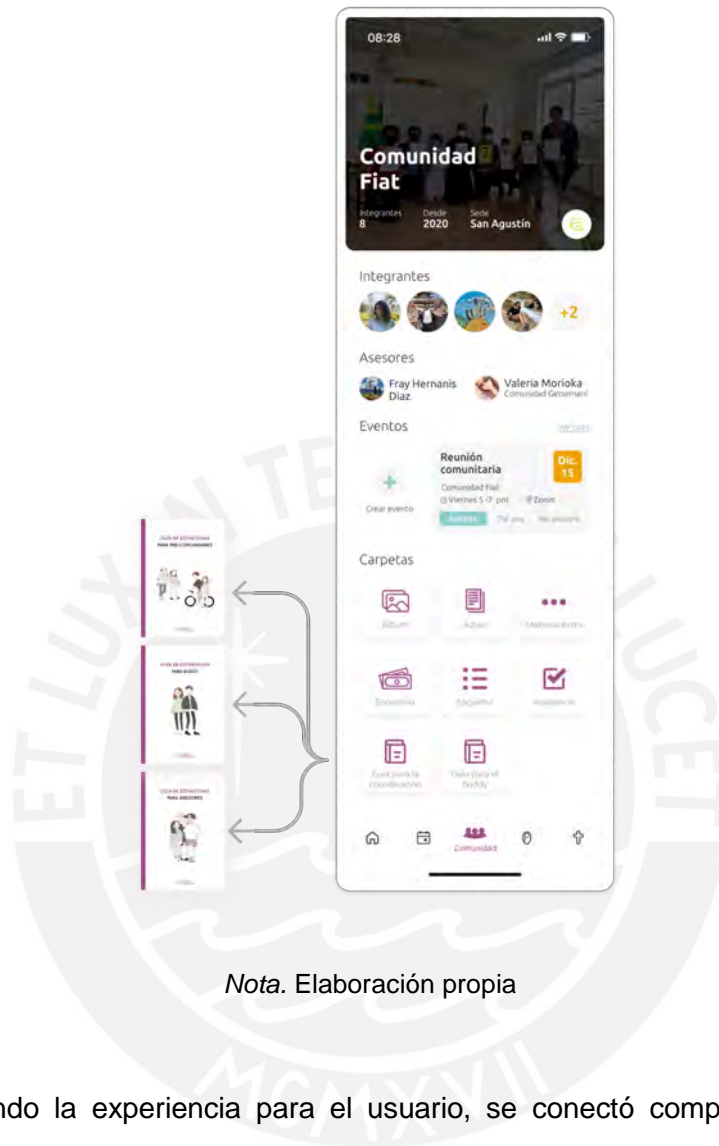
**Figura 137:** Creación de un evento



*Nota.* Elaboración propia

En la sección de comunidad aparecen cinco carpetas adicionales, en estas se registra información sobre la economía, el esquema semanal, mensual y del año, la lista de asistencia y las guías tanto para la coordinación como para el buddy. El buddy al ser un rol breve, desde configuración la coordinación le puede asignar la visualización exclusivamente de esa carpeta al buddy asignado del momento (ver figura 138).

**Figura 138:** Sección de comunidad para la coordinación



*Nota.* Elaboración propia

Completando la experiencia para el usuario, se conectó completamente todo el prototipo del aplicativo en la plataforma de Figma, utilizando todas las partes mencionadas. Esto fue una pieza importante para que el diseñador UX y el programador estuvieran en sintonía con la construcción de la codificación (ver figura 139).

**Figura 139:** Prototipo del aplicativo



*Nota 1.* Elaboración propia

*Nota 2.* Diseñado en Figma

### **Aspecto Socio - Ambiental**

Desde la mirada de lo socioambiental, con la ayuda del aplicativo el movimiento va a poder sensibilizar sobre acciones eco-sostenibles y a su vez, no solo incentivar sino también organizar actividades ambientales. Por ser un software se puede llevar una medición exacta del nivel de interés y desde qué enfoque incentivar un cambio del comportamiento en todos los aspectos de forma general, fomentando nuevos lazos de vinculación comunitaria, desarrolla y motiva la profesión de fe. Además, al ser un sistema

con un sistema semivirtual, reduce actividades que implican medios de transporte afectando el medio ambiente.

#### **5.3.4. Servicio**

La salud mental es una pieza clave dentro del desarrollo del sistema, que a su vez, va de la mano con las creencias religiosas de los jóvenes. Al ser parte de un movimiento religioso, como se evidenció en las entrevistas, muchas veces los jóvenes solicitan consejos a los frailes antes que un psicólogo. No significa que los frailes reemplacen a un profesional de la mente, sino que se suele recurrir primero a ellos. Lo que sí se debe considerar es que dentro de los estudios para ser religioso es llevar temas de psicología, ya que en general mucha gente recurre a ellos.

Tomando como referencia el servicio de director espiritual que se da dentro del movimiento, se renombró el servicio a: Acompañamiento espiritual. El acompañante, como lo menciona el mismo nombre, brinda compañía durante el crecimiento del joven. El objetivo es que el usuario tenga los recursos espirituales y psicológicos para afrontar situaciones emocionales, espirituales, académicas, entre otras. Ofreciendo un espacio seguro, confidencial y gratuito donde conversar sobre inseguridades y preocupaciones, temas de interés católicos y descubrimiento personal (ver figura 140).

**Figura 140:** Acompañante espiritual: Perfil y funciones



*Nota.* Elaboración propia

Con la finalidad de brindar un servicio que sea cómodo tanto para mujeres como para hombres y considerando que el movimiento está organizado por la comunidad frailes (solo varones), dentro del diseño del servicio se propone incluir a la comunidad religiosa agustina de monjas. Ellas actualmente, como se corroboró en las entrevistas de validación, también brindan estos acompañamientos, solo que muy pocos jóvenes lo saben.

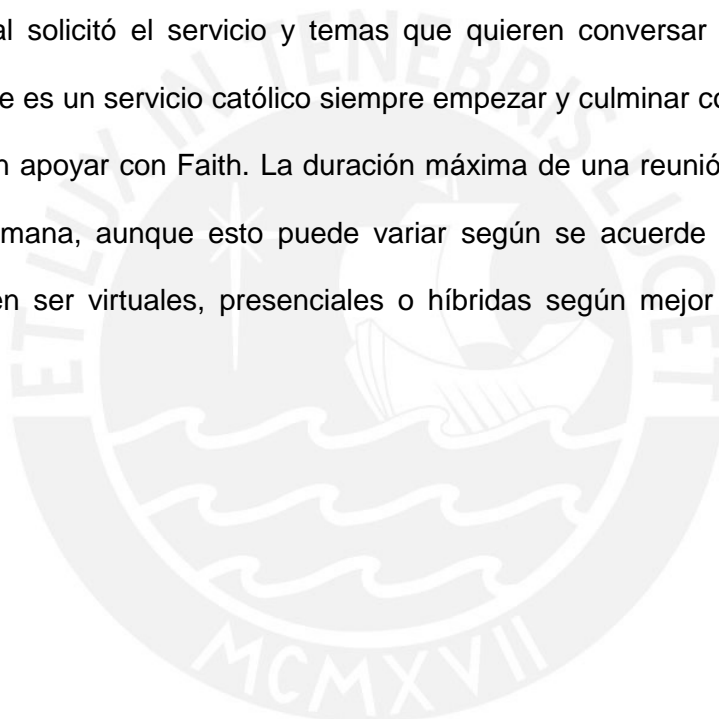
Para terminar, aunque se guía al joven en ningún momento el servicio impone las creencias o estatutos de la iglesia, todo lo contrario se incentiva a tocar temas controversiales actuales para dialogar y que cada uno desarrolle una opinión y posición propia.

### **Aspecto Técnico - Funcional**

El service blueprint se utilizó como herramienta visual para explicar el proceso de prestación del servicio. La primera fase, vinculación, se trata del proceso para encontrar

el acompañante espiritual adecuado. Al descargar el aplicativo de Cuenta Conmigo rápidamente uno se puede dar cuenta del servicio, en qué consiste, y lo complementa con opiniones al resto de la comunidad acerca de sus experiencias y recursos. El proceso de solicitud y vinculación es únicamente mediante el aplicativo.

Una vez registrado un acompañante espiritual lo primero que se hace antes de la reunión es agendar una fecha por el app. Durante la reunión el fraile explica en qué consiste el acompañamiento espiritual, al ser la primera reunión se conversa sobre la razón por la cual solicitó el servicio y temas que quieren conversar a largo plazo. Es importante ya que es un servicio católico siempre empezar y culminar con una oración, de la que se pueden apoyar con Faith. La duración máxima de una reunión es de una hora, una vez a la semana, aunque esto puede variar según se acuerde mutuamente, y la reuniones pueden ser virtuales, presenciales o híbridas según mejor se acomode (ver figura 141).

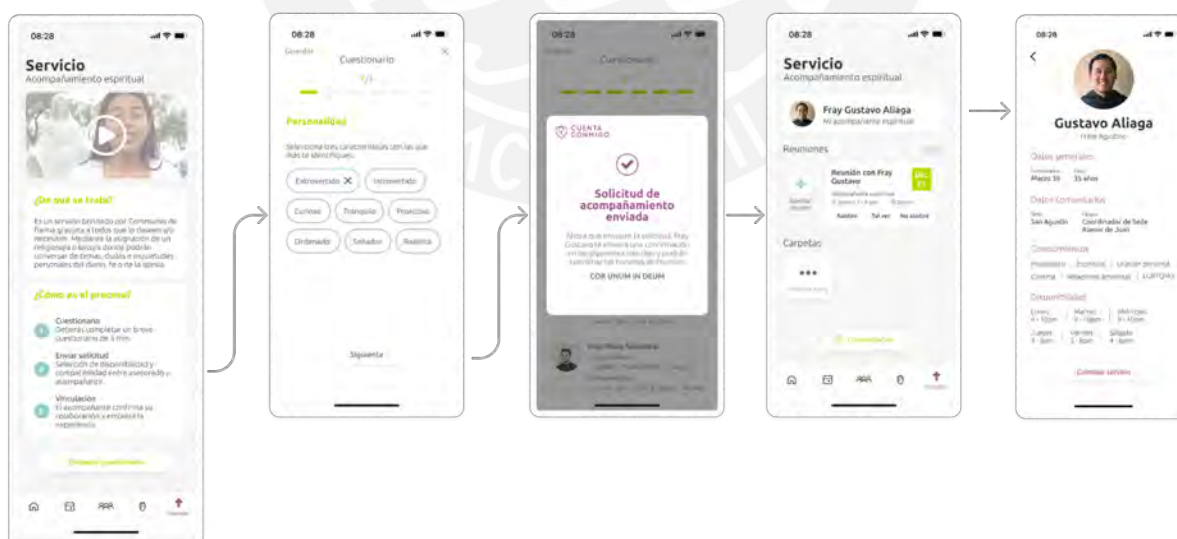




bienestar emocional y espiritual. Con la finalidad de ofrecer un servicio donde el joven y el fraile compatibilizan, se realiza un proceso de perfilamiento básico para conocer al usuario.

La primera vez que se accede al servicio por medio de la aplicación aparecerá un video de un joven de Communio comentando sobre el servicio e invitando a vivir la experiencia. Esta información también se presenta de forma escrita para que el usuario pueda leerlo y asimilarlo. Una vez se anime a empezar el cuestionario, las tres primeras preguntas son temas enfocados en la personalidad del joven. La primera pregunta es sobre cómo considera el usuario que es su naturaleza; la segunda es específicamente sobre su carácter, emocional, racional o ambos; y la tercera, sobre temas de interés que desee conversar en las reuniones, esta última tiene la opción de agregar temas libres que no se encuentren dentro de la galería de opciones (ver figura 142).

**Figura 142:** Cuestionario: Sección personal

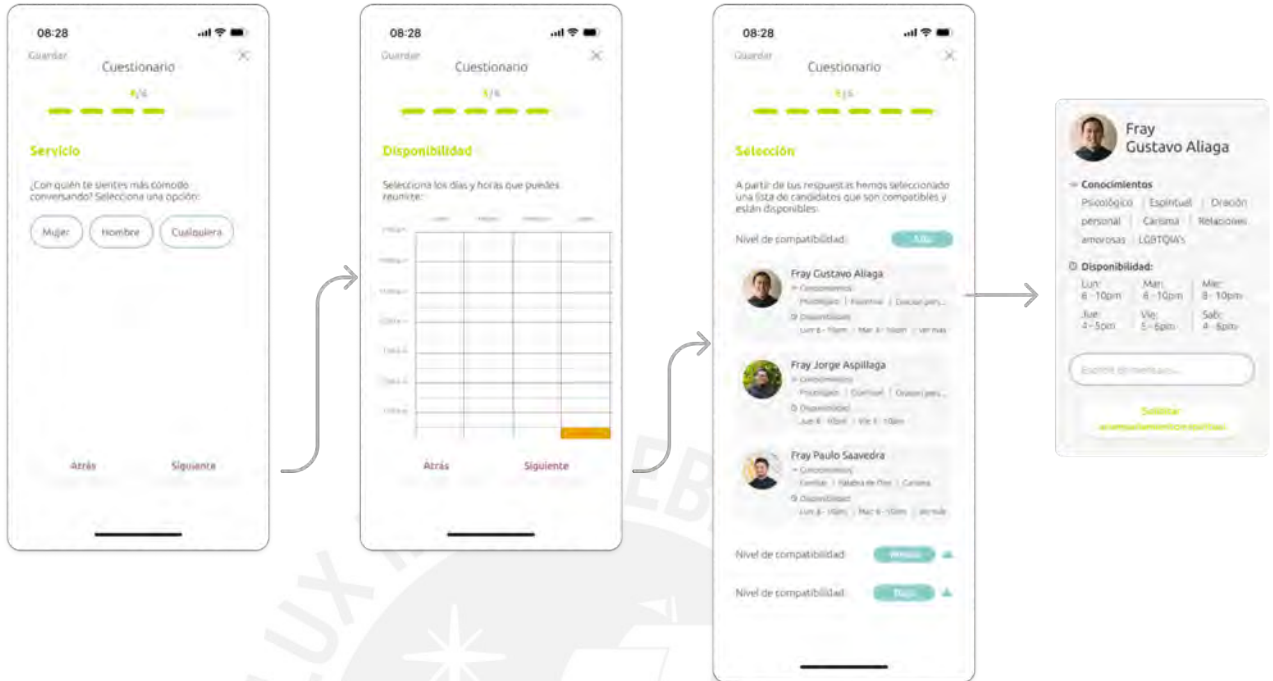


*Nota.* Elaboración propia

De la cuarta a la sexta pregunta son temas enfocados en el aspecto organizacional. En la primera de estas tres se pregunta con qué género se siente cómodo, ya que hay temas privados que importa si es hombre y mujer al momento de conversarlos. La quinta pregunta es sobre la disponibilidad para reunirse, es importante al momento de seleccionar los horarios para que se le pueda sugerir a alguien que realmente esté disponible en ese horario. El horario empieza a las nueve de la mañana y termina a las nueve de la noche, porque al ser religiosos tienen un horario disponible establecido.

Por último, se les brinda una serie de sugerencias divididas en tres niveles de compatibilidad: alto, medio y bajo. Pese a que se divide en secciones, se muestra a todos los frailes y monjas que están disponibles y se puede pedir en cualquiera de ellos el servicio. Para seleccionar a alguien se da clic en su perfil y aparece un pop up con información sobre los temas de conversación que puede tocar y su disponibilidad semanal; es opcional escribir un mensaje antes de enviarle la solicitud para motivar al guía (ver figura 143).

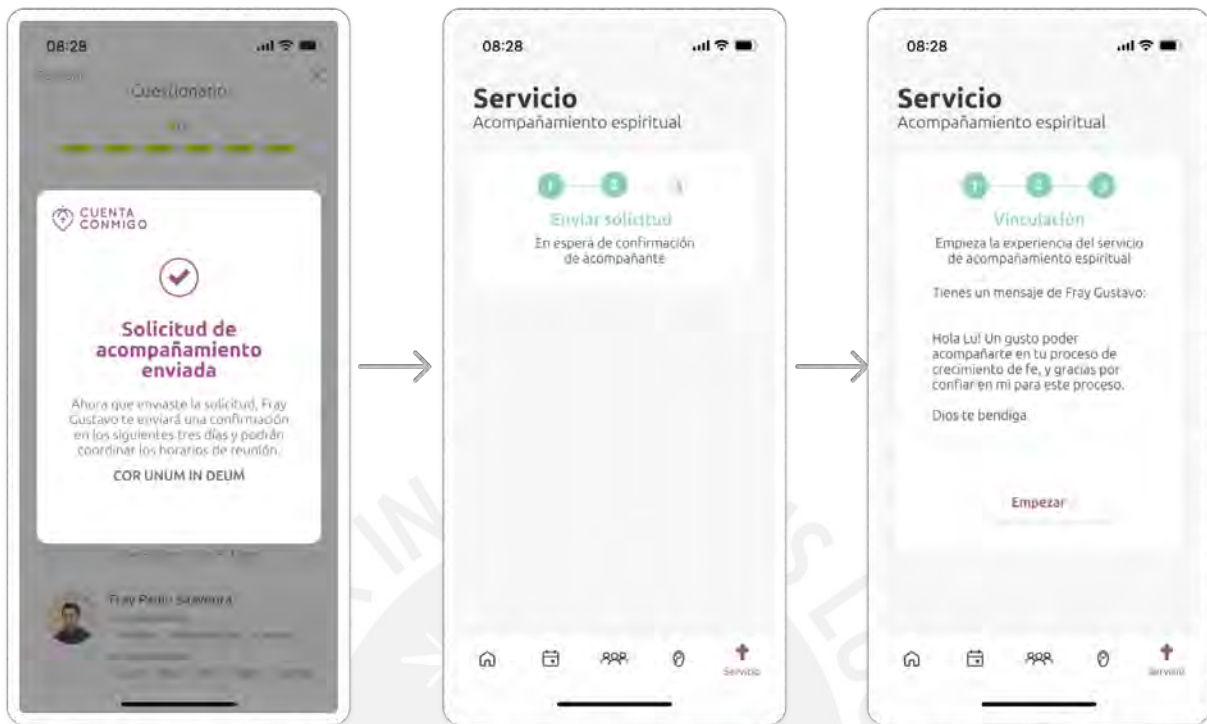
**Figura 143:** Cuestionario: Sección organizacional



*Nota.* Elaboración propia

Una vez enviada la solicitud, aparece un poco de confirmación y automáticamente te redirige a la pantalla principal del servicio donde te muestra el estado del proceso. El app te avisará con una notificación cuando se confirme y también te aparecerá en la pantalla principal además de un mensaje de bienvenida por parte del fraile o monja (ver figura 144).

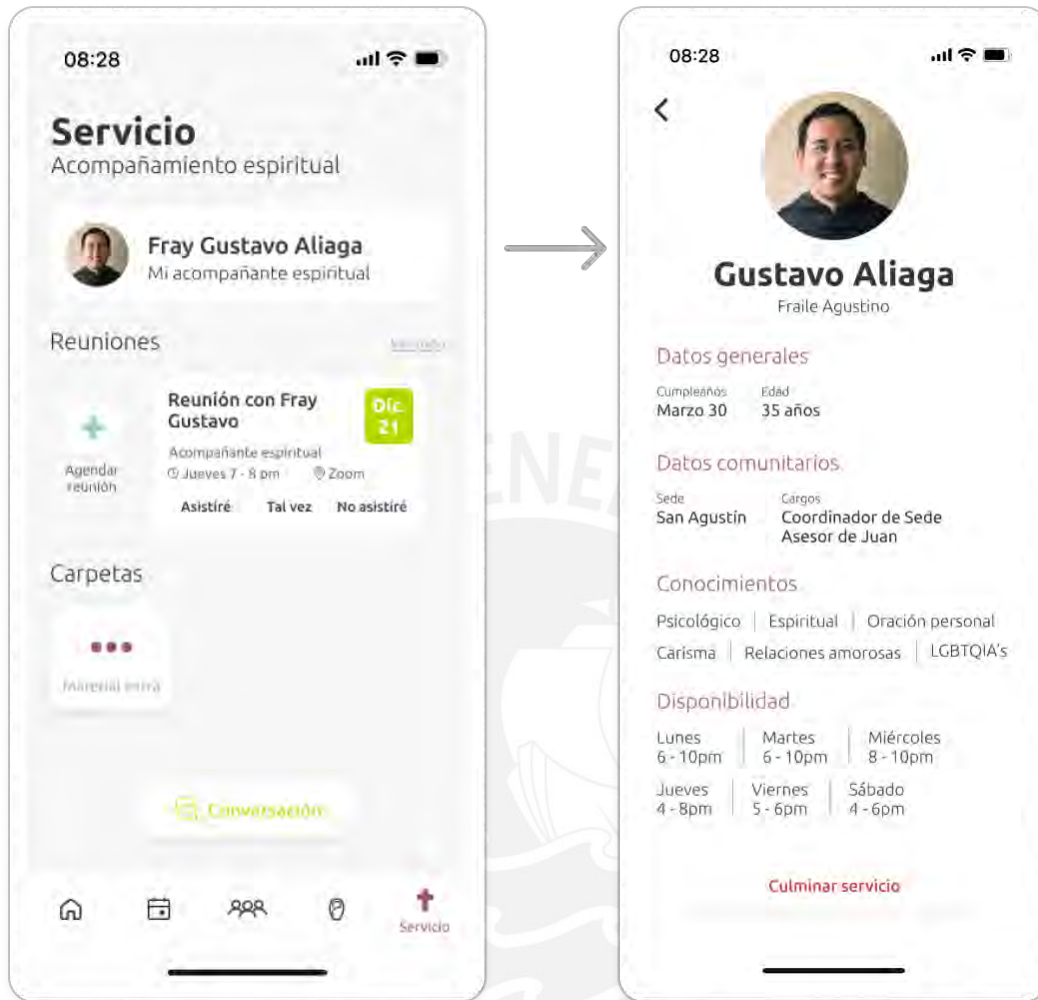
**Figura 144:** Proceso de vinculación



*Nota.* Elaboración propia

Inmediatamente al hacer clic en aceptar se actualizará la pantalla de servicio, mostrará el nombre del guía, las reuniones agendadas, material extra como lecturas, videos que te comparta el fraile y también un chat directo. Al ingresar al perfil muestra todos los datos relevantes para el usuario, como la edad, en cual se encuentra, los conocimientos y la disponibilidad. Al ser un servicio opcional y gratuito también existe la posibilidad de rescindir del servicio en cualquier momento (ver figura 145).

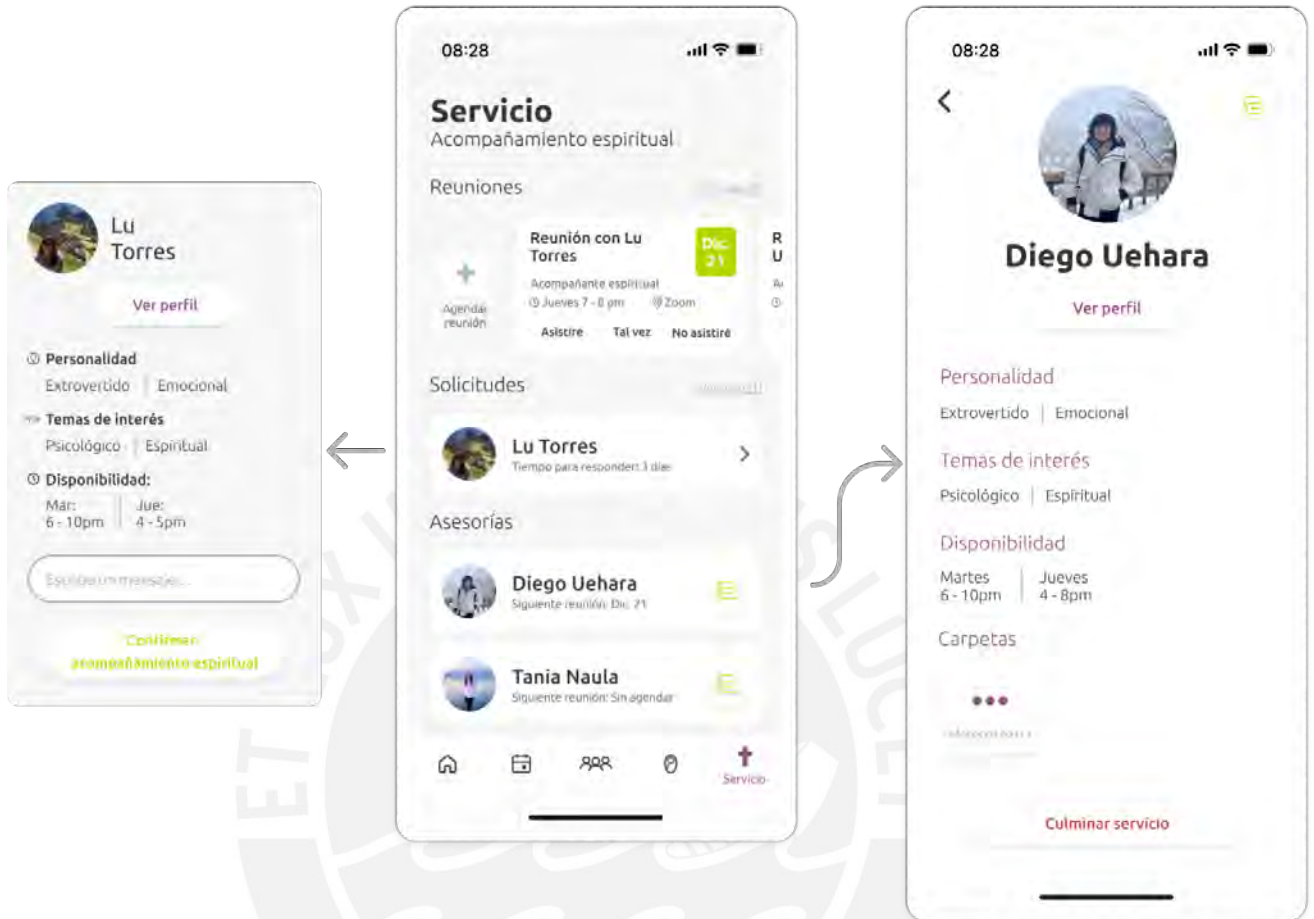
**Figura 145:** Sección acompañamiento espiritual



*Nota.* Elaboración propia

Simultáneamente, se elaboró la visualización desde el punto de vista de una guía espiritual. Lo primero que se percibe son las reuniones programadas con todos los jóvenes que están con él.; después, la solicitudes pendientes, donde tiene máximo tres días para responder; y finalmente el perfil de los jóvenes (ver figura 146).

**Figura 146:** Front del acompañante



*Nota.* Elaboración propia

El aplicativo agilizará el proceso de conexión entre el joven y la Iglesia desde el aspecto del servicio de acompañamiento espiritual, considerando su personalidad, necesidades y disponibilidad. Brindando seguridad y estabilidad durante todo el proceso de vinculación y a su vez, a largo plazo, organizacionalmente. Esta herramienta, de igual modo, ayudará a los religiosos a organizarse y dar seguimiento personalizado a cada uno de ellos.

## **Aspecto Socio - Ambiental**

Un servicio de acompañamiento integral más allá de un cuidado individual, involucrándose en la activación de hábitos sostenibles, la concientización y toma de acción sobre problemáticas ambientales que se apliquen en la vida cotidiana. El bienestar psicológico y espiritual de los jóvenes está íntimamente correlacionado con el estado del medio ambiente. Ya que los jóvenes no están exentos de ser testigos o tener experiencias negativas sobre este tema pudiendo generar ansiedad y estrés ambiental.

### **5.3.5. Implementación**

La viabilidad e implementación efectiva a largo plazo del diseño sistémico dependen de una estrategia que contemple diferentes plazos y etapas. En esta subsección, se explica la implementación a corto plazo, tomando en cuenta la previa elaboración de la matriz de esfuerzo. En cuanto al mediano y largo plazo se profundiza en el capítulo 7: Trabajo a futuro.

El éxito de la implementación inicial del sistema demanda una estrategia de organización detallada y administración eficiente de los recursos del movimiento. En ese marco, la matriz de esfuerzo fue una herramienta esencial para presentar la priorización en el desarrollo y realización de cada aspecto del sistema sin afectar el bienestar de los jóvenes y la comunidad (ver figura 147).

**Figura 147: Matriz de esfuerzo**



*Nota 1. Elaboración propia*

*Nota 2. El MVP es el diseño presentado en este capítulo.*

La fase del corto plazo contempla solo el MVP de cada parte del sistema, es decir, el Producto Mínimo Viable; y que en su conjunto daría como resultado el Sistema Mínimo Viable. Al tratar de implementar un cambio significativo dentro de una organización se contempla que la adaptación del corto plazo abarca entre 10 meses a un año. Primero, la inserción de la infraestructura organizacional debe implementarse desde el día 1, esta es la base de todo el sistema. Aquello incluye tanto el book del asesor como de la coordinación de comunidad, en paralelo se deben dar charlas contextualizando a todo el movimiento y explicando la utilización de estas guías a los integrantes con roles.

El lanzamiento del MVP de la aplicación está mapeado para el tercer mes. El diseño base ya se validó, sin embargo, existen pantallas que se deben crear. Además, se considera el tiempo de codificación por parte del programador y validación del programa una vez esté activo. En el momento que se oficialice el app, automáticamente se podrá ofrecer el servicio de acompañamiento espiritual. En cuanto a Faith, se estima un plazo de

8 a 10 meses para lanzarlo, en este tiempo se contempla la producción electrónica y estructural; y una inserción completa en la vida diaria de los jóvenes de mes y medio.

Esta estrategia de implementación es flexible y puede adecuarse progresivamente al problema específico considerando sus recursos. La clave del éxito consiste en la determinación continua de los miembros de la comunidad y del movimiento en general, la asistencia de especialistas en diferentes rubros y una revisión permanente del impacto del sistema.

#### **5.4. Discusión**

En este apartado, se lleva a cabo un análisis crítico de los resultados alcanzados en cada fase del desarrollo de diseño sistémico como producto de una triangulación metodológica y holística. La utilización de una metodología mixta que implicó el uso de herramientas cualitativas y cuantitativas propició un entendimiento multifacético para concluir con Cuenta Conmigo, un sistema comunitario físico-virtual para el bienestar emocional y espiritual de miembros de un movimiento juvenil católico.

El primer planteamiento de solución de diseño estaba inclinándose hacer una tesis con énfasis en diseño de producto. Sin embargo, al procesar la información de la probeta cultural, se descubrió que cinco jóvenes católicos pertenecían a un movimiento juvenil católico. Este dato dio nuevos horizontes sobre cómo abordar la hipótesis. En base a los nuevos parámetros, nuevamente se buscó información cuantitativa, además de realizar un focus group, entrevistas con expertos y usuarios y un estudio de flying on the wall; definiendo el problema específico.

Como resultado de una triangulación entre el análisis de los estudios de definición y el estado del arte se identificó a la brecha de innovación; determinando que la tesis

tendría un énfasis en el diseño sistémico. Una vez definido la hipótesis y los objetivos, empezó el rediseño realizando un esquema base del nombre, concepto y partes del sistema que sería un aplicativo, nearable, servicio, los booklets y la infraestructura. Un aspecto a considerar es que, pese a haber planteado un servicio no se sabía de la existencia previa de una asistencia similar denominada dirección espiritual en Communio. Cuya información se obtuvo a través de la entrevista participativa con los expertos. También se hicieron ajustes en el marco teórico incluyendo el Dilema Design y Positive Design.

Para definir el servicio de acompañante, se entrevistó a usuarios con previa experiencia en la dirección espiritual, hallando puntos de dolor y oportunidad de reestructuración a través del diseño de un journey map. Asimismo, el transcurso evolutivo de Faith fue progresivo, la forma fue cambiando mediante el concepto y las funciones que se iban afinando. Al pasar de plasticera a modelado en 3D, y culminar con impresión se tuvo que validar el tamaño, forma y función por intermedio de entrevistas.

En los aspectos técnicos funcionales, la solución propone una estrategia infraestructural que se aplica con ayuda del modelo de las 7s de McKinsey. Además se ajustaron los perfiles de la coordinación y asesor, añadiendo un nuevo rol. El buddy, encargado de mejorar la experiencia del onboarding de un nuevo integrante. Como estructura de soporte la coordinación tendrá una sección para organizar todo el material comunitario.

Faith contiene un circuito eléctrico funcional desarrollado de la mano de un ingeniero mecánico, incluyendo la forma y acabado final da como resultado un producto final funcional. Asimismo, también tiene su propio apartado dentro del producto digital. El servicio de acompañamiento para que la experiencia sea continua se definió la experiencia de registro mediante un service blueprint.

Por otra parte, para el aplicativo se contemplan la accesibilidad, usabilidad e interacción como principio de diseño. Por consiguiente, el diseño de un Kit UI fue la base del diseño para que todo tenga coherencia y un estilo gráfico definido. Como estrategia de evaluación, el análisis heurístico proporcionó los recursos para corroborar que el diseño sea eficiente, eficaz e intuitivo.

El ámbito estético-emocional contempla tres guías instructivas, estas comprenden las necesidades, tangibilizan las labores y crean conciencia sobre la salud mental de la comunidad. Incluye un service blueprint donde detalla la mejora de experiencias para el usuario beneficiario en el entorno de la vida cotidiana y comunitaria.

La forma abstracta del manto de la Virgen, el color blanco y las luces cálidas del nearable crean un ambiente y experiencia que transmite paz, pureza y confort para el joven en momentos personales y sociales. Al momento de recibir por primera vez a Faith, para crear una experiencia completa, viene un kit de bienvenida con instructivos y cargador.

En cuanto al producto digital, cada experiencia está pensada desde la creación de una cuenta, pasando por el onboarding y terminando en una de las secciones, sea home, eventos, comunidad, faith o servicio. Para la coordinación en configuración también hay un espacio de personalización de accesos.

El primer acercamiento dentro de un servicio tiene un fuerte impacto en la opinión del usuario. Desde ese punto, el cuestionario de registro es una pieza clave para considerar en el proceso de vinculación entre el joven y un acompañante. La organización de este último, para dar seguimiento constante es básico; por ello, en el aplicativo también se considera su modo de visualización.

Para culminar, en lo socio ambiental, el sistema en conjunto incentiva a la participación constante, crea una dinámica fluida, mejora el bienestar repercutiendo en su rendimiento académico. En el ámbito comunitario, conecta y fomenta lazos de hermandad. Desde otro ámbito, busca soluciones eco sostenibles tanto para el movimiento como para el usuario. Mediante el servicio también influye en la sensibilización sobre acciones eco ambientales y realización de voluntariados.

Terminando la recapitulación, tanto usuarios como expertos tuvieron una respuesta positiva a todo el diseño sistémico, manifestando su interés por utilizar las diversas partes de la propuesta. Conversando inclusive temas de presupuesto, recursos y tiempo estimado para implementar el sistema.

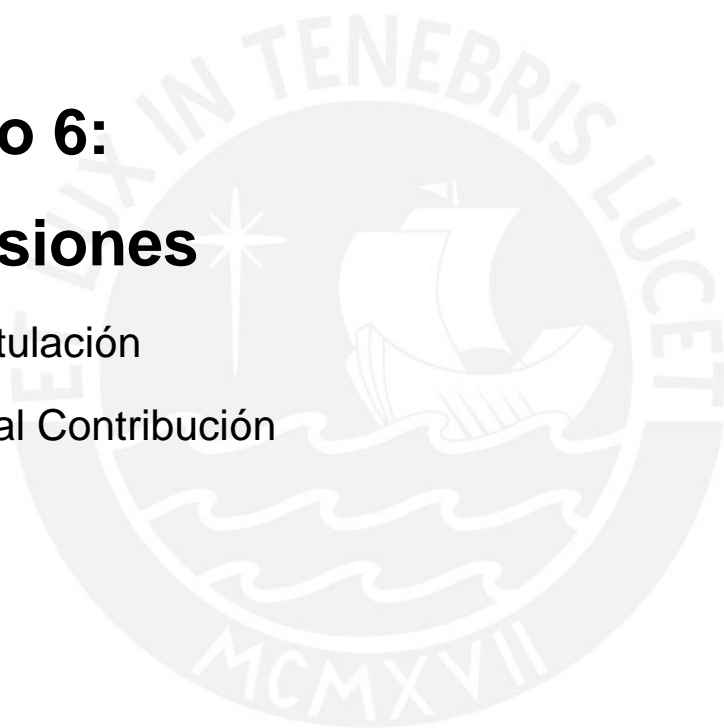


## **Capítulo 6:**

# **Conclusiones**

6.1. Recapitulación

6.2. Principal Contribución



## Capítulo 6. Conclusiones

### 6.1. Recapitulación

Actualmente en el Perú, la religión católica sigue estando presente en diversos grupos etarios, incluyendo a jóvenes universitarios entre los 17 y 22 años. En el 2022, con la llegada de la pandemia y el aislamiento social como método de prevención de contagios, la tasa de universitarios con dificultades físico-mentales como la ansiedad y el estrés incrementó rápidamente. Muchos grupos sociales se vieron afectados incluyendo movimientos juveniles católicos. Como consecuencia, afectados por la situación socio-ambiental y con responsabilidades académicas, los jóvenes desarrollaron dilemas personales y sociales.

Existen soluciones que buscan resolver problemas emocionales o espirituales . Sin embargo, no logran satisfacer al usuario, ya que no vinculan ambos aspectos importantes; sin olvidar que la mayoría de propuestas son individuales para momentos personales. Razón por la cual, centrarse en desarrollar un diseño sistémico que se adecúe a su vida cotidiana y restructure un movimiento juvenil, es un abordaje complejo pero consigue impactar en la vida de los usuarios.

La metodología de Doble Diamante complementada con el enfoque de Positive Design fue relevante para empatizar con el usuario de manera progresiva y coherente. Para poder comprender a mayor magnitud el alcance del proyecto, se tuvo contacto con diversos actores expertos como psicólogos, teólogos, frailes y representantes de Communio.

El diseño de diagramas de afinidad, modelados conceptuales, dilemas, journey maps, mapa de actores y triangulaciones fueron estrategias de procesamiento de información indispensables para analizar y desarrollar una propuesta real y viable. De la misma manera, el uso de programas como Maze o google forms fueron herramientas importantes usabilidad para la validación y procesamiento de data final.

## **6.2. Principal Contribución**

Las dicotomías que los jóvenes experimentan son problemas que a largo plazo sopesan generando estrés y ansiedad. El presente estudio identifica que existen estos dilemas, mediante la aplicación de metodología del doble diamante dentro del diseño sistémico y positivo. Evidenciando la necesidad de intervención por parte de diseñadores que propongan soluciones desde una perspectiva disruptiva y sistémica.

Actualmente, no hay precedentes de intervención del Systemic Design dentro de movimientos católicos peruanos que se enfoquen en un público juvenil y que abarquen no solo temas religiosos sino también psicológicos. Dando relevancia a Cuenta Conmigo porque busca realmente crear un impacto en la vida de los jóvenes, interviniendo tanto en la vida comunitaria como en la cotidiana.

Cuenta Conmigo se desarrolló dentro de un entorno sistémico y de conflictos reales. Así todos los procedimientos de investigación, validación y viabilidad fueron avalados por los mismos usuarios y representantes de Communio.

Se aborda el deterioro de la salud mental en jóvenes, un tema reenrollment tratado por psicólogos y psiquiatras. Este estudio destaca la importancia del diseñador industrial en el campo psicosocial, especialmente relevante durante la pandemia, donde el estrés y

problemas emocionales aumentaron significativamente entre los jóvenes. Se deja en claro el rol del diseñador industrial, el cual puede contribuir al bienestar psicosocial a través de su conocimiento en ergonomía, usabilidad y experiencia del usuario. Demostrando que el diseño no se limita a productos físicos, sino que también puede ofrecer soluciones integrales que aborden aspectos emocionales y psicológicos. Esto incluye el diseño de espacios terapéuticos, aplicaciones de autoayuda y productos que promuevan la relajación y el manejo del estrés.

Es crucial desarrollar herramientas funcionales, intuitivas y emocionalmente reconfortantes para los jóvenes, facilitando el manejo de sus emociones y promoviendo una mejor salud mental. El enfoque presenta de un diseño positivo y centrado en el usuario permite crear este tipo de soluciones personalizadas que presenta en esta ocasión y responden a las necesidades específicas del grupo escogido. Esta interdisciplinariedad enriquece el campo del diseño y ofrece nuevas herramientas para mejorar la salud mental de los jóvenes, demostrando que el diseño puede y debe ser un aliado en la promoción del bienestar emocional.

## **Capítulo 7:**

# **Limitaciones y Trabajo a Futuro**

7.1. Limitaciones y recomendaciones

7.2. Trabajo a futuro

# Capítulo 7. Limitaciones y Trabajo a Futuro

## 7.1. Limitaciones y recomendaciones

Al comienzo, profundizando en los problemas juveniles, antes de delimitar completamente la investigación, se descubrió una gama de ámbitos que se tocan, entre los más relevantes estarían los familiares y económicos. Sin embargo, aunque se toman en consideración, en base a las entrevistas del usuario final se comprendió que no eran tan influyentes específicamente para el perfil seleccionado.

La presente tesis, se empezó a desarrollar en un contexto entre pandémico y post pandémico, culminando en este último. Principalmente la investigación inductiva, sobre los dilemas de los jóvenes, está situada en un entorno donde recién se estaba saliendo después de un año de aislamiento obligatorio y pasaba a optativo pero con limitaciones. En el presente, el contexto social ha cambiado completamente; por ende, se tendría que incluir para futuras consideraciones de diseño la infraestructura física que Communio posee, principalmente colegios y parroquias agustinas.

La investigación al ser realizada por una sola persona y tomando en consideración la cantidad de sucursales nacionales que tiene el movimiento, se enfocó específicamente en una de las sedes más importantes y con mayor llegada, la sede San Agustín. No obstante, es necesario contemplar las necesidades psicológicas y el contexto cultural que el resto de jóvenes presentan para seguir mejorando el sistema.

En cuanto a la propuesta per se, las validaciones finales fueron mediante entrevistas donde se mostraba un prototipo sea físico o digital. Empero, no hay una validación basada exclusivamente en lo vivencial. Una limitación importante es sobre Faith, pese a que se tiene la forma final está fue realizado en impresión 3D y no en el

método oficial. Al realizar la fabricación con policarbonato se necesitará ajustar ciertas medidas para su viabilidad; lo mismo sucederá con la electrónica, implicando un costo y tiempo adicionales.

## **7.2. Trabajo a Futuro**

La presentación sistémica de Cuenta Conmigo en la presente tesis establece las bases para un sistema que vaya creciendo progresivamente tanto el sistema en sí, como el alcance entre movimientos católicos. Empezando con la explicación de desarrollo sistémico a mediano plazo, con una duración estimada de 8 meses.

La guía para la comunidad y coordinación profundizará en cuanto a temas de salud y bienestar mental, y organizacionales dentro de los dos primeros meses. Los tres meses siguientes con la colaboración de la aplicación, se creará una base de datos digital para que diversas coordinaciones de comunidad adjunten ideas de actividades y soluciones que emplearon. A su vez, una vez formados vínculos más estables, se empezará con actividades sociales enfocadas en desarrollar la conciencia socio ambiental.

En paralelo, a partir del segundo mes el producto digital tendrá una subsección de clubes con temas religiosos como grupos de oración pero también juveniles como grupo de deporte o de viajeros; incentivando la interacción entre todo el movimiento. Durante el cuarto y sexto mes el aplicativo se centrará en brindar más opciones de individualización para Faith, se podrá acceder a más plataformas musicales y personalizar las luces led.

Durante el sexto y quinto to mes, se empezará a desarrollar la guía para el servicio de acompañamiento espiritual donde se explicarán las metodologías para abordar temas sensibles o controversiales; y un kit de bienvenida al servicio, que incluirá un rosario, una

carta de acogida y un cuaderno para apuntar angustias, dificultades o temas que se quieran conversar.

A largo plazo, Faith y el app se involucrarán activamente en misas, de tal forma que las luces y el sonido se configuren para vivir una misa extrasensorial en casa, revolucionando la experiencia de misa online. Cuenta Conmigo es un diseño sistémico que se puede adaptar en diversos grupos católicos y lograr generar un impacto a nivel nacional en los jóvenes católicos.



## Referencias Bibliográficas

Agustinos (2022). *XX Encuentro nacional Communio*

<https://agustinos.pe/eventos/xx-encuentro-nacional-communio/>

Antiporta, D., Cutipé, Y., Mendoza, M., Celentano, D., Stuart, E., & Bruni, A. (2021).

*Depressive symptoms among Peruvian adult residents amidst a National Lockdown during the COVID-19 pandemic.* BMC Psychiatry, 21(1). doi:

10.1186/s12888-021-03107-3

Antonovsky, A. (1979). Health, stress, and coping. *New perspectives on mental and physical well-being*, 12-37.

Antonovsky, A. (1988). *Unraveling the mystery of health: How people manage stress and stay well.* San Francisco, CA: Jossey-Bass.

Apostolides, A. (2017). Adolescent spirituality with the support of adults. *HTS Theologese Studies/Theological Studies*, 73(4).

App Store (s.f.) *Capturas de pantalla* [Imagen].

<https://apps.apple.com/mx/app/rezandovoy/id1058565699>

Arnett, J. (2007). Emerging Adulthood : What is it , and What is it good for?. *Child*

*Development Perspectives*, 1(2), 68–73. DOI: 10.1111/j.1750–8606.2007.00016.x.

Ávila, A. (2003). La psicología de la religión. *Estella: Verbo Divino.*

Barraza, A. (2007). Estrés académico: un estado de la cuestión. *Revista*

*Psicologia Científica. com*, 9(2).

- Battistoni, C., Giraldo Nohra, C., & Barbero, S. (2019). A systemic design method to approach future complex scenarios and research towards sustainability: A holistic diagnosis tool. *Sustainability*, 11(16), 4458.
- Becerra, S. (2013). Rol de estrés percibido y su afrontamiento en las conductas de salud de estudiantes universitarios de Lima. (Tesis de Maestría) *Pontificia Universidad Católica del Perú*, Perú.
- BNI (2021). *About Us* [Imagen]. <https://www.bni.com/es/acerca-de-nosotros>
- Boullosa, I. (2013). Estrés académico y afrontamiento en un grupo de estudiantes de una universidad privada de Lima. (Tesis de Licenciatura inédita) *Pontificia Universidad Católica del Perú*, Lima.
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*
- Caballero, E. (2013). Estresores de vida y estilos de afrontamiento en un movimiento católico laico de Lima Metropolitana [Tesis de pregrado]. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, Perú.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5090/CABALLERO\\_CALLE\\_ELENA\\_ESTRESORAS\\_MOVIMIENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/5090/CABALLERO_CALLE_ELENA_ESTRESORAS_MOVIMIENTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Capra, F., Luisi, P. L., & Frezza, G. (2014). *Vita e natura: una visione sistemica*. Südharz, Hirsch-Apotheke, Germany: Aboca.
- Catholic Charities (2020). *Hallow: Catholic Prayer & Meditation App* [Imagen].  
<https://www.catholiccharitiesusa.org/story/update-successful-catholic-app-adds-features-to-help-people-cope-in-pandemic/>
- Catholic News Service (2020). *Successful Catholic app Hallow adds prayer and meditation features to help people cope in pandemic*. The Dialog.

<https://thedialog.org/national-news/successful-catholic-app-adds-features-to-help-people-cope-in-pandemic/#:~:text=That%20app%2C%20Hallow%2C%20is%20now,at%20home%20during%20this%20time.>

Chaurand, R. Á., León, L. R. P., & Muñoz, E. L. G. (2007). *Dimensiones antropométricas de población latinoamericana*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, CUAAD.

Cui, M., Zhang, J., Wu, H., & Hodge, B. M. (2017). Wind-friendly flexible ramping product design in multi-timescale power system operations. *IEEE Transactions on Sustainable Energy*.

Communio. (2021). *Documento constituciones*. Copia en posesión del autor.

Communio. (2021). *Organigrama* [Imagen]. Documento constituciones. Copia en posesión del autor.

Communio Perú. (2017). *Hey hermano y hermana, si tú, que si me hizo caso y no se perdió el XV Encuentro de #Communio, cuéntanos ¿Qué fue lo mejor que el Señor te mostró en el encuentro?*

<https://www.facebook.com/communio.peru/photos/pb.100076062397950.-2207520000/1407428682698007/?type=3> [Imagen] [Actualización de estado]. Facebook.

Communio Sede San Agustín Lima [@communio\_salima] (s.f.). *Posts* [Página de Instagram]. Instagram. Recuperado el 30 de noviembre de 2024, de [https://www.instagram.com/communio\\_salima/](https://www.instagram.com/communio_salima/)

Consortio de Universidades. (2013). *Guía para Universidades Saludables*. *Comisión de Comunidades Saludables del Consortio de Universidades*, Lima.

Council, D. (2007). *Eleven lessons: Managing design in eleven global companies-desk research report*. *Design Council*.

Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.

Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I. (1988) *El modelo de 4 canales de flow* [Imagen]. Cambridge University Press.

Csikszentmihalyi, M. & Csikszentmihalyi, I. (1988). *Optimal experience: psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge: Cambridge University Press

Da Silva, F. (2022). *La pastoral juvenil latinoamericana sacramentina a partir de medellín y puebla en diálogo con el papa francisco en christus vivit: una propuesta sinodal para los jóvenes hoy*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Javeriano.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/59477/LA%20PASTORAL%20JUVENIL%20LATINOAMERICANA%20SACRAMENTINA%20A%20PARTIR%20DE%20MEDELL%C3%8DN%20Y%20PUEBLA%20EN%20DIALOGO%20CON%20EL%20PAPA%20FRANCISCO%20EN%20CHRISTUS%20VIVIT%20UNA%20PRO.pdf?sequence=1>

Daryani, M. V. (2016). *El yoga y la meditación como terapia para el control del estrés en*

*adolescent* Desmet, P. M., & Pohlmeier, A. E. (2013). *Positive design: An introduction to design for subjective well-being*. *International journal of design*, 7(3).es.

Desmet, P. M., & Pohlmeier, A. E. (2013). *Positive design: An introduction to design for subjective well-being*. *International journal of design*, 7(3).

Desmet, P. M., & Pohlmeier, A. E. (2013). *Los tres componentes del Positive Design* [Imagen]. *International journal of design*, 7(3).

Dhanalakshmi, D. (2015). Perceived stress, cognitive distortion , sense of coherence and health among college students. *Indian Journal of Health and Wellbeing*, 6(3), 287–291.

Emam, M., & Al-Lawati, S. (2014). Spiritual experiences, personal commitment: Relationship with work stress among support staff for children with disabilities in Oman. *Journal of Disability & Religion*, 18(4), 340-360.

Favara, M., Freund, R., Porter, C., Sánchez, A., & Scott, D. (2021). Young lives, interrupted: short-term effects of the COVID-19 pandemic on adolescents in low-and middle-income countries. *Covid Economics*, 67, 172-98.

Fernandez, M. (2023). Inteligencia emocional y valores, en jóvenes católicos de la provincia de Chota en el contexto de la pandemia COVID 19, 2021. [Tesis de licenciatura, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio USMP. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/12153>

Fernández García, N. (2010). El diseño emocional. Apple, tecnología experiencial.

Fernando Pascual, L (s.f.) Cuando Dios cura las heridas [Imagen], Aciprensa <https://www.aciprensa.com/noticias/106787/8-santos-que-recipienton-los-estigmas-de-cristo-en-800-anos>

Fogg, B. J. (2019). *Tiny habits: the small changes that change everything*. Eamon Dolan Books.

Fouller, R. (2001). Spiritual, but not Religious: Understanding Unchurched America. *Oxford University Press*. 44(4), p837. 2p.

Fredrickson, B. (2011). Positivity. Oxford. One World Publications

- García, C. S. (2020). El uso del término στίγμα (stigma) y su tradición latina en la literatura cristiana primitiva. *Revista de estudios latinos: RELat*, (20), 71-90.
- Gandini, E. (2020). La Corrente: How can design support faith of Catholic LGBT+ members in Italy?. [Tesis de maestría, TUDelft]. TUDelft repositorio educativo.
- Gandini, E. (2020). Pantallas del aplicativo donde se guía el desarrollo del ritual [Imagen]. <https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3A6ef5b408-c0e8-4071-9b20-be9c13c929b1?collection=education>
- Gandy, M. (2003). *Concrete and clay: reworking nature in New York City*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gonzales, S. (2017). Experiencia espiritual diaria y salud en jóvenes universitarios de Lima Metropolitana [Tesis de pregrado]. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, Perú. [https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/9764/Gonzales%20Vilcarrero\\_Experiencia\\_espiritual\\_salud1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/9764/Gonzales%20Vilcarrero_Experiencia_espiritual_salud1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Greeson, J., Smoski, M., Suarez, E., Brantley, J., Ekblad, A., Lynch, T., & Wolever, R. (2015). Decreased Symptoms of Depression After Mindfulness-Based Stress Reduction: Potential Moderating Effects of Religiosity, Spirituality, Trait Mindfulness, Sex, and Age. *The Journal of Alternative and Complementary Medicine*. <http://doi.org/10.1089/acm.2014.0285>
- Gunnar, M. & Quevedo, K. (2007). The neurobiology of stress and development. *Annu Rev Psychol* 58: 145-173
- Gustafsson, D. (2019). Analysing the Double diamond design process through research & implementation.

- Haug, N. (2020). *Headspace review* [Imagen]. One Mind Psyberguide.  
<https://onemindpsyberguide.org/apps/headspace/>
- Headspace INC. (2020). *Sé amable con tu mente*. Headspace.  
<https://www.headspace.com>
- Hekkert, P., & Leder, H. (2008). Product aesthetics. *Product experience*, 259-285.
- Howell, K., & Miller-Graff, L. (2014). Protective factors associated with resilient functioning in young adulthood after childhood exposure to violence. *Child Abuse and Neglect*, 38(12), 1985–1994. <http://doi.org/10.1016/j.chiabu.2014.10.010>
- Huta, V., & Ryan, R. M. (2010). Pursuing pleasure or virtue: The differential and overlapping well-being benefits of hedonic and eudaimonic motives. *Journal of happiness studies*, 11, 735-762.
- Iglesia Católica, (2012). Catecismo de la Iglesia Católica. *Ciudad del Vaticano*
- IPSOS (2019). *Gen Z: Perfil del adolescente y joven del Perú urbano 2019*. Retrieved from Junio 21, 2021, from <https://www.ipsos.com/es-pe/gen-z-perfil-del-adolescente-y-joven-del-peru-urbano-2019>
- Irwin, T. (2022). Transition Design: un enfoque para abordar problemas complejos (y catalizar las transiciones sociales hacia futuros más sostenibles).
- James, A., & Wells, A. (2003). *Religion and mental health: Towards a cognitive-behavioral framework*. *British Journal of Health Psychology*, 8, 359-376.

- Jones, P. (2014a). Design research methods for systemic design: Perspectives from design education and practice. In Proceedings of the 58th annual meeting of the ISSS-2014 United States.
- Jones, P. (2014b). Systemic design principles for complex social systems. *Social systems and design*, 91-128.
- Jones, P. H., & Van Patter, G. K. (2009). Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sensemaking. New York: NextDesign Leadership Institute (article). Retrieved from <http://humantific.com>
- Jones, P. H., & Van Patter, G. K. (2009). Mapping design process to challenge complexity [Imagen]. Design 1.0, 2.0, 3.0, 4.0: The rise of visual sensemaking. New York: NextDesign Leadership Institute (article). Retrieved from <http://humantific.com>
- Jordan, P. W. (2000). *Designing pleasurable products*. London, UK: Taylor & Francis.
- Komodo technologies (2020). *8 Best fitness trackers 2020* [Imagen]. Komodo Tec. <https://komodotec.com/best-fitness-tracker-2023/>
- Krüger-Malpartida, H., Pedraz-Petrozzi, B., Arevalo-Flores, M., Samalvides-Cuba, F., Anculle-Arauco, V., y Dancuart-Mendoza, M. (2020). Efectos en la salud mental después del período de bloqueo de COVID-19: resultados de un estudio de encuesta de población en Lima, Perú. *Perspectivas de la medicina clínica: psiquiatría* . <https://doi.org/10.1177/1179557320980423>
- Lief Therapeutics (2023). *Lief: the wearable for mental health*. Lief. <https://www.getlief.com/>
- Legemaate, E. (2020). *Propuesta de diseño: the WIJ- model (Welzijn Implementatie Jeugd model)*. [Imagen extraída del Team booklet]. Tackling loneliness amongst

adolescents, a systemic co-design approach for Gemeente Delft.

<https://repository.tudelft.nl/islandora/object/uuid%3Ab0df45e7-5a02-40aa-adaa-896309bf83fc?collection=education>

Legemaate, E. (2020). *Tackling loneliness amongst adolescents, a systemic co-design approach for Gemeente Delft*. [Tesis de maestría, TUDelft]. TUDelft repositorio educativo.

López Martínez, T.; Rodríguez Badillo, P.; Rodríguez Segundo, N y Jiménez Vásquez, A. (2017). Valoración de estresores en estudiantes de séptimo y octavo semestre de la Licenciatura en Ciencias de la Educación de la UATx. Recuperado de <https://posgradoeducacionuatx.org/pdf2016/A267.pdf>

Lyubomirsky, S., & Fritz, M. M. (2017). Wither happiness? When, how, and why might positive activities undermine well-being. *The social psychology of the good life*.

Mareis, C. (2012). The epistemology of the unspoken: On the concept of tacit knowledge in contemporary design research. *Design Issues*, 28(2), 61-71.

Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: Essays on design and design studies*. University of Chicago press.

Martínez, A., Reyes, G., García, A. & González, I. (2006). Optimismo/pesimismo disposicional y estrategias de afrontamiento del estrés. *Psicothema*, 18(1), 66- 72.

Masfi, A., & Sukartini, T. (2022). Effectiveness Of Using The Mc Kinsey 7s Framework Model In Assessing Organizational Performance: A Systematics Review. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 6589-6598.  
<https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.S09.786>

- Mikkelsen, F. (2011, Mayo 09). Satisfacción con la vida y estrategias de afrontamiento en un grupo de adolescentes universitarios de Lima [Tesis de pregrado]. Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/416/MIKKELSEN\\_RAMELLA\\_FLOR\\_SATISFACCION\\_CON\\_LA\\_VIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/416/MIKKELSEN_RAMELLA_FLOR_SATISFACCION_CON_LA_VIDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Myers, J., Sweeney, T., & Witmer, J. (2000). The Wheel of Wellness: A holistic model for treatment planning. *Journal of Counseling & Development*, 78, 251–266.
- Misner, I. (2018). *Episode 557: Making a Good Living While Serving the Greater Good* (Classic Podcast). Retrieved 12 July 2021, from <https://www.bnipodcast.com/2018/05/09/episode-557-making-a-good-living-while-serving-the-greater-good-classic-podcast/>
- Moxó, L. (2018). *Rezando Voy: Aplicación disponible para ser escuchada en el móvil*. Catholic.net. <https://es.catholic.net/op/articulos/71399/rezando-voy.html#modal>
- Muñoz García, F. J. (1999). El estrés académico incidencia del sistema de enseñanza y función moduladora de las variables psicosociales en la salud, el bienestar y el rendimiento de los estudiantes universitarios.
- Nakamura, J. & Csikszentmihalyi, M. (2002). The Concept of Flow. In C.R. Sydnor & S.J. López (Eds.), *Handbook of positive psychology*, 89-105. New York: Oxford University Press.
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow theory and research. Handbook of positive psychology*, 195-206.
- Organización Panamericana de la Salud, (2021). *Enfermedad por el Coronavirus*. Retrieved 10 July 2021, from

[https://www.paho.org/es/enfermedad-por-coronavirus-covid-19#:~:text=Los%20coronavirus%20\(CoV\)%20son%20una,30%20de%20enero%20de%202020.](https://www.paho.org/es/enfermedad-por-coronavirus-covid-19#:~:text=Los%20coronavirus%20(CoV)%20son%20una,30%20de%20enero%20de%202020.)

Osorio, C., Ortiz E. & Avendaño, B. (2024). Comunalidades de los 16 ítems de la DSES y matriz de rotación [Imagen]. *Escala para evaluar la experiencia espiritual diaria en una muestra de jóvenes de Bogotá, Colombia: análisis psicométrico*. Universidad Católica de Colombia

Ozkaramanli, D. (2021, 02 - 06 de noviembre). Dilemmas and Conflicts in Systemic Design: Towards a theoretical framework for individual-system dialectic. En: N. Tromp (Moderador), *Relating Systems Thinking and Design Symposium* [Simposio]. State-of-the-art, Delft, The Netherlands. <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/3849>

Ozkaramanli, D. (2017). *Me against myself: Addressing personal dilemmas through design*. [Doctoral Dissertation, Delft University of Technology]. <https://doi.org/10.4233/uuid:5b36ba74-d629-4ee2-9f08-edeb33d5ca59>

Ozkaramanli, D. (2017) S/N [Imagen]. The map of dilemmas (p. 34 - 35). [https://issuu.com/deger/docs/bookofdilemmas-web?utm\\_medium=referral&utm\\_source=diopd.org](https://issuu.com/deger/docs/bookofdilemmas-web?utm_medium=referral&utm_source=diopd.org)

Ozkaramanli, D. (2017) *Dilemmas & conflicts as means to probe interconnections* [Imagen], *Relating Systems Thinking and Design Symposium* [Simposio] <http://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/3849>

Papalia D., Sally, W., & Feldman, D. (2010). *Desarrollo humano*, Nueva York, Estados Unidos, Editorial Mc Graw Hill.

- Pascha, M (2017) Positive Psychology Studies, Science of Happiness  
<https://positivepsychology.com/permamodel/>
- Pargament, K. I., & Park, C. L. (2019). In times of stress: The religion-coping connection. In *The psychology of religion* (pp. 44-53). Routledge.
- Perea, L., Téllez, J., González, G., & Luis, O. (2017). Percepción de estrés en universitarios, su impacto en el desempeño académico, afrontamiento y apoyo familiar. *Revista Mexicana de Estomatología*, 3(2), 27-36.
- Pereira, Z. (2011). *Los diseños de método mixto en la investigación en educación: una experiencia concreta*. *Revista Electrónica Educare*, 16.
- Pohlmeier, A. E. (2013). Positive design: New challenges, opportunities, and responsibilities for design. In *Design, User Experience, and Usability. User Experience in Novel Technological Environments: Second International Conference, DUXU 2013, Held as Part of HCI International 2013, Las Vegas, NV, USA, July 21-26, 2013, Proceedings, Part III 2* (pp. 540-547). Springer Berlin Heidelberg.
- Real Academia Española. (s.f.). Cultura. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 30 de diciembre de 2024, de <https://dle.rae.es/minimalismo>
- Redacción 24 horas (2019). *SanTo: el primer robot católico* [Imagen]. 24 horas: El diario sin límites, <https://www.24-horas.mx/2019/04/03/santo-el-primer-robot-catolico/>
- Reutter, K., & Bigatti, S. (2014). Religiosity and Spirituality as Resiliency Resources: Moderation, Mediation, or Moderated Mediation? *Journal for the Scientific Study of Religion*, 53(1), 56–72. <http://doi.org/10.1111/jssr.12081>
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. New York, NY: The Free Press.

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 141-166.
- Ryan, R.M., & Huta, V. (2009). Wellness as healthy functioning or wellness as happiness: The importance of Eudaimonic Thinking. *Journal of Positive Psychology*, 4,202–204.
- Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological wellbeing. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57(6), 1069–1081. <https://doi.org/10.1037/00223514.57.6.1069>
- Scarborough, Isabel (2018). Religious Imagery in Peruvian Folk Art: Continuities and Innovations. *Latin American Perspectives*, 45(4), 56-70.
- Schoeggli, J. P., Baumgartner, R. J., & Hofer, D. (2017). Improving sustainability performance in early phases of product design: a checklist for sustainable product development tested in the automotive industry. *Journal of Cleaner Production*, 140(pt.3), 1602-1617.
- Seligman, M.E.P. (2002). *Authentic Happiness: Using the new positive psychology to realise your potential for lasting fulfilment*, New York free Press
- Seligman, M. E. (2011). Flourish: A visionary new understanding of happiness and well-being. *Policy*, 27(3), 60–61.
- Sepúlveda, L. (2013). Juventud como transición: elementos conceptuales y perspectivas de investigación en el tiempo actual. *Última Década*, 21, 11-39.
- Soni, A. & Larsen, R. (2021). *A road map for the 'now': Series of learning interventions* [Imagen]. RCA Service Design, <https://www.rcaservicedesign.com/projects-final-show-2021/learning-pods>

- Sprintide. (2021). *The State of Religion & Young People Navigating Uncertainty, Catholic Edition*. Springtide Research Institute.  
[https://springtideresearch.org/product/catholic-edition-2021?srsId=AfmBOooOp\\_eQvqlkvZQt2d3VjUG02LcZyR5lfZBHcdP5vWSlhf0mU-y-](https://springtideresearch.org/product/catholic-edition-2021?srsId=AfmBOooOp_eQvqlkvZQt2d3VjUG02LcZyR5lfZBHcdP5vWSlhf0mU-y-)
- Star, S. L. (2002). Infrastructure and ethnographic practice: Working on the fringes. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(2), 6.
- Syukrowardi, D., Wichaikull, S., & Bormann, S. (2017). Spirituality as an internal protective factor of resilience in children after being exposed to flooding, 5(4), 1474–1479.
- Tiger, L. (1992). *The pursuit of pleasure*. Boston, MA: Little Brown.
- Tonkinwise, C. (2011). A taste for practices: Unrepressing style in design thinking. *Design studies*, 32(6), 533-545
- Tovar, J. (2019, Junio). *Religiosidad, espiritualidad y estrés académico en estudiantes universitarios de Lima [Tesis de pregrado]*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.  
[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14712/TOVAR\\_JAEGER\\_RELIGIOSIDAD\\_ESPIRITUALIDAD\\_Y\\_ESTRES\\_ACADEMICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14712/TOVAR_JAEGER_RELIGIOSIDAD_ESPIRITUALIDAD_Y_ESTRES_ACADEMICO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Trovato, G.; Chamas, L. D. S.; Nishimura, M.; Paredes, R.; Lucho, C. R.; Cuellar, F. F.(2019). Religion and Robots: Towards the Synthesis of Two Extremes. *International Journal of Social Robotics (IJSR)*.
- Underwood, L. (2011). The daily spiritual experience scale: overview and results. *Religions*, 2(1), 29–50. DOI: 10.3390/rel201002910.3390/rel2010029.

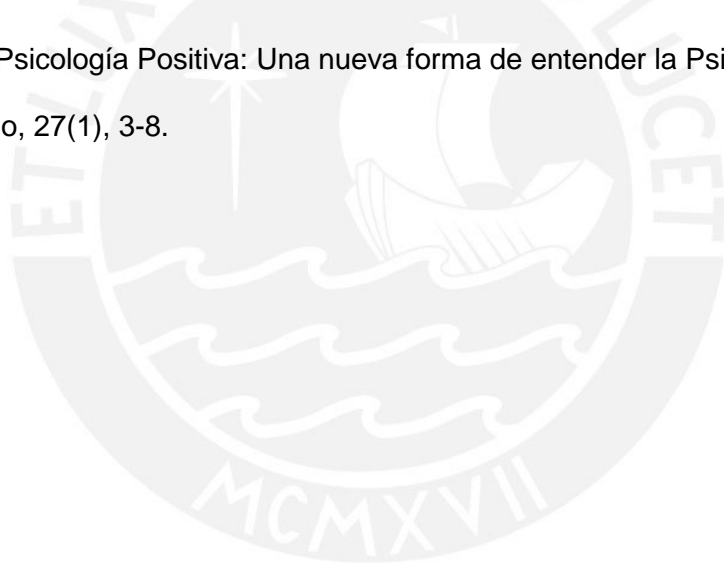
Underwood, L. (2013). *Spiritual connection in daily life*. West Conshohocken: Templeton Press.

Underwood, L. G. (2019). *Using the Daily Spiritual Experience Scale in Research and Practice*. Preprint Applelane Press, <http://www.dsescale.org>.

Varas, L. (2013). *Relación entre la satisfacción de vida y motivos de la religiosidad en grupos parroquiales católicos [Tesis de pregrado]*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú.

[https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4743/VARAS\\_RUIZ\\_LUCIA\\_RELACION\\_CATOLICOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/4743/VARAS_RUIZ_LUCIA_RELACION_CATOLICOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Vera, B. (2006). *Psicología Positiva: Una nueva forma de entender la Psicología*. *Papeles del Psicólogo*, 27(1), 3-8.



## **Anexos**

### **Anexo 1: Cultural probe**

Para la probeta cultura se convocó a 9 jóvenes que presenten signos de estrés o ansiedad universitaria entre las edades de 17 y 22 años. Las actividades se dividieron en 3 días comenzando por el 24 y terminando el 26 de abril del 2021. El objetivo fue sus hábitos y la correlación entre la fe y sus inquietudes.

El día 24, se centró en conocer la estabilidad emocional actual, el perfil y preferencias del usuario. Se les pidió comentar sobre su estado emocional, rutina diaria y realizar un collage sobre los mismos.

Para el segundo día, el objetivo era conocer sobre los ámbitos personales, sociales, académicos, familiares, de evangelización y acción social de su vida; para saber qué aspectos necesitaban reforzar. También, se adjuntó una frase de San Agustín para que reflexionen sobre si de verdad están teniendo un espacio para sí mismos. Al concluir el segundo día una persona rescindió de la prueba.

Cerrando la actividad, en el tercer día, el objetivo era saber si mediante una reflexión y conocimientos previos podrían definir los conceptos de coherencia, interioridad y bienestar. Para concluir se les preguntó si sentían que su vida cristiana se veía reflejada en su día a día y un espacio para dejar comentarios.

En conclusiones generales, los jóvenes desde su propia perspectiva perciben en general que su vida católica es buena y activa. Sin embargo, en las actividades previas se evidenció detalles de no estar siendo tan consistentes, y es por el mismo hecho que tienen responsabilidades, en este caso, académicas. Una fuerte evidencia de esto es que

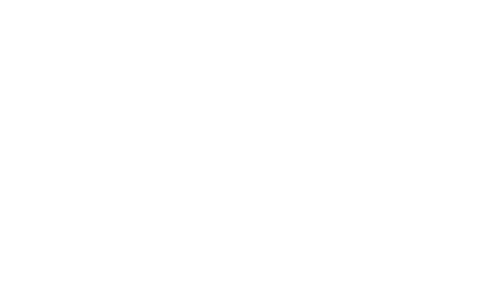
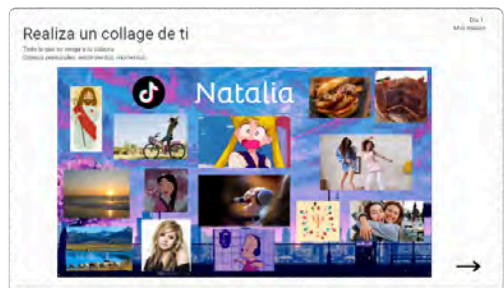
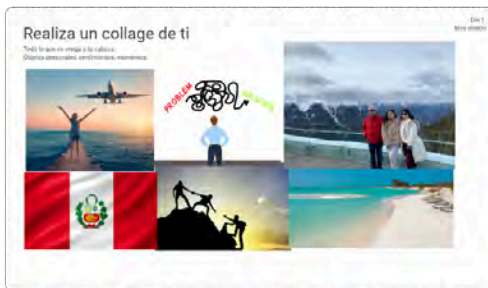
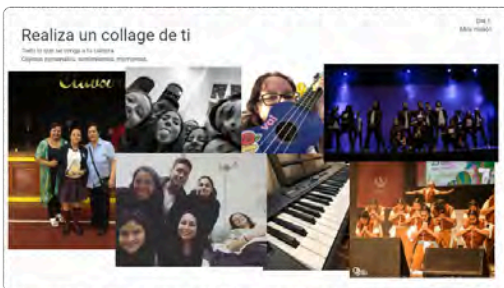
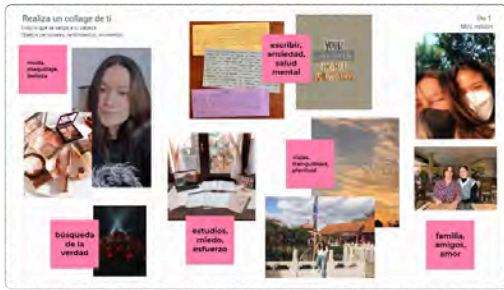
uno de los participantes dejó la actividad a la mitad, incluso habiendo dado la oportunidad de completarlo fuera de fecha.

### Primer día: Primera actividad

The image displays ten digital activity cards arranged in a grid, numbered 17 through 22. Each card is designed for a participant to record their daily routine and activities. The cards are organized into two columns and five rows. Each card features a title, a question, and several colored boxes for notes or responses. The cards are as follows:

- Card 17 (top left):** Titled '¿Cómo fue tu día?' and '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It includes a section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale from 'Muy malo' to 'Muy bueno' and a 'Cuentame' box. The routine section has three main points: '1. Despertar', '2. Comer', and '3. Almorzar'. There are also boxes for 'Escribir', 'Leer', and 'Char de noche'.
- Card 17 (top right):** Similar to the first, but with a 'Cuentame' box and 'Escribir', 'Leer', and 'Char de noche' boxes.
- Card 17 (middle left):** Titled '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.
- Card 17 (middle right):** Titled '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.
- Card 19 (third row left):** Titled '¿Cómo fue tu día?' and '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.
- Card 20 (third row right):** Titled '¿Cómo fue tu día?' and '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.
- Card 18 (fourth row left):** Titled '¿Cómo fue tu día?' and '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.
- Card 22 (fourth row right):** Titled '¿Cómo fue tu día?' and '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.
- Card 22 (bottom row):** Titled '¿Cómo fue tu día?' and '¿Cuál es tu rutina diaria?'. It has a 'Cuentame' box and a large section for '¿Cómo fue tu día?' with a scale and a 'Cuentame' box.

# Primer día: Segunda actividad





## Segundo día: Segunda actividad

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

Siempre he creído que la integridad de la creación es lo más importante. Después de esto, el autoconocimiento, tanto en las cosas como en nosotros. Pero la forma de conocer algo, el conocimiento, depende de la educación y del espíritu. Que muchos valores cívicos más importantes que la honestidad de una persona. Considera que yo, como hermano, intento a menudo esta preparación. Creo firmemente que uno no puede ser feliz si no se convierte en sereno desde adentro. Y eso requiere el escepticismo. Pero es un tipo de escepticismo y es un tipo de que permite que nuestra especie se abra más realmente. Dios me ayude a ser pacífico en todo.

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

Me gustó mucho la reflexión, con que se relaciona mucho con el hecho de que contemplar con lo que una dice, me pasaba muchas veces que los domingos podía dar buenas reflexiones pero en los días de la vida no la tenía presente y eso me afectó mucho con el pasar el tiempo porque, como dice en la reflexión, me fuí quedando en mi corazón. Últimamente me he estado dando más importancia al conocimiento a mi relación y buscar dentro de mí el amor que tiene el Señor hacia a mí.

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

En definitiva amamos al que la felicidad como muestra San Agustín, se encuentra dentro de uno mismo, siempre esta fuera simple en una conversación con la vida de la felicidad es tan común a nosotros pero la verdad es que no somos conscientes, como que la felicidad para ser feliz del padre de San Agustín es llegar a saber que nos engañamos y poder que nosotros realmente somos, y todo esto en relación con el amor de un futuro, momento decisivo al que nos va.

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

a veces nos preocupamos en el que pasara en vez de pensar en el que pasó o el que esta pasando, queremos "ramas" grandes y fuertes sin tener nuestras raíces" bien cimentadas, en este caso queremos ser felices sin darnos cuenta que la verdadera felicidad es con Dios y luego la alegría es humana, la humildad de saber que Dios es amor y felicidad son las "raíces" y al alegría fugaz son las ramas

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

Creación que se crea realmente encontrar un mejor punto, siempre está con el amor de los otros del interior, por más difícil que suene. De momento, considero a nosotros de San Agustín como una de las más reales para encontrar un momento a una felicidad de la que el hombre, tenemos de tener momentos felices al momento del mundo, que, a los otros, y cuando nosotros vamos a estar felices, además, a encontrar la vida verdadera a los que nosotros creemos y a estar felices, pueden realmente, independiente de si un trabajo espiritual, como un todo, las dimensiones de nuestra vida.

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

Si queremos realmente encontrar la felicidad, hay que empezar dentro de nosotros. No podemos buscarlo en mundos ajenos, en nuestra familia, en estar ocupados todo el día, etc. Encontramos en la oración, un momento de amor, y de reconectar con nosotros mismos y con Dios. Es importante que hacer del día el centro de nuestra vida para poder acercarnos hacia la búsqueda de nuestra felicidad.

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

**La felicidad no se encuentra en otro lado, en una montaña. San Agustín escribió algo que me hizo mucho pensar y me ayudó a saber que la felicidad es en uno mismo.**

**Buscamos como en la búsqueda de felicidad sin saber primero el significado de felicidad para uno mismo. Dios y nosotros una relación fuerte con Dios es como decirlo de nosotros.**

**Reto del día**  
Lee las frases de San Agustín teológicas y escribe una pequeña reflexión.

Amado hermano es evidente que debes ser feliz, pero ¿en verdad lo deseas? No ves afuera a buscarlo, vas a él mismo, en el hombre interior habita la verdad. ¿Cuántas veces dices que te preocupa que la vida tenga tanta prisa? No puedes ir siempre corriendo por las calles. Es con esto que intentas buscar a Dios y con una carrera veloz te alejas de él. El primer paso en la búsqueda de la verdad es la humildad. Escucha las palabras de Dios y guárdalas en tu corazón. ¿Vives bien según una ley? Necesitas un templo para Dios. ¿Ora en el momento de un templo de Dios?

**Cayo como anillo al dedo. La oración es esencial para la vida cristiana, una no puede dar fruto si no está unido a Dios, por eso quien no tiene conexión con Dios mediante la oración y sacramentos no puede seguir ni ofrecer nada**

## Tercer día: Primera actividad

Este día se trata de la coherencia cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Bienestar

Integridad Reflexión Recuerda de la verdad Dependencia de uno mismo No es constante

Errores Imperfecta porque somos humanos Creencias y valores Espiritualidad Felicidad Salud

→

Este día se trata de la interioridad cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Bienestar

Si ser feliz es saber en cada momento a qué se le quiere y al que, con la ayuda de él, poder relacionar el mundo. Saber que es muy difícil hacerlo todo, entonces de un grupo para que haya un grupo más fuerte.

Si hacer algo bien requiere que se le dé un sentido, entonces, cuando se lo da, se hace.

Lo entendiendo como estar bien de manera física como espiritual.

→

Este día se trata de la coherencia cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Bienestar

Identidad Conexión Propósito

Orden Paz Amor Ayudar Valorar

→

Este día se trata de la coherencia cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Bienestar

Argumentos temas Clases

Alma yo

Feliz familia

→

Este día se trata de la coherencia cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Bienestar

Pensar y actuar igual

Admirar Interioridad San Agustín

Siempre al actuar por un momento

Intuición "Elaborar según la sociedad" Maximo nivel de una persona en la sociedad

Sociedad

Igualdad Voluntad Uno mismo Imposible Subjetivo Óptima

→

Este día se trata de la interioridad cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Espiritualidad

Lógica Una misma Espiritualidad ética Interior

→

Este día se trata de la interioridad cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Bienestar

Logica Estructura

Etica Reflexion

Comprender a una persona Comprension

Salud Salud mental Paz interior

→

Este día se trata de la coherencia cuando se dice...

**Coherencia** Interioridad Espiritualidad

Que las acciones de una persona demuestren lo que ella promueve o respalda

Darle la oportunidad de explorarla, conocerse a ti mismo y encontrar a Dios allí

Confirma parte de nuestra vida humana, es nuestra relación con la dios y nuestra conexión con ella, por medio de la interioridad, la naturaleza, las personas, etc., (precepto de la creencia)

## Tercer día: Segunda actividad

**Reflexión final** Día 3 Test

Último Jamboré

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Definitivamente sí. Considero que uno puede servir a Dios en todos los ámbitos, incluso sin haberlo específicamente deseado. Desde las obras, desde ser una persona con valores, que demuestre que busca el bien en todas las circunstancias, está evangelizando. Amando a mi familia, a mis amigos, y a mi prójimo, honro a Dios.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

Creo que la misión es que cada uno vive su existencia en diferentes vidas. Dios me amó, desde la doctrina católica y cualquier otra perspectiva. El catolicismo me ha enseñado muchísimas cosas que hoy pienso y siento, pero quisiera que precisamente desde esas enseñanzas, he aprendido que Dios está en todos lados, incluso en personas que no están conscientes de Él.

**Reflexión final** Día 3 Propuestas

Último Jamboré

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Si el Señor me ha mostrado que está presente en cada situación, desde los días tristes hasta lo alegres. Siento que en mi día a día, Él me da una mano siempre.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

Espero que te vaya bien en esta tesis y me alegra saber estubo en mis manos poder ayudar un poco. Se ve el esfuerzo que le pones. Bendiciones :D

**Reflexión final** Día 3 Propuestas

Último Jamboré

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Como católico sí siento que mi vida se ve reflejada día a día, me ha ayudado en fortalecerme en mi ámbito personal, también he logrado mucho a aprender de mis errores y aprender de mi mismo. Hay veces en las que pienso ¿siento algún vacío, pero al tratar de buscar a Dios, sé como que me ayuda respondiendo dudas que he tenido que no tengo ese vacío, es lo que creo. Aunque tal vez no está pensando al 100% en Dios durante todo el día, siempre hay momentos para él y creo que eso está bien.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

**La gente al ser responsable, puede...**

**Estuvo chvr participar**

**Suerte con el trabajo**

**Una persona puede ser diferente...**

**Reflexión final** Día 3 Propuestas

Último Jamboré

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Definitivamente sí siento que mi vida se ve reflejada día a día, me ha ayudado en fortalecerme en mi ámbito personal, también he logrado mucho a aprender de mis errores y aprender de mi mismo. Hay veces en las que pienso ¿siento algún vacío, pero al tratar de buscar a Dios, sé como que me ayuda respondiendo dudas que he tenido que no tengo ese vacío, es lo que creo. Aunque tal vez no está pensando al 100% en Dios durante todo el día, siempre hay momentos para él y creo que eso está bien.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

Creo que si, Al igual que basadas en las decisiones que tomo cada día.

**Reto del día** Día 3 Desafíos

En los temas de Ser Responsable y Participar.

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Definitivamente sí siento que mi vida se ve reflejada día a día, me ha ayudado en fortalecerme en mi ámbito personal, también he logrado mucho a aprender de mis errores y aprender de mi mismo. Hay veces en las que pienso ¿siento algún vacío, pero al tratar de buscar a Dios, sé como que me ayuda respondiendo dudas que he tenido que no tengo ese vacío, es lo que creo. Aunque tal vez no está pensando al 100% en Dios durante todo el día, siempre hay momentos para él y creo que eso está bien.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

Debería de fortalecer mi relación con Dios. Lo cual es algo que siempre tengo en mente pero al final decido no hacer nada para mejorar.

**Reflexión final** Día 3 Test

Último Jamboré

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Siento que sí, no solo por los valores que ser cristiano me ha enseñado, sino porque me sostengo en la oración. Hablar con Dios me da fuerzas para seguir porque siento su amor infinito. Aun estoy en un proceso (que nunca termina), de reconocer a Dios en las pequeñas cosas y de confiar en su voluntad, pero poco a poco voy avanzando poniéndolo a Él como uno de los pilares de mi vida.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

Espero que tengas un bello día, mes, año, y una bella vida. No te preocupes pero espero que seas lo mucho que vales y lo mucho que Dios te ama. Al igual que Él estoy orgullosa por que cada día sigues interesado seguir a pesar de las adversidades, ¡¡¡¡ta pronto!

**Reflexión final** Día 3 Test

Último Jamboré

**Como católico**  
¿Sientes que tu vida se ve reflejada en el día a día?

Creo que sí, Al igual que basadas en las decisiones que tomo cada día.

**¿Como último día, algún mensaje final que quisieras dejar?**

Debería de fortalecer mi relación con Dios. Lo cual es algo que siempre tengo en mente pero al final decido no hacer nada para mejorar.

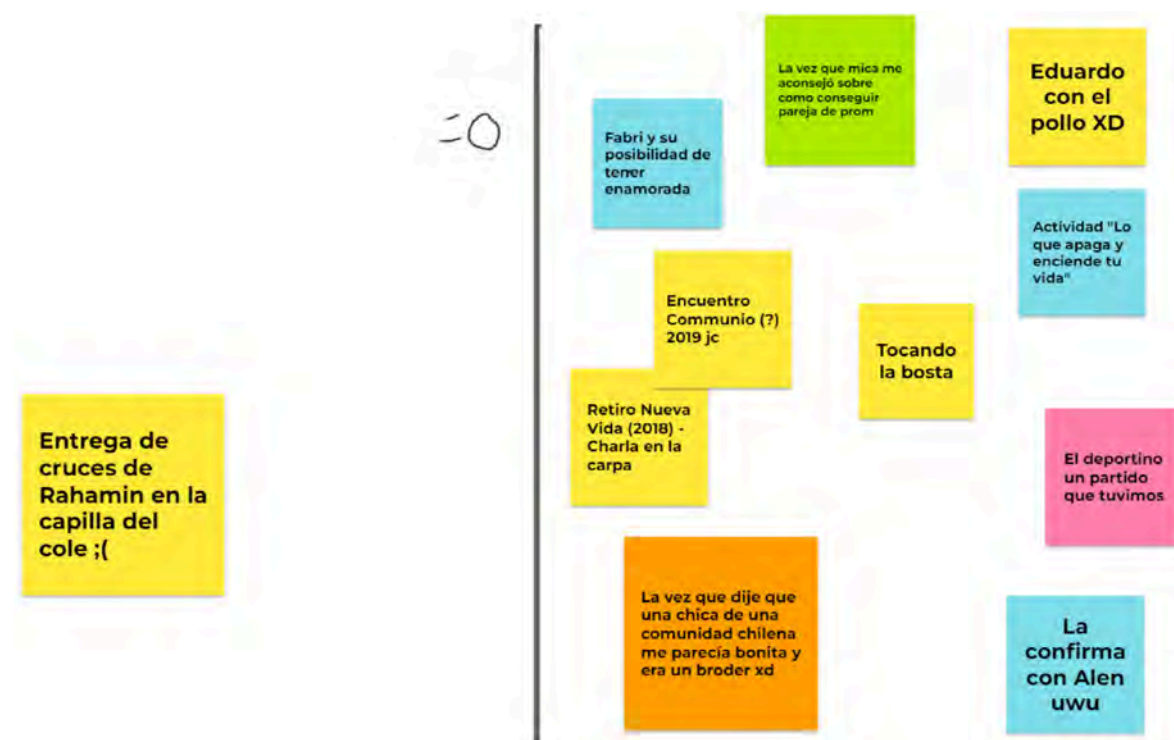




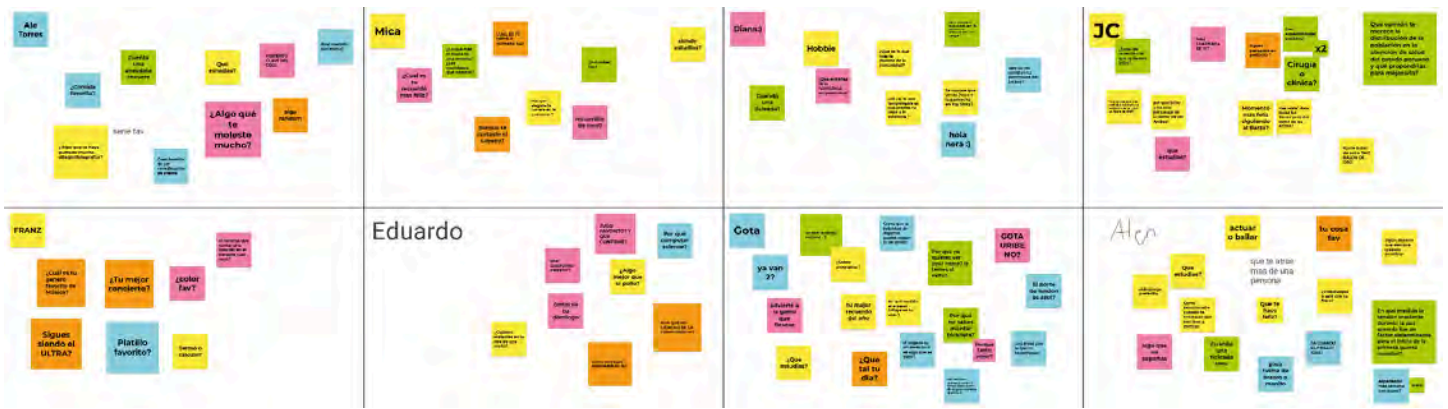
## Anexo 3: Workshop

Herramienta participativa para validar las actividades planteadas en el sistema. Realizado dos sábados seguidos y comenzó el 12 de febrero del 2022.

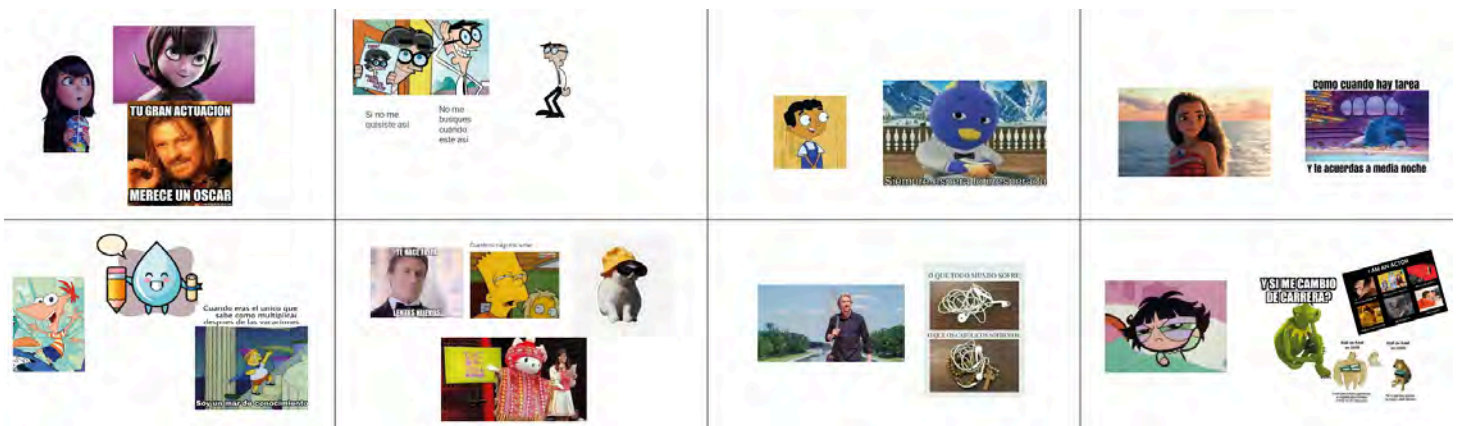
Sábado 12: La primera actividad del día consistió en poder hacer que se sintieran en confianza. Por ello, se le pidió que en el Jamboard cada uno pusiera recuerdos que hayan tenido como comunidad. Todos coincidieron que tenían pocas experiencias en comunidad porque, su grupo se formó pocos meses antes de la pandemia.



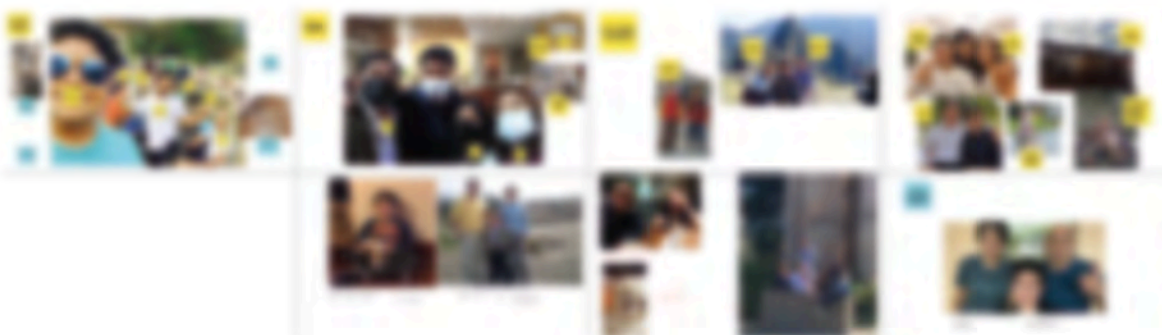
Después, se les preguntó qué sabían unos de los otros y comentaron: "En realidad muy poquito". Para poder crear una experiencia progresiva, en el mismo Jamboard se hizo un espacio de preguntas anónimas para responder curiosidades de cada uno.



Sábado 19: El segundo día también se utilizó la plataforma de Jamboard para poder realizar las actividades. Como primera dinámica, se les asignó a otro integrante del grupo y se indicó que los presentaran con un personaje y un meme.



La segunda actividad, tuvo un enfoque más íntimo, se trató de presentar a sus familias y que mencionan sus cualidades, personajes o talentos. Uno de los jóvenes decidió presentar a su familia con un retrato familiar físico, mostrándolo a la cámara.



A considerar, por temas de confidencialidad, al contener datos de los familiares de los jóvenes se optó por no mostrar la información de forma nítida.

Muchos de los jóvenes no conocían tanto a su propia comunidad y eso se evidenció por los comentarios que decían, como: “No sabía que te gustaba eso, juguemos un día”, “deberíamos hacer esto más seguido” y “hoy aprendí mucho de ustedes, ojalá nos veamos en presencial pronto”.

## **Anexo 4: Validación del usabilidad del aplicativo**

La validación se realizó mediante el programa Maze, el total de colaboradores para el estudio fue de 6 participantes. Se realizó el día 24 de marzo del 2024 y el cuestionario duró aproximadamente 7 minutos en resolverse. El objetivo general del estudio fue descubrir el tiempo general de respuesta, intuitivos del diseño y, saber tanto la opinión general como específica de cada sección.

Waze a pesar que analiza el flujo, tiempo, cantidad y ubicación de clicks tiene sus limitaciones en el análisis. Como verán a continuación, muestra un porcentaje alto de clicks equivocados pero en el 86% de los casos los usuarios estaban completando los datos internos de la pantalla.

### **4.1. Primera misión**

#### **Objetivo**

Mediante métricas descubrir la intuitividad del proceso de registro.

#### **Indicaciones**

¡Hola! Las apps suelen tener una breve presentación sobre lo que encontrarás en el aplicativo, a esto se le denomina: onboarding; quisiera saber tu opinión sobre la experiencia. Por ello, necesito que realices las siguientes actividades:

1. Crea un cuenta nueva
2. Llena tus datos (ya está preestablecido así que solo selecciona las casillas)
3. En Sede selecciona **San Agustín** y en comunidad **Fiat**
4. Da click en Empezar y por último, visualiza las tres pantallas introductorias del app

#### **Resultados**

Duración media: 106,8 s

Tasa de éxito: 66,7%

Dejaron: 33,3%

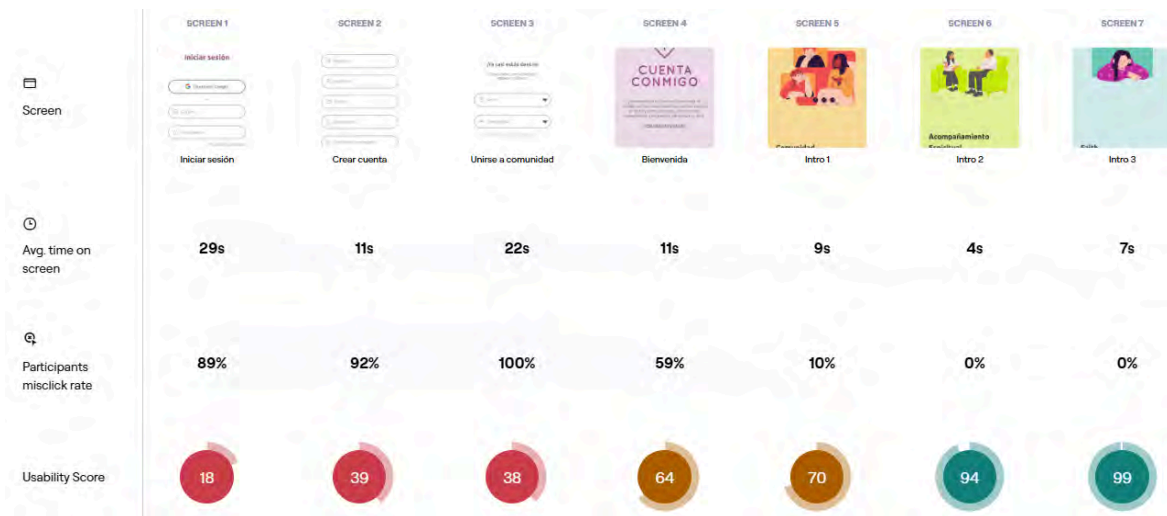
Tasa de click erróneo: 84,1%

- **Los caminos de la misión:** Análisis sobre números de personas que terminaron cada pantalla.

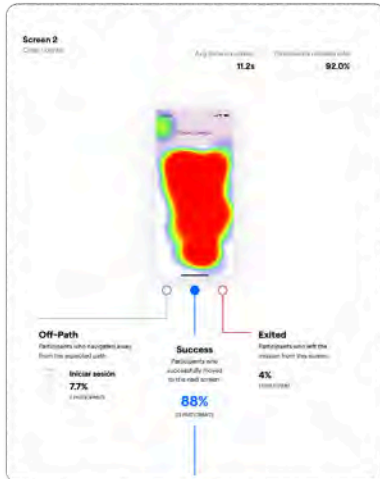


A cuatro usuarios se les fue el internet o tuvieron problemas técnicos de sus celulares y tuvieron que reingresar a la prueba, esos usuarios son los resignados de rojo.

- **Desglose de usabilidad:** Analiza el rendimiento de cada pantalla con estadísticas de usabilidad.
  - 13,2 seg es el tiempo medio de permanencia frente a las pantallas en esta misión.
  - 50% es la tasa promedio en todas las pantallas de usuarios que hicieron clic mal.



- **Análisis de ruta óptima:** Analiza la ruta óptima de navegación, rebote y usabilidad para cada pantalla.



## 4.2. Primera pregunta

### Objetivo

Descubrir la opinión de experiencia en la creación de una cuenta y diseño del onboarding.

### Indicaciones

¿Qué opinas de la información solicitada? ¿Es demasiada información, la necesaria o poca? ¿Agregarías o eliminarías algo?

Acercas de las 3 pantallas inductivas sobre el app, ¿Comprendiste los textos? ¿Está clara la información? Si hay algo que no entendiste o demoraste en comprender, menciónalo por favor.

### Resultados

- Participant 304649668: Me demoré en pasar de la pantalla amarilla a las demás. Luego sin querer puse skip y no pude volver
- Participant 302410783: Todo claro
- Participant 302151027: Todo super claro
- Participant 302099436: El fácil de ingresar y la información de los textos es sencilla Bien
- Participant 302034862: Es información necesaria, no eliminaría nada. Si comprendí los textos, la información es clara y útil.
- Participant 301954756: Me hubiera gustado que me dejen utilizar la de iniciar sesión con Google. El término faith se me hace un poco confuso para una comunidad que es hispanohablante; además, siento que no me queda claro acerca de qué atiende esta sección.
- Participant 301289128: Esta muy claro cómo ingresar a la app y crear una cuenta. Bien.
- Participant 301903232: Es la información adecuada en realidad dependería del propósito de la app, no se si sea necesario el cumpleaños o número de cel, etc. Si comprendí la información, estuvo clara.
- Participant 301769865: Información precisa e interesante
- Participant 301682352: Me gustan los colores. Creo que para la sección de comunidad, acompañamiento espiritual y faith sería mejor que sea interactiva en el sentido de que se pueda pasar o volver.
- Participant 301654408: Me parece que la información que solicitan es suficiente. También me parece que las 3 pantallas inductivas están bien definen bien cada servicio que ofrece la app.

- Participant 301399857: El set up de la cuenta es lo suficientemente sencillo como para que el usuario no se pierda. La información y textos fueron claros. Me gustó mucho la introducción con la explicación de las tres pantallas inductivas.
- Participant 301357942: La información solicitada y los textos de inicio están bien elegidos.
- Participant 301325847: creo que esa información es suficiente. me gusta la pantalla intuitiva pero creo que le añadiría un botón de siguiente, porque al inicio no sabía que hacer, pensé que se pasaría solo
- Participant 301271089 Todo comprensible
- Participant 301250311 información sencilla, detalle de lo que contiene la app muy bien resumida e ilustrada. bastante agradable. le añadiría algún tipo de aviso de mis momentos de oración que yo haya configurado. se ve muy fácil de usar !
- Participant 282318939 Todo claro
- Participant 281028005: Es una muy buena opción
- Participant 281027995 Está bien
- Participant 281027997 Es la necesaria, bonito logo
- Participant 281027596 Colocaría que las tres pantallas inductivas se relacionen con los tres pilares de la Orden y de Comunión. (Comunidad, interioridad y apostolado).
- Participant 281026257 Me gusta el diseño, quizás poner la paleta de color con los logos de Comunión .. poner los 3 pilares
- Participant 281017633 Información justa, fue simple para seguir los pasos
- Participant 276199251 Es la información necesaria. Agregaría Edad. Sí está clara la información de las 3 pantallas.
- Participant 275748567 La información es la necesaria
- Participant 274598648 la información es concisa y fácil de entender
- Participant 229522621 Está claro y es rápido. Eso mejora la experiencia ya que no es muy tedioso crear una cuenta. Me pregunto si es que es importante pedir el número de celular...usualmente se pide, pero no sé si sea necesario.. quizás para recuperar cuenta en caso de que se olvide la contraseña.
- Participant 227971166 Creo que tendría que haber menos texto o el texto podría ser más grande y centrado en las últimas 3 pantallas
- Participant 227315743 Me pareció súper intuitiva la parte de crear una cuenta y el onboarding. Entiendo que es para las personas que ya son parte de Comunión.
- Participant 227188557 La información solicitada es la necesaria para el proceso de registrar una cuenta. Los dos primeros textos se comprendieron claramente. Sin embargo, el tercero "Faith", no me clarificó si se trataba de una función de la aplicación o si trataba de hacer referencia a la fe en sí misma.
- Participant 227117940 La necesaria para distribuir los usuarios

- Participant 226794069 creo que es la información necesaria, no obstante, al momento de hacer click en la sede, es necesario hacer click en la flecha para que se desplieguen las opciones. Usualmente se puede hacer click en cualquier lugar. Las 3 pantallas estan lindas, no probé si se podía hacer atrás, pero si no se puede, sería bueno implementar esa opción

### 4.3. Segunda misión

#### Objetivo

Ver la experiencia de navegación de la sección de comunidad.

#### Indicaciones

Realiza las siguientes actividades:

- Ingresa a la sección de integrantes e ingresa al perfil de Flavia
- Vuelve al menú
- Ingresa al álbum de la comunidad

#### Resultados generales

Duración media: 58,9 s

Tasa de éxito: 80,6%

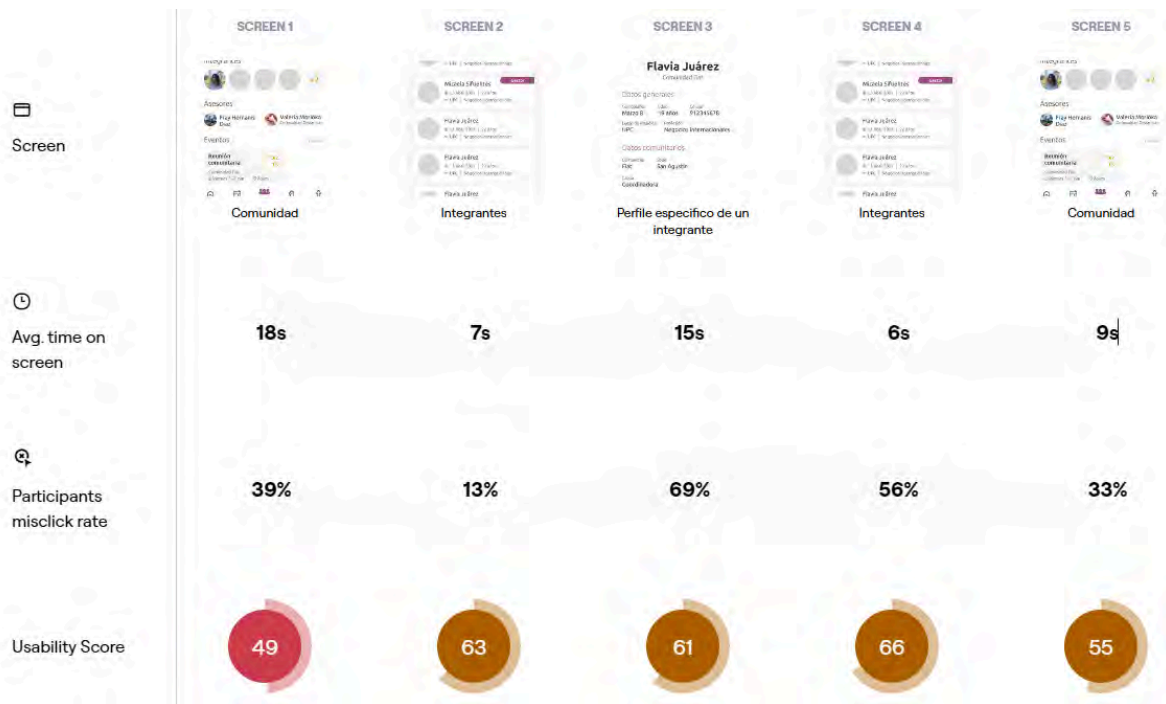
Dejaron: 19,4%

Tasa de click erróneo: 66,3%

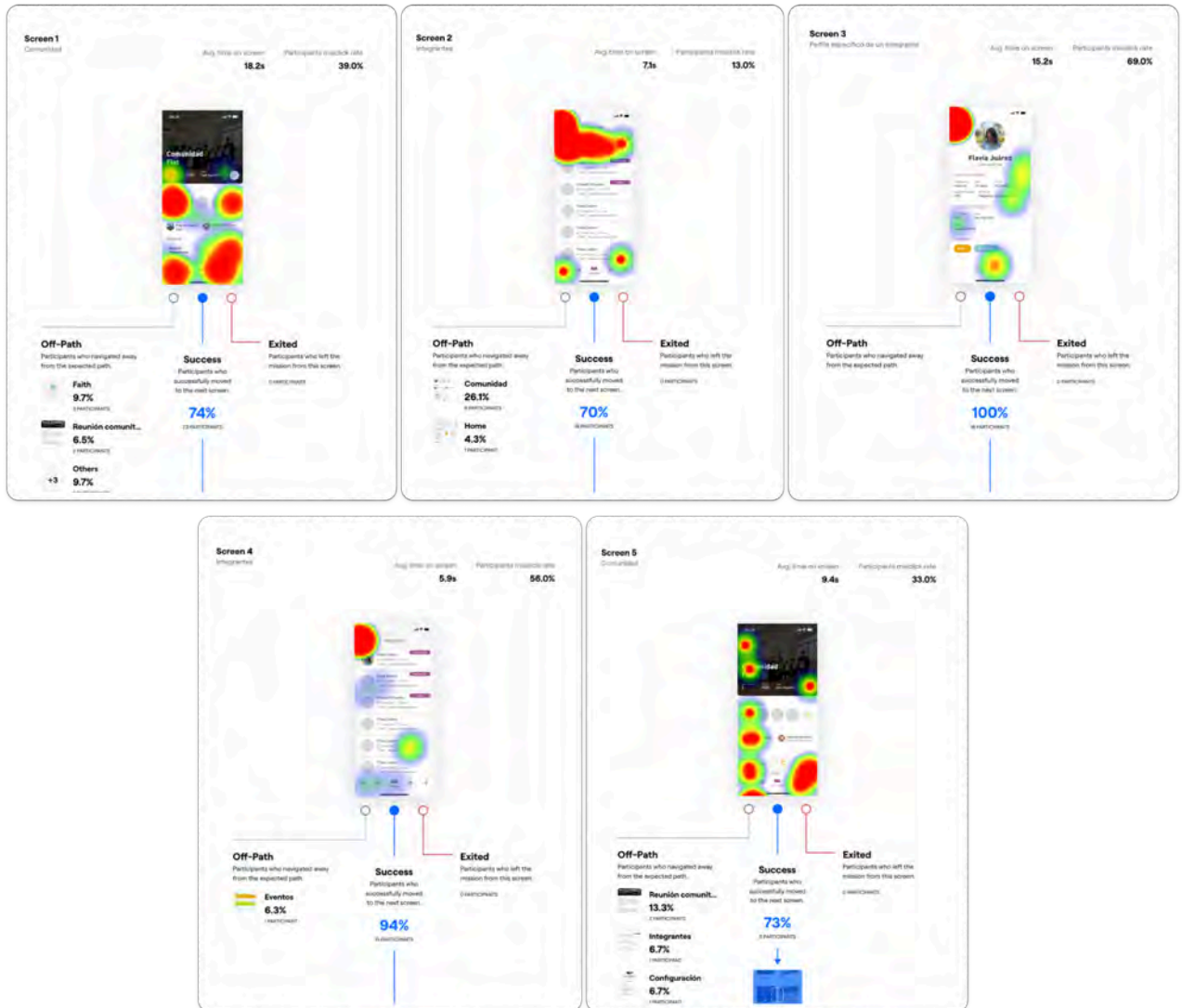
- **Los caminos de la misión:** Análisis sobre números de personas que terminaron cada pantalla.



- **Desglose de usabilidad:** Analiza el rendimiento de cada pantalla con estadísticas de usabilidad.
  - 11 seg es el tiempo medio de permanencia frente a las pantallas en esta misión.
  - 42% es la tasa promedio en todas las pantallas de usuarios que hicieron clic mal.



- **Análisis de ruta óptima:** Analiza la ruta óptima de navegación, rebote y usabilidad para cada pantalla.



#### 4.4. Tercera misión

##### Objetivo

Análisis de navegación de flujo de sección de Faith

##### Indicaciones

Realiza las siguientes actividades:

- Ingresa y realiza el tutorial
- Interactúa en la pantalla para ver los "Modos" que el dispositivo ofrece.

## Resultados

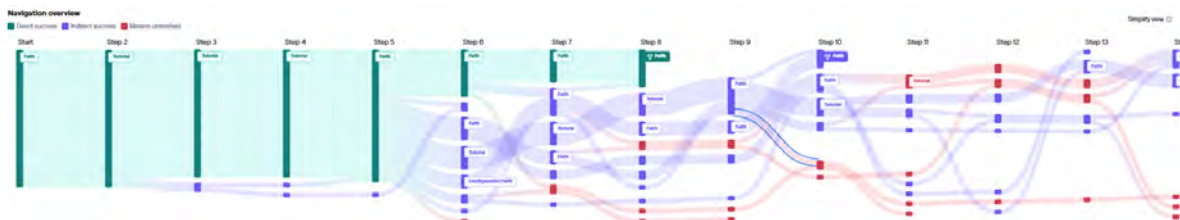
Duración media: 86,5 s

Tasa de éxito: 65,5%

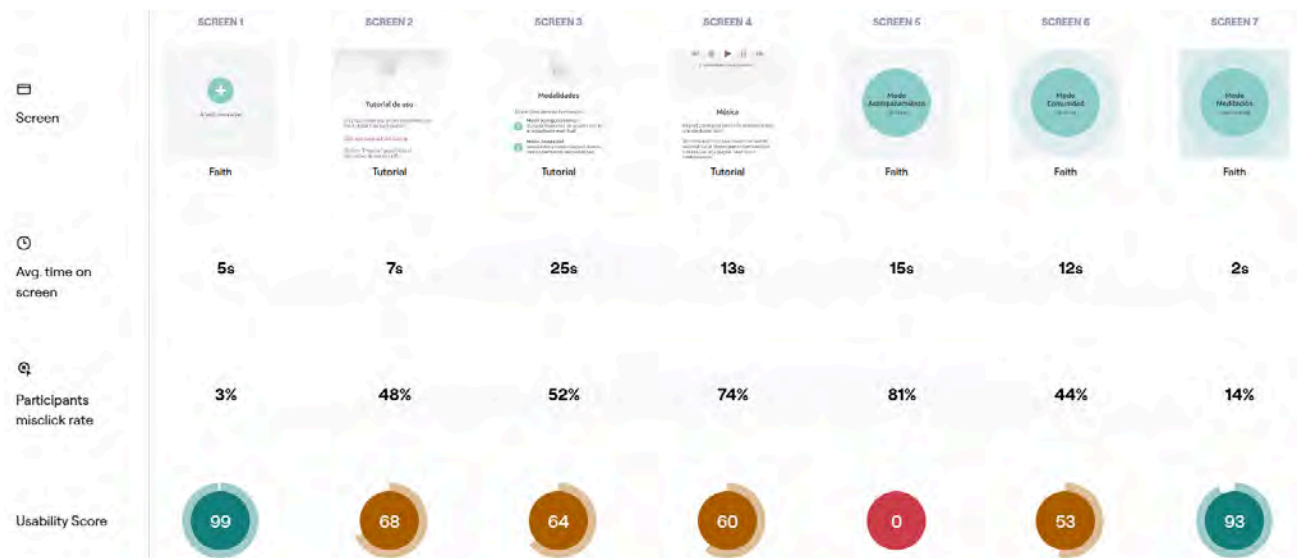
Dejaron: 34,5%

Tasa de click erróneo: 64,8 %

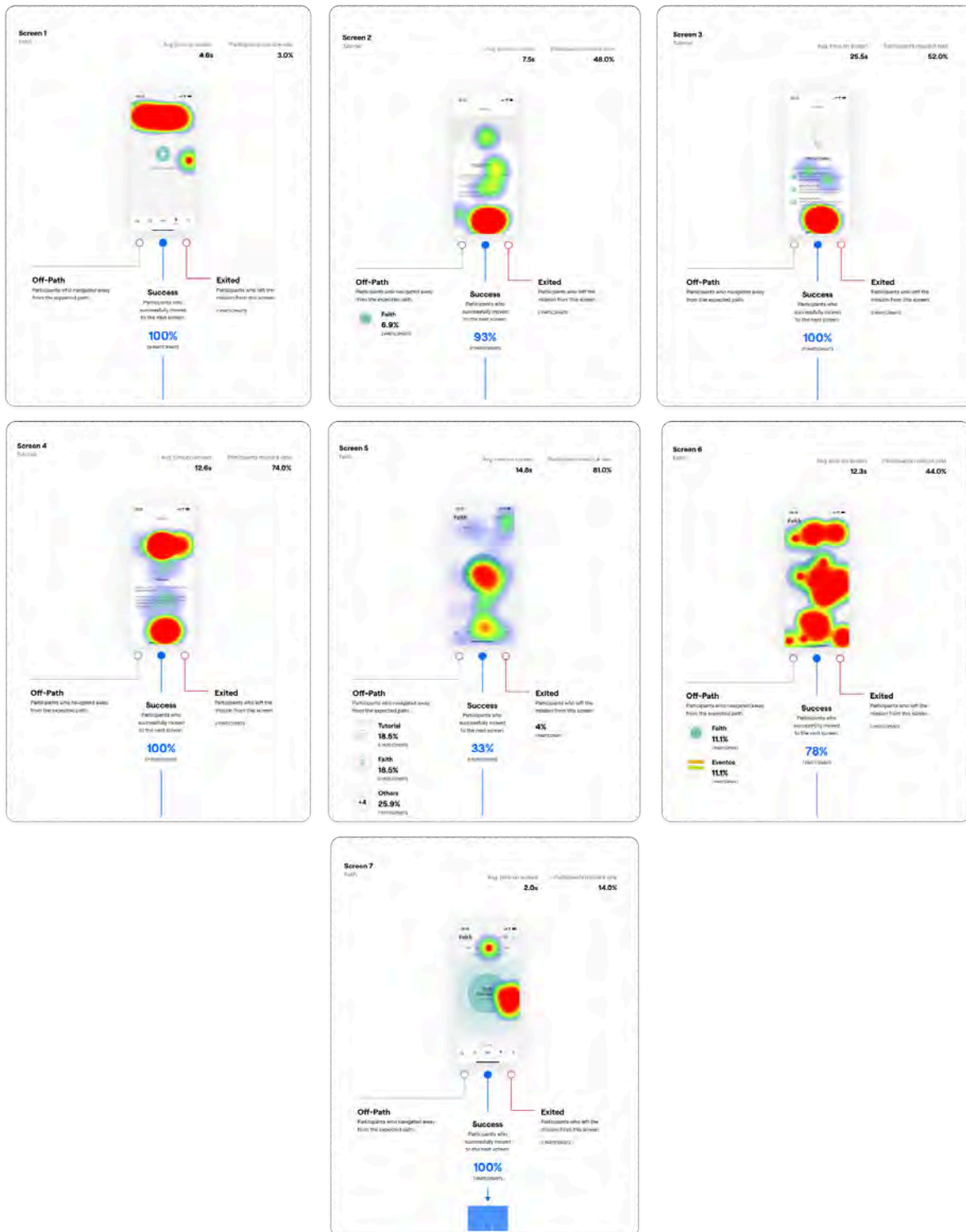
- **Los caminos de la misión:** Análisis sobre números de personas que terminaron cada pantalla.



- **Desglose de usabilidad:** Analiza el rendimiento de cada pantalla con estadísticas de usabilidad.
  - 11,2 seg es el tiempo medio de permanencia frente a las pantallas en esta misión.
  - 45,1% es la tasa promedio en todas las pantallas de usuarios que hicieron clic mal.



- **Análisis de ruta óptima:** Analiza la ruta óptima de navegación, rebote y usabilidad para cada pantalla.



## 4.5. Cuarta misión

### Objetivo

Análisis de flujo y tiempo de experiencia en la sección de servicio de acompañamiento espiritual.

### Indicaciones

En este caso, tú vas a solicitar el servicio para eso tendrás que realizar los siguientes pasos:

1. Empieza el cuestionario
2. Chequea los temas del cuestionario ( **NO está habilitado** el seleccionar / editar así que **solo dale siguiente** )
3. Cuando llegues al **6/6** del cuestionario **selecciona al fraile Gustavo** y da click en **Solicitar acompañamiento espiritual**
4. Una vez realizada la vinculación da click en empezar y listo

### Resultados

Duración media: 89,5 s

Tasa de éxito: 82,1%

Dejaron: 17,9%

Tasa de click erróneo: 62,9 %

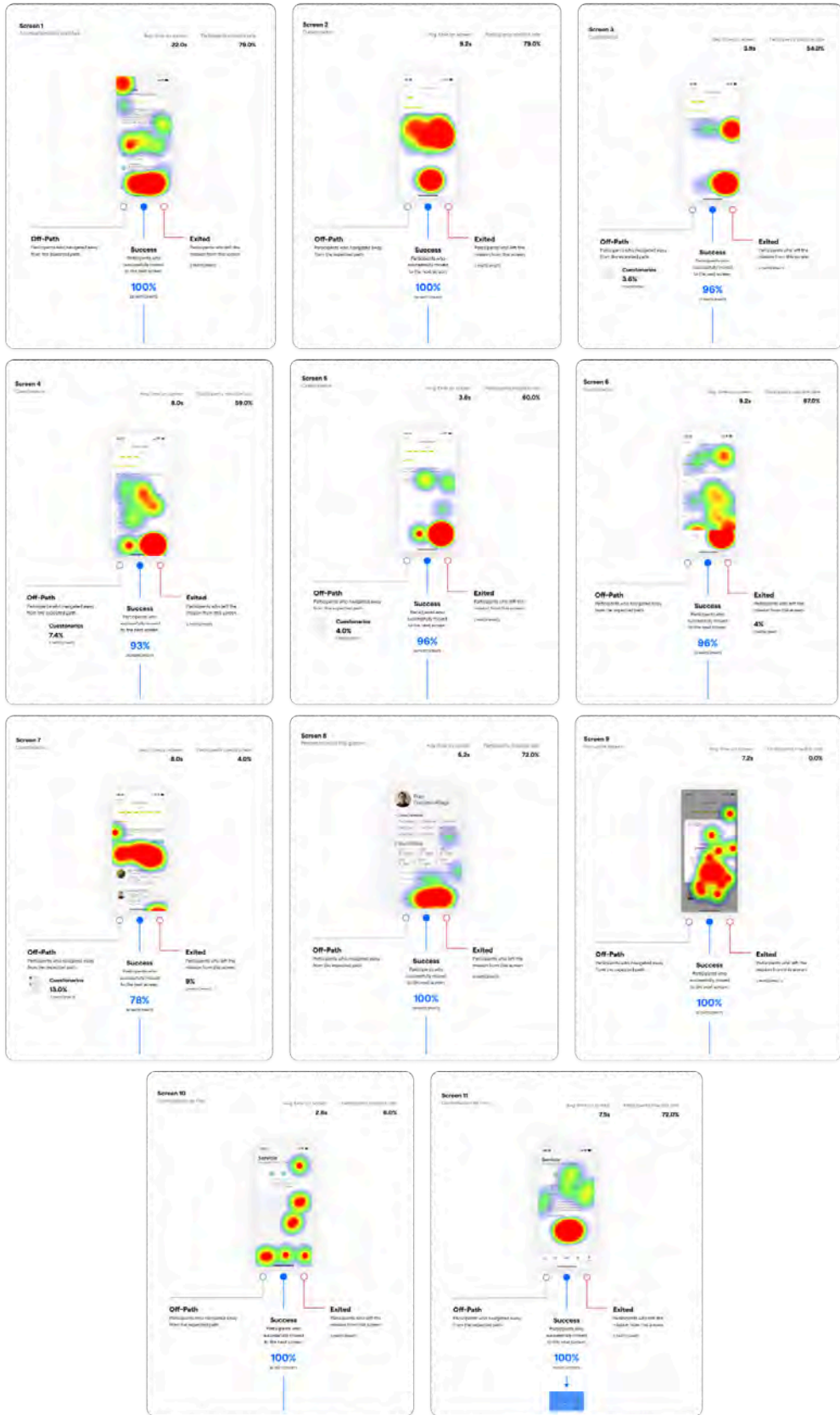
- **Los caminos de la misión:** Análisis sobre números de personas que terminaron cada pantalla.



- **Desglose de usabilidad:** Analiza el rendimiento de cada pantalla con estadísticas de usabilidad.
  - 7,8 seg es el tiempo medio de permanencia frente a las pantallas en esta misión.
  - 50,1% es la tasa promedio en todas las pantallas de usuarios que hicieron clic mal.



- **Análisis de ruta óptima:** Analiza la ruta óptima de navegación, rebote y usabilidad para cada pantalla.



## 4.6. Segunda pregunta

### Objetivo

Conocer la opinión del flujo y experiencia de registrar un servicio,

### Indicaciones

1. ¿Qué opinas de la sección Servicio de acompañamiento espiritual?
2. ¿Qué opinas de la información solicitada en el cuestionario?
3. ¿Es demasiada información, necesaria o poca? ¿Agregarías o eliminarías algo?

### Resultados

- Participant 304649668: Esta la información necesaria
- Participant 302151027 Todo claro
- Participant 302099436 No me aparecio darle siguiente en el 5 y 6
- Participant 302034862 Información necesaria
- Participant 301289128 Súper genial
- Participant 301903232 Me gustó mucho, interactivo y práctico.
- Participant 301769865 Increíble, hacer match desde el inicio
- Participant 301682352 Esta útil, me gusta
- Participant 301654408 Me parece que la información que piden es necesaria para que el padre tenga una idea de cómo es el perfil de la persona a quien va a dirigir. Y me gusta mucho que puedes ver la disponibilidad con esa tablita
- Participant 301399857 Me parece que el cuestionario cuenta con la cantidad de opciones precisas para poder describir lo que uno necesita. Buena idea el tener una casilla para escribir en los temas de interés ya que pueden haber muchos temas nuevos que no se ingresen al app seguido o que sean más nicho. El mostrar tu disponibilidad de manera gráfica es excelente.
- Participant 301357942 Pues (en mi opinion nomas) tal vez seria mejor evitar usar extrovertido/introvertido y emocional/racional entre las opciones porque no funcionan realmente bien para describir a uno.
- Participant 301325847 me parece que esta bien
- Participant 301271089 Para cuando salga el app, que sea amigable el cuadro del horario para que sea fácil de seleccionar

- Participant 301250311 bastante sencilla, facil y practica. tiene lo necesario. se ve bien !
- Participant 282318939 Está bien, aunque no funcionaba el pasar para el siguiente "Modo"
- Participant 281027995 Buena
- Participant 281028005 Excelente
- Participant 281027997 La necesaria, super buena
- Participant 281026257 Fue la más fácil
- Participant 281017633 me parece un cuestionario completo, informacion necesaria para poder tener una idea de cómo llevar el acompañamiento
- Participant 276199251 Es la justa y necesaria
- Participant 275748567 Un poca de información pero esta bien porque dieron instrucciones especificas
- Participant 274598648 Slento que es facil de entender pero reduciría el numero de secciones para llegar mas rapido al acompañamiento espiritual
- Participant 229522621 Me parece que es la información necesaria ya que brinda un perfil de la persona que solicita el acompañamiento y también el proceso para pedirlo es bastante práctico y claro.
- Participant 227971166 Me parece una buena idea, pero tal vez deberían haber más adjetivos sobre el perfil de personalidad al inicio.
- Participant 227315743 Súper intuitivo, claro y ordenado. Me gustó porque ahorraría mucho tiempo y ayudaría a documentar las sesiones o el registro de las sesiones que se tendría con el asesor.
- Participant 227188557 Opino que la información solicitada en el cuestionario es adecuada para el contexto de la actualidad. No consideraría que sea demasiada información. En cualquier caso, trataría de mejorar las opciones de características disponibles en el primer apartado del cuestionario.
- Participant 227117940 Amoooo que se toma en cuenta la compatibilidad
- Participant 226794069 Me parece que está súper bien, me gustó la parte de disponibilidad

#### **4.7. Tercera pregunta**

Mediante preguntas abiertas descubrir sus opiniones generales

## Indicaciones

¡Gracias por llegar hasta acá! Por último podrías ayudarme respondiendo las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es tu opinión sobre el diseño? Si fuera una persona y le dieras 3 adjetivos ¿Cómo lo describirías?
2. ¿Crees que es intuitivo y fácil de usar?
3. ¿Usarías el app como medio para conectarte con tu comunidad?

¡Eso es todo!

## Resultados

- Participant 302151027 Claro, user-friendly, comodo. El tema de los modos de uso tal vez no me quedaba claro cómo cambiarlos, pero lo demás me resulta super bueno.
- Participant 302099436 La interfaz es amigable, tiene un lindo diseño. 3 adjetivos: practico, amigable y entretenido. Sí, es muy facil de usar De todas formas lo usaria!
- Participant 302034862 Si usaría la app El diseño es amigable Ordenado Me gustaría poder personalizar el perfil con color
- Participant 301289128 Súper Genial e increíble y creativo! Me gusta un monton'
- Participant 301903232 Simple, moderno, práctico. Si es intuitivo y fácil de usar. Totalmente, me parece que la app beneficiaria muchísimo a mantener la organización y contacto directo con los hermanos. Sería una herramienta útil.
- Participant 301769865 Simple, interactivo, eficaz
- Participant 301682352 Útil, sencillo y solucionador. Si es intuitivo, solo la parte de modos no la entendí bien. La usaría de todas maneras.
- Participant 301654408 Me parece dinámico, me gusta. Super intuitivo. Claro que si usaría la app para conectarme con mi comunidad. Así como tiktok es mi momento de ocio, este sería mi espacio exclusivo para conectarme con mi comunidad
- Participant 301399857 El diseño me gustó mucho. Me hizo recordar a diseños minimalistas que pueden tener otras aplicaciones y lo he sentido muy intuitivo. Las tres palabras serían: creativa, intuitiva y minimalista. No lei la segunda pregunta

pero con mi anterior respuesta confirmo que es intuitiva y fácil de usar. Si tuviera la oportunidad, usaría esta aplicación sin dudarlo.

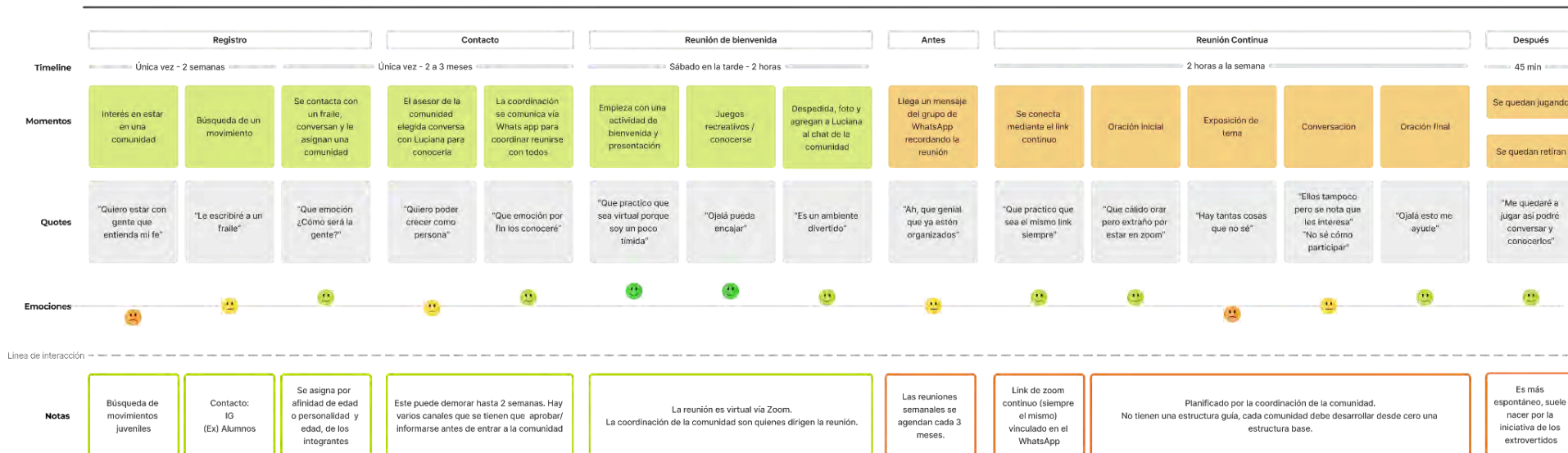
- Participant 301357942 Amigoso, intuitivo y completo.
- Participant 301325847 divertida, colorida algunas partes si son intuitivas, pero creo que algunas se puede mejorar, mm para comunicarme no, creo que para eso whats app si esta bien, pero es bueno para tener la informacion de la comunidad, creo que podria añadir domicilio, por si en algun momento quieren regalarle algo
- Participant 301271089 Si fue intuitivo y si la usaría en Communio
- Participant 301250311 amigable, practica y rapida. Si, me resulto muy facil de usar. claro que si, es una buena herramienta para conectar con mi fe y comunidad. Gracias, espero que pronto este disponible !
- Participant 301250311 Adjetivos: ameno, amigable y buen diseño. Creo que sí es intuitivo. Lo usaría
- Participant 282318939 Si me encanta es súper práctica
- Participant 281027995 Muy buena
- Participant 281028005 Gracias
- Participant 281027997 facil de usar, emocionado por ya usarlo
- Participant 281017633 Da vibras de una app para jóvenes. Es intuitiva y fácil de usar. Sí usaría la app para conectarme con la comunidad, pero si es solo para chatear creo que priorizaría Whatsapp.
- Participant 276199251 Usaría la app para conectarme con la comunidad y me encanta que puedas reservar a un fraile
- Participant 275748567 elegante, práctico y amigable, como una persona dispuesta a escucharte y ayudarte si, es facil de usar si usaría la app si la usaria como medio para conectar a la comunidad
- Participant 274598648 El diseño me gusta bastante, creo que se transmite de manera muy ordenada la información y eso ayuda a entender rápidamente la aplicación. 3 adjetivos: Sobrio, empático y amable. Sí, me parece intuitivo y fácil de utilizar, y me encantaría usar esta aplicación para conectarme con mi comunidad.
- Participant 229522621 Sí claro, si se ajustan ciertas cosas sería una excelente opción para conectarse con las comunidades, asesores espirituales y eventos de Communio, y como recomendación recuerda que siempre lo simple y sencillo de usar es lo que hará que esta app sea atractiva y útil, a veces es hacer más con menos

- Participant 227971166 El diseño está impecable, lindo, claro, transmite un mensaje. Mis 3 palabras para describirlo serían: ordenado, claro, e iglesia. Sí usaría el app como medio para conectarme con mi comunidad, especialmente porque a veces estamos muy ocupados y se nos dificulta reunirnos y otros hermanos emigraron. Es súper intuitiva y fácil de usar.
- Participant 227315743 Opino que el diseño es lo esperado de un aplicativo actual y presenta buen orden visual. Los colores también van acorde con la temática de la aplicación. Lo describiría en 3 adjetivos como: Limpio Amistoso Estetico Considero que la aplicacion es intuitiva a primera vista y fácil de usar debido al adecuado posicionamiento de las opciones presentadas en pantalla, tal vez se podría considerar añadir texto descriptivo junto al icono de cada apartado del menú inferior. Sí usaría esta app como medio para conectar con mi comunidad, si es que no se presentase la oportunidad de estar ahí presencialmente.
- Participant 227188557 Bien organizada, fácil de usar y tiene varias secciones útiles para los hermanos
- Participant 227117940 El diseño es bastante bonito, sencillo, intuitivo, no te cansas y eso es bueno considerando que es una aplicación para meditar, orar, etc. Sí, es fácil de usar y es bastante intuitivo. Es una forma moderna de conectarte con tu comunidad que estaría dispuesta a probar.

## Anexo 5: Journey map: Proceso de ingreso de un integrante nuevo

### MOVIMIENTO JUVENIL CATÓLICO

Proceso para unirse a una comunidad: Journey map de un integrante nuevo



# Anexo 6: Book para la comunidad

## Guía de estrategia para el coordinador



## 2 Desarrollo estratégico

### Planifica el desarrollo de los objetivos anuales

Se sugiere comenzar con la antigua coordinación\*, sobre:

- ✓ Determinación del sistema de la coordinación.
- ✓ Tipos de coordinación: coordinador, y coordinador, responsable de cada uno de los resultados.
- ✓ Proyección y acciones.
- ✓ Responsabilidades sobre la comunidad.

\*Es la primera vez de la comunidad con este paso.

Una vez analizada la situación del año anterior, contemplan si se desea seguir con el mismo enfoque en cuanto a temas a tocar o reevaluar lo anterior. Para esto, pueden realizar una encuesta sobre qué temas desean aprender, conversar o debatir. Siempre velando que tenga un matiz en la unión fraterna. Para concluir la primera parte se debe trazar los objetivos a corto (3 meses), mediano (7-12 meses) y largo (11-12 meses).

Una vez desconfiada, se recomienda trazar un esquema para dar seguimiento:



04

A continuación, desarrollarán un calendario donde especifiquen lo siguiente:

Mes	Fecha	Agenda	Encargado	Tema	Hora
-----	-------	--------	-----------	------	------

Ejemplo:

Mes	Fecha	Agenda	Encargado	Tema	Hora
Sep	02/09/21	Oración inicial	Roberto	MC2 (8-10)	8:30 - 9:00
		Actividad	Claydia	Actividad para sanar a la familia	8:00 - 9:42
		Comparte	Milagros	Hermones bautizados	9:45 - 9:55
		Oración final	JAC		9:55 - 9:50

### NOTA

Recuerden que los archivos creados, deben guardarse en el app de Cuenta Comigó para que todos tengan acceso.

05

## 3 Actividades para la comunidad

Como parte del carisma comunitario para poder realizar reuniones interactivas donde se pueda mantener un espacio de fe, aprendizaje y conocer a la comunidad, se plantean diversas actividades para adaptarlas según sus necesidades.



Siempre incentivamos la creación y divulgación de nuevas propuestas así que escribanos de actividades@guaracoma.com para publicar tu idea en la siguiente edición.

06

## 3 Un hermano necesita apoyo

Es algo común dentro de las comunidades que no todos asistan a las reuniones. Sin embargo, uno debe de estar pendiente de actitudes, patrones o conductas que nos indiquen que alguien está pasando por un momento difícil. Como coordinación deben tener la capacidad de empatizar y tratar de apoyarlas, pero recuerden que son sus hermanos de comunidad y no psicólogos, si ven que la situación es más complicada por favor es mejor tener apoyo profesional.

Situaciones frecuentes:



Posible solución: Conversar con la comunidad para saber si alguien sabe el porque de su comportamiento y asignar al amigo más cercano de la comunidad (con que el que haya más vínculo) a conversar sobre cómo va su vida (indirectamente conversar la reacción de su insistencia - si es que hay).

### NOTA

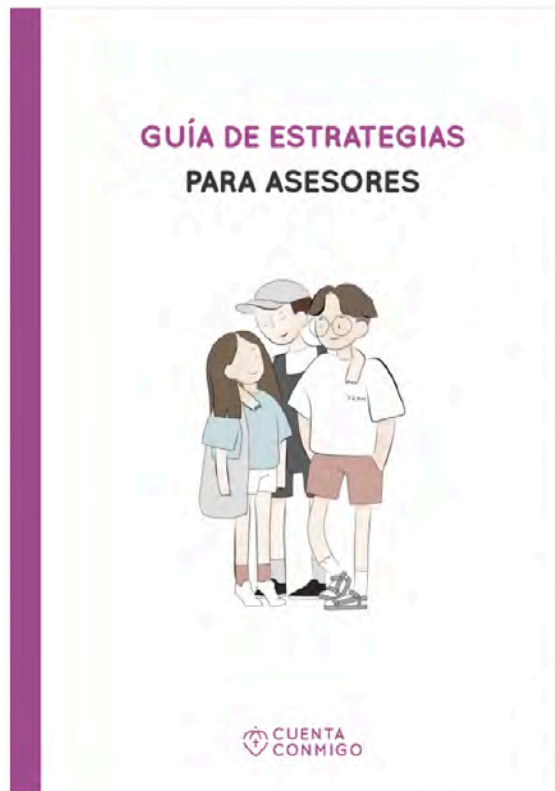
No es que la asistencia será obligatoria, pero cuando uno deja de asistir a sus actividades semanales o cambio su actitud con la comunidad, puede tener un background.

07

## Guía de estrategia para el buddy



## Anexo 7: Book para el asesor



## 2 Desarrollo estratégico

### Previa al desarrollo de los objetivos anuales

Se sugiere conversar con la amiga coordinadora, sobre:

- Organización y estructura de la comunidad
- Formas de comunicación, reuniones y canales de comunicación, adaptados al territorio
- Presencia periódica de:
- Capacidades para la comunidad
- Recursos de la comunidad (emergentes) individualmente

\*Si es la primera vez de la comunidad omitir este paso.

Una vez analizada la situación del año anterior, contemplar si se desea seguir con el mismo enfoque en cuanto a temas a tocar o revisar la orientación. Para esta, pueden realizar una encuesta sobre qué temas desean aprender, conversar o debatir. Siempre teniendo que tenga un matiz en la unión fraterna, para concluir la primera parte se debe listar los objetivos a corto (3 meses), mediano (7-12 meses) y largo (11 - 12 meses)

Una vez desarrollada, se recomienda traer un esquema para dar seguimiento:



04

En paralelo, para conocer un poco a la comunidad y que ellos se conozcan pueden completar el cuestionario 16 personalidades. Así también logras comprender los diferentes tipos de aprendizajes y sus formas de motivarse.

[Click aquí, Test 16 personalidades](#)

Por último, es importante que puedas reunirte con cada integrante y lograr conocerlos como personas; además de crear vínculos que permitan mostrarte como una persona en la que pueden confiar.

### NOTA

Recuerda que los archivos creados deben guardarse en el app de Cuenta Conmigo para que todos tengan acceso.

05

## 3 Actividades para la comunidad

Como parte del carisma comunitario para poder realizar reuniones interactivas donde se pueda mantener un espacio de fe, aprendizaje y conocer a la comunidad, se plantean diversas actividades para adaptarlos según sus necesidades.



Siempre incentivamos la creación y divulgación de nuevos proyectos así que escribenos al: [comunidad@seguiracomigo.com](mailto:comunidad@seguiracomigo.com) para publicar tu idea en la siguiente edición.

06

## 3 Un hermano necesita apoyo

Es algo común dentro de las comunidades que no todos asistan a las reuniones. Sin embargo, uno debe de estar pendiente de actitudes, patrones o conductas que nos indiquen que alguien está pasando por un momento difícil. Como asesor debes estar en la capacidad de empatizar y tratar de apoyarlo, pero recuerda que eres asesor y no psicólogo; si ves que la situación es más complicada por favor es mejor tener apoyo profesional.

### Situaciones frecuentes:



Posible solución: Asignar a un integrante de la comunidad, de recomendación el más cercano a él para que pueda conversar. Si no cambia nada, entras el asesor como mediador, para poder conversar sobre lo que está pasando. Es importante tener un seguimiento de los hermanos porque es importante por su bienestar mental y físico sentirse acompañado. Sería bueno incentivar a la comunidad a invitar a esa persona a salir, y acompañarlo sin presionarlo y de esa forma, lograr que confíe en su comunidad.

### NOTA

No es que la asistencia será obligatoria pero cuando uno deja de asistir a sus actividades semanales o cambia su actitud con la comunidad puede tener un background.

07

### 3 Ingresar un hermano nuevo

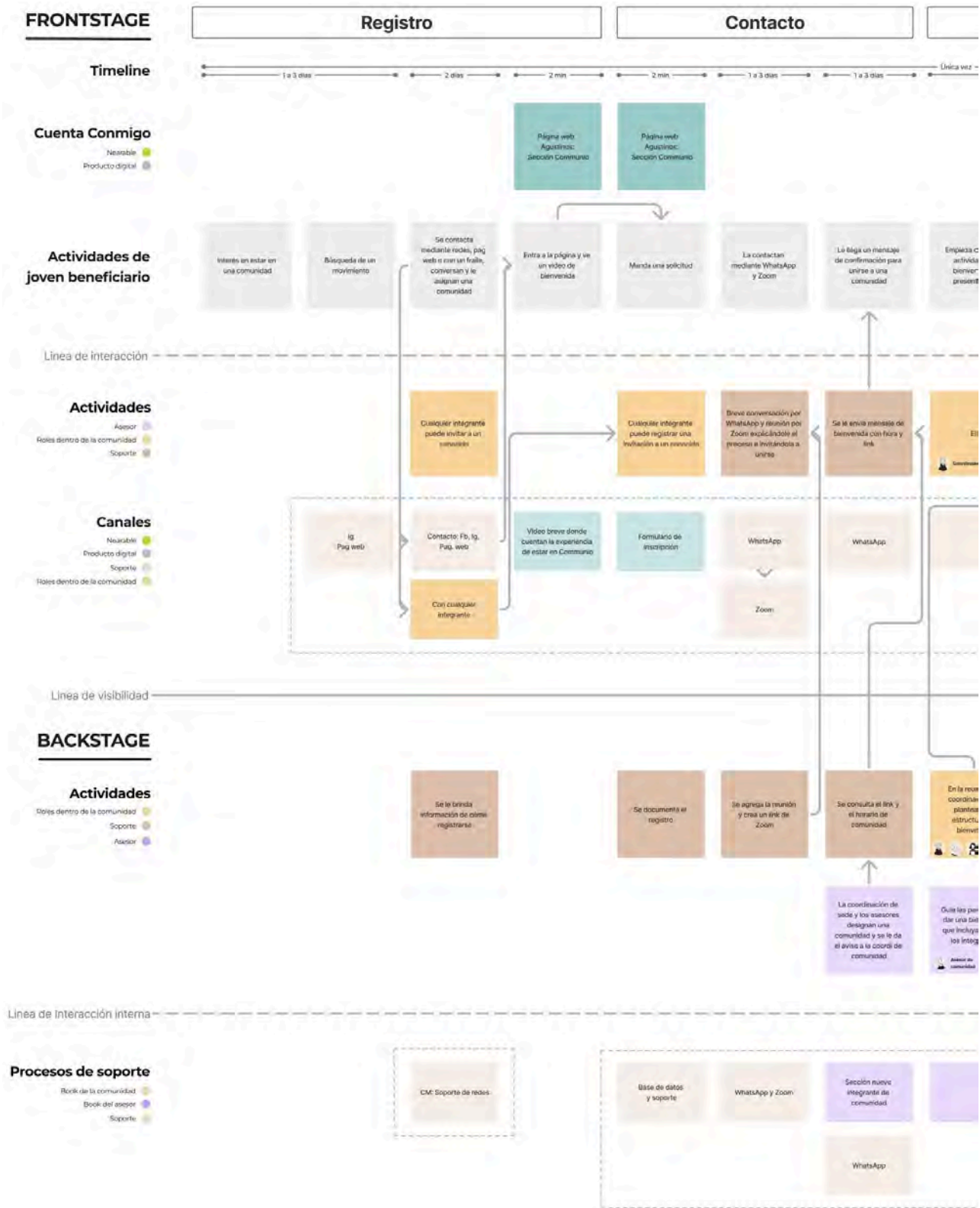
El asesor tiene la responsabilidad de conocer brevemente a la nueva persona, darle la bienvenida e identificar con quién de la comunidad podría compatibilizar para asignar como buddy. Te puedes apoyar del test de 16 personalidades.

Al buddy elegido es importante asignarle el rol en el aplicativo Cuenta Conmigo y brindarle la guía del buddy. En caso sienta que no se llevan tan bien o no tiene tiempo, es bueno tener un back-up para poder asignar, quizás dividir roles o dos personas sean buddies en caso necesiten apoyo.

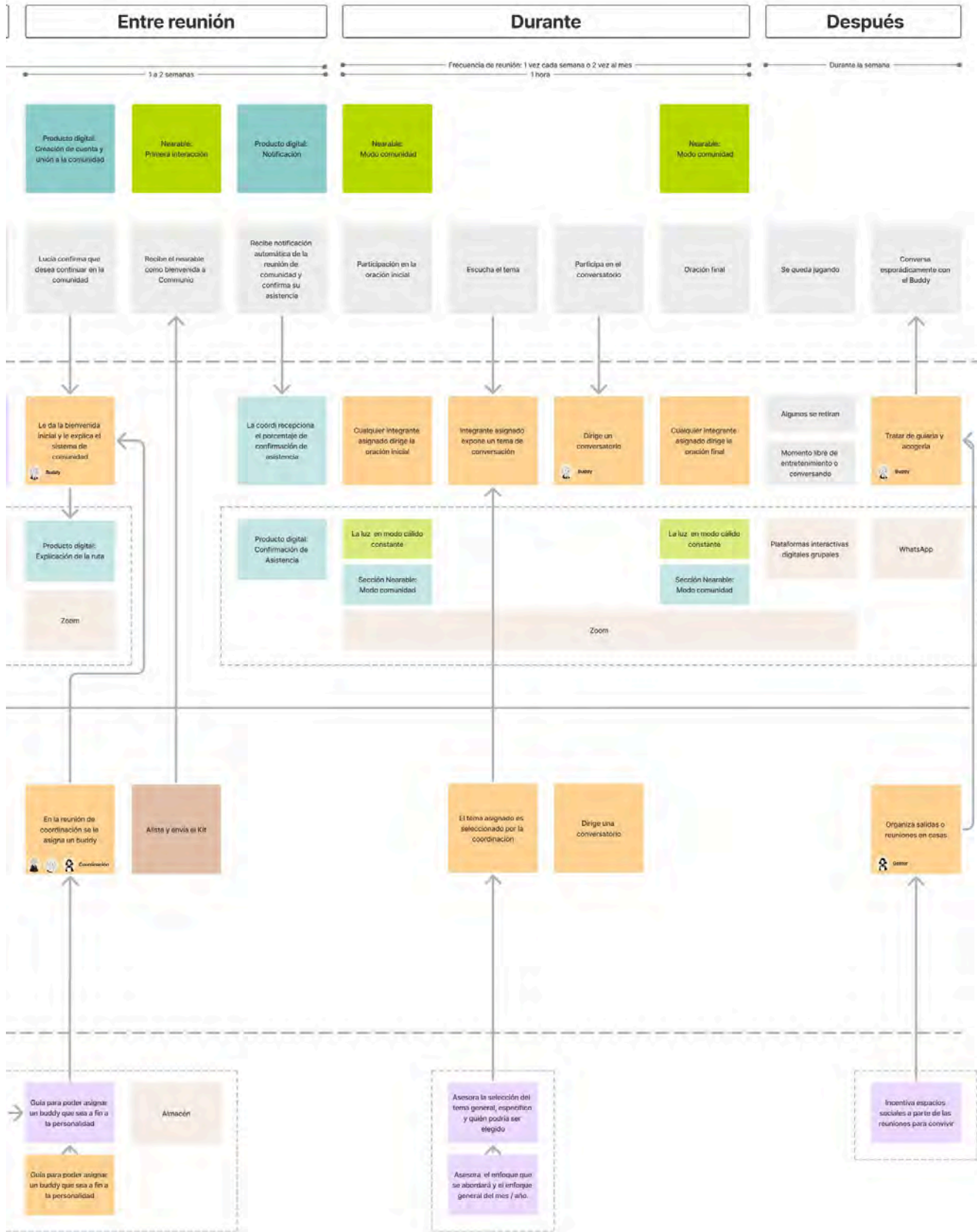
Por otro lado, también se notificar a la coordinación para que puedan realizar la bienvenida correspondiente.



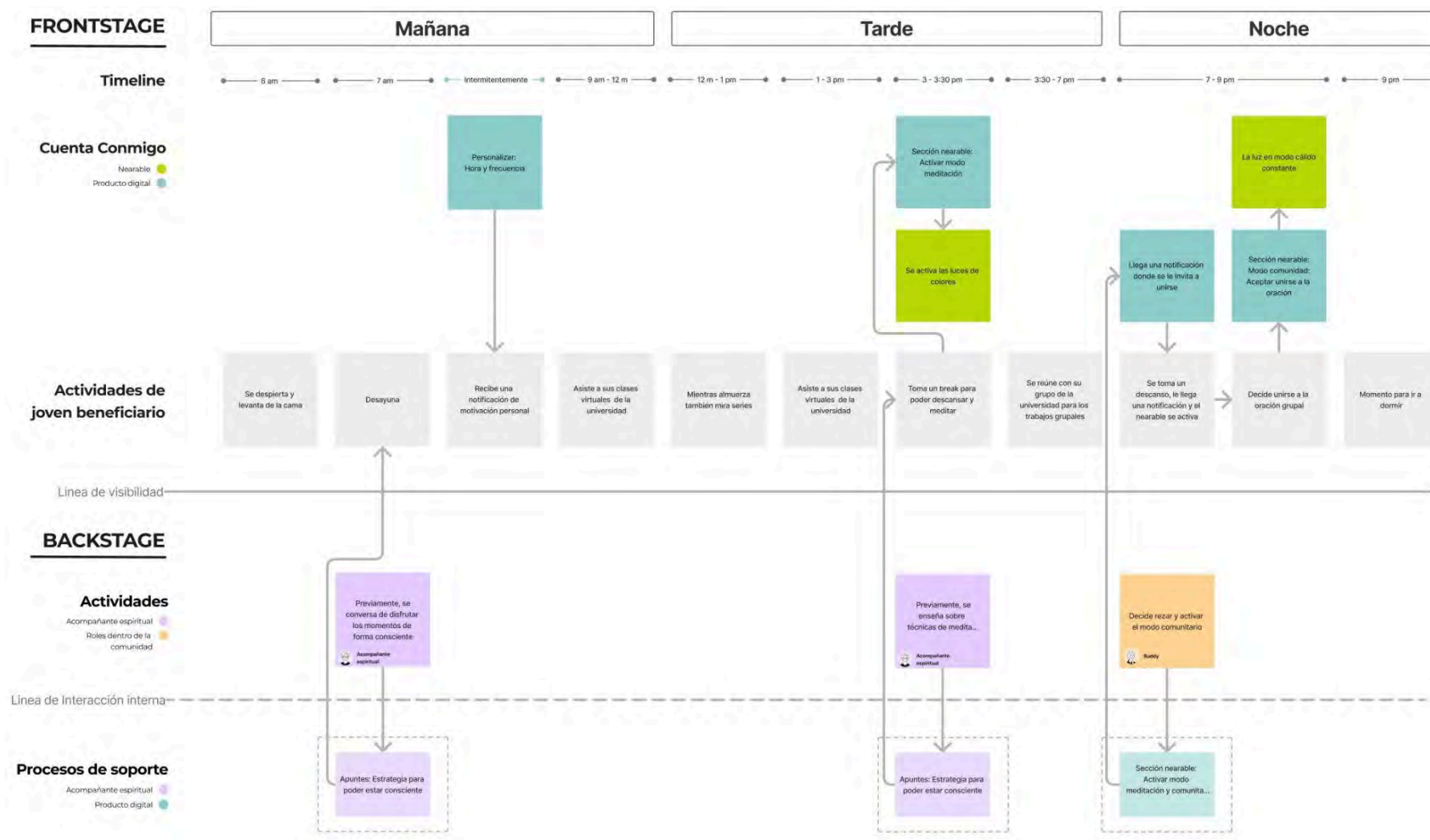
# Anexo 8: Service blueprint de la comunidad







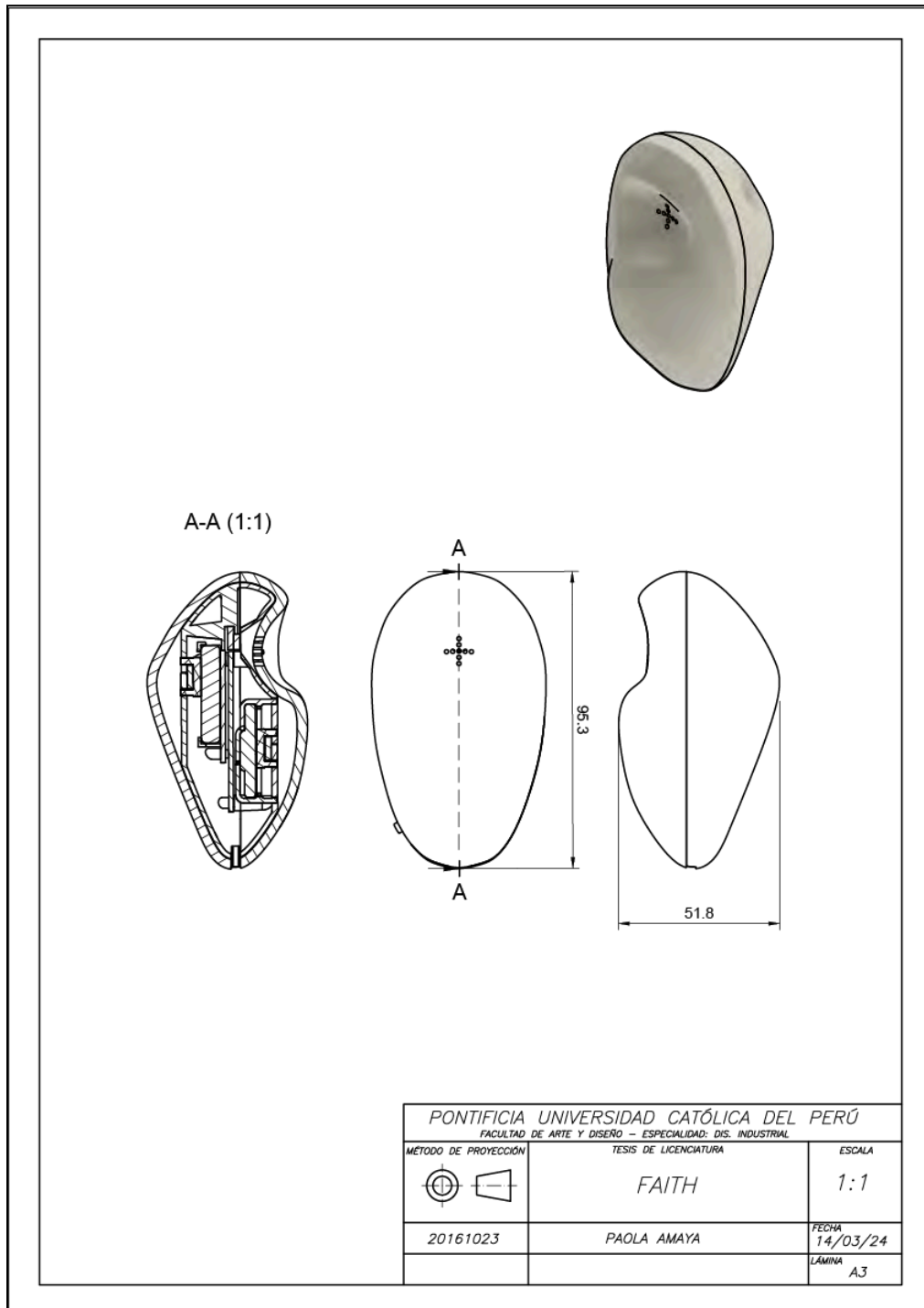
## Anexo 9: Service blueprint de la actividad diaria



## Anexo 10: Planos de Faith

Especificaciones técnicas de los componentes de Faith mediante planos: general, explosiva, sub ensamble y despiece.

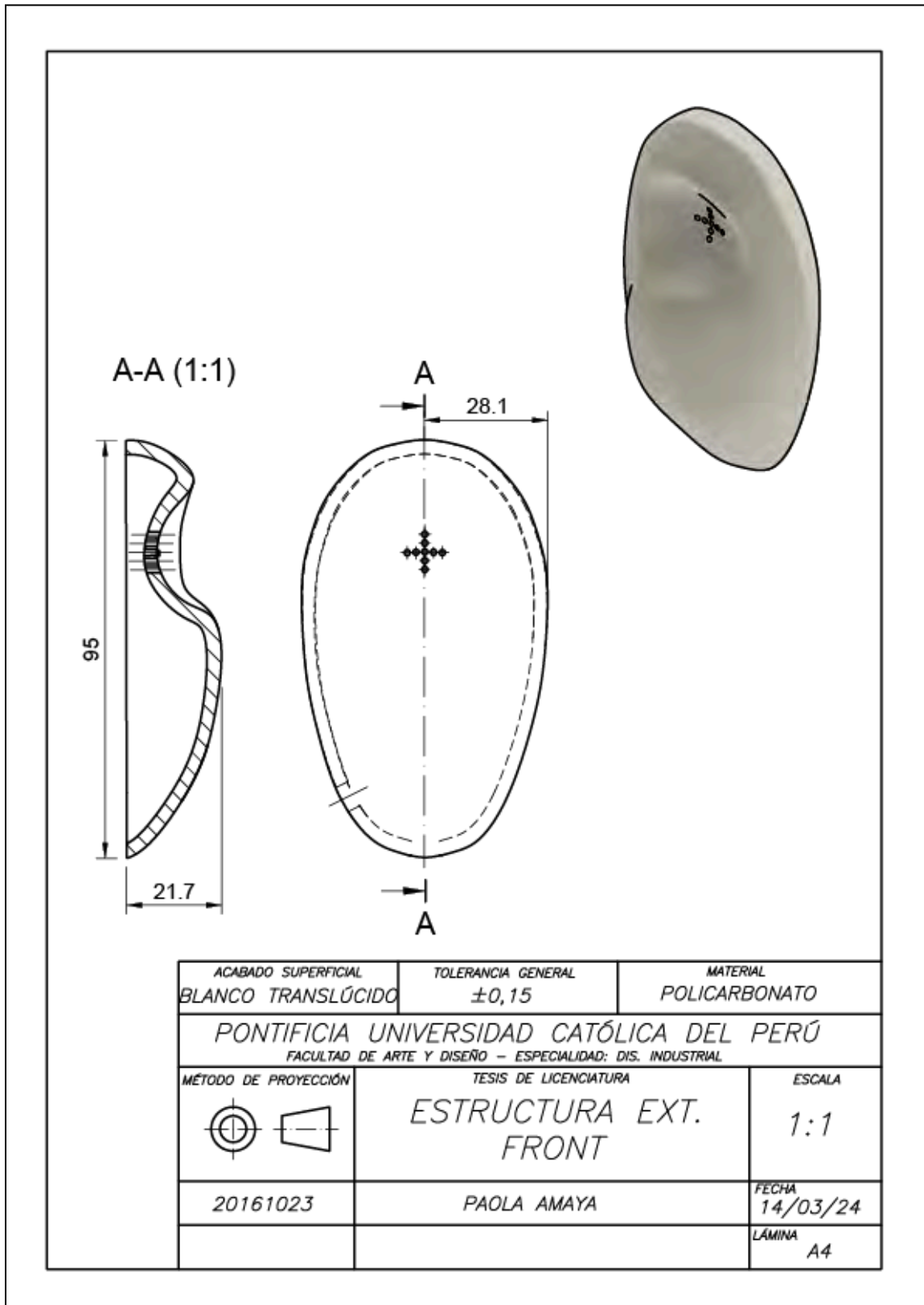
Plano de ensamble de Faith



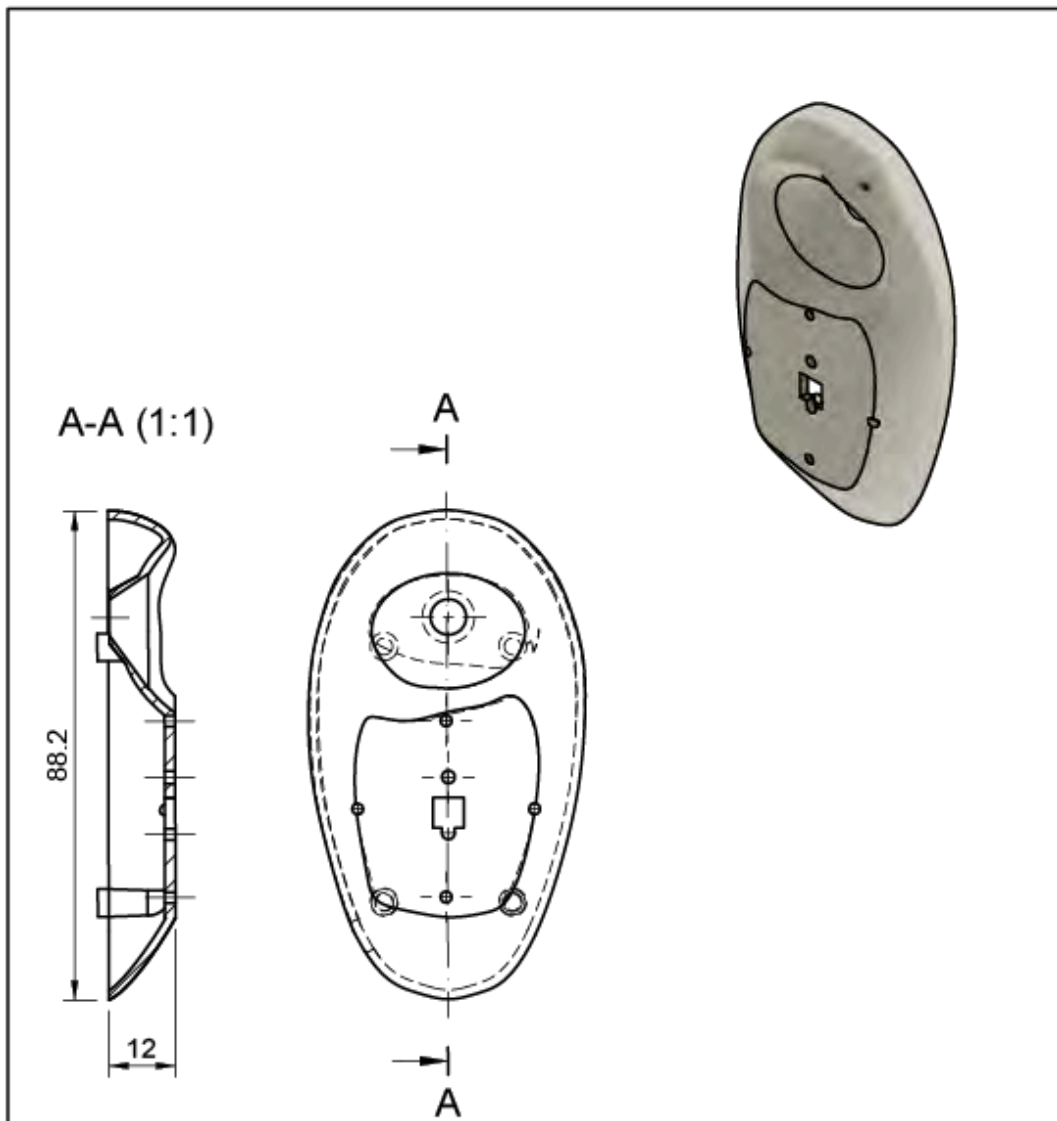
## Plano de explosiva de Faith

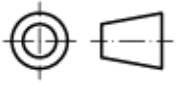
14	1	MINI ALTAVOZ		FERROMAGNETICO	80HM 1V 1W BR D30MM
13	1	SUBENSAMBLE SOPORTE PARLANTE		POLICARBONATO	BLANCO
12	1	PULSADOR		PLÁSTICO	2 PINES 6X6X5 MM
11	1	PLACA MADRE		FIBRA DE VIDRIO	28.5 X 51.5MM
10	2	SOPORTE DE PLACA		POLICARBONATO	BLANCO
9	1	PLACA MADRE		FIBRA DE VIDRIO	28.5 X 36MM
8	1	BATERÍA		LITIO	3.7V 450mAh RECARGABLE
7	3	LUZ LED		RGB	2.8MM
6	2	SOPORTE LUZ LED		POLICARBONATO	BLANCO
5	1	ESTRUCTURA EXT. BACK		POLICARBONATO	DE ALTO IMPACTO BLANCO TRANSLÚCIDO
4	1	ESTRUCTURA INT. BACK		POLICARBONATO	BLANCO
3	1	MICRO USB B		ACERO INOXIDABLE	CONECTOR HEMBRA
2	1	ESTRUCTURA INT. FRONT		POLICARBONATO	BLANCO
1	1	ESTRUCTURA EXT. FRONT		POLICARBONATO	DE ALTO IMPACTO BLANCO TRANSLÚCIDO
POS. CANT.		DESCRIPCIÓN	NORMA	MATERIAL	OBSERVACIONES
<b>PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ</b> FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO – ESPECIALIDAD: DIS. INDUSTRIAL					
MÉTODO DE PROYECCIÓN		TESIS DE LICENCIATURA		ESCALA	
		<b>ENSAMBLE</b>		<b>1:1</b>	
20161023		PAOLA AMAYA		FECHA 14/03/24	
				LÁMINA A3	

Plano de estructura exterior frontal de Faith

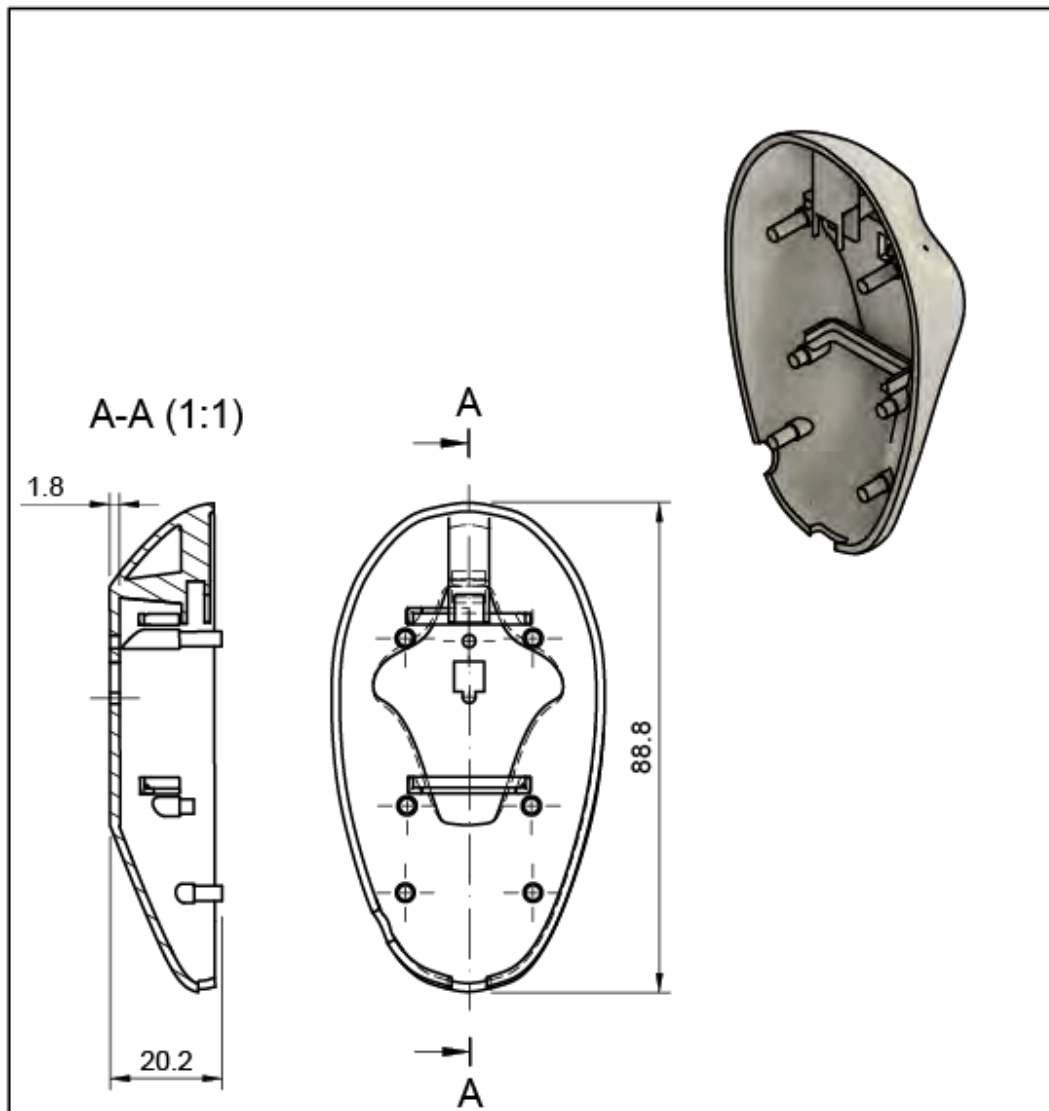


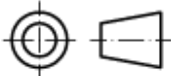
Plano de estructura interior frontal de Faith



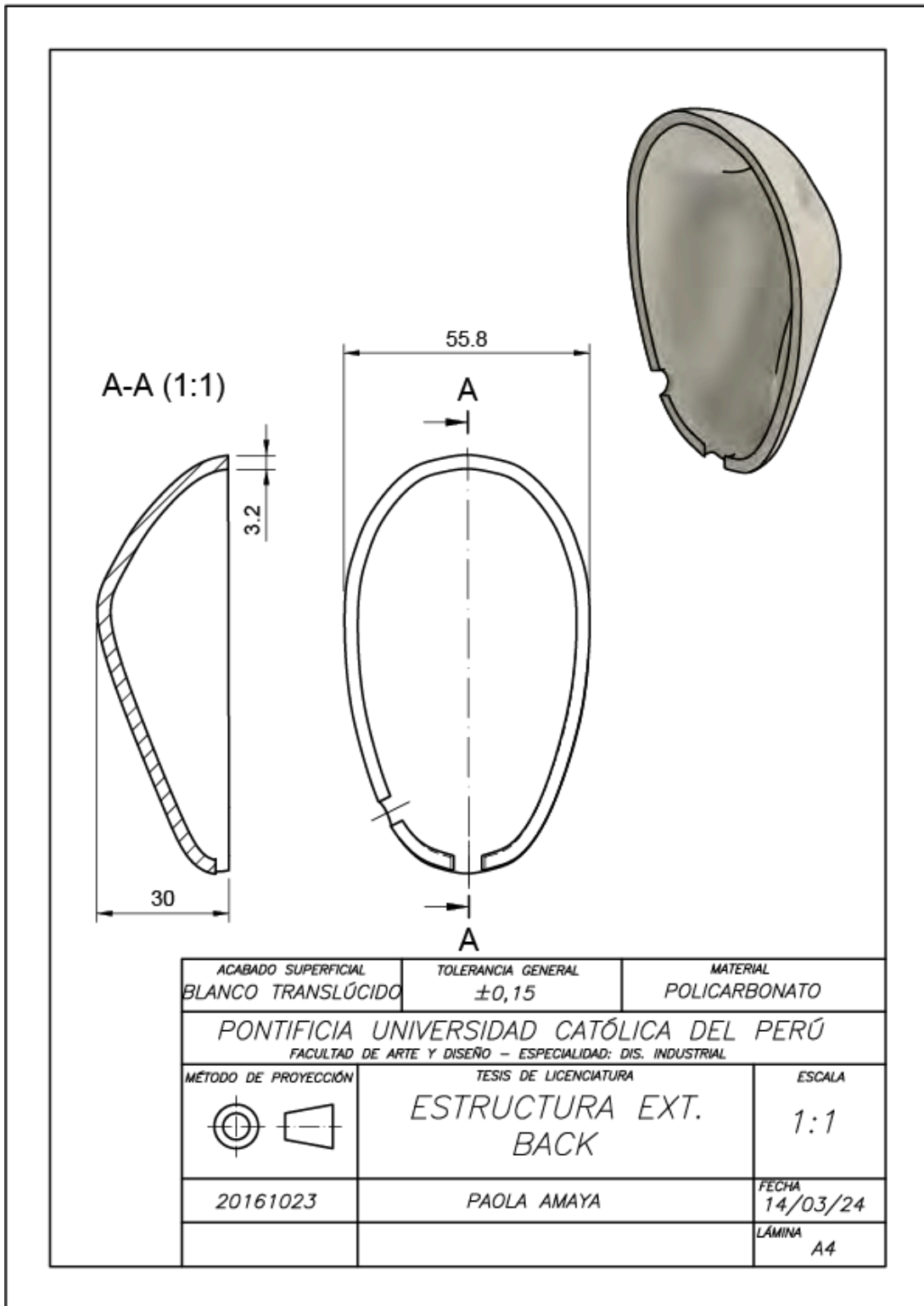
ACABADO SUPERFICIAL BLANCO	TOLERANCIA GENERAL $\pm 0,15$	MATERIAL POLICARBONATO
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO – ESPECIALIDAD: DIS. INDUSTRIAL		
MÉTODO DE PROYECCIÓN 	TESIS DE LICENCIATURA ESTRUCTURA INT. FRONT	ESCALA 1:1
20161023	PAOLA AMAYA	FECHA 14/03/24
		LÁMINA A4

Plano de estructura interior trasera de Faith

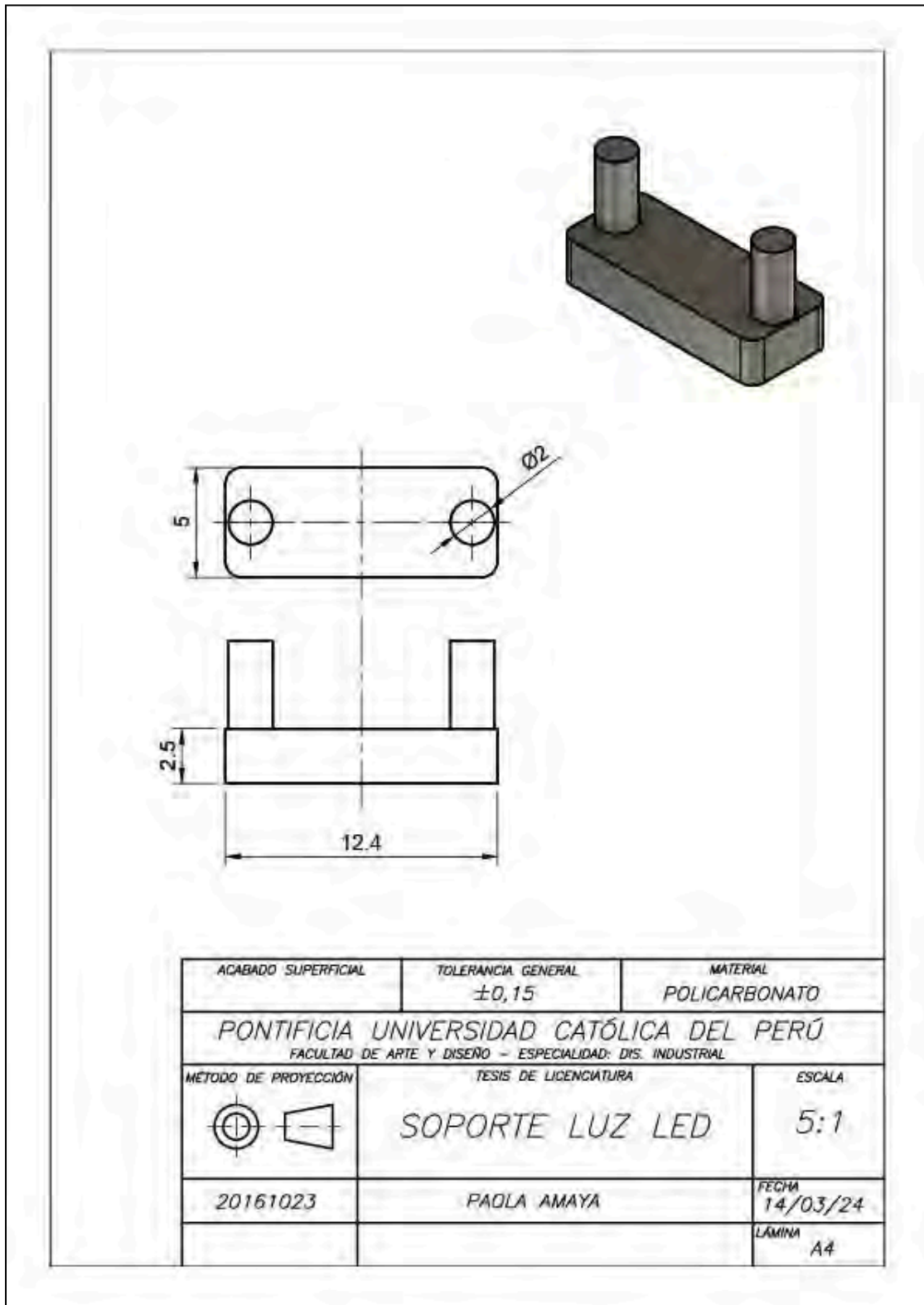


ACABADO SUPERFICIAL BLANCO	TOLERANCIA GENERAL $\pm 0,15$	MATERIAL POLICARBONATO
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO - ESPECIALIDAD: DIS. INDUSTRIAL		
MÉTODO DE PROYECCIÓN 	TESIS DE LICENCIATURA ESTRUCTURA INT. BACK	ESCALA 1:1
20161023	PAOLA AMAYA	FECHA 14/03/24
		LÁMINA A4

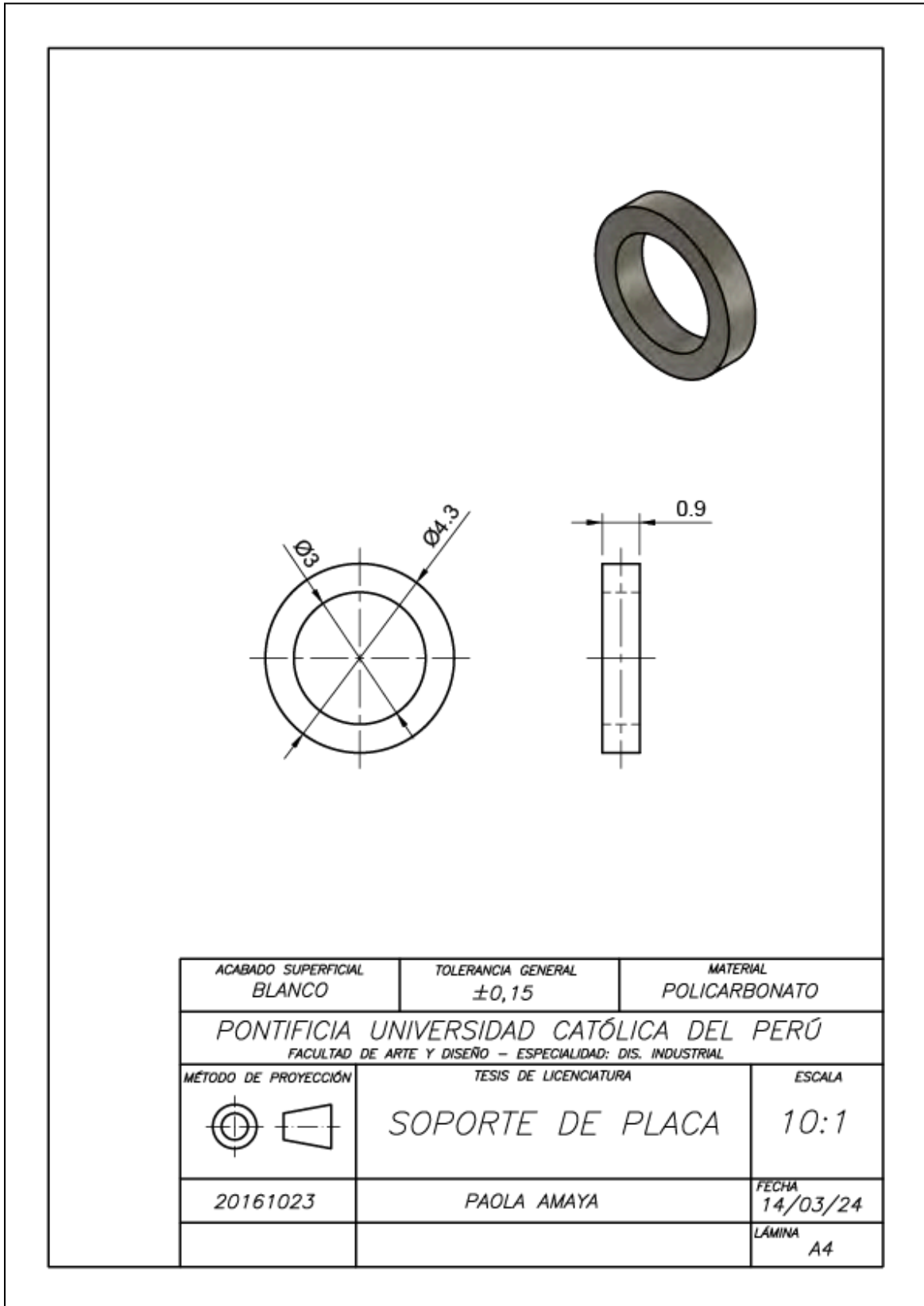
Plano de estructura exterior trasera de Faith



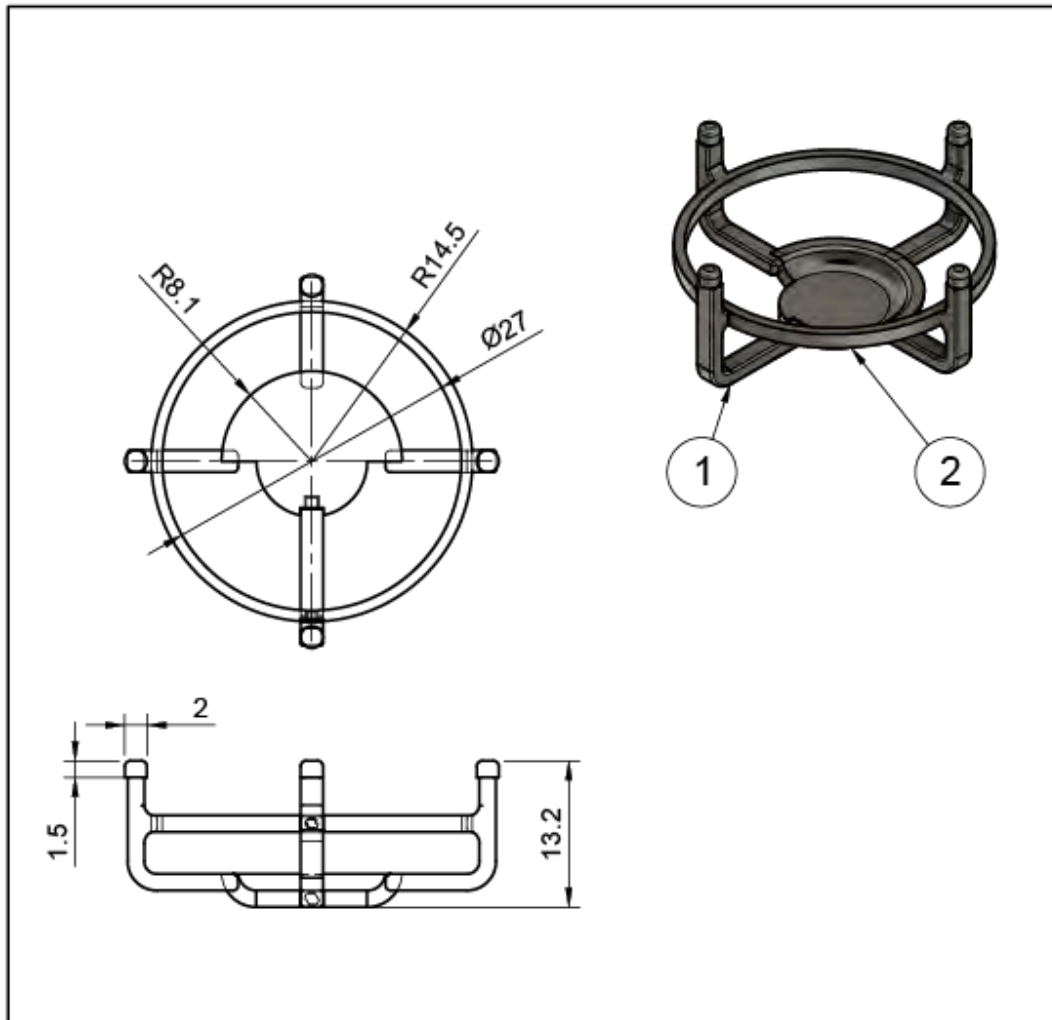
Plano de estructura de luces led



Plano de estructura separadora entre piezas



Plano de estructura de soporte de parlante



2	1	MACHO		POLICARBONATO	BLANCO
1	1	HEMERA		POLICARBONATO	BLANCO
POS. CANT.		DESCRIPCIÓN	NORMA	MATERIAL	OBSERVACIONES

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO – ESPECIALIDAD: DIS. INDUSTRIAL		
MÉTODO DE PROYECCIÓN	TESIS DE LICENCIATURA	ESCALA
	SUBENSAMBLE SOPORTE PARLANTE	2:1
20161023	PAOLA AMAYA	FECHA 14/03/24
		LÁMINA A4

# Anexo 11: Ficha técnica de merchadising

## Ficha técnica de ensamblaje de bolsa de merchadising

The technical drawing consists of three views: **VISTA DELANTERA** (Front View), **VISTA TRASERA** (Back View), and **VISTA INTERNA** (Internal View). The front view shows a bag with a total height of 141 and a total width of 90. It features a central logo with a cross and the text "CUENTA CONMIGO". Dimensions for the logo area are 17 (left margin), 56 (width), and 43 (height). The back view shows a strap attachment point labeled '2' and a hem at the bottom labeled '1'. The internal view shows the bag's structure with a bottom width of 6.

2	1	CINTA	SATINADA	7MM L.30CM
1	1	TELA	PUTE	BLANCO DELGADO
POSICION	DESCRIPCION	NORMA	MATERIAL	OBSERVACIONES

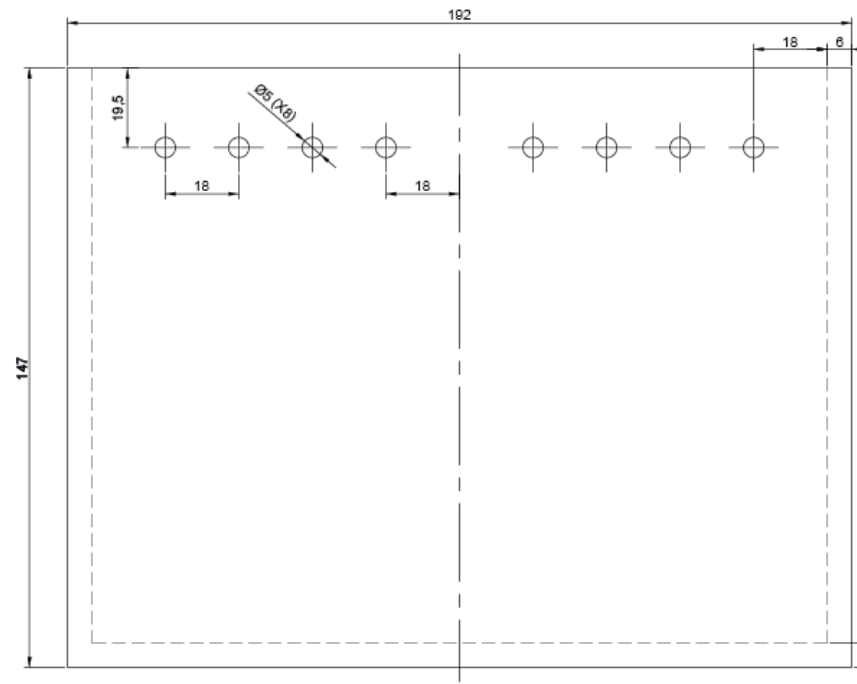
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ		
FACULTAD DE ARTE Y OFICIO - ESPECIALIDAD: DISEÑO INDUSTRIAL		

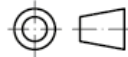
METODO DE PROYECCION	TESIS DE LICENCIATURA	ESCALA
	BOLSA DE TELA	1:1

20161023	PAOLA AMAYA	FECHA: 14/03/24
		LÁMINA: A2

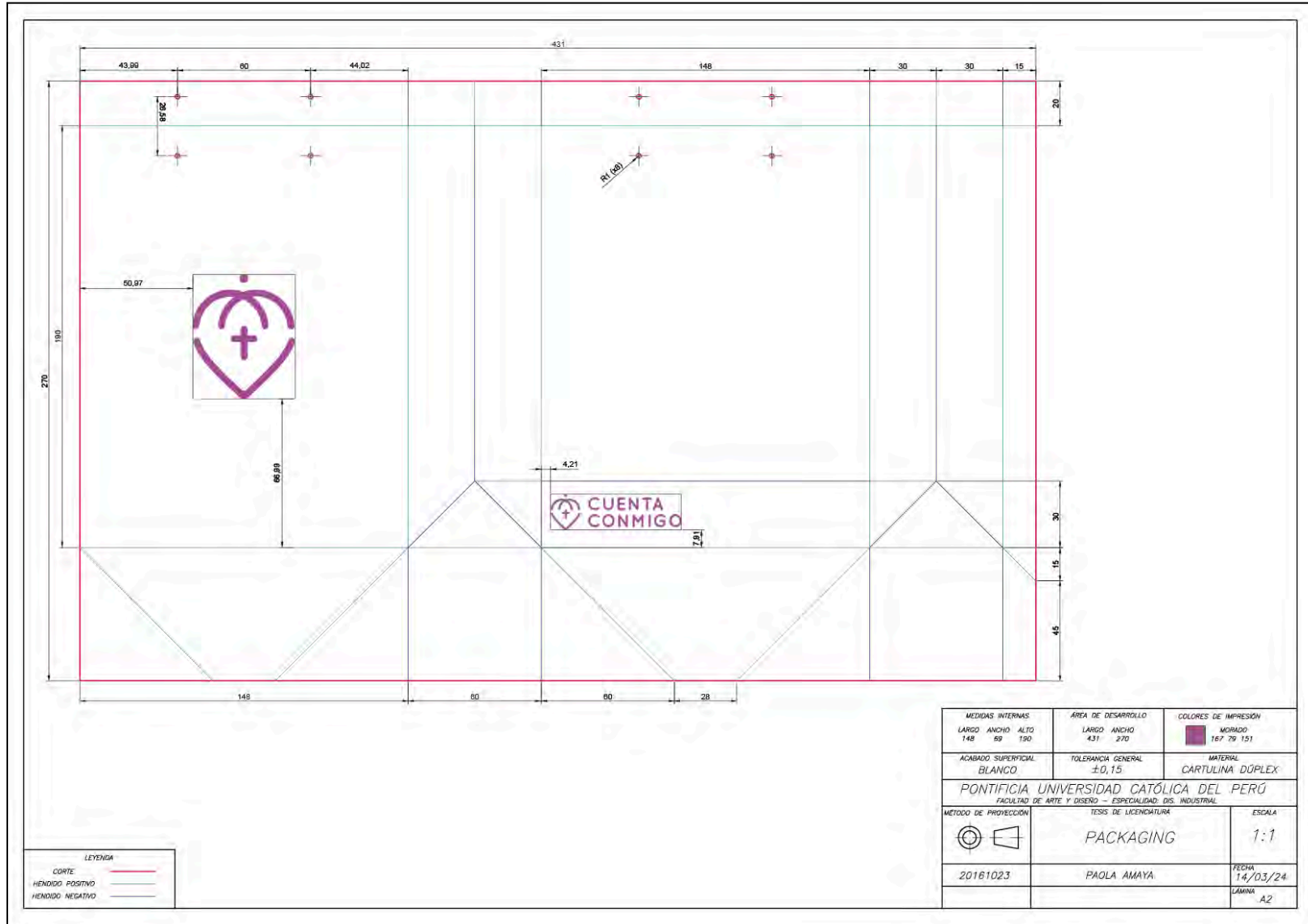
MEDIDAS INTERNAS	ÁREA DE DESARROLLO	COLORES DE IMPRESIÓN
LARGO ANCHO ALTO	LARGO ANCHO	MCMRADO
90 14 141	431 270	167 78 151

### Ficha técnica de corte y patronaje de tela



ACABADO SUPERFICIAL BLANCO	TOLERANCIA GENERAL ±0,1	MATERIAL YUTE DELGADO
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO – ESPECIALIDAD: DIS. INDUSTRIAL		
MÉTODO DE PROYECCIÓN 	TESIS DE LICENCIATURA TELA	ESCALA 1:1
20161023	PAOLA AMAYA	FECHA 14/03/24
		LÁMINA A3

## Ficha técnica de corte e impresión de packaging de cartón



## Anexo 12: Service blueprint del servicio de acompañamiento espiritual

