



REVISTA ALMA MATER - ISSN 3125-2524

# PROSPECTIVA PROYECTUAL Y DISEÑO DE INTERFACES DE COMUNICACIÓN

## PROJECT-BASED FORESIGHT AND DESIGN OF COMMUNICATION INTERFACES

### **Yamila Barrera**

Facultad de Informática y Diseño, Universidad Champagnat,  
Argentina  
ORCID 0009-0009-1187-4145  
[yamigbarrera@gmail.com](mailto:yamigbarrera@gmail.com)

### **Adrian Sosa**

Facultad de Informática y Diseño, Universidad Champagnat,  
Argentina  
ORCID 0009-0004-4619-1700  
[adrian.sosa.poncetta@gmail.com](mailto:adrian.sosa.poncetta@gmail.com)

Recepción: 06/02/2026

Aceptación: 22/04/2026

---

## 1. RESUMEN / ABSTRACT

El propósito de este trabajo es mostrar la sistematización de una experiencia didáctica realizada por las y los estudiantes de la materia Narrativas Digitales de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital de la Universidad Champagnat. La experiencia recorre el proceso realizado a lo largo de la cursada y el estudio de

*The purpose of this work is to present the systematization of a didactic experience undertaken by students in the Digital Narratives course of the Bachelor's Degree in Graphic and Digital Design at Champagnat University. The experience traces the process carried out throughout the*



Secretaría de Investigación y Extensión, Universidad Champagnat, Mendoza, Argentina.

caso, y revela las decisiones en el diseño de interfaces comunicacionales y las estrategias de diseño narrativo *crossmedia* y prospectiva *transmedia*, con la incorporación de la IA como una herramienta más en el proceso y posicionando al *prompt* como un género discursivo para construir universos simbólicos.

*course and the case study, revealing the decisions made in the design of communication interfaces and the strategies of cross-media narrative design and transmedia foresight, with the incorporation of AI as an additional tool in the process and positioning the prompt as a discursive genre for constructing symbolic universes.*

**Palabras clave:** innovación, narrativas, diseño, inteligencia artificial.

**Keywords:** *innovation, narrative, design, artificial intelligence.*

## 2. SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA EN EL NIVEL SUPERIOR

Este texto muestra la experiencia de trabajo final realizado por estudiantes de la materia Narrativas Digitales, que se dicta en tercer año de la Licenciatura en Diseño Gráfico y Digital en la Universidad Champagnat. En esta propuesta se trabajó la narración y se exploró el diseño de interfaces comunicacionales, las estrategias de diseño narrativo *crossmedia* y la prospectiva *transmedia*.

Se partió de imágenes de videojuegos debido a su potencia visual, inmersiva y lúdica, como puerta de entrada al mundo narrativo (Fernández Martínez, 2021). Esto permitió la reinterpretación sociocultural y la creación de universos simbólicos aplicados a proyectos de diseño.

Durante la realización del trabajo final, y de manera progresiva, se brindaron herramientas prácticas sobre la narración, sus posibilidades creativas y el diálogo. Estas fueron articuladas con conocimientos previos que las y los estudiantes consolidaron a lo largo de la carrera de grado. Por esta razón, se propuso trabajar distintos lenguajes, con el fin de acentuar la importancia de lo visual y la significación en las narrativas digitales.

La innovación en la forma de vincular con las audiencias se puede observar, en la mediación digital, a través de experiencias y relaciones específicas, que combinaron herramientas narrativas tradicionales, *storytelling* e inteligencia artificial (IA).

### 2.1 La narración en el diseño: Nuevas dimensiones de sentido

Desde la cátedra se interpreta a la narración como la acción o el efecto de contar una historia. En ese sentido, a partir de la interpretación surge la necesidad de contar lo que pasa a nuestro alrededor mientras lo vivimos. La escritora Graciela Falbo (2017) plantea que narrar

*es dar forma y expresar a un tiempo nuestras experiencias subjetivas e intersubjetivas. Supone engarzar imágenes y sentidos, conectar situaciones, imaginarios, deseos, sueños, visiones, emociones, reflexión. Toda forma parte de un hábito creador —de cómo representamos al mundo— del que en general no siempre tenemos conciencia. Por la narración producimos un proceso permanente de ida y vuelta entre lo personal y lo colectivo, nos narramos engarzando nuestras vivencias a nosotros mismos, y también las narramos a y con otros, así la forma*

*narrativa es ese discurso capaz de sostener la capacidad perceptiva del grupo y de las singularidades que lo integran (p. 25).*

Por ello, la narración es un modo de organizar el pensamiento y el conocimiento de cada época, tanto de forma individual como social, porque se narra desde la experiencia propia y ajena. En esas formas de narrar se configuran modos de ver, entender, sentir y percibir el mundo.

A lo largo de la cursada se expusieron conceptos teóricos y se realizaron trabajos prácticos para reflexionar sobre la importancia de la narración oral y escrita, desde la construcción de lo cotidiano y su reinterpretación profesional hasta llegar a explorar narrativas *crossmedia* —aquellas que abordan el texto original y lo adaptan a las lógicas de otras plataformas, medios o públicos específicos— y *transmedia* —aquellas que cuentan una historia que se expande a través de diferentes plataformas o medios (Scolari, 2013)—. En este tipo de narrativas las historias se despliegan en nuevos textos, en universos posibles que se desarrollan en otro tiempo y espacio o a través de acontecimientos de personajes secundarios, lo que genera una experiencia como prosumidores<sup>1</sup> (Scolari, 2018). Cabe destacar que esta participación es activa y suele permitir la inmersión en la historia. Es ahí donde el *storytelling* se vuelve una técnica de comunicación eficaz para movilizar la subjetividad en las audiencias a través de dimensiones culturales, vivencias y sentimientos, promoviendo vínculos que perduren en la memoria (Lamarre, 2025).

En esas interfaces se pueden explorar múltiples sentidos, como plantea Carlos Scolari (2018), la categoría interfaz tienen diversas interpretaciones, pero el autor la define como «una piel que transmite información al usuario de cómo usar el dispositivo interactivo» (p. 22). Por esta razón se empleó esta categoría en diferentes momentos, ya que se puede hablar de interfaz en el proceso de lectura/escritura, en la redacción del *prompt* para crear imágenes o en la transfiguración de las características del personaje en el diseño de su nombre. Siguiendo a Scolari lo que tienen de particular es que si las interfaces fueron bien diseñadas son fácilmente interpretadas y decodificadas por los usuarios porque comparten los mismos códigos.

Como parte del desafío se propuso que el trabajo final fuera grupal, porque en los acuerdos y divergencias iban a surgir tomas de

---

<sup>1</sup> Prosumidores es una categoría acuñada por el escritor estadounidense Alvin Toffler en 1980 y popularizada por el investigador Carlos Scolari. Hace referencia a las transformaciones de la figura del receptor y las audiencias. Por eso evidencia la relación en simultáneo entre producción y consumo en los ecosistemas digitales, donde quienes consumen al mismo tiempo producen.

decisiones pensadas, planificadas y buscadas. A través de este plan de escritura cada elemento de la narración tenía un peso y una relevancia absoluta. La composición de esa construcción narrativa había sido provocada por cada decisión que se tomaba en conjunto.

## 2.2 Dinámica de trabajo

Se trabajó en el aula con consignas de escritura, que permitieron libertad de decisiones y elecciones, guiadas por los docentes. El trabajo final se realizó de manera paulatina, con el fin de lograr complejidad en un proceso de escritura en etapas.

Primero se realizó el análisis de géneros discursivos de ficción y no ficción y la clasificación de medios, plataformas y posicionamientos comerciales, para establecer los marcos de organización del proyecto. En ese sentido, se trabajaron diferentes modos de estructurar los relatos y cada instancia de comunicación específica demandó una construcción estilística, como han planteado Voloshinov y Bajtín (1998) al estudiar las formas de la enunciación. En esta etapa se puso de manifiesto que los géneros que forman la vida social son relativamente estables y reconocibles en el uso particular de la lengua, porque exploran determinados contenidos, sus sentidos, las estructuras comunicativas que dependen de esos usos y las formas específicas para estructurar el relato (Riestra, 2009).

Los objetivos, en este sentido, fueron identificar el género, las audiencias y el medio o soporte tecnológico que se utilizaría para comunicar el texto creado, ya que no es acertado narrar un cuento para niños de la misma forma que un cómic de terror para adultos. Cambia el género, el modo enunciativo, el tono, los paratextos, la intención, etc.

Al avanzar con conceptos teóricos y prácticos sobre la construcción narrativa y los niveles de comunicación se utilizaron escenarios gráficos de videojuegos, por el impacto cultural que tienen en las juventudes y las posibilidades que proporcionan en la construcción de sentido y el desarrollo de universos simbólicos. En esta industria, la narrativa se cuenta a partir de sucesos y eventos de manera estructurada. Los personajes, las temáticas y los diálogos se diseñan para dar forma a lo que se conoce como jugabilidad, con el fin de lograr una experiencia entretenida, inmersiva y emocional.

En ese sentido, es valioso destacar que la narrativa puede ser diseñada. Por esta razón, tomamos herramientas de la disciplina prospectiva para leer, analizar y reinterpretar los contextos sociales, culturales y económicos emergentes y anticipar futuros, que llevados a

cabo en proyectos de diseño y comunicación, toman un rol protagónico para la configuración de mundos posibles.

A continuación, se presentan las tres propuestas gráficas que se plantearon como escenarios para trabajar las narrativas (figuras 1, 2 y 3).

**Figura 1.** Machinarium



Fuente: fotograma tomado del videojuego Machinarium. Dvorský, J. 2009. <https://store.epicgames.com/es-ES/p/machinarium-5e6c71>.

**Figura 2.** Death Stranding



Fuente: fotograma tomado del videojuego Death Stranding. Kojima, H. (2019). <https://deathstrandingpc.505games.com/es/>.

**Figura 3.** Monkey Island



Fuente: fotograma tomado del videojuego Monkey Island. Gilbert, R., Schafer, T. y Grossman, D. (1991). <https://www.gamerevolution.com/game/monkey-island-2-special-edition-lechuks-revenge>.

La utilización de escenarios gráficos permitió explorar el tema, el argumento, la voz narrativa, el punto de vista, los distintos tipos de narradores, los hechos y acciones en un tiempo y espacio determinado, indagando en las particularidades de los personajes, en sus modos de hablar y sus diálogos, en la trama, en la construcción de escena y escenarios, etc., para construir narrativas pensadas para los ecosistemas digitales y la convergencia mediática.

### **2.3 Modos de simulación de mundos futuros: marco de estudio y etapas**

El trabajo se realizó en equipos de tres estudiantes y se propusieron tres imágenes que corresponden a escenas de videojuegos; cada equipo debía elegir una de ellas. Luego tenían que describir los personajes y sus historias, en vinculación con el escenario seleccionado. Los personajes podrían ser complementarios o antagonistas y fueron caracterizados por sus singularidades físicas, psicológicas y actitudinales. Se pusieron de manifiesto las personalidades, los modos de hablar, de vincularse, sus orígenes, conflictos, temores, etc. En esta composición los estudiantes entendieron las motivaciones, para empatizar con esas imperfecciones y complejidades, que en ocasiones son propias de la figura del antihéroe (Freire Sánchez, 2022).

En la siguiente consigna se solicitó que escribieran un relato ficcional en el que debían integrar a los personajes, el escenario y la escena. Tuvieron que definir roles, acciones y focalizar en la atmósfera, el clima del lugar y el conflicto. Podían utilizar diálogos para hacer visibles los modos de hablar y de expresarse, así como también sus motivaciones y las tensiones entre los personajes.

En la otra instancia se trabajó el nombre de los personajes, para desarrollar una tipografía (diseñando solamente los caracteres necesarios y no la fuente en su totalidad) que reflejara las características y la personalidad descritas en textos previos. El desafío fue diseñar y capturar la esencia del personaje construido, sumando la información pertinente sobre su historia y el contexto de los otros personajes. En ese sentido, se buscó que hicieran visibles los rasgos de la personalidad como otra manera de narrar al personaje a través del diseño. A través de esta abstracción, de este proceso cognitivo, la materialización de los lenguajes se hizo posible gracias al diálogo de saberes previos y las

herramientas teóricas/prácticas adquiridas en clase, lo que permitió fomentar y configurar los pensamientos crítico, analítico y proyectual.

En la tercera etapa se solicitó que, con todo lo realizado, planteen una narrativa *crossmedia* o *transmedia* para presentar su narrativa. Con la intención de que sea más comprensible el proceso, se realiza un punteo de las distintas etapas con citas directas de textos de los estudiantes.

## 2.4 Diálogo entre interfaces de comunicación y diseño: de lo inmaterial a lo tangible

Los nombres de los personajes fueron realizados a través de distintas técnicas: algunas fueron escritas a mano y luego digitalizadas o realizadas con *software* de diseño y herramientas de IA generativa. La incorporación de IA se pensó como herramienta de iteración<sup>2</sup> por sus capacidades creativas. Este tipo de aplicaciones se basa en algoritmos que emulan las capacidades humanas para crear contenido de forma automática, porque procesan una amplia información para configurar nuevas narrativas de texto, imágenes, audio y video (Miao y Holmes, 2024). Dentro de las utilizadas para generar y corregir textos, se emplearon Chat GPT, NotebookLM y Grammarly y para la realización y edición de imágenes se destacan: Chat GPT, Gemini, Nano Banana, Midjourney, Dall-e 3 y Copilot, entre otros.

En esta ocasión se hizo evidente la importancia de orientar el motor de búsqueda de forma clara, coherente y precisa a través del *prompt*, perfeccionando las instrucciones, los conceptos, las palabras claves, el rol, el modo enunciativo, el tono y la intencionalidad. Mientras más elementos se definieron más concisa resultó la narración de ese *prompt*. Este se convirtió en otra narrativa para mirar con detenimiento. Un género para configurar interfaces y nuevos universos de sentidos, que cambian con cada indicación.

Siguiendo a Bajtín (2013), los géneros discursivos son textos más o menos estables, que usamos en distintas esferas sociales, que comparten una forma de organización (estructura y formato), un estilo (tipo de lenguaje y registro) o un tema (aquello sobre lo que se habla), y que está en constante transformación, como la cultura y el lenguaje. Por eso, de acuerdo con Sal Paz (2025), podemos categorizar al *prompt*

---

<sup>2</sup> Acción o efecto de iterar (RAE, 2026), que implica la repetición de pasos o instrucciones, para mejorar o perfeccionar productos, servicios o proyectos. En cada repetición utiliza los resultados obtenidos para corregir inconsistencias o errores y así realizar cambios concretos para avanzar hacia el objetivo final.

como un género que se diseña y nos permite guiar, a través de instrucciones o consignas, el texto en el motor de búsqueda.

---

### 3. ESTUDIO DE CASO

#### 3.1 Texto y contexto: una exploración por los recursos narrativos y retóricos

Las estudiantes Julieta Álvarez, Guadalupe Collazo y Micaela Di Césare seleccionaron la imagen del videojuego *Death Stranding*, de Hideo Kojima (figura 2).

#### 3.2 Construcción del personaje

Para la construcción del personaje realizaron una breve ficha que delineaba el nombre (Valia/Valya), la edad, las características físicas, las particularidades del escenario, algo de la historia de la protagonista, sus orígenes, el perfil psicológico, los modos de vincularse con otras personas, el conflicto de la historia y la relación con el escenario seleccionado. En este ejercicio las estudiantes no detallaron utilización de *prompt* porque realizaron el proceso de escritura sin herramientas de IA.

Texto y contexto fueron claves para comprender y resignificar la historia. En ese perfilado delinearon las características que sostuvieron a lo largo del proceso de escritura. Se construyó una ficción basada en una sociedad estratificada entre los de arriba y los de abajo, que las estudiantes definieron de esta forma:

*Nació en la ciudad alta, en una familia de clase acomodada. Allí creció en un ambiente de comodidades y esperanzas de un futuro prometedor. La muerte violenta de sus padres, a manos de los de arriba, marcó un antes y un después en su vida. Obligada por su hermana, escapó a los suburbios, cargando con el dolor y la incertidumbre. Más tarde, la muerte de su hermana en circunstancias misteriosas profundizó aún más sus heridas. Alguna vez soñó con un futuro lleno de posibilidades, pero la pérdida la convirtió en una joven triste y desconfiada. Su mayor frustración es no entender quién asesinó a su hermana, y vive con la obsesión de encontrar al culpable.<sup>3</sup>*

---

<sup>3</sup> Álvarez, Collazo y Di Césare (2025). Construcción del personaje [trabajo práctico final, cátedra Narrativas Digitales, Universidad Champagnat]. Este material se reproduce con el consentimiento informado de sus autores.

---

La muerte de su hermana fue el detonante de la crisis en el personaje, que se volvió una obsesión. «Valya presentó la fractura de su personalidad, que las estudiantes representaron en tres personajes que se fueron desplegando a medida que los lectores avanzan en la historia y el conflicto de la trama». Cada integrante del grupo exploró una de las identidades, con la intención de mostrar la complejidad y profundidad psicológica de la protagonista.

Esas divisiones dieron cuenta de heridas y modos de reaccionar ante el dolor y la pérdida. Las autoras lo mostraron a través de la transformación del nombre Valia a Valya y lo expresan así: «Valya III es la síntesis más oscura de la fractura: no busca redención ni verdad, solo control. Representa la convicción de que el sistema debe destruirse incluso si ella misma se consume en el proceso».<sup>4</sup>

En la textura de la trama se hizo notoria la tensión, el conflicto, los silencios y las omisiones. Para la escritora Adela Kohan (2014) los problemas y conflictos permiten mantener el interés de los lectores, porque presentan cambios en los estados de ánimo, en sus opiniones y en las tensiones con otros personajes.

La focalización de las emociones permitió que la historia avance y se evidencie la lucha interior y la rivalidad con las otras personalidades que conviven en la protagonista. En estos relieves se construyó la verosimilitud y la cercanía con los lectores. De hecho, la motivación de venganza fue un camino para esclarecer la verdad sobre la muerte de su hermana y sus padres. En la relación entre emociones y acciones se configuraron diferentes niveles de significación.

También es importante destacar que la transición entre la interfaz de comunicación y de diseño se determinó en la interpretación fronteriza de los personajes, que se perciben atados y suspendidos en el firmamento.

### **3.3 La importancia del escenario**

En la siguiente consigna, que exploró el escenario y su vinculación con la historia, narraron una escena. Esto permitió la reflexión acerca de la manera en que los contextos condicionan las instancias de comunicación. Si una escena sucediera en el planeta Marte no sería lo mismo que en una playa de caribe. El escenario condiciona las formas de actuar de los personajes, sus vestimentas, sus costumbres, etc. Estas

---

<sup>4</sup> Ídem.

decisiones en el plan de trabajo estructuran la historia, la trama y el conflicto.

Más allá de que el escenario fue brindado por los docentes, a partir de esa imagen como disparador creativo comenzaron a surgir nuevos sentidos y significaciones. En este ejercicio concreto, las estudiantes describieron el escenario y el impacto en el personaje de la siguiente manera:

*El aire tenía olor a sangre seca. No a la frescura metálica de una herida reciente, sino al polvo oxidado de una masacre vieja, como si el viento arrastrara los restos de un crimen repetido. Valya se cubrió la boca con la manga, pero el olor se filtró igual, pegándosele a la garganta. Avanzó entre los restos de una pasarela colgante. Desde allí, podía verlos: cuerpos suspendidos en el cielo, sostenidos por cuerdas gruesas, negras y cubiertas de polvo. Algunos se balanceaban apenas, un movimiento tan leve que parecía imaginado. Flotaban inmóviles, como si el sistema los hubiera colgado para exhibirlos, una advertencia contra el desorden. Había visto archivos, transmisiones, rumores. Pero nunca algo así. Y, sin embargo... había algo en esa escena que no le resultaba del todo ajeno. Cerró los ojos un instante. Una punzada le atravesó la sien. Primero leve, después más fuerte, como si algo tratara de abrirse paso entre sus pensamientos.<sup>5</sup>*

En el texto se presentaron imágenes visuales, olfativas y diálogos directos, para mostrar a los personajes en acción. A través de esos recursos narrativos y retóricos evidenciaron las particulares formas de hablar, de expresarse y de sentir de las tres personalidades de la protagonista. Lo evidenciaron así:

*Valya cayó de rodillas. Las imágenes ahora eran más claras: su propia silueta en una sala de control, la mirada vacía, la voz firme, sin titubeos. No era una impostora. No era un enemigo oculto. Era ella. Solo que no toda. Valya se llevó las manos a la cara, temblando. La sangre, el silencio, el olor... todo era suyo. Y, por primera vez en años, sintió miedo de sí misma.<sup>6</sup>*

---

<sup>5</sup> Ídem.

<sup>6</sup> Ídem.

### 3.4 De la escritura a la imagen

La estrategia de diseño elegida para ilustrar las distintas personalidades fue escribir el nombre de los personajes a través de la caligrafía, y comenzaron con el nombre Valia hecho a mano, marcando el carácter y la transformación del personaje. Utilizando estudios de grafología se conformaron las personalidades, a partir del esbozo de trazos manuales para así destacar las emociones preponderantes (figuras 4a, 4b, 5a, 5b, 6a, 6b).

**Figura 4a.** Valia I



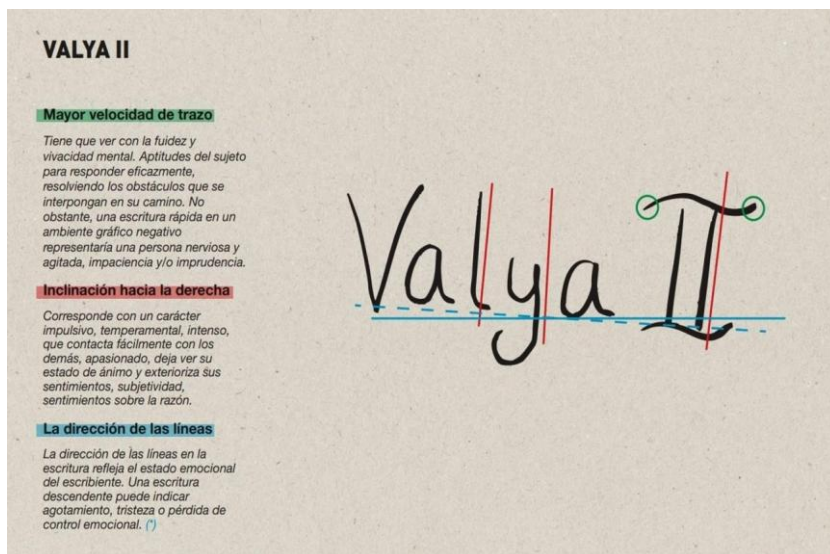
Nota: grafología del primer personaje.

**Figura 4b.** Valia I



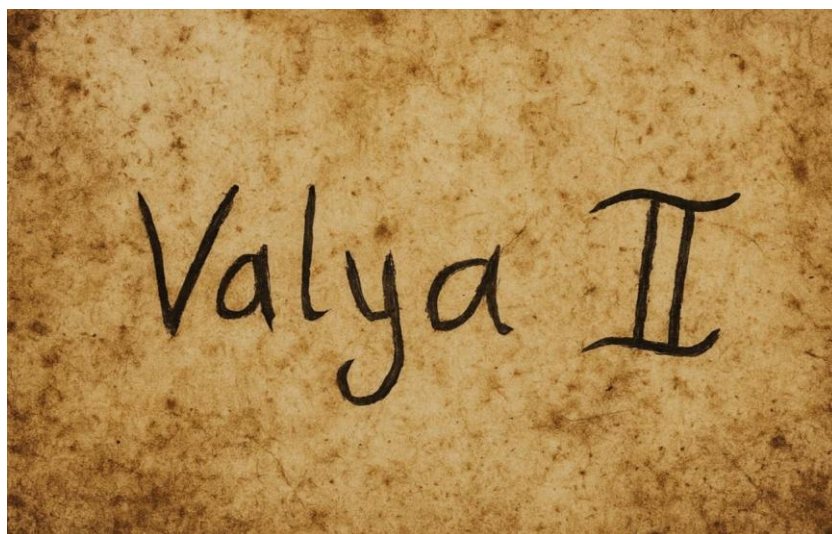
Nota: grafología del primer personaje.

**Figura 5a.** Valia II



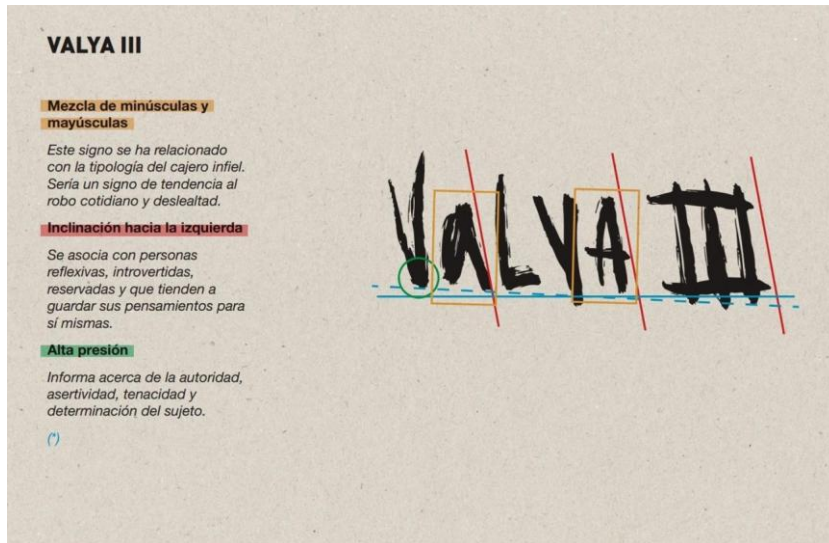
Nota: grafología de la segunda personalidad de la protagonista.

**Figura 5b.** Valia II



Nota: grafología de la segunda personalidad de la protagonista.

**Figura 6a.** Valia III



Nota: grafología de la tercera personalidad de la protagonista.

**Figura 6b.** Valia III



Nota: grafología de la tercera personalidad de la protagonista.

A través del trazo se mostró el cambio de ritmo, la inclinación, la prolijidad y también las características del papel, el color y la opacidad.

En la primera Valia las líneas fueron onduladas, en la segunda fueron más rectas, distantes entre sí, el papel se percibe rugoso y antiguo, y en la tercera personalidad las líneas fueron gruesas, bruscas, el papel está roto, quemado y con manchas de carbón en los contornos de la página.

En este ejercicio las estudiantes utilizaron Chat GPT para generar las imágenes de papel sobre la base de caligrafías hechas a mano. De este modo, se utilizó el *prompt* para generar los nombres y las evoluciones de los personajes. A continuación, dejamos como ejemplo las instrucciones dadas:

*Valya I: Generar una imagen de esta caligrafía tal cual respeta sus trazos de manera idéntica pero como escrito sobre un papel antiguo pero cuidado, como escrito por una chica prolija y perfecta.*

*Valya II: Ahora esta caligrafía en un papel sucio y más viejo, escrito por alguien que sigue conservando cierta perfección pero con algo de rabia y psicopatía en su personalidad.*

*Valya III: Ahora esta caligrafía escrita en un papel roto y quemado, como escrita por una persona muy analítica sedienta de poder y venganza.<sup>7</sup>*

A través de este modo de enunciar se puede hacer visible que en la redacción de la instrucción se pone de manifiesto una voz narrativa, un rol, un género, una breve contextualización, indicaciones procedimentales y tonos determinados. Por ello se recomienda que la escritura del *prompt* sea lo más clara posible, que indique objetivos, contexto, especifique el tipo de resultado que se espera obtener, incluso se puede realizar por pasos para hacer visible la transformación de los resultados.

La sublimación a una narrativa *crossmedia*, que se expande a distintas audiencias, se proyectó con la realización de un pódcast para llevar la historia a un mundo sonoro cargado de intensidad, dramatismo e inmersión (figuras 7, 8 y 9). Este trabajo exploró las profundidades del personaje y permitió percibir una experiencia narrativa intensa.

---

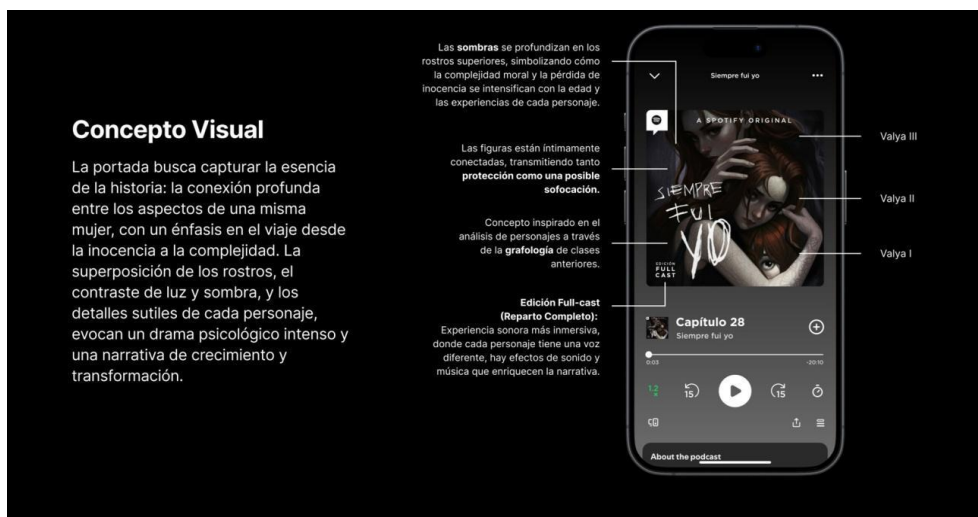
<sup>7</sup> Álvarez, Collazo y Di Césare (2025). *Prompt* para el diseño tipográfico de los nombres de los personajes. [trabajo práctico final, cátedra Narrativas Digitales, Universidad Champagnat]. Este material se reproduce con el consentimiento informado de sus autores.

**Figura 7.** Flyer digital para lanzamiento del pódcast



Nota: presentación gráfica de la narrativa *crossmedia* propuesta por las estudiantes.

**Figura 8.** Concepto visual



Nota: explicación de las interfaces de comunicación visual en la narrativa.

**Figura 9.** Afiche publicitario



Nota: visualización del proyecto, con énfasis en el medio y en las audiencias.

---

## 4. CONCLUSIÓN

### 4.1 Leer signos de época para generar oportunidades de diseño

En este trabajo se puede ver la escritura como un espacio de exploración creativa, de búsqueda y descubrimiento, que permite observar temáticas y emergentes propios de la condición humana y que, al mismo tiempo, ordena ideas para facilitar la comprensión del mundo. Es importante destacar que esta instancia de comunicación se completa cuando los lectores reponen su significación y afectividad. Por eso, el aporte del *storytelling* fue configurar narraciones con golpe de efecto y movilizadoras de emociones. Además, la lectura, la reinterpretación de los contextos y los consumos culturales contemporáneos permitieron la producción de una narrativa pensada para el ecosistema de medios digitales, dando cuenta de los intereses, miradas y sensibilidades de las juventudes.

A través de las interfaces, los entornos de interacción entre personas y tecnologías pueden ser materializados en herramientas o en entornos para vivir experiencias (Scolari, 2018) y es ahí donde la

lectura crítica y la reinterpretación sociocultural permite crear esos universos simbólicos.

Tanto las interfaces de lectura/escritura como los *softwares* específicos o las herramientas de IA brindaron un amplio abanico para comunicar desde el diseño. De hecho, las y los estudiantes vincularon *software* y herramientas de IA para potenciar las iteraciones; por ejemplo, crearon el *prompt* en Chat GPT y esas indicaciones se las dieron a Nano Banana o Gemini (según la estética que querían generar) para crear imágenes. En ocasiones, los resultados fueron retocados y rediseñados con CorelDraw o Illustrator.

Vale destacar que las herramientas de IA fueron aprovechadas porque las y los estudiantes contaban con un recorrido académico que les permitió realizar el análisis crítico sobre los materiales. En ese sentido, el aspecto ético cobró relevancia al enunciar la utilización de herramientas de IA, adjuntando el *prompt* utilizado para evitar malentendidos o plagio académico. Es importante destacar que el uso de IA tuvo un lugar instrumental y ético, no fue utilizada como un atajo, sino como un insumo para seguir trabajando e indagando en las búsquedas de cada equipo.

El desafío estuvo en lograr síntesis, equilibrio y precisión en la iteración de escenarios para contrastar diferentes hipótesis de interfaces narrativas que comunicaran con eficacia. En ese sentido, este artículo académico busca ser un aporte que inspire experiencias didácticas que integren herramientas de IA en el proceso de enseñanza/aprendizaje y que acompañen las transformaciones socioculturales que se ponen de manifiesto en las narrativas y en el diseño.

Para los fines del artículo se analizó el trabajo de un solo equipo, pero se destacaron propuestas innovadoras que apuntaron a audiencias disímiles y cuyas narrativas cruzaron diversas plataformas. Todos los proyectos fueron enriquecedores para pensar la escritura y el diseño, y abren expectativas para seguir trabajando en el aula y proponiendo nuevos diálogos, porque pese a las críticas existentes sobre el uso de la inteligencia artificial, enseñar estas herramientas emergentes permite la interpretación del mundo digital en el que están inmersos. En esa innovación del proceso narrativo y desde una perspectiva proyectual se puede resignificar el mundo conocido para explorar otros mundos posibles. Configuraciones de sentido que consolidan objetos culturales concretos y recorridos profesionales acordes a los desafíos laborales contemporáneos.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bajtín, M. (2013). *Estética de la creación verbal*. Siglo XXI editores.
- Falbo, G. (2017). *El poder de la narración. Escritores, periodistas, lectores y medios*. Homo Sapiens.
- Fernández Martínez, L. M. (2021). La narrativa transmedia en el contexto de la convergencia mediática. *Virtualis*, 12(22). Recuperado el 02/05/2026 de <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/381>.
- Freire Sánchez, A. (2022). *Los antihéroes no nacen, se forjan. Arco argumental y storytelling en el relato antiheroico*. Editorial UOC.
- Kohan, A. (2014). *Dar vida al personaje. Técnica para crear personajes inolvidables*. Editorial Alba.
- Lamarre, G. (2025). *Storytelling como estrategia de comunicación. Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*. Gustavo Gili.
- Miao, F. y Holmes, W. (2024). *Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación*. Unesco. Recuperado el 02/05/2026 de <https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>.
- Riestra, D. (2009). *Prácticas de lectura y escritura*. Libros del Zorzal/Universidad Nacional de Río Negro.
- Sal Paz, J. C. (2025). El *prompt* como género discursivo digital: Anatomía, dimensiones y tensiones en la era algorítmica. *Revista Estudios Lingüísticos e Literarios*, 80, 271-319.
- Scolari, C. (2021). *Las leyes de la interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Voloshinov, V. y Bajtín, M. (1998). *¿Qué es el lenguaje? La construcción de la enunciación. Más allá de lo social. Un ensayo sobre la teoría freudiana*. Almagesto.

---

**Para citar este artículo:** Barrera, Y. y Sosa, A. (2026). Prospectiva proyectual y diseño de interfaces de comunicación. *Revista Alma Mater*, 1(1) (diciembre–mayo), 152-170.