



# MANUAL DE IDENTIDAD

---

## **ARDY UNIBAGUÉ**

# PRESENTACIÓN

El manual de identidad de Ardy, la mascota de la Universidad de Ibagué, además de recoger las pautas y normas para el correcto uso del personaje, es un documento en el que se cuenta cómo fue el ejercicio de investigación-creación para su co-construcción. El lector podrá encontrar la propuesta metodológica implementada, su aplicación, análisis y síntesis de la información, toma de decisiones y proceso de ideación de la mascota, para llegar a la selección de la propuesta final.

Ardy nos muestra sus rasgos de personalidad, acordes con los valores institucionales, y su visión de la región y del mundo como una integrante más de la familia Unibagué. Es una mascota con identidad propia que evoluciona y se ajusta a los cambios en el tiempo.

En el Manual, Ardy presenta aquellos espacios en los que participa, y temas relacionados con sus formas, colores y usos adecuados de su imagen utilizada en los canales de comunicación interna y externa.

Con este documento se busca dar a conocer la historia del proceso de investigación-creación del personaje, así como crear pautas de unidad en los criterios para su manejo en las piezas comunicacionales y de publicidad, sin que se convierta en limitante a la creatividad, sino en una guía que permita abrir nuevas posibilidades creativas desde objetivos claros de comunicación.

# CONTENIDO

Justificación .....	4
Metodología .....	5
Cuenta conmigo si se trata de...	
promover los siguientes valores .....	12
Promover el respeto por la diferencia.....	13
Promover el cuidado del medio ambiente.....	14
Promover un desarrollo integral.....	15
Promover la dignidad humana.....	16
Objetivo para el cual fui creado.....	17
Hago presencia en.....	18
Cuida de mí.....	19
Identidad gráfica.....	20
Características.....	21
Colores de ardy.....	22
Así debo verme.....	23
No me dañes.....	23
Ardy Botarga.....	24

El *Manual de uso de Ardy* fue realizado por la Oficina de Comunicación Institucional y la Facultad de Humanidades, Artes y Ciencias Sociales, con el objetivo de establecer los lineamientos que regulan el uso de la mascota de la Universidad de Ibagué.



# JUSTIFICACIÓN



En aras de fortalecer procesos de pertenencia e identidad en quienes forman parte de la Universidad de Ibagué, consideramos relevante el desarrollo de un símbolo que mediante acciones e interacciones con la comunidad universitaria, reflejara el carácter, la visión y los valores institucionales *que representan la alma mater*.

De esta manera, se ideó la posibilidad de dar vida a Ardy, un personaje (en el momento de su creación inexistente) capaz de oxigenar la interacción entre la comunidad universitaria y su institución, empleando nuevos recursos comunicativos con un lenguaje dinámico y fresco, que representa en sus intervenciones una ética del cuidado.

Puesto que Ardy goza de atributos propios de su edad, pues ella es contemporánea a la población estudiantil, su relacionamiento con la población es alegre, retador, empático, y solidario.

En ese sentido, es la mascota de la Universidad de Ibagué un símbolo capaz de crear puentes comunicativos de orden horizontal, un amigo que hace presencia en los momentos precisos, en los que la Universidad debe encarnarse, para socializar, acompañar y animar iniciativas relevantes de orden formativo, deportivo y cultural.

# METODOLOGÍA

Todo este proceso lo desarrollamos desde la base de un ejercicio de investigación-creación que contempló la siguiente pregunta: ¿Cómo podemos diseñar colectivamente la mascota Unibagué, de tal forma que sea un puente en la relación de la Institución con la comunidad educativa, principalmente con los estudiantes?

En este sentido, el propósito central del proyecto fue diseñar colectivamente la mascota Unibagué y, para ello, debíamos lograr los siguientes objetivos específicos:

- Construir un proceso participativo que involucre a la comunidad educativa en la toma de decisiones sobre la mascota Unibagué.
- Identificar el animal más representativo para convertirse en la mascota junto con sus cualidades generales.
- Idear la mascota Unibagué a partir de la información recopilada.

El ejercicio metodológico que se abordó tuvo como base la acción-reflexión vinculada a algunos de los recursos y fases del Design Thinking y de la tradición de la investigación-acción. Es por ello que el proceso que realizamos

inició con una acción puntual diseñada como mecanismo para fomentar la participación de la comunidad y recopilar información. Todo ello, incluido en la fase de escucha. La propuesta inicial partió de la base de explorar mecanismos de recopilación de información que no fueran los comunes (entrevistas o encuestas) y que permitieran conocer las percepciones de la comunidad sobre su mascota deseada. Para esto, nos vinculamos con dos estudiantes del programa de Diseño de la Universidad y un docente que pudieran desarrollar un ejercicio rápido de ideación. Exploramos varias ideas y finalmente se contempló la posibilidad de construir una narrativa de detective asociada a un caso de búsqueda de una mascota que requiere ser descubierta. Era una situación claramente vinculada con el propósito de esta investigación-creación pero bajo un recurso narrativo en el que se invitara a la comunidad a ayudar al detective en esta búsqueda.

Las primeras ideas implicaron la creación no solo del personaje sino, también, de la historia. Inicialmente, elaboramos un guión organizado por fragmentos de historias sobre lo que le sucede al detective, con cierta organización cronológica, para

irlas publicando en redes sociales de la Universidad. Paralelamente, las estudiantes desarrollaron ideas del personaje y su entorno. Luego, fuimos revisando las ideas gráficas en equipo para irlas decantando acorde con criterios relacionados con una estética de sombras, de casos a resolver y de pistas.

En la primera parte de la historia se encuentra al personaje (a quien después llamaríamos Udi) un detective que recibe un importante caso para la búsqueda de la mascota. Se le ve tomando su gabardina, su tapabocas (como un elemento de contexto) y su libreta de apuntes (como elemento característico de estos personajes) para salir a atender el caso. A continuación mostramos, en la ilustración 1, la portada de la historia y en la 2, las viñetas correspondientes al primer fragmento.



Ilustración 1. Portada de El misterioso caso de la mascota Unibagué. Fuente: los autores.



Ilustración 2. Primeras viñetas de El misterioso caso de la mascota Unibagué. Fuente: Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.

Esta primera viñeta fue publicada en las redes sociales de la Universidad a manera de expectativa sobre algo que estaba sucediendo relacionado con una posible mascota. Estas publicaciones se hicieron tanto en Facebook como en Instagram. Igualmente, Udi construyó su propio perfil en Facebook para poder responder a posibles preguntas e invitar al diálogo. A partir del segundo fragmento se logra ver a Udi generando algunas preguntas y solicitando la participación de la comunidad educativa. Esta idea fue clave para motivar la participación.

Para que todo esto fuera posible se consolidó un equipo de trabajo en la Universidad, que tuvo como propósito principal hacer seguimiento semanal de la metodología y acordar tareas y responsables para cada labor. El equipo estuvo compuesto por colaboradores de Promoción y Comunicación Institucional, Bienestar Universitario y la Facultad de

Humanidades, Artes y Ciencias Sociales. Paralelamente, gracias al vínculo cercano de la oficina de Bienestar Universitario con los representantes estudiantiles, compartimos la idea con ellos, de quienes obtuvimos muy buena respuesta frente a la necesidad y el interés por una mascota. Como mecanismo que facilitara la participación, los mismos estudiantes eligieron a dos representantes para que participaran de manera constante en las reuniones semanales del equipo de trabajo. Junto con ello, quedó consolidado el equipo.

Asimismo, continuamos operando con los seis fragmentos de historias vinculadas a Udi y su labor “detectivesca” por descubrir la mascota Unibagué. A continuación presentamos una muestra de las preguntas y solicitudes de información que realizó Udi y algunas respuestas:



Ilustración 3. Viñeta de El misterioso caso de la mascota Unibagué. Fuente: Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.



Ilustración 4. Viñeta de El misterioso caso de la mascota Unibagué. Fuente: Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.

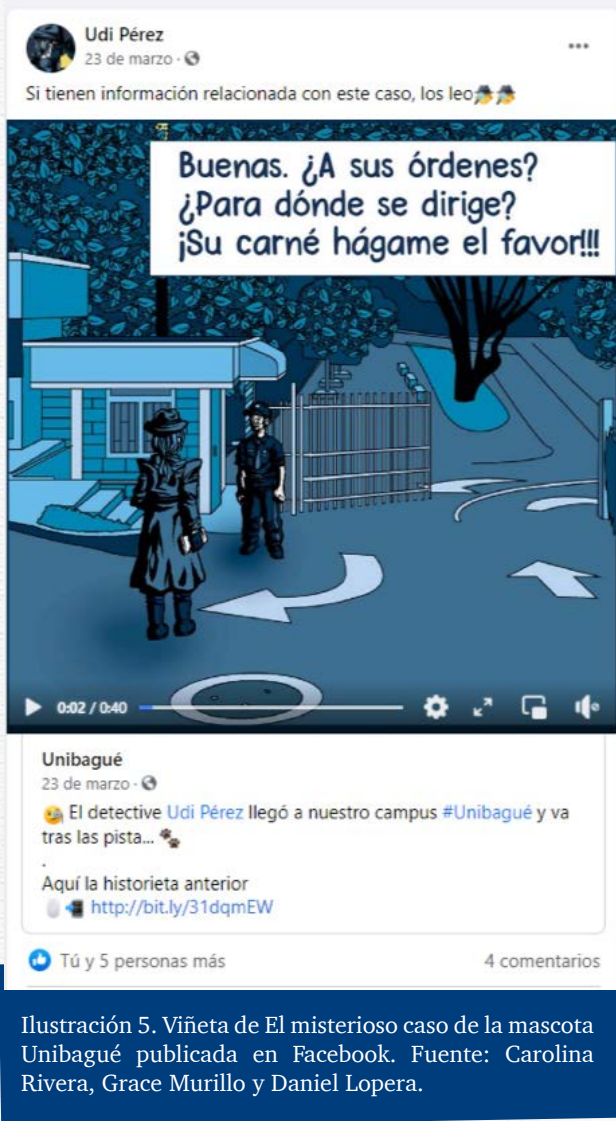


Ilustración 5. Viñeta de El misterioso caso de la mascota Unibagué publicada en Facebook. Fuente: Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.

Como se puede observar, fue muy importante construir la historia en el contexto del campus de la Universidad de Ibagué. Lo anterior, teniendo en cuenta que la comunidad educativa no había podido estar en el campus debido a la pandemia y ello traía consigo unos sentimientos de añoranza y de aprecio por la belleza de este espacio.

Con la información recolectada construimos unas bases de datos organizadas dependiendo del animal al que hacían mención los comentarios en redes sociales. Esa categoría de animal la relacionábamos con todo el contexto de justificación que algunos comentarios ofrecían. Esta labor dio como resultado que la comunidad educativa, en sus respuestas, mencionaba constantemente a cuatro tipos de animales: un perro (específicamente a 'Pecas'), un gato (específicamente a 'Sanducho'), una ardilla y un ñeque o guatín. Las razones eran variadas pero, a grandes rasgos, se podía evidenciar una distinción entre animales domésticos y animales salvajes.



Ilustración 6. Viñeta de El misterioso caso de la mascota Unibagué publicada en Instagram. Fuente: Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.





Ilustración 7. Viñetas encuesta de El misterioso caso de la mascota Unibagué. Fuente: Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.

Los primeros, apropiados con un nombre y específicamente vinculados a un tipo de perro o de gato especial que ha hecho parte de la historia reciente de Unibagué. Por otro lado, la declaración de un animal en general que es endémico del campus Unibagué y que es, según lo mencionado, multigeneracional.

Con el primer filtro otorgado por los comentarios y definido para cuatro posibles animales, el equipo de trabajo decidió generar una encuesta abierta a toda la comunidad educativa (estudiantes, docentes, administrativos y graduados) para que decidiera. Por supuesto, esta labor fue vinculada a la historia de Udi, encargado de, nuevamente, solicitar el apoyo de todos nosotros. A continuación se presentan algunas viñetas usadas para la encuesta.

Los resultados de la encuesta fueron contundentes. Por una gran mayoría la comunidad

educativa, en especial los estudiantes, prefirió a la ardilla como el animal que más representaba a la Universidad de Ibagué. Algunas de las razones expuestas se presentan en la siguiente nube de palabras:



Figura 1. Nube de palabras de razones para elegir a la ardilla. Fuente: creación propia

Una vez definido el animal y sintetizadas las razones de su elección procedimos a conformar un equipo de diseño específico para crear el personaje. Este equipo estuvo compuesto por un diseñador de la Oficina de Comunicación Institucional, dos estudiantes del programa de Diseño y un docente. Paralelamente, contábamos con el grupo de representantes estudiantiles para comentarles las ideas y validar con ellos no solo la imagen de la mascota sino, también, su personalidad.

Superadas las fases de generación de ideas, bocetación en líneas de las propuestas y selección de tipos de ilustración y de personajes, escogimos tres ilustraciones a color para someter a consideración del equipo de trabajo general y del grupo de representantes estudiantiles. En aquellas sesiones se retroalimentaron las propuestas y se definieron caminos más claros para el

personaje. Lo importante también es que los estudiantes pudieran caracterizar a la mascota Unibagué, por lo cual debía adquirir alguna morfología humana.

Por otro lado, no podríamos alejarnos del tipo de ardilla que tenemos en el campus, sus colores y sus características formales. Estos y otros criterios fueron tenidos en cuenta para la selección y aprobación de la representación visual de la mascota Unibagué. En una sesión con representantes estudiantiles, se creó de manera muy orgánica el nombre oficial de la mascota como “Ardy”, se concluyó su edad y algunos rasgos característicos de su personalidad.

Finalmente, se presenta la imagen de nuestra mascota Ardy a la comunidad educativa como culminación del caso del detective Udi.



Ilustración 8. Viñetas finales de El misterioso caso de la mascota Unibagué. Fuente: Pablo Andrés Oviedo, Carolina Rivera, Grace Murillo y Daniel Lopera.

Y así nace, en vínculo y diálogo con la comunidad educativa, nuestra mascota Unibagué. ¡Agradecemos al detective Udi por ayudarnos en esta ardua labor!



Bocetos del proceso de desarrollo visual de Ardy

**CUENTA CONMIGO  
SI SE TRATA  
DE PROMOVER  
LOS SIGUIENTES  
VALORES**





## Promover el respeto por la diferencia

Tengo una colita peluda y redondita y me siento orgulloso de ella. Me da estabilidad para andar en mis dos patas; sin ella, tal vez sería más veloz, pero probablemente más torpe. (Risas)

A esta colita preciosa la quiero porque me hace única. He aprendido que todos los seres vivos tenemos rasgos físicos o de personalidad muy singulares y propios, y en nuestra casa de estudio, somos muchos los auténticos.

Creo firmemente en el respeto por la diferencia porque no tener cola no afrenta a nadie, así que si tú no tienes cola, tranquilo, que de seguro la existencia te compensó con otro atributo.

Creo, como que mañana comeré nueces, que las formas, colores, procedencias, creencias y afinidades son maravillosas y enriquecen nuestro universo universitario.





## Promover el cuidado del medio ambiente

Como a toda ardilla, me gusta comer y correr a toda velocidad por los prados. Amo la naturaleza y cuidar de ella. ¡Qué sería de mí sin mis amigos los árboles, en quienes trepo, juego, vivo y como!, qué sería de ti, amigo humano, sin el aire puro, el agua limpia, las tierras fértiles y un lugar para cuidar.

Me gusta pensar que estamos de paso por nuestro planeta y que debemos ser visitantes responsables. Me verás promoviendo buenas prácticas de relacionamiento con el entorno del campus porque, si de cuidar nuestra casa se trata, tenme en cuenta.

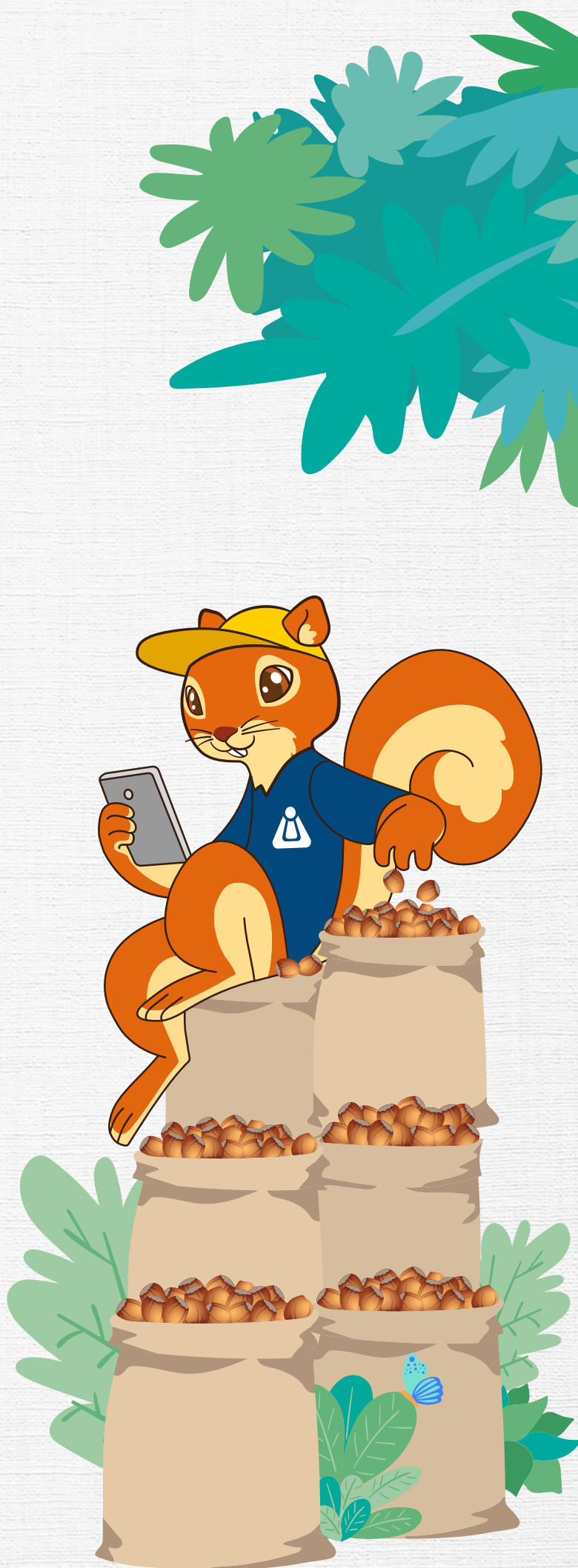
## Promover un desarrollo integral

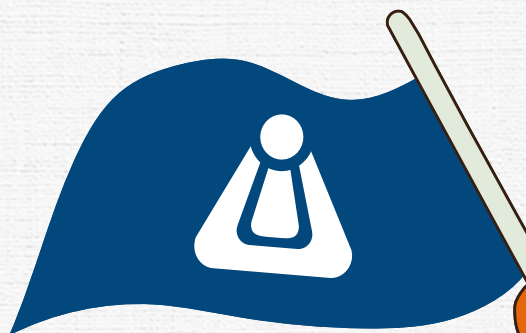
Cuando era una Ardy pequeña desconocía muchas cosas. Era tragona y desmedida, avorazada con los recursos que la naturaleza del campus me daba. Nueces, frutas y obsequios de los estudiantes me los mandaba de un solo bocado a mi barriguita pronunciada.

Sin embargo, vivir en la Universidad trae sus propios desafíos, y yo no soy una ardilla cualquiera, soy Ardy, conocedora, por merodear la Universidad, de muchas ciencias. Ahora, practico un consumo consciente y responsable, y a veces, autogestiono la resolución de mis necesidades con lo que aprendo en clases.

He descubierto que agruparnos como comunidad universitaria, amparados en el conocimiento, fomenta bienestar y riqueza para el país y la región. Imagina que he creado un sistema para almacenar mis nueces y optimizar los recursos del campus; he elaborado una aplicación para medir las calorías que mi cuerpo realmente necesita y ya no soy una ardilla que come como búfalo, he generado alianzas con ardillas vecinas de los campos aledaños, para intercambiar frutos, porque sin lugar a dudas, nuestras propias vidas deben ser reflejo de desarrollo y bonanza.

Si de mejorar las condiciones de vida de nuestra comunidad se trata, cuenta conmigo que me la juego toda.





## Promover la dignidad humana

En el mundo hay millones de especies: aves, gatos, perros, peces, leones melencos, y por supuesto, humanos. Son ustedes, bípedos hermosos, mis mejores amigos.

En la Universidad de Ibagué, cientos de personas me ven y admiran. Se sonrojan, me cuidan y me toman fotos. Presumen su amistad conmigo y yo con ellos. Por ello, en honor a su cuidado y sus muchos abrazos, me declaro fan número uno de la especie humana, de sus arquitos peludos que tienen sobre los ojos y que ustedes llaman cejas. También, de su capacidad de ayudarse entre sí para juntos conciliar y llevar las turbulencias de los días a buen puerto.

Me gusta verlos respetando la diferencia, entendiendo que la condición humana, en cualquier lugar del mundo, debe ser digna. No por asignación apreciativa de un tercero, sino por el acto propio de ser.

Es ahí cuando verdaderamente ustedes se hacen fuertes y deslumbrantes, cuando exponen su mejor versión. Es un gusto verlos andar libres sobre la faz de la tierra, empoderados de sus propios destinos respetando su propio andar y el de otros, rindiendo honor al milagro de ser y hacer junto a sus semejantes.

Si se trata de fomentar la noción de lo que implica ser humano en el planeta Tierra, cuenta conmigo, que junto a ustedes, me la juego toda.







## Objetivo para el cual fui creada

Fui creada para fortalecer lazos de identidad con los actores de la comunidad universitaria, a través de mensajes positivos, alegres y divertidos. Seré embajadora de la fraternidad, promoveré campañas institucionales y acompañaré aquellos espacios que refuercen nuestro sentido de pertenencia y nuestra identidad Unibagué.



## Hago presencia en...

Eventos especiales de la vida universitaria en los campos académico, deportivo, cultural y social que sean coherentes con el objetivo para el cual fui creada. Como por ejemplo: olimpiadas deportivas, grados solemnes, bienvenida a estudiantes, aniversario institucional, integraciones de fin año para funcionarios y un día en la U.

\*No participo en eventos que no tienen directa relación con la Universidad.





## No me uses así

No participo en la construcción de mensajes que van en contravía con los valores institucionales.

No me involucres ni me invites a tomar partido por una corriente política o religiosa.

Soy una ardilla amante de la paz, el consenso, el diálogo, la mediación y la conciliación, por lo que no participo en las contiendas no constructivas o peleas que generen divisiones.

No voy con el uso de sustancias psicoactivas ni comparto la violencia en ninguna de sus formas. Nada que ver con las burlas, ofensas o actos de índole discriminatorio.

Mi imagen no debe utilizarse como simple elemento decorativo en las piezas institucionales. Mi aparición obedece a propósitos comunicacionales claramente definidos y acordes con el objetivo para el cual fui creado.

No estoy supeditada a las actividades comerciales de la Universidad, puesto que mi razón de ser es dinamizar el sentido de pertenencia entre quienes ya hacen parte de nuestra comunidad universitaria.



## **Así me hicieron:** Identidad gráfica

Son todos los parámetros y los aspectos visuales que conforman a Ardy: color, forma, trazo, entre otros, que van sujetos a la identidad gráfica y al ethos de la Universidad. Adicionalmente, recalca la importancia y recordación del personaje a través del tiempo.



**ARDY  
UNIBAGUÉ**  
Nombre registrado

## Características

- Expresión amable
- Actitud juvenil
- Rasgos característicos de las ardillas de la Universidad
- Elementos institucionales
- Sociable, alegre, simpática, dinámica e intrépida
- Colores



## Colores de Ardy

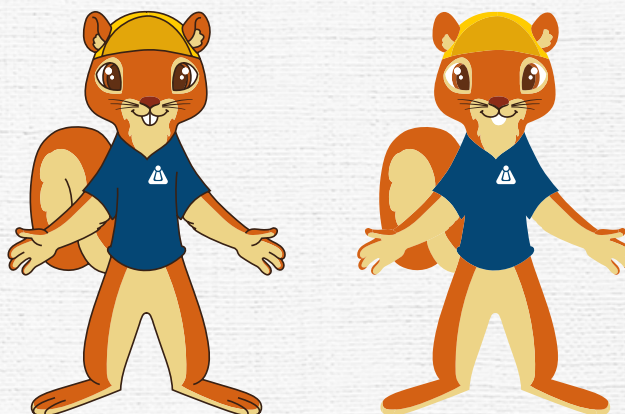


Blanco		C:0 M:0 Y:0 K:0 R:255 G:255 B:255 # <b>FFFFFF</b>
Sombra azul		C:100 M:70 Y:0 K:45 R:0 G:51 B:106 # <b>00336A</b>
Amarillo institucional		C:0 M:20 Y:100 K:0 R:255 G:204 B:0 # <b>FFCC00</b>
Sombra amarillo		C:0 M:20 Y:100 K:0 R:226 G:166 B:10 # <b>E2A60A</b>
Pelaje claro		C:0 M:16 Y:50 K:0 R:255 G:218 B:136 # <b>FFDA88</b>
Pelaje naranja		C:0 M:70 Y:100 K:0 R:236 G:102 B:8 # <b>EC6608</b>
Nariz y boca abierta		C:28 M:90 Y:95 K:32 R:142 G:44 B:25 # <b>8E2C19</b>
Iris		C:22 M:72 Y:97 K:13 R:181 G:86 B:29 # <b>B5561D</b>
Pupila		C:0 M:70 Y:100 K:0 R:97 G:49 B:20 # <b>613114</b>
Contorno		C:0 M:70 Y:100 K:0 R:55 G:33 B:20 # <b>372114</b>

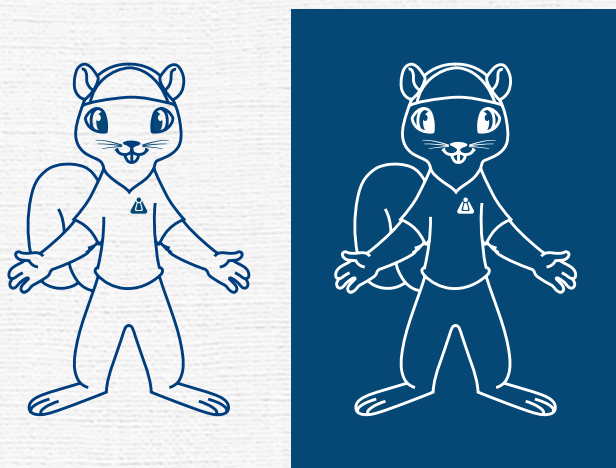
## Así debo verme

Ardy posee un contorno que acentúa sus formas, estas deben mantener una escala visual acorde al diseño original.

Es posible prescindir del trazo para ciertas aplicaciones como: bordados, serigrafía, tampografía, medios digitales de bajo tamaño en pixeles o riggeado para animación. Es importante conservar la forma del personaje.



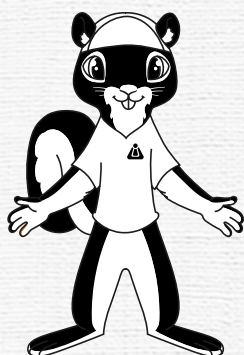
Para el uso de un solo tono se debe emplear el personaje en trazos ligeramente más gruesos, en color azul oscuro institucional o negro.



## No me dañes



Alterar la paleta de color



Versión en alto contraste



Contorno muy grueso



Trazo muy delgado



Aplastar o estirar



**ARDY  
BOTARGA**





## Hago presencia en:

- Eventos especiales de la vida universitaria
- Cuando deseo transmitir un mensaje a la comunidad universitaria como parte de una campaña de comunicación interna
- Actividades que obedecen a intereses institucionales

## Usos indebidos:



- No participo en eventos que promuevan el alcohol, las bebidas energizantes, las sustancias psicoactivas y el contenido sexual.
- En mi ropa no se pueden poner patrocinadores que promuevan el alcohol, las bebidas energizantes, las sustancias psicoactivas y el contenido sexual.
- Soy la imagen de la Universidad, por lo tanto, quien lleve mi disfraz no debe atentar contra los principios y valores institucionales.
- Mi disfraz no debe ser usado en eventos que no tienen directa relación con la Universidad.