

Interfaz enfocado en el desarrollo productivo
de un sistema de diseño

EDUSISD

“Educación-Sistema-Diseño”

Banco Caja Social

Documento de Opción de Grado – Prácticas

Nombre del Estudiante

Juan Sebastián Rodríguez Romano

Programa de Diseño Industrial – Escuela de Diseño

Facultad de Ingeniería, Diseño e Innovación

Politécnico Grancolombiano

Director(a):

Andrea Lorena Guerrero Jimenez

CoDirector(a):

Alix Johana Gaffaro Garcia

19 de Agosto del 2023



Contenido

1. Documento marco de la empresa	3
1.1. Expectativas de la práctica (Infografía)	3
1.2. Información de la empresa	4
.....	4
2. Diagnóstico estratégico de diseño.....	5
2.1. Diagnóstico Organizacional.....	6
2.2. Diagnóstico Productivo.	9
2.3. Diagnóstico Diseño.....	11
2.4. Diagnóstico Gestión de Diseño:	18
.....	19
2.5. Estrategias para el mejoramiento detectadas.....	20
3. Desarrollo de la Propuesta de Diseño.....	22
3.1. Planteamiento del Proyecto de diseño a implementar:.....	22
3.1.1. Introducción	22
3. Propuesta de Mejoramiento implementada	27
4.1. Planteamiento conceptual de la propuesta.....	27
4.1.1. Análisis del contexto y la actividad, consideraciones y diseño teniendo en cuenta factores humanos	27
4.1.2. Aspectos formal estéticos y semióticos	28
4.1.3. Aspectos técnico-productivo	29
4.1.4. Aspectos ambientales. Presentación de soportes de investigación cualitativa y/o cuantitativa	29
4.1.5. Evidencia metodológica del proceso de diseño	30
4.1.6. Modelos de Comprobación y protocolos de comprobación	30
4.1.7. Conclusiones del proyecto y la propuesta de Diseño	31
5. Conclusiones generales sobre la práctica.....	31
6. referencias BIBLIOGRAFICAS.....	33

PRIMERA ENTREGA

1. DOCUMENTO MARCO DE LA EMPRESA

1.1. Expectativas de la práctica (Infografía)

Como Diseñador

En diseño industrial es fundamental conocer la relación entre el grupo objetivo y la necesidad presentada.

En este escenario, hay herramientas que permiten afinar estos requerimientos como el **Design Thinking** que es la estrategia que se implementa para sustentar cada idea y por consiguiente la necesidad resuelta.



Como diseñador: ofrecer soluciones a necesidades cotidianas.

Estrategia



Design Thinking

Como Persona

En esta organización es de suma importancia el **trabajo en equipo**, sobretodo en el área de diseño.

La labor principal es facilitarle la experiencia al usuario, se apoya de las **heurísticas de Nielsen** para lograr dicho proceso, ya que de llegar a un resultado final, implica la **retroalimentación** constante del equipo y los clientes.



Como persona: la armonía personal y laboral.

Investigación



Feedback

Habilidades

En la carrera se manejan varios tipos de software al igual que se plantean los **sistemas de diseño**.

Esto sirve como punto de partida para implementar la **recursividad**, opinar **objetivamente** sobre las propuestas y por supuesto, plantear diferentes opciones de mejora: **Productividad**.



Permiten pensar creativa y estratégicamente.

Sistema



Productividad

Mejoras

Filtrar los conocimientos es un recurso que **agiliza la efectividad** del producto.

Desde el día uno se resaltó que no es simplemente cumplir con un pedido, se necesita buscar la **mejora continua**, en términos de diseño y responsabilidad, esto es algo que se aplica todos los días en el **escenario**.



Una de las grandes libertades es mejorar continuamente, cada escenario da esa oportunidad.

Mejora continua



Producto ³

1.2. Información de la empresa

Banco Caja Social



Razón social

Muestra evolución Visual



La modernización del BCSC también incluyó la unificación de cambio de la red total de sus cajeros automáticos (250), al igual que nuevas alianzas para ampliar sus corresponsales CBN a nivel ¡Nacional!



Carrera 7 # 77-65
Bogotá D.C



Ubicación

Planta

Ubicado en el piso 2 de la sede de la 72, en el área de Estrategia, diseño y transformación digital.



Se ofrecen productos encaminados a desarrollos de interfaces que le den la posibilidad al usuario de realizar trámites desde la comodidad de su hogar, de forma ágil, sencilla y segura.

Productos



Historia

El Banco Caja Social es una de las empresas de Fundación Grupo Social. Lleva más de 110 años trabajando en Colombia, con el fin de construir cada día una sociedad más justa.



En 2005 se llevó a cabo la fusión entre Colmena y banco Caja social, creando una sola entidad conocida como BCSC integrado por dos entidades Colmena BES y Banco Caja Social.



Tareas

Específicamente se trabaja en el área de estrategia, diseño y transformación digital. Una de las funciones que se ejerce en la organización es crear el diseño de interfaz, así como también controlar el recorrido que tiene del usuario ante el producto que ofreció. Al demandar cambios constantes, se utiliza:

Metodología trabajo:
"Metodología scrum"

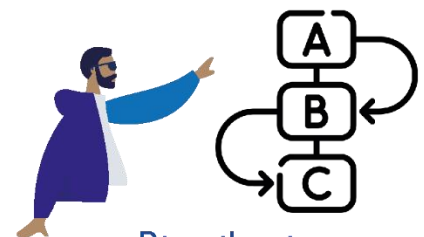
Estrategia de diseño:
"Design Thinking"

Comprobaciones:
"Maze"

Prototipado:
"Figma"

Actividades

Diseño-Desarrollo-Ajustes-Resultado



Distribución:

2. DIAGNÓSTICO ESTRATÉGICO DE DISEÑO

Diagnóstico estratégico de diseño

¿Cómo funciona? - Sistema de Diseño

Es un sistema construido que permite crear estructuras escalables y consistentes a lo largo de la creación de todos los productos; el objetivo de este sistema es simplificar los procesos para desarrollar dichos productos de la forma más eficiente con la mejor experiencia y calidad.



¿Características

Un sistema de diseño se puede contemplar como un ecosistema que permite visualizar las necesidades más relevantes de los productos construidos.



Evolución

¿Cómo se aplica?

El sistema asegura que cada proceso por mínimo que sea, se acople a los lineamientos de la necesidad, de esta manera cada equipo de trabajo se desempeña bajo la incorporación del diseño "unificado"

Propósito

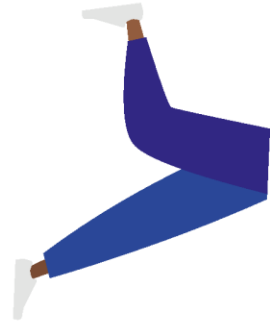
Es indispensable cumplir las expectativas de los usuarios; para el BCSC es muy importante ser reconocido por la búsqueda constante de productividad.

Valores

Es fundamental valorar el tiempo de los usuarios, el compromiso del BCSC desde el área de diseño es ofrecer productos con el mejor desempeño.

Objetivo

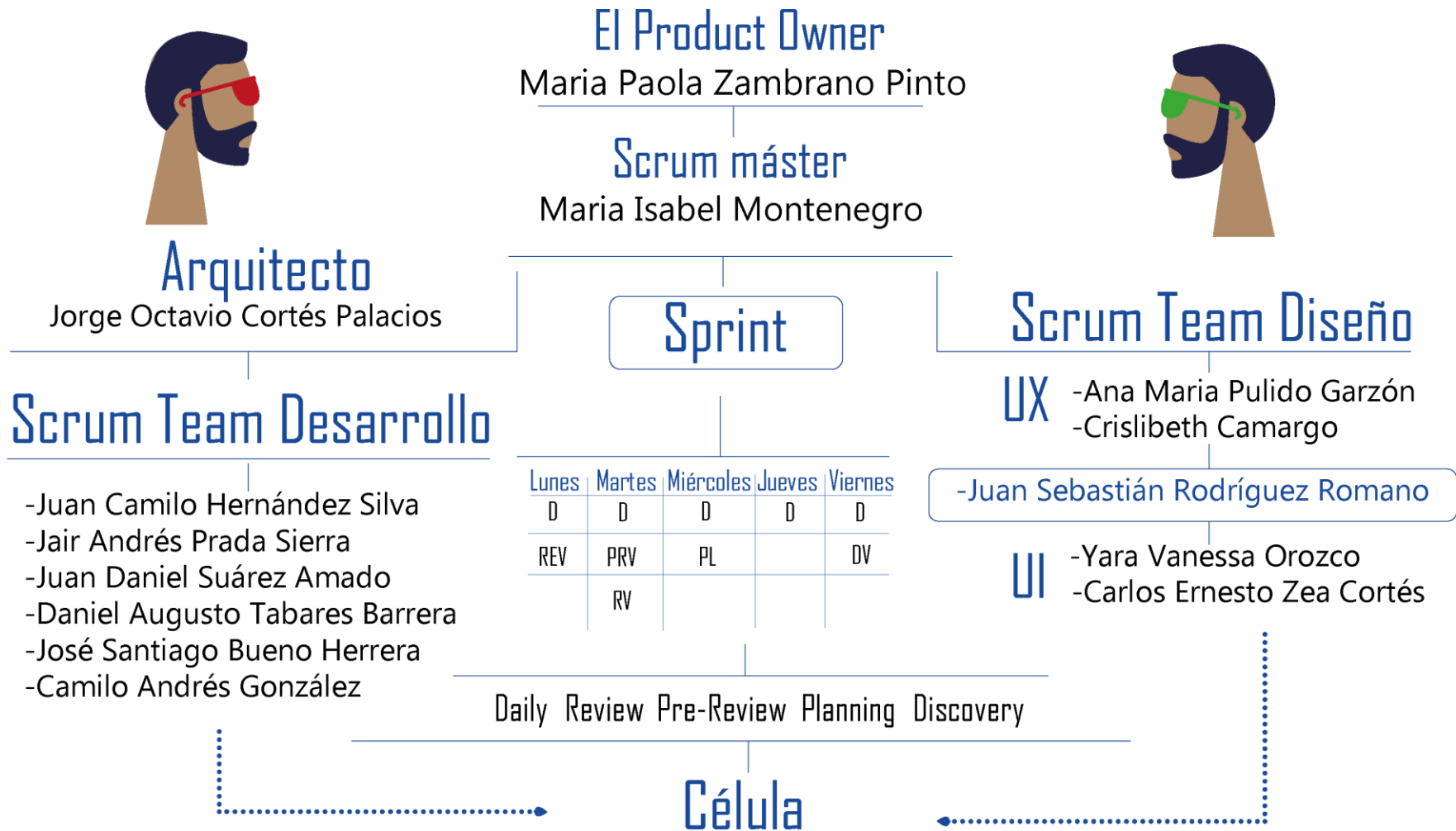
Generar propuestas innovadoras para mejorar los productos priorizando las necesidades de los usuarios con ayuda de soluciones tecnológicas.



Descripción del sistema

2.1. Diagnóstico Organizacional.

Diagnóstico Organizacional



Diagnóstico Organizacional

¿Cómo funciona? - Metodología Scrum

Es un marco de trabajo ágil a través del cual las personas pueden abordar problemas complejos adaptativos a la vez que se entregan productos de forma eficiente y creativa con el máximo valor.



¿Características

La metodología Scrum proporciona un plan de valores, roles y pautas para ayudar al equipo a concentrarse en la aceleración y la mejora continua en proyectos complejos.

¿Cómo se aplica?

Scrum se trabaja con equipos pequeños multidisciplinarios en ciclos iterativos centrados en el cliente y se crea un producto de forma incremental.

Daily ... Sincronizar las tareas del equipo de trabajo.

Retrospective ... Los equipos reflexionan sobre qué salió bien y qué podría mejorarse en el próximo sprint.

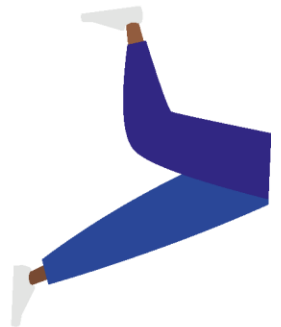
Pre-Review ... Analizan lo que se ha logrado durante el sprint y si se ha cumplido el objetivo del sprint.

Review ... Ofrecer una demostración del prototipo del producto.

Planning ... Sirve para inspeccionar el Backlog del Producto.

Discovery ... Permite alinear expectativas y unificar objetivos posteriores.

Descripción del diagnóstico



Feedback

a) Con los proveedores. Ejemplos.

Como se menciona previamente, en esta área de la organización se utiliza la metodología scrum, que en compañía del product owner son los principales intermediadores que se encargan de hacerle saber al equipo cuales son las peticiones del usuario.

b) Relación con distribuidores. Ejemplos.

El scrum team de diseño y desarrollo, son el distribuidor en conjunto con el arquitecto, estos se encargan de entender el sistema de diseño y acoplar las tareas del equipo del Front y el Back.

c) Analice el grado de comunicación interna y externa en la organización. Justifique

Si existen los recursos necesarios para desarrollar adecuadamente el trabajo, pero no se aprovechan de la más forma óptima. La mayor interferencia entre la meta y el proceso de construcción del producto es la burocracia impuesta por el banco, es decir, sus políticas, que afectan al equipo de trabajo y limitan la innovación.

d) Gestión de calidad al interior de la empresa. Ejemplos.

El proceso de gestión de calidad es bastante riguroso, el BCSC se asegura de que cada empleado tenga los programas necesarios para realizar adecuadamente sus actividades, al entregar dichos dispositivos, si es desarrollador se le entrega un computador tendrá funciones delimitadas a programación, es decir, encontrara software como visual estudio, pero no tendrá ilustrador, caso contrario del diseñador que si contara con software de Adobe y sus complementos.

e) Analice el grado de estandarización de los procesos tanto administrativos como productivos, el registro de las actividades, la evaluación y seguimiento para la mejora continua

A lo largo del sprint, existen encuentros sincrónicos creados con el fin de hacerle seguimiento al producto, seguido de la revisión se agendan las actividades evaluando el alcance de cada una con ayuda del scrum team.

2.2. Diagnóstico Productivo.

Diagnóstico Productivo

Tipos de producto

Productos de carácter financiero

Entrega de tarjeta débito (Únicamente la inicial) - Retiros por cajeros.
-Consultas por cajeros. -Retiros por oficina. - Transferencias entre cuentas de la misma entidad. -Retiros por corresponsales bancarios

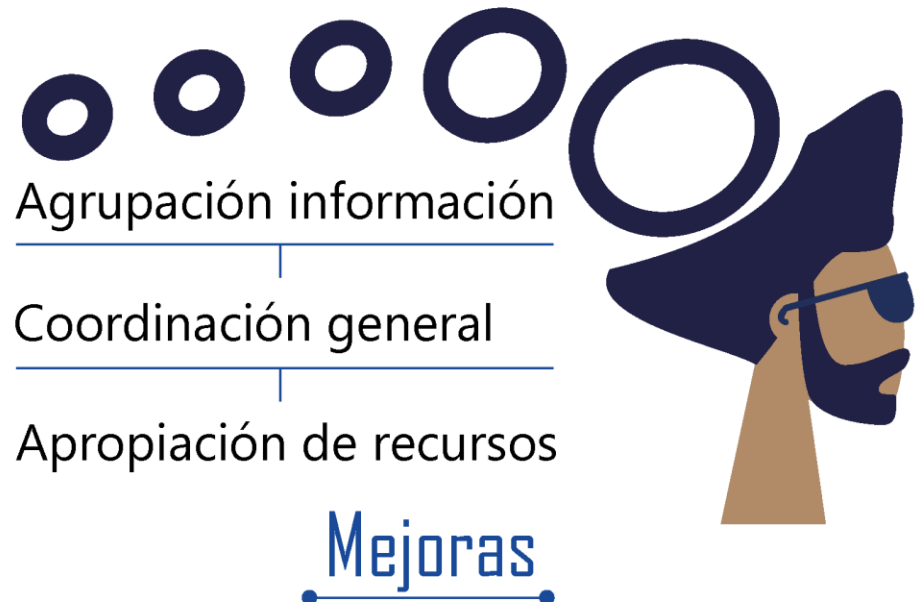
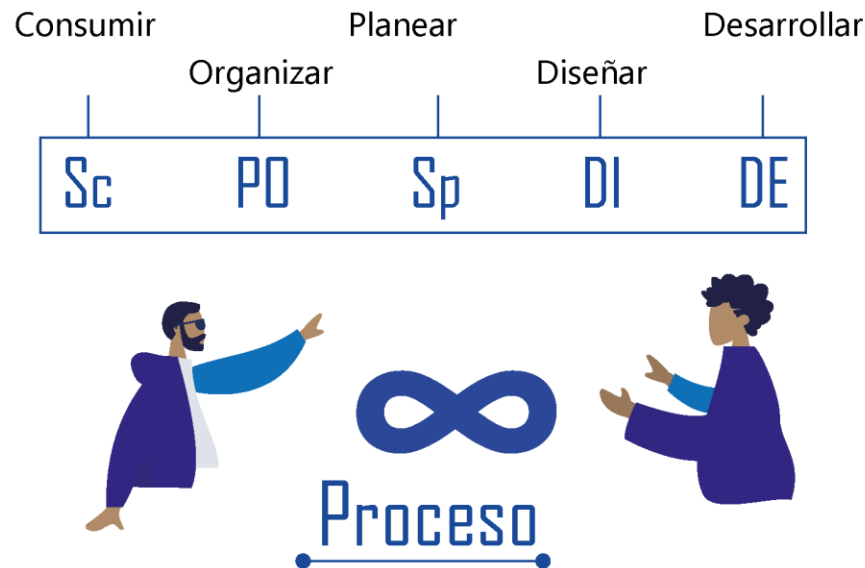
Productos de carácter digital

Diseñar interfaz de Destock y Mobile varia según el trámite o la necesidad (particularidad del producto)

Integración con el diseño

Por defecto un diseñador industrial siempre debe tener en cuenta muchas cosas, el orden básico es: Diseño, Contexto, Usuario, Forma y Función.

La organización tiene mucha incidencia en el usuario ya que dependiendo de la comodidad y la accesibilidad que se le brinde, se define el éxito del producto.



Feedback

a) Describa los productos o servicios de la empresa

Existen dos tipos de productos, estos se subdividen en productos de carácter financiero y productos de carácter digital, los de carácter financiero se pueden describir como todos los relacionados con el sector económico, los productos de carácter digital, se describen como las interfaces fabricadas por el laboratorio de diseño.

b) ¿Cuáles son los procesos para fabricación de productos?

El primer paso consiste en consumir; es decir entender la necesidad del cliente y plantear los primeros parámetros, posteriormente el PO en compañía del scrum, organizan las tareas para el scrum team que lidera toda la fase de definición del producto.

c) Análisis de capacidad instalada: Descripción de los equipos e infraestructura productiva.

Cada colaborador del BCSC, cuenta con diferentes insumos capacitados para responder a las necesidades del mercado, las decisiones que se toman con respecto al producto surgen con base la organización asignada por cada célula, el área de marketing digital ayuda a soportar toda la investigación en números.

d) Diagnóstico de Diseño en el proceso productivo: De qué manera el diseño se integra al diagrama productivo de la empresa.

(Área de diseño estrategia y transformación digital - Metodología scrum - Célula – Producción – Mejoras según hallazgos). El avance lineal de las siguientes iniciativas suministra la integración de la productividad.

e) Análisis de problemáticas. Identificar y describir posibles desajustes referentes al proceso productivo, como cuellos de botella, reprocesos, inventarios, demoras, etc.

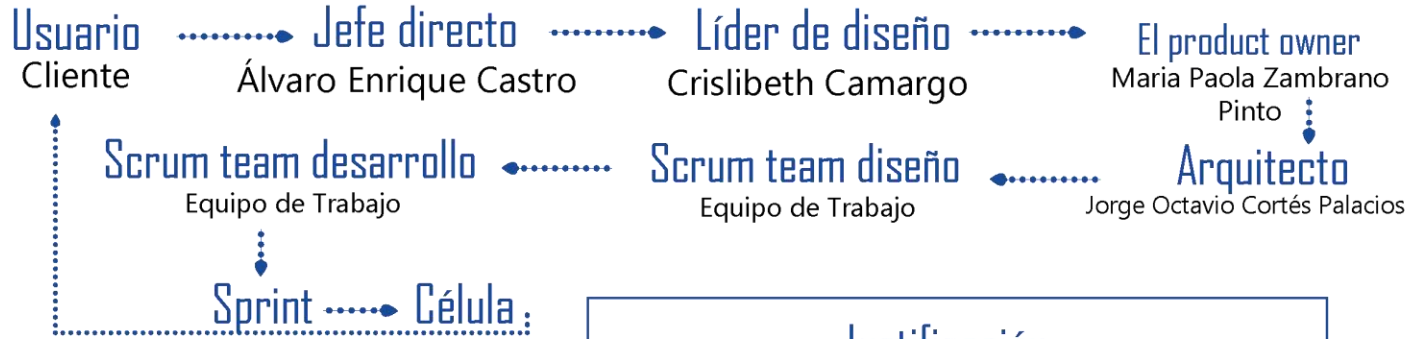
Las problemáticas identificadas se resumen en la siguiente proposición “Sistema que facilite la búsqueda de los recursos.”

f) Aspectos que pueden ser evaluados desde la disciplina buscando la optimización o mejoramiento.

Los factores que pueden mejorar la alineación entre equipos y el aumento de la productividad, serían: fomentar una mayor comunicación, trabajar de forma homogénea y apropiarse de los recursos dispuestos por el laboratorio.

2.3. Diagnóstico Diseño

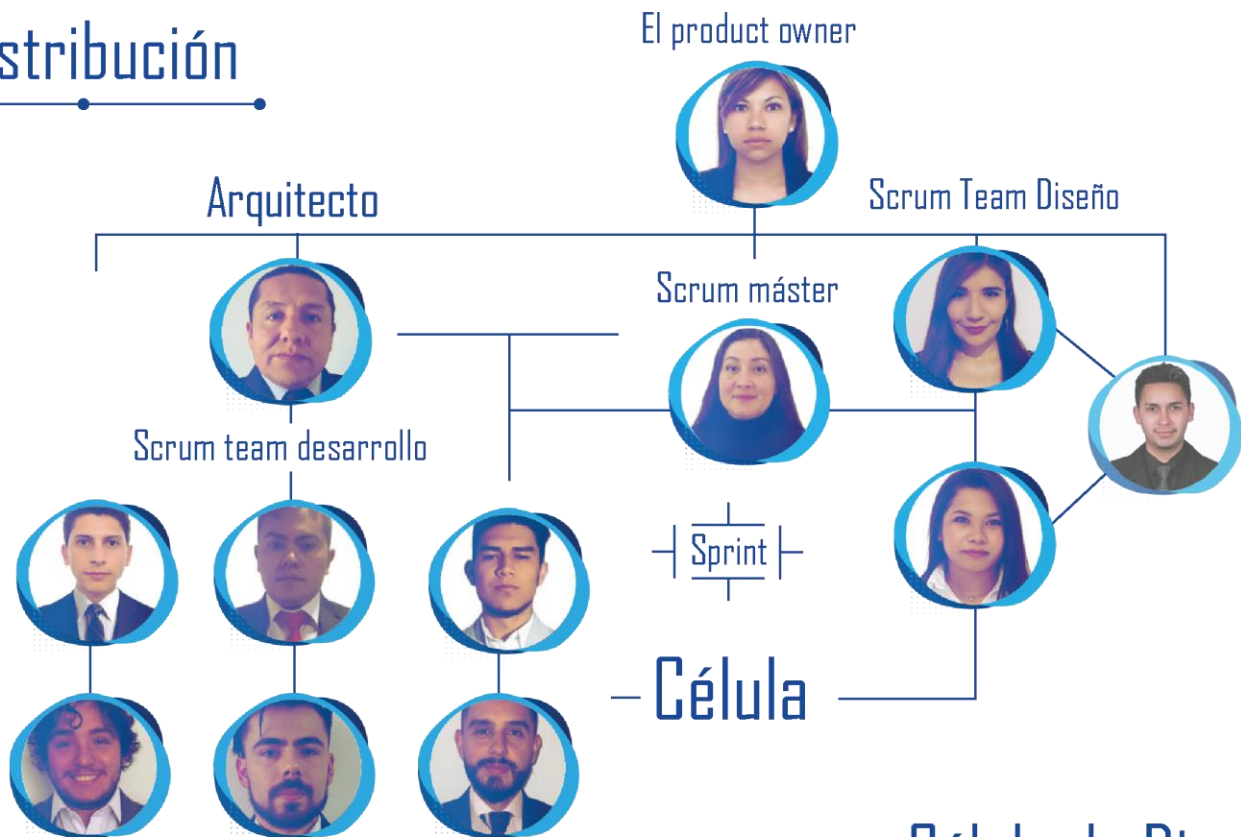
Jerarquía



Justificación

Por defecto siempre existe un usuario (cliente) y un intermediador (en este caso el equipo de diseño), antes de cualquier comienzo, es de obligatoriedad que el jefe directo plantee puntos de partida. Luego, el líder de diseño revisa la solicitud y por último, pero no menos importante, el flujo continúa normal como se ilustra en el diagrama de la sección de diagnóstico organizacional.

Distribución



Célula de Diseño

Diagnóstico Flujo

Descripción flujo mostrado



El Product Owner

Trabaja con las partes interesadas: los usuarios finales y el equipo de Scrum, para asegurarse de que el producto final cumpla con los requisitos del usuario.



Scrum máster

Gestiona el proceso Scrum y ayuda a eliminar impedimentos que puedan afectar la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de mentoring y formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos si es necesario.



Arquitecto

- Establece los objetivos del negocio.
- Identifica las características y restricciones principales del sistema.
- Identifica los atributos de calidad más relevantes del sistema.
- Identifica los escenarios que evidencian los puntos críticos en el sistema basados en los de atributos de calidad anteriormente identificados.



Scrum Team Diseño

Lleva a cabo un conjunto de tareas de forma regular con el objetivo principal de trabajar de manera colaborativa; se trabaja de la mano con el sistema de diseño con el fin de innovar dentro de la competencia.



Scrum Team Desarrollo

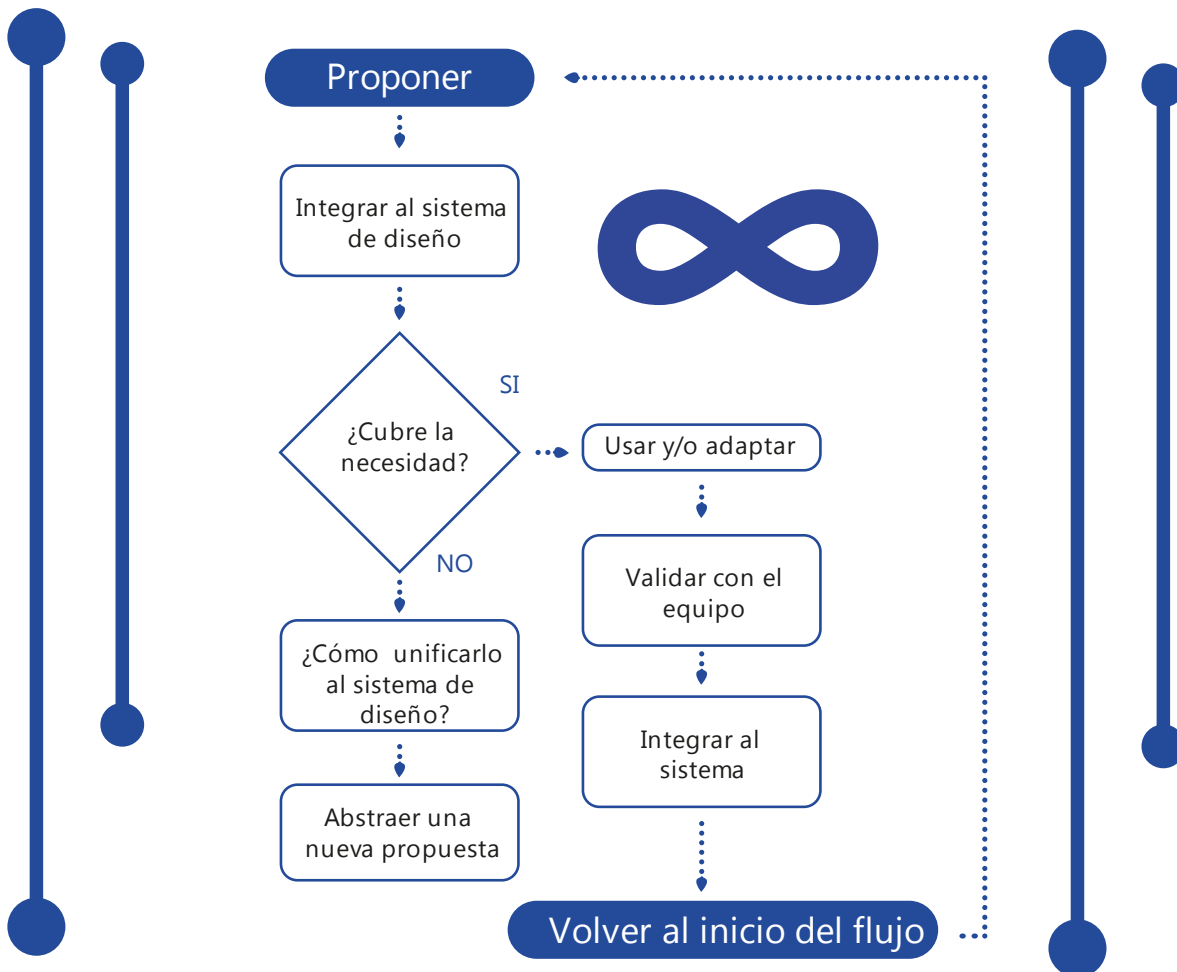
Está formado por profesionales que trabajan juntos para entregar un incremento de producto HECHO potencialmente liberable al final de cada Sprint.



Innovación

Evidencias en la innovación del diseño en BCSC

Teniendo en cuenta las definiciones establecidas dentro del sistema de diseño se cuenta con una estandarización que ayuda no solo a construir, también propone permanentemente propuestas que nutran y aporten a la organización. Para explicarlo más detalladamente, a continuación encontrará un flujo con la información descrita:



La repetición de este flujo es diario, esto sin olvidar que parte de cada equipo del escenario, procura buscar herramientas que generen rentabilidad ante los retrocesos de la construcción del producto digital.

Feedback Evidencias-análisis

a) Preguntas realizadas

1. Desde que entró al (Banco Caja Social), qué retos considera se le presentaron en el proceso de desarrollar sus actividades.
2. Qué aspectos considera son los más (agradables) de ejercer sus funciones
3. ¿Le es fácil desarrollar sus actividades?, Califique de 1 a 5
4. Desde su punto de vista, cuáles son las (restricciones o impedimentos) que a veces pueden retrasar la entrega de un Sprint.
5. Qué ideas considera pueden (agilizar el alineamiento) entre el equipo de desarrollo y el equipo de diseño.
6. Estaría de acuerdo en que, la experiencia no debe arriesgarse por ganancia
7. Del 1 al 5 siendo 1 la menor calificación y 5 la mayor, que tan satisfecho se siente con la organización de su equipo de trabajo
8. El 1 al 5 siendo 1 la menor calificación y 5 la mayor, que tan interesado estaría en implementar mejoras que por supuesto beneficien la productividad de sus tareas a desarrollar.
9. Desde su perspectiva, teniendo en cuenta la pregunta 7, que mejoras podrían implementarse.
10. ¿Del 1 al 5 siendo 1 la menor calificación y 5 la mayor, considera importante hacer este tipo de cuestionarios?

b) Resultados Pertinentes y agrupación de conclusiones

1. Restricciones e impedimentos

La burocracia ha ralentizado el desarrollo de mis actividades

Alinear a las distintas áreas sobre el proyecto que estamos desarrollando y recibir oportunamente las solicitudes

Entrar al área de innovación de un banco muy tradicional con políticas estrictas hace que cada propuesta sea un reto, ya que apesar de contar con autonomía y apoyo se tienen multiples dependencias de otras áreas que trabajan bajo esquemas tradicionales que dificulta la sincronización de actividades para entregables de valor

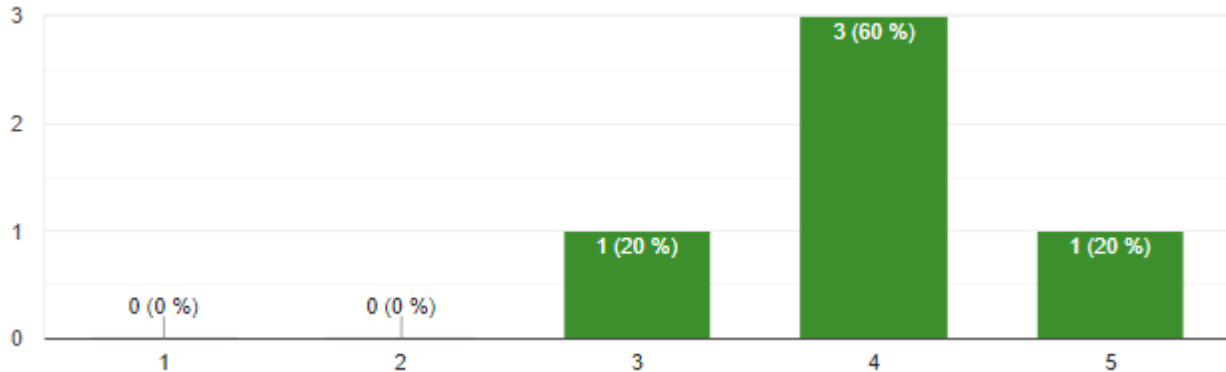
2. Beneficios de la metodología de trabajo

Aumentar mi conocimiento, aprender de mis compañeros y compartir con ellos

Crear un producto desde cero es muy enriquecedor

Trabajar en equipos multifuncionales y apoyar a la mediación de acuerdos y compromisos para lograr objetivos

Facilidad ejecución de actividades



3. Dificultades que se pueden presentar en el sistema de diseño

No poder realizar las pruebas en el ambiente indicado

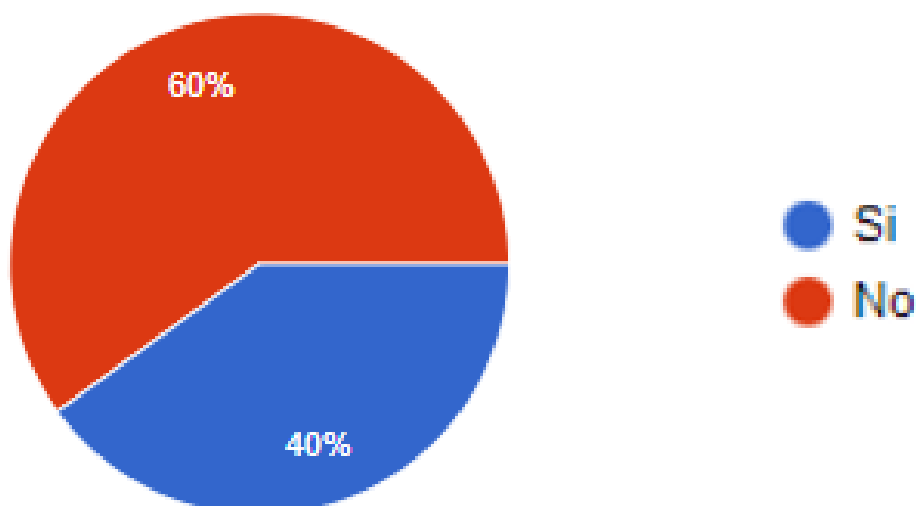
Generalmente hay contratiempos, scrum busca adaptarse a ello, pero cuando dependemos de otros equipos, también dependemos de su capacidad

Dependencia de TI para entrega de ambientes para pruebas
Fallas o caídas de los servicios
Falta de claridad en las HU que el equipo no aclara oportunamente

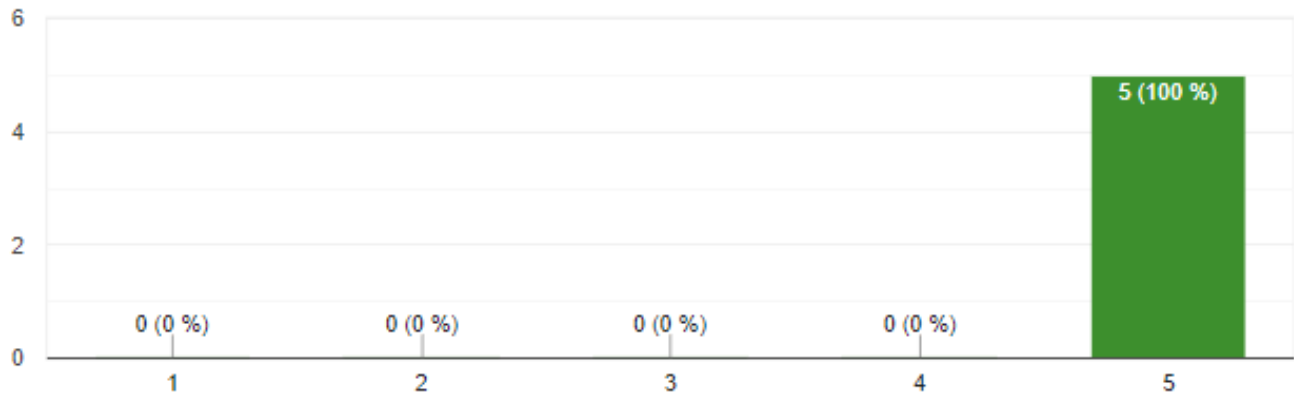
Las dependencias de otras áreas, abordar HU muy grandes que no alcanzas a desarrollarse y probarse en el sprint de 1 semana.

Dependencias externas

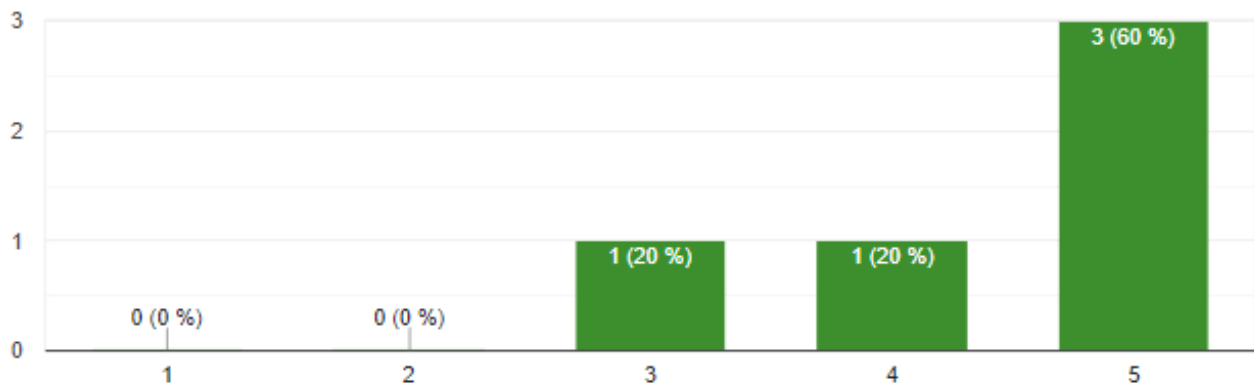
4. Comparación opiniones entre la relevancia de priorizar la experiencia o la ganancia.



5. Interés del equipo en implementar mejoras



6. Interés del equipo en hacer trabajo de campo



C) Conclusiones iniciales

A causa de los retrocesos identificados, se concluyen las primeras intervenciones:

- Para la fortuna del planteamiento inicial, se corrobora que parte de los retrocesos que se presentan en el desarrollo de un producto son por falta de alineamientos entre las áreas de trabajo y la dependencia de políticas estrictas que rigen los ideales de una organización muy tradicional.
- El scrum team, concuerda con la hipótesis de que parte de las consecuencias no planeadas que impactan en el equipo, bien sea por decisiones del banco o falta de sincronización, generan que los espacios dispuestos para trabajar no siempre son los mejores ambientes.
- **Descripción de la muestra**

El documento profundiza tres distancias principales, la primera es demostrar desde la perspectiva de los colaboradores cuáles son esos impedimentos del sistema, la segunda, entender que beneficios se reflejan al aplicar la metodología de trabajo scrum, en tercer lugar y englobando los dos primeros, qué nivel de facilidad existe a la hora de ejecutar de las funciones.

- **Análisis de resultados**

- Adaptarse a la transformación del producto
- Alinearse con los equipos de trabajo
- Dependencia de otras áreas (UX/UI) - (FE-BE)
- Capacidad para implementar pruebas del producto
- Diferencia de ideales (Cultura del equipo- comunicación)

1. El 60% de la población considera que en un intervalo de uno a 5, siendo 1 muy complejo y 5 sencillos, hay una facilidad de ejecución de actividades estable.
2. El 60% de la población considera que la experiencia prima sobre la ganancia, el 40% considera que no es relevante.
3. El 100% de la población está, desacuerdo en que es necesario aplicar mejoras al equipo, teniendo en cuenta ambientes, comunicación y alineación entre sí.
4. El 60% de la población está desacuerdo en que es necesario investigar cualitativa y cuantitativamente el área de trabajo, el 20% restante comparte un interés mediano por la investigación del área y sus hallazgos.

SEGUNDA ENTREGA

2.4. Diagnóstico Gestión de Diseño:

Diagnóstico Gestión de Diseño

Recursos de inversión



Diagnóstico Gestión de Diseño

Evidencia de proyectos

Uno de los productos que podría tener cavidad a esta pregunta es el lanzamiento de **cuenta amiga digital**, pese a que la mayoría de los bancos cuentan con esta función, el objetivo de BCSC es **modernizar los procesos tradicionales** llevándolos a lo digital. Al facilitarle el proceso al cliente, se le atribuye comodidad además de **evitarle largos retrocesos** en la búsqueda de un ambiente cómodo para su experiencia.



Reducción del impacto ambiental

Desde que nació el laboratorio de diseño en BCSC se plasmó la intención de **digitalizar los productos** con el fin de ofrecer a los usuarios un sistema con mayor eficiencia y calidad **encaminado hacia al futuro**. Cuando se digitaliza el producto se evita el consumo excesivo de recursos.



BCSC cuenta con proyectos verdes que provee servicios financieros que contribuyen al desarrollo sostenible del país.

2.5. Estrategias para el mejoramiento detectadas

Estrategias para el mejoramiento detectadas

Tomando como **referencia** las clases de organización y métodos, se desarrolla la siguiente propuesta encaminada al **mejoramiento de las actividades** y el aumento de la **productividad** en la entrega de **resultados**.

Pasos para la búsqueda de mejora continua

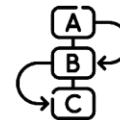
Encontrar las restricciones del sistema (Cuello de botella)



Aprovechar todos los recursos



Establecer prioridades



Elevar restricciones



Volver paso 1

1

2

3

4

5

Revisiones constantes:
Sería preferible tener un formato universal con el que cada equipo tenga una estructura estipulada y no deban pasar por tantos filtros.

Se debe contemplar la posibilidad de tener un canal general en el que los equipo dejen un breve feedback de lo que están construyendo. Al tener un sondeo general de las actividades se puede aumentar el número de soluciones ante los problemas que se evidencien en el proceso.

Al desarrollar cada producto, no basta solo con asignar actividades, dentro de los encuentros es importante fijar la meta en el sentido de que si hay un concepto definido, se puede testear el producto en periodos de tiempo concretos, para que cuando haya una inconsistencia no se retrase el proceso por un cambio inesperado.

Hay una línea muy delgada entre alcanzar la meta y la eficiencia en que se logra, si el producto es innovador el crecimiento será evolutivo, **no arriesgar experiencia por ganancias!**

Observar el cuello de botella.



C) A través de ponderación objetiva, elegir la propuesta de intervención con mayor impacto, viabilidad y pertinencia disciplinar.

- **Planificación:**

Al construir este proyecto, fue de gran importancia tener un plan claro de lo que se quería lograr, es decir: la definición de un propósito, el público al cual va dirigido y los objetivos que pretende alcanzar.



- **Diseño:**

El diseño es una parte primordial en la construcción de esta landing page, para este primer acercamiento, fue necesario crear un esquema visual, acompañado de los elementos gráficos que usara.



- **Desarrollo:**

Una vez definido el estilo, el paso a seguir es comenzar con el desarrollo de la página, lo que implica la creación del código en uno de los diferentes lenguajes que existen.

- **Pruebas y depuración:**

Después de haber construido la página web, es fundamental realizar pruebas exhaustivas, para asegurarse de que todo funcione con normalidad, se puede entender como la validación de toda la estructura general del código.



- **Lanzamiento:**

Luego de realizar las pruebas necesarias, se debe asegurar que la página esté hospedada en un sitio seguro y confiable, para que aquel despliegue no muestre retrocesos.

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.

3.1. Planteamiento del Proyecto de diseño a implementar:

EDUSISD, interfaz digital encaminada en el desarrollo productivo del diseño y la era digital.

3.1.1. Introducción

En la actualidad el avance de la tecnología ha generado cambios significativos en la experiencia de los usuarios, así mismo, la forma de comprender y procesar la información, la investigación realizada se enfoca en detallar la influencia de la relación entre el proceso de construcción y desconstrucción del producto que evoluciona adaptativamente según los hallazgos que se presenten.

En complemento de la tutora docente, toda la información recolectada será evaluada objetivamente con el fin de materializar la propuesta en un producto digital, que establezca conclusiones útiles del diseño visto desde el contexto sistemático, estético y profesional.

Todo este discurso se verá reflejado en el desarrollo de una **landing page**, en el que el usuario encuentra diferentes recomendaciones para mejorar la efectividad de sus funciones, cada función está subdividida en una serie de ficheros que apropia toda la información, por una parte, es una forma más ordenada de plasmar los parámetros, y por otra facilita la identificación de cada categoría según el cargo del colaborador.

3.1.2. Descripción de la problemática desde la perspectiva del Diseño Industrial

Las necesidades de los usuarios son parte fundamental del desarrollo (tecnológico/social), no influye solamente los impedimentos encontrados, es de gran valor la interacción como parte del proceso y la comunicación como parte del enfoque. EDUSISD, pretende convertirse en una herramienta esencial para todos los usuarios, puesto que actualmente dentro del mundo laboral, se busca con mayor intensidad instrumentos que optimicen los tiempos de producción.

Pero a pesar de que en el escenario ya se encuentra implementada una metodología de trabajo que abarca todos estos inconvenientes, existe una brecha entre la capacidad del equipo para enfrentarse a estos retos. Muchos de los colaboradores del BCSC, son prueba de que la accesibilidad de cada situación, no se está desempeñando de la manera más eficiente.

3.1.3. Objetivos

3.1.4. Objetivo General

EDUSISD, se construyó como un método que facilite la búsqueda de recursos y refuerce los conocimientos en de cada cargo en particular, para así modernizar los procesos actuales en conjunto de su transformación digital.

3.1.5. Objetivos Específicos

- 1.** Identificar las herramientas más usadas en el desarrollo de productos digitales, como lo es Figma, visual estudio, code y maze.
- 2.** Evaluar las percepciones del equipo gracias a la recopilación de sus respuestas, esto con el fin de incorporar sus casuísticas para lograr la evolución del producto.
- 3.** Conocer los desafíos que existen, como la acumulación de lenguajes comunicativos y técnicos, viéndolo desde la perspectiva de los usuarios y quien propone el proyecto.

3.1.6. Determinantes de diseño

- **Tipo de investigación:**

El tipo de investigación implementada es de carácter mixto, ya que los datos recopilados fueron tanto cualitativos como cuantitativos, EDUSISD se enfoca en el análisis multidisciplinario propuesto por la metodología scrum en conjunto de la diagramación presentada en el diagnóstico de diseño.

- **Población y muestreo:**

Este proyecto va dirigido a los colaboradores del BCSC, las herramientas aplicadas para obtener la información del aspecto estético son la estrategia de diseño Design Thinking en compañía de las normas determinadas por Jacob Nielsen.

- **Variables:**

Las variables que se tienen en cuenta en este proyecto son:

- Eficiencia de la propuesta
- Simplicidad de la información presentada
- Interactividad del usuario
- Síntesis de información
- Satisfacción de las necesidades encontradas

- **Ética y confidencialidad:**

Cada flujo presentado en EDUSISD ha sido aprobado por el equipo de trabajo, su objetivo principal es contribuir a la mejora continua sin perjudicar los testimonios de los usuarios.

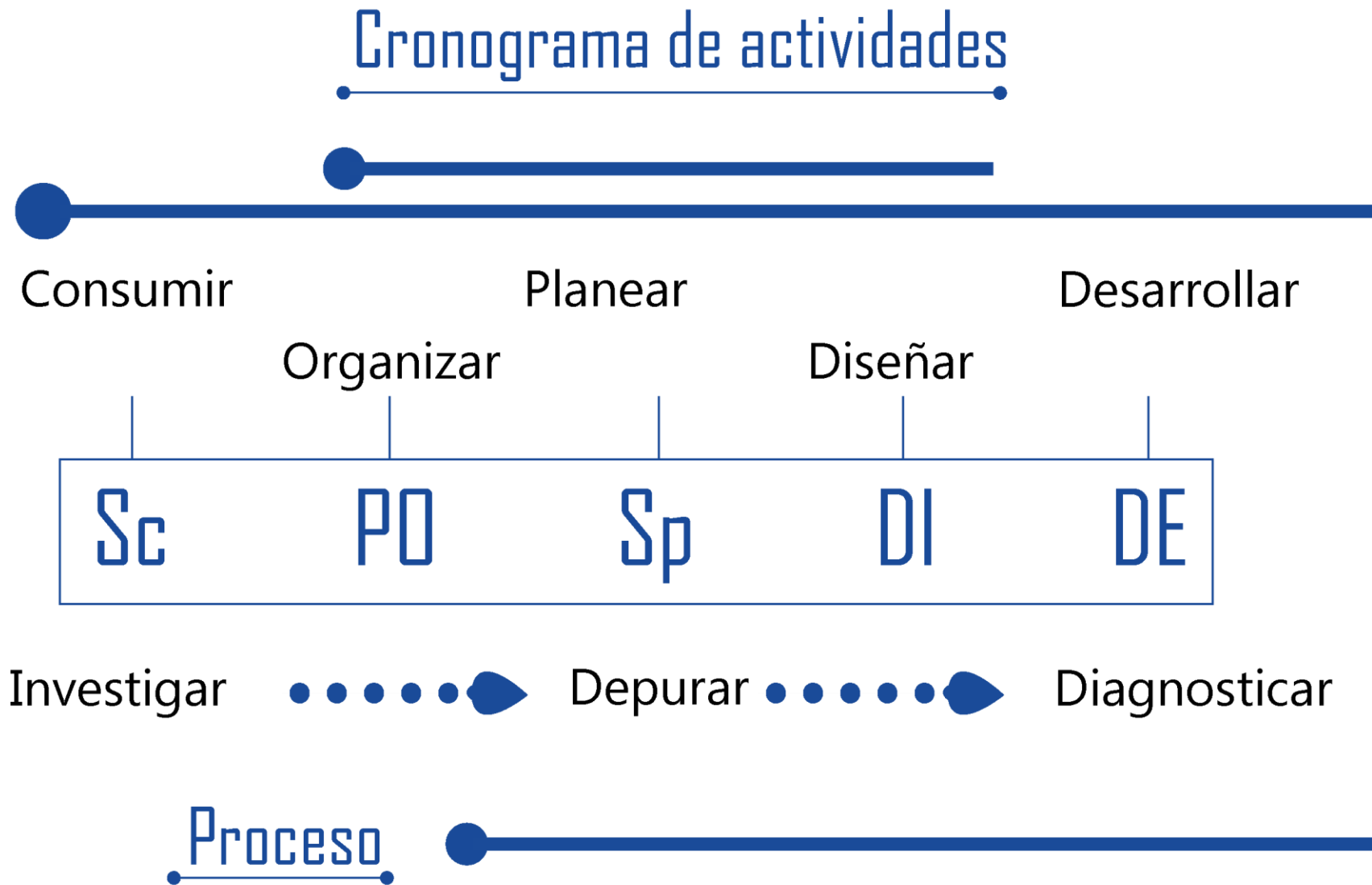
- **Análisis de datos (Cualitativos- Cuantitativos):**

EDUSISD implementa:

- La observación.
- La entrevista.
- El estudio de caso.
- Los cuestionarios.
- Descripción del problema
- Procesos de depuración, codificación y tabulación

- **Cronograma:**

La organización de la propuesta se diagrama de la siguiente forma:



TERCERA ENTREGA

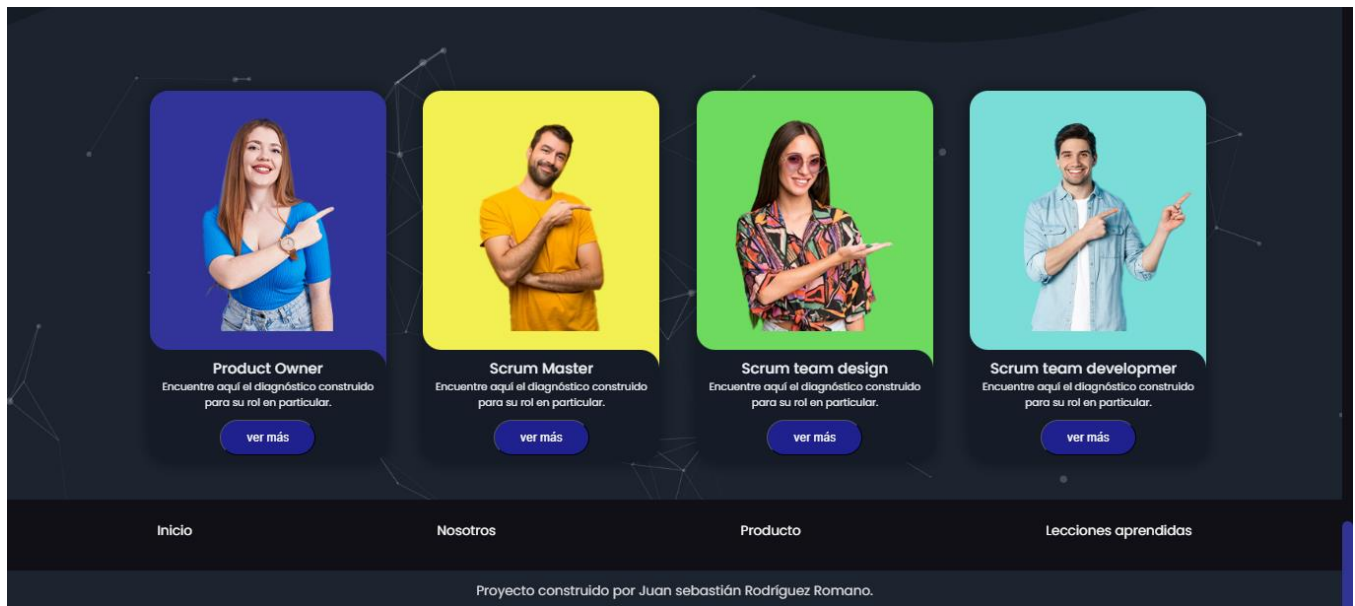
3. PROPUESTA DE MEJORAMIENTO IMPLEMENTADA

Enlace de acceso a EDUSISD

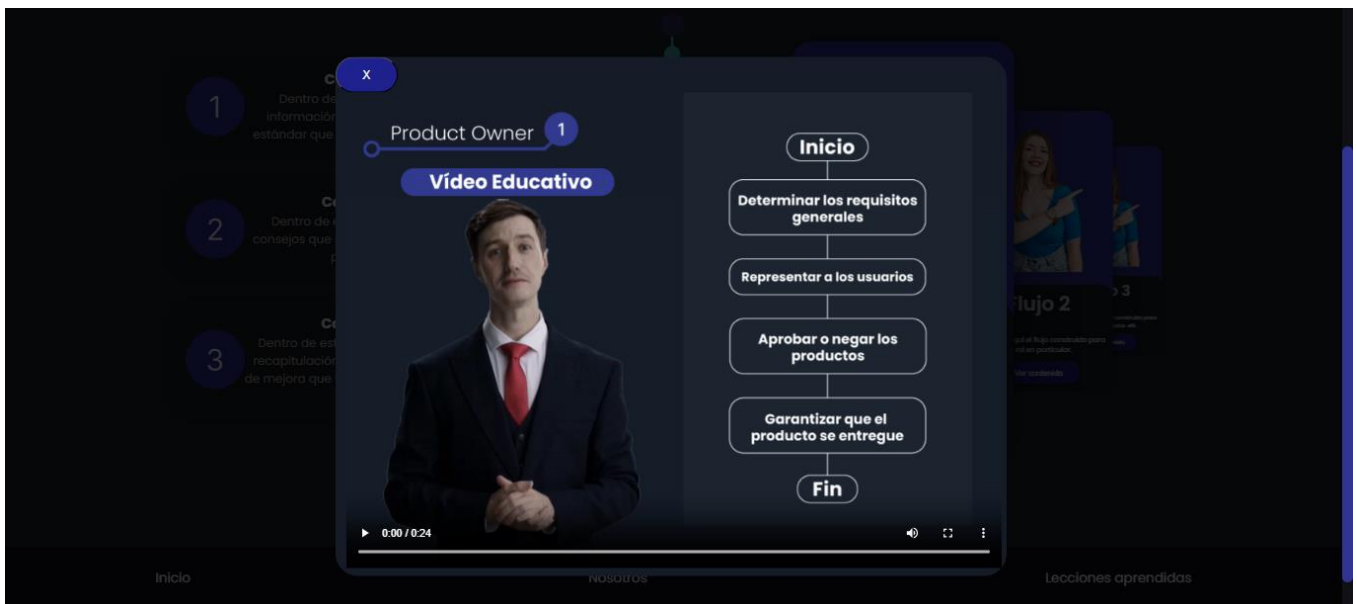
<https://edusisd.onrender.com>

4.1. Planteamiento conceptual de la propuesta.

Interfaz digital con una estructura orgánica, para usuarios entre 18 y 30 años que se desempeñen en labores digitales en la búsqueda de información útil para el desarrollo de su productividad.



4.1.1. Análisis del contexto y la actividad, consideraciones y diseño teniendo en cuenta factores humanos



Comprender el contexto:

Entender su finalidad y el contexto en el que se implementa, segmentar los usuarios, determinar las necesidades y el tipo de funciones que llevan a cabo cotidianamente.

Investigación de los usuarios:

Recopilar toda la información, comprender los aspectos psicológicos, demográficos y comportamientos de los usuarios. En este caso, las técnicas que más impulsaron a este proyecto fue el seguimiento de los principios de usabilidad, en síntesis, de los hallazgos mencionados por la docente y el escenario de práctica.

Factores humanos:

EDUSISD tuvo en cuenta, las capacidades cognitivas, visuales, al igual que la capacidad de asociación de las funciones asignadas a la experiencia.

Arquitectura de la información:

La estructura de EDUSISD se pensó con el fin de organizar su contenido, de manera que fuera fácil entender para todos los usuarios. Los recursos que más inciden en este proyecto son el aprovechamiento de herramientas como los diagramas de flujo de procesos, acompañado de recursos audiovisuales, que faciliten la integración con el sistema propuesto.

Consideraciones de accesibilidad:

EDUSISD maneja un estilo simple e intuitivo; sin embargo, para mantener una mayor inclusión, respeta las buenas prácticas descritas en el sistema de diseño del escenario, como por ejemplo la gama de colores y su significado, el tamaño mínimo de cada texto para favorecer la lectura de los contenidos, y por último, pero no menos importante las animaciones integradas, que hacen alusión al diseño atómico.

Pruebas continuas:

Luego de que EDUSISD realizara su primer despliegue, se incorporó una sección nombrada como lecciones aprendidas, en donde los usuarios en general pueden dejar sus comentarios para identificar las áreas de mejora, estas áreas encontradas no tienen un final definido por el motivo de que la mejora continua es resultado del análisis autocritico y Constante de los objetivos que se desea alcanzar.

4.1.2. Aspectos formal estéticos y semióticos

Gama de colores:

EDUSISD Selecciona un esquema de colores fríos para no ser invasivo visualmente, según la psicología del color, los azules son relacionados con conceptos como equilibrio, calma o serenidad.

Diseño de tipografía:

La tipografía escogida para este proyecto debe ser legible y coherente con la jerarquía tanto del diseño como de la información, por lo que se optó por la fuente Poppins, dicha fuente cuenta con acabados muy orgánicos que se alinean al proyecto en sí.

Usabilidad y navegación:

EDUSISD no solo cumple con un requerimiento académico, se enfoca en mantener un diseño universal que le evite el mayor esfuerzo al usuario y aumente el agrado de su experiencia.

4.1.3. Aspectos técnico-productivo

Selección de plataforma y tecnología:

EDUSISD fue desarrollada desde cero con un editor de código liviano conocido como Visual Studio Code.

Alojamiento web:

EDUSISD es un proyecto comunitario, ya que fue construido con la intención de facilitar al escenario de práctica y los usuarios como tal, un sistema amigable y accesible, tomando esto como base, EDUSISD está alojado en bases de datos gratuitas (GitHub/Render), a las que cualquier persona pueda entrar por medio de un enlace sin costo alguno.

Optimización y rendimiento:

Se puede acceder a EDUSISD desde cualquier navegador, la única excepción es el reconocimiento de algunas animaciones, no obstante, el código de la interfaz, a pesar de ser extenso, posee una arquitectura muy simple, por ello el tiempo de carga es casi inmediato, tampoco exige tener un dispositivo con características de alto rendimiento.

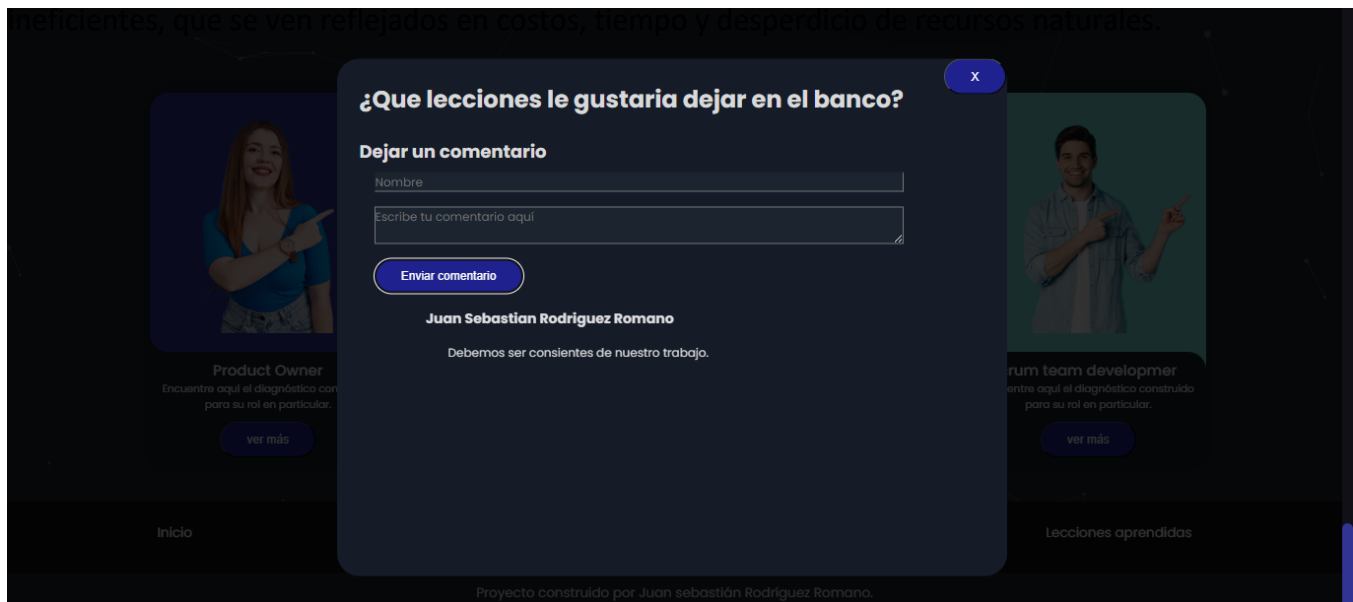
4.1.4. Aspectos ambientales. Presentación de soportes de investigación cualitativa y/o cuantitativa.

Hosting ecológico:

GitHub es un proveedor de alojamiento web que ha tomado medidas para mejorar su eficiencia energética y reducir su impacto ambiental en general. Además, han establecido el objetivo de operar con energía 100% renovable en el futuro.

Educación y sensibilización:

EDUSISD es un espacio que se presta para promocionar la revolución digital, si bien es cierto el consumo energía aún está presente, al menos será un consumo suplido por energías sostenibles y sustentables, diferente de otras organizaciones más tradicionales en donde obligan al usuario a realizar procesos



Beneficios:

- Costos reducidos: Los productos digitales suelen experimentar un nivel de costos de producción y distribución más bajo en comparación con los productos físicos.
- Acceso global: El uso de productos digitales puede ser distribuido y adquirido en cualquier parte del mundo a través de internet.
- Automatización y eficiencia: El uso de productos digitales puede automatizar procesos y tareas, lo que puede aumentar la eficiencia operativa.

4.1.5. Evidencia metodológica del proceso de diseño

Metodología:

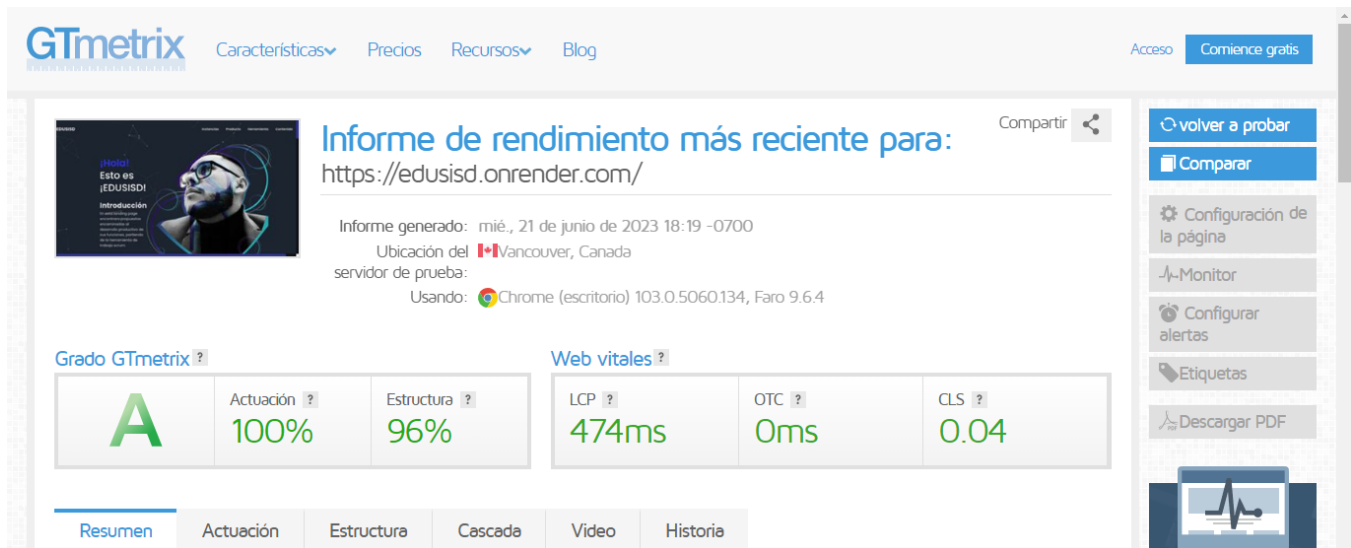
EDUSISD uso dos tipos de enfoque, el primero centrado en el usuario, ya que más allá de buscar solo una solución a los retrocesos que estaban experimentando, buscó fomentar la comunicación, en vista de ello se incorpora el segundo enfoque que es conseguir aumentar la productividad de cada equipo, en términos de diseño, la agilidad se produce naturalmente, pues bien, al mejorar el cuello de botella que es la comunicación, espontáneamente los procesos empiezan a ser más efectivos.

4.1.6. Modelos de Comprobación y protocolos de comprobación

Los modelos de comprobación que uso EDUSISD son:

- Comprobación de usabilidad:

Funciones de los componentes - facilidad de interacción

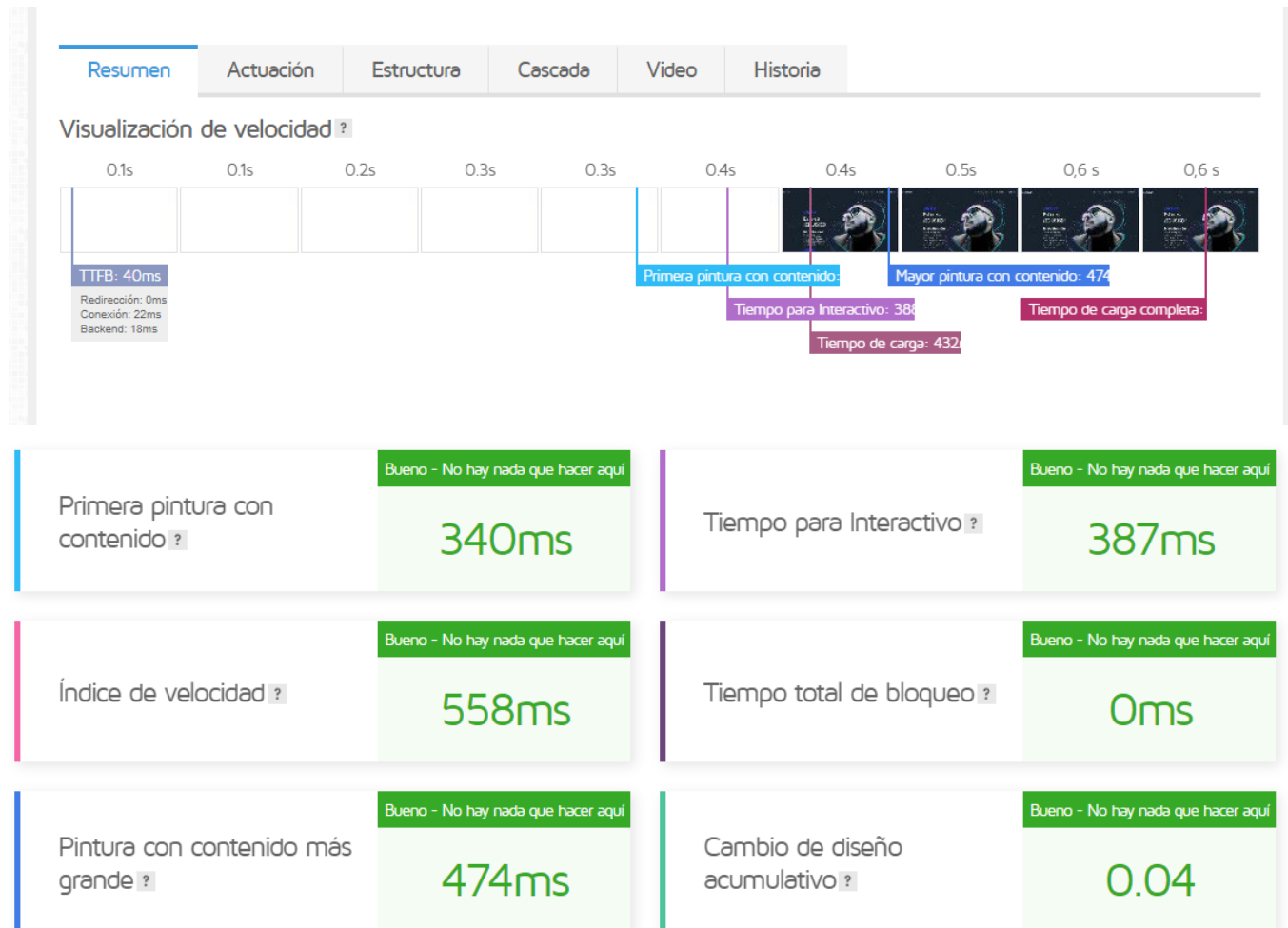


- Comprobación de accesibilidad:

Inclusión con los usuarios - accesos simples

- Comprobación de compatibilidad:

Tiempos de ejecución - reconocimiento de dispositivos y navegadores



4.1.7. Conclusiones del proyecto y la propuesta de Diseño

EDUSISD es un proyecto que expone muchos desafíos que son necesarios para la formación del estudiante, entre los que más destacan son; poner en práctica la recursividad, aprender de los errores y por supuesto estar dispuesto a escuchar opiniones.

5. CONCLUSIONES GENERALES SOBRE LA PRÁCTICA

- Esta landing page se propuso con el objetivo desarrollar un sistema y la consolidación de unificar el diseño con el aprovechamiento de los recursos.
- El acierto que mejor define este proyecto se crea gracias a la intervención constante tanto del escenario como de la docente, puesto que gracias a la búsqueda de soluciones de forma cíclica, fue posible demostrar que la mejora continua está presente.
- Un hallazgo importante a resaltar, fue el éxito de la implementación de la propuesta construida en un contexto real, ya que adquirir nuevos conocimientos relacionados con el desarrollo web, implicó mayor disciplina, en investigación.

- d) El impacto de este proyecto hizo reconsiderar varios puntos al escenario de práctica, como por ejemplo la resolución de conflictos, la planificación de sus proyectos y la comunicación entre los integrantes con el fin de mejorar los ambientes.
- e) A pesar de ser una organización que cuenta con muchos años de experiencia, el escenario es un espacio que permite aportar ideas simultáneamente; por ende, entender otras perspectivas, más aún cuando el diseño interviene, posibilita condiciones muy específicas como la segmentación de los usuarios, la caracterización de la identidad visual y la interactividad de cada producto.

Agradecimientos:

Uno de los beneficios y características que más le aportan a esta experiencia, es el manejo de las tareas y la priorización de responsabilidades que se le dejan al estudiante, además de brindar la posibilidad de quedarse en la organización para seguir aprendiendo y trascender entre los diferentes cargos del laboratorio de diseño.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arenzana, D. (2016, marzo 30). Principios de usabilidad web de Jacob Nielsen y el diseño UX. Semrush Blog; Semrush. https://es.semrush.com/blog/usabilidad-web-principios-jacob-nielsen/?kw=&cmp=LM_SRCH_DSA_Blog_ES&label=dsa_pagefeed&Network=g&Device=c&utm_content=641222098207&kwid=dsa-1929298976563&cmpid=19249322807&agpid=145221525980&BU=Core&extid=64565383138&adpos=&gclid=CjwKCAjwv8qkBhAnEiwAkY-ahllOoW61do-g77C9DVqrAev40VT6h3nGKfLPJw7DJoJZRQffjKT5ahoCc0EQAvD_BwE

HeyGen - AI Video Generator. (s/f). Heygen.com. Recuperado el 22 de junio de 2023, de <https://www.heygen.com/>

La metodología design thinking: definición y fases. (2017, enero 27). Fundación Aquae. <https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-el-design-thinking/>

Martins, J. (2023, junio 19). Scrum: conceptos clave y cómo se aplica en la gestión de proyectos. Asana. <https://asana.com/es/resources/what-is-scrum>

Santos, D. (2023, marzo 27). Qué es una landing page, para qué sirve y qué tipos existen. Hubspot.es. <https://blog.hubspot.es/website/landing-page>