



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



Itero

Autora

Jordanna Dominicke De La Hoz Armijo

Profesora Guía

Samanta Zeppelin

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.

Enero, 2021. Santiago de Chile.

Quiero dar las gracias

A Diego, por ayudarme a ver con optimismo en situaciones en donde solo rondaba la ansiedad. Me impulsaste a sacar lo mejor de mí durante todos estos años de carrera. Me has acompañado en mis mejores y peores momentos.

A mi familia, por comprender cuando no pude estar ahí en muchos momentos. En especial a mi mamá por recordarme que soy persona antes que estudiante.

A mis amigos. Matias, por ayudarme a ver habilidades en debilidades, y cuando todo parecía arder, siempre llegabas con una palabra motivadora. A Marianne, Jessica, Xavier, Vicente, Felipe y Daniel, por escucharme, brindarme sus mejores consejos y esperarme por tanto tiempo.

A cada compañera y compañero cuyo nombre está puesto en esta memoria, por dedicarme parte de su tiempo y ganas de contarme sobre sus propias experiencias del proceso, así como también las personas que me ayudaron en los testeos y feedbacks.

A 2020, por ser un año brutal y llevarme a nuevos límites y desafíos.

Esta memoria está dedicada a todos los estudiantes que pasaron, pasan y pasarán por el proceso de Título de Diseño UC.

Tabla de contenido

| | | | |
|--|----|--|----|
| Abstract | 5 | Núcleo Milenio en Desarrollo Social | 19 |
| Motivación personal | 6 | Economipedia | 20 |
| Marco teórico | 8 | Canvas Student | 20 |
| Engagement y burn out académico | 9 | Nodo App | 21 |
| Salud mental | 10 | Studios | 21 |
| Estudiantes universitarios en Chile | 10 | Referentes | 22 |
| Programa de otras universidades | 11 | Privados | 23 |
| Estudiantes en la Pontificia Universidad Católica de Chile | 12 | Modelo Crowdsourcing | 23 |
| Programa de Ansiedad UC | 13 | Speed mentoring | 24 |
| Coordinación de Título Diseño UC | 13 | La red ME | 24 |
| Centro de Estudiantes de Diseño UC | 14 | Públicos | 25 |
| Aprendizaje colaborativo | 15 | Modelo Topdown - Bottom up | 26 |
| Four C's of 21st century | 16 | Viaje del emprendedor | 26 |
| Antecedentes | 18 | Ecosistema del Laboratorio de Gobierno | 27 |
| Agrado UC | 19 | Red de Innovadores Públicos | 28 |
| | | AULAB | 28 |

Tabla de contenido

| | | | |
|--|----|---|----|
| Oportunidad de diseño | 30 | Etapa 6: Testeo 2.1 en calidad media 1.1 | 56 |
| Metodologías | 31 | | |
| Autorreporte | 32 | Etapa 7: Mockups en calidad media 1.2 | 58 |
| Entrevistas | 34 | | |
| How Might I | 37 | Etapa 8: Testeo 2.2 en calidad media 1.2 | 59 |
| Comprensión de los usuarios | 38 | | |
| Propuesta de valor | 39 | Etapa 9: Mockups en calidad alta | 61 |
| Formulación | 40 | | |
| Objetivos | 41 | Conclusiones del proyecto | 74 |
| Proceso de diseño | 42 | Marca | 76 |
| Mockups | 43 | Logo | 77 |
| Definiciones UX y UI | 44 | Aplicaciones de la marca | 79 |
| Etapa 1: Primeras ideas | 45 | UI KIT | 83 |
| Etapa 2: Tres atributos de evaluación. | 48 | Implementación de la propuesta | 84 |
| Etapa 3: Mockups en calidad baja | 50 | Mapa de actores | 85 |
| Etapa 4: Testeo 1 calidad baja | 52 | Modelo de negocio | 86 |
| Etapa 5: Mockup calidad media 1.1 | 53 | Proyecciones | 91 |
| | | Reflexiones | 94 |
| | | Anexos | 97 |

Abstract

La presente investigación se originó por una experiencia personal y por medio de la recolección de percepciones emocionales del avance en el proceso de Título. A través de entrevistas semiestructuradas, realizadas a estudiantes de pregrado de la etapa previa a Seminario, Seminario, Taller de Título y egreso de la carrera de Diseño UC de los periodos 2018, 2019 y 2020, se logró diagnosticar incertidumbre, soledad, ansiedad y problemas generales en la toma de decisiones, dificultando el proceso creativo de los estudiantes durante todo el período.

En vista de todos estos comentarios, se definió la necesidad de acompañar durante el proceso a los estudiantes por medio de una plataforma web colaborativa para estudiantes en el proceso de Título de la carrera de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Utilizando metodologías de diseño centradas en Design Thinking, acompañadas de metodologías Lean UX, se elaboraron mockups de la plataforma web en niveles progresivos de detalle, con el fin de someterlos a testeos UX/UI entre los estudiantes de los niveles investigados.

Los resultados originados en los testeos mostraron una alta participación y co-crea-

ción por parte de los estudiantes, atendiendo sus necesidades productivas y emocionales. Concluyendo, se hace necesario el desarrollo de más proyectos co-creativos para el desarrollo de Título, buscando mejorar la calidad de los proyectos y el bienestar de sus autores.

Palabras clave: UX, UI, colaboración, salud mental.

Motivación personal

Antes de comenzar el proceso de Título, tenía una idea vaga y una expectativa alta de la elaboración del proyecto. Al pertenecer a la primera generación profesional de mi familia y sobre todo desde el área del diseño, el inicio del proceso en Seminario lo realicé con mucha incertidumbre y no supe cómo manejar mi ansiedad y angustia por sacar adelante un proyecto completamente sola.

Aquello mismo me llevó a cuestionar mis habilidades y a perder la confianza en mis capacidades, pese a no haber reprobado ningún curso y registrar un buen PPA dentro de mi generación. Terminé sacando un proyecto que creía que tenía los requisitos mínimos para poder aprobar seminario, pero estaba llena de preguntas que en ese entonces no era posible responder.

Al llegar a Taller de Título cambié de profesora guía, debido a que mi proyecto se orientaba al área industrial. Sin embargo, cuando comencé a investigar nuevamente para el proyecto, no llegaba a una problemática, diagnóstico y mucho menos a una solución que respondiera realmente a aquello de manera innovadora. Todo lo que había hecho solo me causaba más dudas.

Justamente cuando entré al proceso de Título, quedé en otra generación, y cuando

me vi enfrentada a disyuntivas en la toma de decisiones, no sabía a quien preguntarle, a quien consultarle y mucho menos seguir avanzando. Pensaba que esto solo me estaba sucediendo a mi. Más allá de mi profesora guía, necesitaba conocer la percepción de compañeros para comparar o dirimir, tal como lo hacíamos en los talleres.

En ese momento empecé a ver mi propio avance de Título como un problema, pero no sabía si a alguien más le había pasado o estaba pasando por la misma situación.



Imagen 1. Diagrama de elaboración propia.

Introducción

“El temor agudiza los sentidos. La ansiedad los paraliza” (Kurt Goldstein, psiquiatra y neuropsicólogo).

El proceso de Título es una de las etapas más difíciles de Diseño UC, debido a que desde el inicio de nuestra carrera se fomenta el trabajo en equipo y la co-creación, pero en esta última etapa se trabaja en solitario. De la misma manera que en la vida laboral, la elaboración de proyectos, toma de decisiones y participación colectiva se fomenta y potencia en distintas instancias. Sin embargo, el proceso de Título lo debemos ejecutar completamente solos, así como también la defensa del proyecto. En nuestro caso, llevar el proceso de Título solos, se contrapone con todo lo que se nos ha enseñado en talleres y cursos anteriores. Aquello provoca en los estudiantes que se adentran en el proceso de Título transitar con incertidumbre. Algunos de los efectos que tenemos es la deserción o congelamiento en alguna de las dos etapas: Seminario o Taller de Título, y problemas en salud mental como ansiedad o depresión antes, durante y después de pasar por el proceso; dificultad e inseguridades para avanzar continuamente en el desarrollo del proyecto.

La pregunta que intentaré contestar y resolver en esta tesis tiene que ver justamente con la última parte de los efectos, ¿por qué tenemos problemas para avanzar en nuestro propio Título?

Según las entrevistas semi estructuradas hechas a compañeros y ex compañeros descubrí que en distintas instancias se hacía necesario tener un programa de acompañamiento durante el proceso de Título para no afectar la productividad ni el desarrollo creativo de cada estudiante de último año.

Marco teórico

Engagement y burn out académico



Engagement académico

V/S



Burn out académico

Burn out, término en inglés que se define en español como “estar quemado”, que actualmente se sigue configurando ¹(Rodríguez, 2019) como un síndrome tridimensional caracterizado por: agotamiento emocional, despersonalización y reducida realización personal.

En años previos, se investigaría sobre la relación que tiene el burn out con su polo opuesto: el engagement académico ²(Dominguez et al. 2015), que se define como un estado psicológico positivo en relación a los estudios universitarios, caracterizado por tres dimensiones:

1) Vigor: que significa energía y deseos de esforzarse.

2) Dedicación: que implica entusiasmo, inspiración y orgullo por el estudio.

3) Absorción: que es experimentar concentración y sentir desagrado al tener que cesar en las tareas docentes.

El estudio ²(Dominguez et al, 2015) realizado a 820 estudiantes de medicina, psicología, fisioterapia y enfermería de diferentes universidades, relacionó el burn out y el engagement con la depresión, ansiedad y rendimiento académico en dichos estudiantes. El autor identificó que las dimensiones del burn out y engagement eran polos opuestos:

Las dimensiones agotamiento emocional-despersonalización son contrarias a las dimensiones vigor-dedicación. Cuando los estudiantes presentan altos niveles de vigor y dedicación pueden tener mayor control sobre el agotamiento emocional y la despersonalización, así pueden regular mejor sus emociones y enfrentar exitosamente el estrés con una respuesta positiva a las exigencias de las actividades académicas, indica Domínguez.

Así mismo, se encuentra el estudio ³(Alvarez, et al. 2018) realizado a 32 estudiantes de último año de Estomatología, donde se mostró que el 62,5% de los alumnos presentó

[1] Rodríguez, et al. (2019) El Burnout Académico Percibido en Universitarios; Comparaciones por Género. Form. Univ. vol.12 no.5 La Serena oct.

[2] Caballero, D. (2015), González Gutiérrez O, Palacio Sañudo J. Relación del burnout y el engagement con depresión, ansiedad y rendimiento académico en estudiantes universitarios.

[3] Alvarez, G., Alberto, J. & Cruz Cruz, D. (2018). El burnout académico y el engagement en estudiantes de quinto año de Estomatología.

un alto nivel de agotamiento emocional, generando una tensión laboral constante y estrés, que disminuyen el bienestar psicológico del estudiante.

Como también la investigación ⁴(Cabrera, A. Contreras, J. 2017) sobre el nivel de burn out académico en 254 estudiantes que se encuentran cursando entre primer y quinto año de la carrera de ingeniería comercial de la universidad del Bío-Bío, Chillán, cuyos resultados arrojaron que los factores más significativos del burn out era la sobrecarga de tareas y trabajos académicos, las evaluaciones de los profesores y el tiempo limitado para hacer el trabajo. De acuerdo al análisis de las reacciones psicológicas que manifestaron los estudiantes, las que presentaron mayor significancia fueron inquietud, incapacidad de relajarse y problemas de concentración, de los cuales 221 alumnos (87%) indicaron presentar síntomas de estrés.

Salud mental en Chile



“La salud mental es bien amplia, no quiero que se patologice a los estudiantes, pero sí nos saca una fotografía de que en realidad hay varias aristas de las cuales nos tenemos que preocupar”.
- ⁵Ana Barrera (2019).

En Chile, el 2018 se realizó la primera Encuesta Nacional de Salud Mental Universitaria de Chile ⁶(CCN, 2019) realizada por la psicóloga Ana Barrera, de la U. Católica de Temuco, y financiado por CONICYT en las universidades de Concepción y de Tarapacá. Cuya muestra de 600 estudiantes reveló las siguientes cifras:

El 44% de los alumnos acudió (33%) o está asistiendo (11%) a terapia psicológica. En tanto, 46% tiene síntomas depresivos, 46% muestra ansiedad, 54% padece estrés y 30% tiene los tres problemas a la vez. Además el estigma de solicitar ayuda psicológica se vio reflejado en que un 56% de los encuestados respondió nunca haber solicitado ayuda psicológica. Además, presentó cifras sobre la calidad del sueño y los hábitos de los estudiantes:

- 5,1% de los consultados tenía pensamientos suicidas al momento de realizar el estudio.
- En cuanto a los hábitos alimenticios, un 87% presenta malas conductas alimentarias (como atracones, ayunos, vómitos y pérdida de control): 74,8% sigue dietas o practica

[5] Martínez, J (2019). Entrevista Psicóloga Ana Barrera, Programa Explora. Chile.

[6] CCN Chile, 2019. Salud mental: El 44% de los estudiantes universitarios ha estado con tratamiento psicológico.

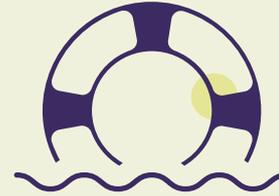
ejercicio intenso; 4,30% usa laxantes, pastillas o diuréticos para poder bajar de peso.

- Presentan problemas de sueño: 67,2% tiene síntomas de insomnio o sueño durante el día; 30,2% está insatisfecho con su calidad de sueño; y un 36% está satisfecho con las horas de sueño.

- Sobre el consumo de drogas, tabaco y alcohol: 23,6% consume alcohol entre 1 a 4 veces por semana; 13,5% consume marihuana entre 1 a 4 veces por semana; y 10,8% consume tabaco entre 1 a 4 veces por semana. Además, un 9% afirma consumir ocasionalmente tranquilizantes y un 3,2% consume cocaína ocasionalmente.

Por otro lado, al buscar casos que investiguen y relacionen el estrés y ansiedad en estudiantes universitarios en Chile, son escasos a la fecha y tal como se refleja en las conclusiones en la investigación de revisiones bibliográficas ⁷(Guerrero, 2019), las que existen se orientan principalmente a estudiantes universitarios del área de la salud, no así a las carreras de industrias creativas.

Programas de ayuda para estudiantes



“Cuando los estudiantes se retiran o son suspendidos de los cursos, como resultado de dificultades de salud mental, se deben hacer todos los esfuerzos para ayudarlos tanto en su transición fuera de la institución como en la reanudación de sus estudios. Es posible desarrollar sistemas de apoyo adicionales para las personas con dificultades de salud mental mediante programas de mentores o apoyo de pares, lo cual ha demostrado ser efectivo en la reducción de síntomas ansiosos y depresivos” ⁸Jiménez, Martínez y Roja (2019).

En 2015, La escuela de Ingeniería y Ciencias de la Universidad de Chile hizo uso de herramientas de Learning Analytics para

[7] Guerrero, L (2019). Memoria Estrés académico en estudiantes de educación superior: revisión bibliográfica. Universidad de Talca, Chile.

[8] Jiménez, A. Martínez, V. Rojas, G. (2019). Salud Mental de estudiantes universitarios (ii): y ¿qué pueden hacer las universidades?.

construir un modelo ⁹(Celis et al., 2015) que predice la caída en causal de eliminación, por motivos académicos, en estudiantes de primer año de su plan común. El modelo clasifica correctamente a más del 86% de los casos.

Cierto es que la pandemia de COVID-19 solo acrecentó la necesidad de cuidar aún más la salud mental en los jóvenes ¹⁰(Vivanco y Duarte 2020), y algunas universidades chilenas implementaron programas ¹¹(Diario Concepción, 2020) para ayudar a los estudiantes universitarios en su avance curricular:

1) La Universidad Católica de Temuco creó el programa “EstoyContigo” dedicado a estudiantes de pregrado que necesitan ser escuchados y recibir una palabra de aliento. Y “Comunidad que acompaña” pone en contacto con funcionarios que voluntariamente estén dispuestos a dar tiempo a quienes lo requieran.

2) Universidad Católica del Norte: programa de telemedicina que atiende consultas sobre medicina, pediatría, nutrición, obstetricia, fonoaudiología y psicología a sus estudiantes de pregrado.

3) Universidad Católica del Maule: creó el programa “Juntos nos cuidamos”: portal abierto a la comunidad que entrega información y opiniones de investigadores y expertos, a lo que se suman las acciones de apoyo institucionales focalizadas a estudiantes de pregrado.

Sin embargo, aún cuesta dilucidar en el mercado un programa, fuera del área psicológica, que apoye a estudiantes de último año a enfrentar el proceso de Título y específicamente para estudiantes de carreras como Diseño, tal como plantea la conclusión de la investigación sobre salud mental ⁷(Guerrero, 2019).

Salud mental en la Pontificia Universidad Católica de Chile.



“El apoyo académico, de salud y de vida sustentable a los estudiantes es crucial. El desafío de hoy es poder equilibrar la exigencia académica y la calidad de los proyectos universitarios con un estilo de vida saludable”. ¹²Columna del Rector Ignacio Sanchez, en el sitio web de la PUC.

[9] Celis, S. Et al (2015) Un modelo analítico para la predicción del rendimiento académico de estudiantes de ingeniería. Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, Universidad de Chile, Santiago, Chile.

[10] Vivanco, C. Duarte, F. (2020), Percepción de la salud Mental, Termómetro social ³. Núcleo Milenio en Desarrollo social.

[11] Diario Concepción (2020). Salud Mental: Universidades del G9 realizan acompañamiento integral a estudiantes. Chile.

[12] UC. (2019) Columna del Rector Ignacio Sanchez: Desarrollo universitario integral. Noticias.

La universidad implementó distintos programas que buscan solucionar una parte de los temas ya planteados. Para comprender y esclarecer las funciones de cada programa, se entrevistó (revisar entrevista en anexos, pág. 103) a la Jefa del programa de Ansiedad UC, **Constanza Rojas**

“La unidad de apoyo psicológico UC: este programa busca orientar y ayudar a estudiantes de pregrado de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Sin embargo, no dan abasto debido a que disponen de 5 psiquiatras, que intervienen cuando el estudiante ya se encuentra en una terapia focal y necesita medicamentos. Dentro de la universidad hay más de 30.000 estudiantes y el equipo de unidad al apoyo psicológico no es multidisciplinar, por lo tanto no pueden atender cuadros complejos”.

De esa manera se crearon programas paralelos que funcionan para solucionar paleativamente problemas como la ansiedad y controles de hábito. Dentro de esos programas, se encuentran los cursos CARA y Ansiedad UC, que no realizan diagnósticos ni tampoco tratamientos, sino que ofrecen ayuda y orientaciones tanto a estudiantes como a unidades académicas. Sin embargo, la gran mayoría de los programas de apoyo a la ansiedad están siendo dirigidos a estudiantes de pregrado con cursos de pregrado.

De la misma manera que la unidad de apoyo psicológico, estos programas tampoco dan abasto y fomentan el desarrollo de

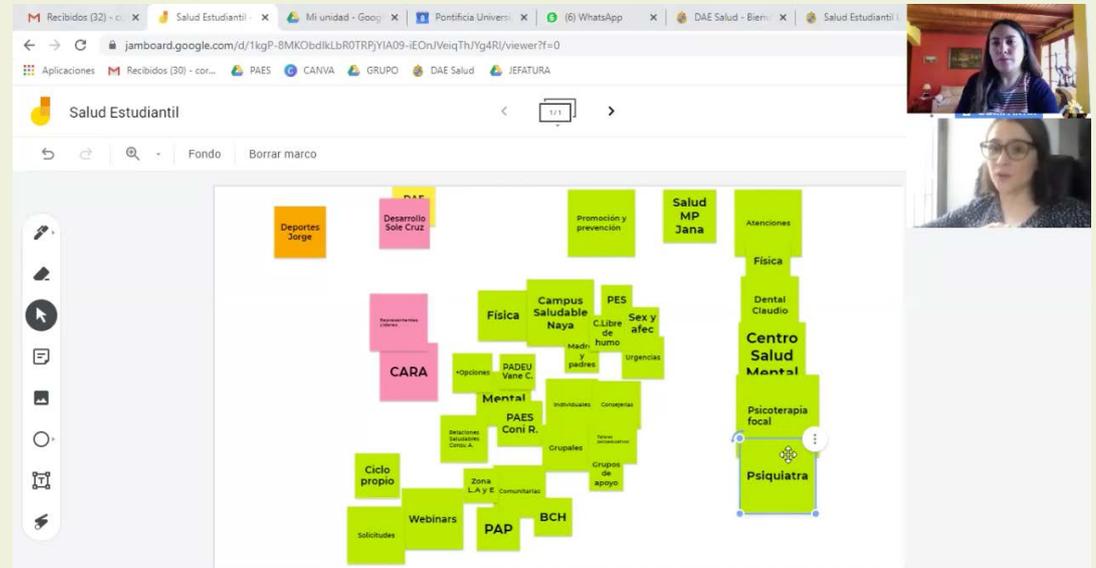


Imagen 2. Proyección de pantalla de la entrevista con la jefa del Programa: Constanza Rojas. Entrevista completa en Anexos.

cualquier proyecto que quiera ayudar y disminuir la ansiedad en torno a lo académico.

Si ahondamos aún más en nuestro contexto, ¿cuál es el apoyo a los estudiantes de último año que estén insertos en un proceso de Título, y específicamente en Diseño?

En Diseño no tenemos un programa especializado para estudiantes en proceso de Título. Por un lado, se supone que deberíamos buscar ayuda directa en **Coordinación de Título (revisar entrevista en anexos pág. 103)**. Sin embargo, mencionan que no dan abasto en su labor y no podrían tener un programa de seguimiento directo hacia los estudiantes insertos en el proceso ni ahora, ni en el futuro. Por otro lado, muchos de los profesores guía asumen aquella responsabilidad, de ser el pilar principal para motivar

y ayudar a sus estudiantes. Sin embargo, tampoco dan abasto.

En ambas partes sucede que se enteran de la existencia de algún posible problema solo si el estudiante es capaz de pedir y buscar ayuda de forma directa y clara, que no siempre sucede.

En ese sentido, **Fernanda Ortuzar**, (revisar entrevista en anexos pág. 103) presidenta del Centro de Estudiantes de Diseño del período 2019 - 2020, explica que intentaron apoyar a los estudiantes de Título creando instancias digitales (reuniones por Zoom y publicaciones por redes sociales) para explicar de que trataba Seminario, así como también compartir documentos con información básica que contiene básicamente un par de citas y referentes en un documento Word, tanto para Seminario como para Taller de Título.

Link al Google Drive.

<https://drive.google.com/drive/folders/1Wj-fUWz6rY5W0HIJX5zjspHwnFN6CtQIs>

No obstante, Fernanda explica que rara vez los proyectos son heredados entre CEDs y al ser una agrupación voluntaria, cuyos temas a concretar dependen mucho del financiamiento recibido por la FEUC, la Unidad Académica de Diseño e incluso el aporte voluntario de docentes de la escuela, se les dificulta crear y mantener proyectos por sí solos, ya que además deben velar por los estudiantes en otras aristas, como becas y fondos.

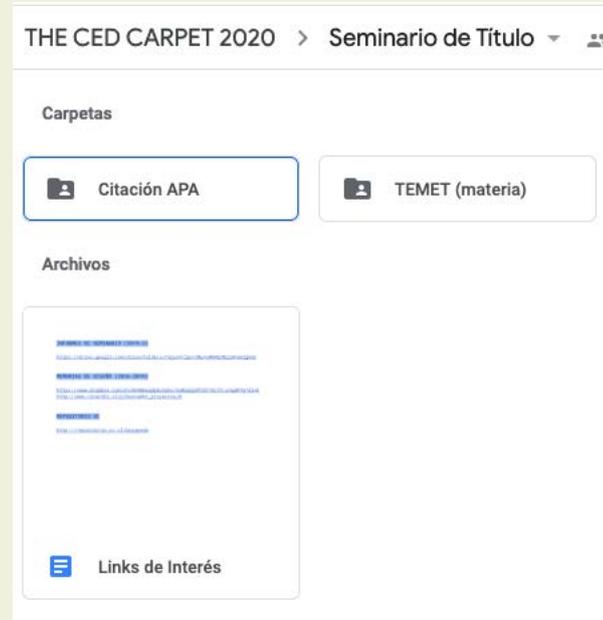


Imagen 3. Recursos disponibles a la fecha en Google Drive, creado por el CED (2019-2020).

Aprendizaje colaborativo



Si se analizan los componentes teóricos del aprendizaje colaborativo, se encuentran la combinación de tres teorías según los autores ¹³Vallet, Bellmunt y Rivera (2017):

1) Cognitiva: prerequisite para el crecimiento cognitivo que nace desde el sujeto hacia la consecución de los objetivos comunes del grupo.

2) Interdependencia social: los autores consideran que los esfuerzos del grupo cooperativo se basan en la motivación intrínseca de cada miembro, producida por la interacción entre sus componentes, teniendo en cuenta que les mueve el logro de un objetivo común

3) Comportamental: aumenta los incentivos y los esfuerzos del grupo. El aprendiz es dependiente del instructor para poder determinar con exactitud las correctas asociaciones entre estímulo y respuesta, ya que el ins-

tructor controla el aprendizaje controlando el estímulo. Por lo que la interacción entre aprendiz y profesor es esencial en el aprendizaje colaborativo.

La combinación de estas tres perspectivas teóricas proporcionan los inputs básicos del aprendizaje colaborativo: la interacción con compañeros (teoría cognitiva y teoría de la interdependencia social), interacción con el profesor (teoría comportamental), compromiso (teoría interdependencia social) y aprendizaje activo (teoría cognitiva).

Un caso que se podría considerar exitoso es un estudio realizado por el Espacio Europeo de Educación Superior ¹⁴(Guerra, M. Rodríguez, J. Artiles, J., 2019), donde aplicó con sus estudiantes del último año de Educación Social y estudiantes de magíster de Educación un taller de resolución por medio de un autoinforme. Como resultado dio que el alumnado consideró beneficioso el aprendizaje colaborativo como modelo de aprendizaje activo. Las dimensiones más valoradas fueron las habilidades sociales, seguida del procesamiento grupal, la interacción cara a cara y la interdependencia positiva.

El Espacio Europeo de Educación Superior sugiere un cambio en el proceso de aprendizaje, así como también un cambio de estrategias donde el profesorado universitario deba comprender las nuevas necesidades actuales de los estudiantes. Tal como se expresa en el estudio de Educación, es importante crear instancias para facilitar aquellas estrategias educativas.

[13] Vallet-Bellmunt, T., Rivera-Torres, P., Vallet-Bellmunt, I., y Vallet-Bellmunt, A. (2017). Aprendizaje cooperativo, aprendizaje percibido y rendimiento académico de la enseñanza de marketing. *Educación XX1*, 20 (1), 277-297.

[14] Guerra, M. Rodríguez, J. Artiles, J. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Rev. estud. exp. educ.* vol.18 no.36.

Four C's of 21st century

Según la organización Applied Education Systems ¹⁵(Stauffer, 2020), explican la necesidad de incorporar programas educativos y colaborativos a partir de las cuatro C's (habilidades del siglo XXI), con el fin de obtener mejores resultados en el desarrollo intelectual y personal de los estudiantes. ¿En qué consisten las cuatro C's?

1. Critical thinking: Es la práctica de resolver problemas acorde a un contexto dado. Capacita a los estudiantes para descubrir la verdad en las afirmaciones, especialmente cuando se trata de separar los hechos de las opiniones. Los estudiantes aprenden a descubrir los hechos y las cifras por sí mismos y a hacer preguntas. Se involucran en el mundo que los rodea. También ayudan a otros a pensar críticamente. Una vez que un estudiante lo domina, la habilidad se propaga rápidamente a sus compañeros.

2. Creativity: Es la práctica de pensar fuera de la caja. Si bien la creatividad a menudo se trata como una cualidad que tan solo se posee o no, los estudiantes pueden aprender a ser creativos resolviendo problemas, creando sistemas o simplemente probando algo que no han probado antes.

Significa que podrán ver un problema desde múltiples perspectivas, incluidas aquellas que otros quizás no vean.

A medida que un estudiante aprende sobre su creatividad, también aprende a expresar-

la de manera saludable y productiva.

Más importante aún, también se sienten motivados a compartir esa creatividad con los demás. Por ejemplo, un estudiante crea una solución interesante o innovadora a un problema. Luego, cuando lo comparte, el próximo estudiante puede inspirarse para probar algo similar.

3. Collaboration: Esta habilidad es importante porque los estudiantes, se den cuenta o no, trabajarán con otras personas por el resto de sus vidas.

Practicar la colaboración y el trabajo en equipo ayuda a los estudiantes a comprender cómo abordar un problema, presentar soluciones y decidir el mejor curso de acción.

También es útil para ellos aprender que otras personas no siempre tienen las mismas ideas que ellos.

De hecho, a medida que los estudiantes practiquen la colaboración cada vez más, aprenderán que casi no tienen las mismas ideas que los demás.

4. Communication: Es la práctica de transmitir ideas de forma rápida y certera.

En la era de las comunicaciones basadas en texto (SMS, correos electrónicos, redes sociales, etc.), nunca ha sido más importante que los estudiantes aprendan a transmitir sus pensamientos de manera que otros puedan entenderlos.

[15] Stauffer, B. (2020). Guide to the four cs of 21st century skills, AeSEdUCATION. PDF. Página 1-7.

Aún así, incluso en situaciones donde el tono vocal está disponible, los estudiantes necesitan aprender a comunicarse de manera efectiva.

Eso incluye minimizar las tangentes, hablar directamente sobre una idea y verificar a otros participantes para asegurarse de que estén comprometidos.

Leer a una audiencia, incluso si son solo otras dos personas en una discusión grupal, les permite a los estudiantes determinar si deben seguir ampliando una idea o concluir su punto.

Las cuatro C's de las habilidades del siglo XXI permiten a los estudiantes crear un todo que es mayor que la suma de sus partes.

Antecedentes

Proyectos

Agrado UC



Imagen 4. Cuenta de facebook de Agrado.

Link del proyecto:

<https://www.facebook.com/proyectoagrado>

Programa realizado por un equipo de titulados de Derecho, cuyo propósito es ayudar voluntariamente a estudiantes de último año a que preparen cada semana el examen de grado de Derecho UC. Todos los viernes interrogan vía Zoom a los gradistas de manera aleatoria para prepararlos. Les entregan apuntes semanales y feedback al finalizar cada reunión.

Si bien está orientado para la carrera de Derecho UC, es un ejemplo real de que a partir de la necesidad de los estudiantes de último año, crearon un proyecto de apoyo para los

gradistas. En ese sentido es interesante señalar que existe un programa así, hecho por y para los estudiantes con la finalidad de entregar motivación y feedback después de cada interrogación.

Núcleo Milenio en Desarrollo Social¹⁶(Núcleo DESOC, 2020)



Imagen 5. Página web Nucleo DESOC.

Link Proyecto:

<https://nucleodesoc.cl/publicaciones/>

Centro de investigación financiado por la Iniciativa Científica Milenio del Ministerio de Economía, Fomento y Turismo. Su página web actúa como un repositorio abierto de investigaciones realizadas por su equipo de economistas y académicos de la Universidad de Chile, Universidad Católica de Chile y Universidad Alberto Hurtado.

Sus líneas de investigación están orientadas a estudiar la economía de la salud, la econo-

[16] Núcleo DESOC. (2020). Plataforma centro de investigación Núcleo Milenio en Desarrollo Social Facultad de Economía y Negocios y de la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile; Facultad de Educación y Escuela de Gobierno de la Universidad Católica; Facultad de Economía de la Universidad Alberto Hurtado.

mía de la educación y la formación laboral. A través de estos enfoques, sus investigaciones abordan una diversidad de temas que van desde primera infancia a educación financiera, pasando por adultos mayores, brechas de género, salud mental, educación técnica, empleo, entre otros.

Lo interesante de esta página es que todas sus investigaciones están abiertas al público y se pueden acceder por temática y área de investigación.

Economipedia

Plataforma web española creada por y para estudiantes en la carrera de Economía de la Universidad Complutense de Madrid.



Imagen 6. Sección “¿Qué es Economipedia?”.

La iniciativa se originó luego de la crisis económica del 2008 en Europa. Al no encontrar Información económica exacta en Internet para resolver sus dudas académicas, decidieron crear la plataforma donde su objetivo era acercar y democratizar los términos de economía a los estudiantes.

Link proyecto

<https://economipedia.com/que-es-economipedia>

La red siguió creciendo hasta la fecha, y actualmente se compone de un equipo multidisciplinario de masters en Economía, masters en Dirección de Empresas, profesionales de la comunicación, entre otros.

Dentro de las aplicaciones que ayudan a la organización de los cursos para estudiantes universitarios, y cuyas licencias son ofrecidos a las universidades para que sus estudiantes las incorporen en su día a día se encuentran las siguientes:

Canvas student

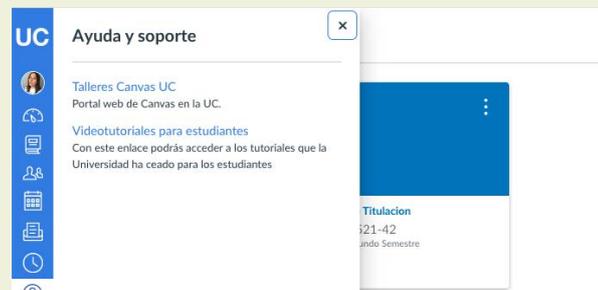


Imagen 7. Vista ayuda y soporte de Canvas.

Link proyecto

<https://www.instructure.com/canvas/es>

Plataforma incorporada para los estudiantes de la Pontificia Universidad Católica de Chile a través de la página institucional, en Mi Portal. Aquí se pueden visualizar nuestros cursos, notas, videoconferencias, y chats para cada curso, entre otros elemen-

tos. Funciona tanto para su uso en computador, como también para celulares. Mi interés en esta aplicación se relaciona con que la universidad sí es capaz de incorporar nuevas herramientas digitales al ambiente estudiantil.

Si la universidad puede incorporar aplicaciones para mejorar el ambiente académico digital, ¿por qué no hacerlo con los estudiantes que están ad portas de salir de la carrera y mejorar el proceso creativo de los proyectos?

Nodo app

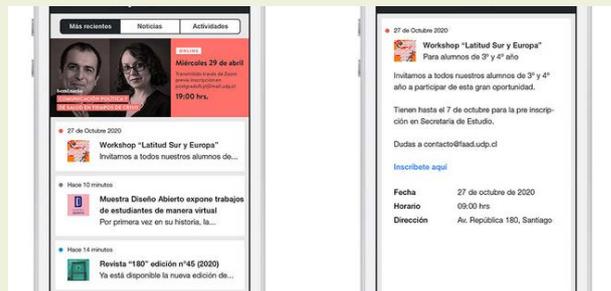


Imagen 8. Funciones de la aplicación en su página promocional.

Link proyecto:

https://www.youtube.com/watch?v=TLbm-yEfvdo8&feature=emb_title

Aplicación orientada hacia la gestión académica, unifica todos los canales de comunicación existentes en universidades e instituciones de educación en una misma aplicación móvil multiplataforma.

Su uso está planteado como aplicación móvil y apunta a una cantidad de usuarios más amplio, desde funcionarios hasta egresados. Lo interesante de esta aplicación es que sus gestores logran vender un proyecto a otras universidades y que pueden incorporarlo desde los funcionarios hasta los egresados.

Studious

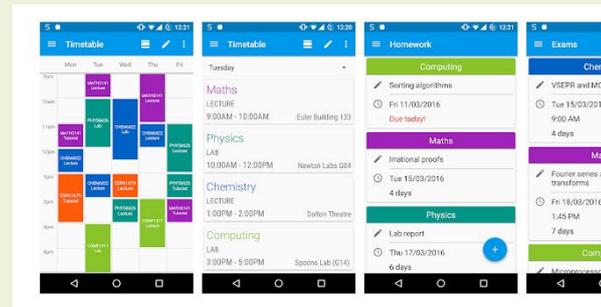


Imagen 9. Vista funcionalidades de la aplicación.

Link proyecto:

https://play.google.com/store/apps/detail?id=leslie3141.android.studious&hl=es_AR

Esta aplicación apunta a ser un planificador del trabajo estudiantil: fechas de los exámenes, pruebas y entregas, horario de clases, entre otros. Se encuentra solo en inglés, pero disponible para su uso en Chile.

Lo atrayente de la aplicación es que ayuda a los estudiantes a ordenar sus jornadas de una forma digital.

Referentes

Proyectos privados y públicos

“Sistema en el cual interactúan de manera coordinada y sistémica un conjunto de actores y agentes públicos y privados”.

¹⁷(De Los Santos, citado en Sarabia y Rivera, 2019).

Con el fin e interés de conocer cómo funcionaba teóricamente el mundo del emprendimiento, la selección de referentes se orienta a la búsqueda de modelos y proyectos en relación a los ecosistemas de emprendimiento, tanto del mundo privado como del público, y con orientación a la participación colaborativa.

1) Privados

Los autores lo definen como comunidad en la que diversos actores y sus procesos se relacionan entre sí, y se desarrollan en función de un mismo ambiente; en donde pueden fundar empresas ¹⁷(Sarabia, I. Rivera, S. 2019) en un espacio determinado ¹⁸(Armenteras et al., 2016).

Otro autor ¹⁹(Spigel, 2017) lo define como relación de conceptos relacionados con clúster, sistemas de innovación regionales y redes. Además, identifica diez atributos culturales, sociales y materiales en los ecosis-

temas que son: cultura de apoyo, historias de emprendimiento y talento de los trabajadores, capital de inversión, redes, mentores y modelos a seguir, política y gobernanza, universidades, servicios de apoyo, infraestructura física y mercados abiertos.

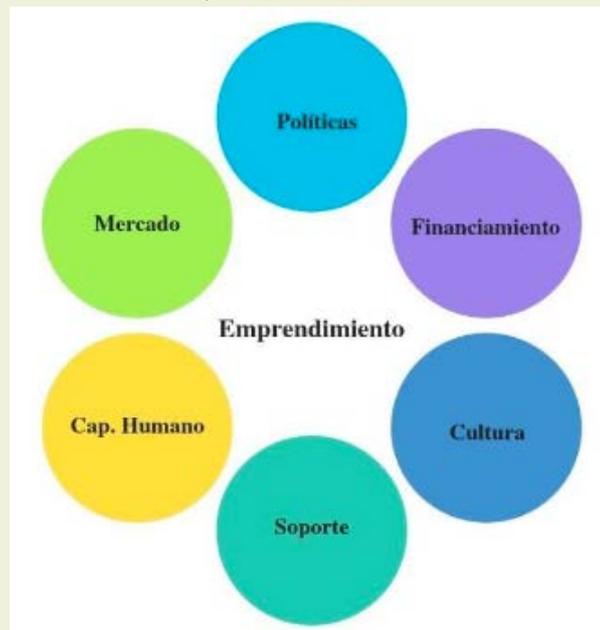


Imagen 10. Mapa del ecosistema del emprendimiento, ¹⁷(Sarabia y Rivera, 2019).

Crowdsourcing

Es el proceso mediante el cual una empresa procede a externalizar tareas que, previamente, realizaban empleados de la propia organización. De esta forma, dejan dichas labores a cargo de un grupo externo de personas. ²⁰(Morales, 2020)

El crowdsourcing nace en 2006, cuando el periodista y editor de la revista Wired, Jeff Howe, acuña y da nombre a dicho fenómeno.

[17] Sarabia, I. Rivera, S. (2019). Aproximación al concepto de ecosistema de emprendimiento. UABC Universidad Autónoma de Baja California, Unidad Valle Dorado, Ensenada, B.C. México.

[18] Armenteras, D., González, T., Vergara, L., Luque, F., Rodríguez, N. & Bonilla, M. (2016). Revisión del concepto de ecosistema como “unidad de la naturaleza” 80 años después de su formulación. Ecosistemas.

[19] Spigel, B. (2017). The relational organization of entrepreneurial ecosystem. Entrepreneurship theory and practice. Baylor University, 41(1), Páginas 49-72.

[20] Morales, F. (2020). Crowdsourcing. Plataforma web. Economi-pedia.

no en un artículo durante el mes de junio del mismo año ²⁰(Morales, 2020).

Es entonces la externalización por parte de una empresa o institución, de una función realizada por un empleado a un grupo indefinido (y normalmente grande) de personas, mediante una convocatoria abierta. Esta externalización puede tomar la forma de una producción de iguales (peer-production) cuando el trabajo se realiza de forma colaborativa, pero también puede llevarse a cabo de forma individual ²¹(Vander, 2009).

Speed mentoring

“Estas jornadas están muy bien estructuradas y dinamizadas por un espacio que permite a los participantes pasar de una a otra mesa y, en el caso de los emprendedores, compartir así sus proyectos con otros que también han creado su empresa y con varios mentores”. ²²(Marta Romo en Mateos, 2016).



Imagen 11. Sesión de Speed Mentoring en ²²(Mateos, 2016).

Link proyecto

<https://www.expansion.com/emprendedores-empleo/desarrollo-carrera/2016/04/14/570fd742ca4741ec098b458e.html>

Es una de las metodologías formativas que puede ser el disparador de proyectos ²²(Mateos, 2016): el punto de partida para dar un giro, potenciar la carrera o, simplemente, ver las cosas desde otra perspectiva. Consiste en encuentros cuya duración no excede los quince minutos, donde hay mentores (expertos) que facilitan formación al mentee (futuro emprendedor) o a un grupo a través de su conocimiento y experiencia. Es algo similar al speed dating, pero aquí el objetivo no es encontrar la pareja ideal, sino que aprender en tiempo récord.

La dinámica y la agilidad de estas jornadas obliga a tener un discurso muy preciso. Similar a un elevator pitch²³, las rondas están pensadas para presentar en menos de dos minutos el proyecto.

La red ME

“Creemos que en las mujeres está la variable transformadora para el futuro económico y social de nuestro país. Conectamos sus talentos, guiando su potencial e impulsando sus sueños para el aprendizaje, crecimiento y liderazgo femenino en el ámbito empresarial.” ²⁴(Equipo ME, 2019).

[21] Vander, B. (2009). Howe, J. Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd is Driving the Future of Business [Book Review] 2009. Jeff Howe. New York, NY: Crown Business.

[22] Mateos, M. (2016). Desarrollo de Carrera 'Speed mentoring' o cómo aprender mucho en 15 minutos. Madrid. Diario Digital. Expansión.

[23] Diccionario de Cambridge, (2020): Elevator pitch: Una corta, pero efectiva explicación que intenta persuadir a alguien para comprar un producto o aceptar una idea.

[24] Mujeres empresarias, (2020). Equipo: ¿Por qué lo hacemos?



Imagen 12. Página principal, me.cl

Organización que desde hace 20 años construye y conecta espacios de desarrollo profesional para mujeres en el mundo empresarial. Entregan programas de formación, asesorías personalizadas, metodologías de aceleración y visibilización, a través de premios tanto a emprendedoras y empresarias como a ejecutivas en alta dirección. “Fomentamos las redes de contacto y el intercambio de experiencias, promoviendo un ambiente colaborativo, productivo y de compromiso con el desarrollo de nuestro país”.

- Aceleran emprendimientos innovadores, científicos y/o tecnológicos liderados por mujeres, con la misión de agregar valor al desarrollo de sus negocios y potenciarlos para que sean exitosos en el mercado global.
- Asesoran emprendimientos liderados por mujeres, con programas personalizados, en las distintas etapas del negocio.
- Visibilizan a las mujeres que han logrado el éxito en su desarrollo profesional, aportando y agregando valor a la economía del país.

- Generan información a través de estudios orientados a crear un mayor conocimiento sobre facilitadores y obstaculizadores que existen para incorporar a más mujeres al mundo empresarial.

- Les interesa crear una mayor conciencia en quienes lideran las empresas y toman decisiones, sobre el valor de incorporar a las mujeres en la alta dirección de empresas (primera línea gerencial y directorios) y emprendimientos.

2) Públicos

“Si los líderes quieren fomentar la innovación, entonces necesitan exhibir comportamientos que encaminen hacia un pensamiento y un comportamiento innovador”²⁵(Roberts, 2016).

Según ²⁶Núñez et al. (2018), el ecosistema en el emprendimiento público se refiere al conjunto de entidades y actores que trabajan y apoyan al emprendimiento y a las interacciones que se generan entre ellos. En un inicio, el ecosistema chileno se basaba en incubadoras y emprendedores, pero actualmente se ha abierto a incubadoras, aceleradoras, fondos de inversión, universidades que trabajan en emprendimiento, espacios de cowork, redes de mentores, redes de inversionistas ángeles, entre otros. El ecosistema puede ser local (generalmente una ciudad), regional o nacional. Realizar esta división permite ver el nivel de avance

[25] Roberts A. (2016), “Innovation behaviours for the public services”.

[26] Núñez, I. Torres, M. Jara, F. Mazo, V. (2018). Ecosistemas del emprendimiento: una mirada desde la Política Pública. Los 5 pasos para administrar Ecosistemas de Ciudades y Campus.

y madurez que tiene una localidad en temas de emprendimiento.

El ecosistema se puede reflejar en los siguientes modelos y proyectos:

Modelo Top down - Bottom up ²⁷(Núñez et al. 2018)

Término que se utiliza para dar a entender estrategias de diseño que están embebidas en la construcción de cualquier sistema complejo.

Se entiende Top-down —de arriba hacia abajo— como la articulación de un sistema a partir de una visión global de cómo va a funcionar en su totalidad. Desde este enfoque se definen cuáles van a ser los grandes componentes del sistema.

Por el contrario, el término Bottom-up —de abajo hacia arriba—, es un sistema que se diseña empezando por las partes más pequeñas. Se empieza por los detalles y desde esta perspectiva se encausa en una visión global del proyecto.

En los sistemas de innovación pública, estimular ambas categorías es muy relevante. La política de emprendimiento se preocupa específicamente del sector Bottom-up.

El Viaje del emprendedor

Esta plataforma web ²⁸(Gerencia de Emprendimiento, 2017), gestionada por CORFO, está propuesta como una estrategia a través de la cual se pueden resolver brechas que tiene el ecosistema de emprendimien-

to chileno. En la práctica, esta metodología busca conectar tres temas clave para el proceso: el nivel de desarrollo del ecosistema, el nivel de desarrollo del equipo emprendedor y el nivel de desarrollo del proyecto.

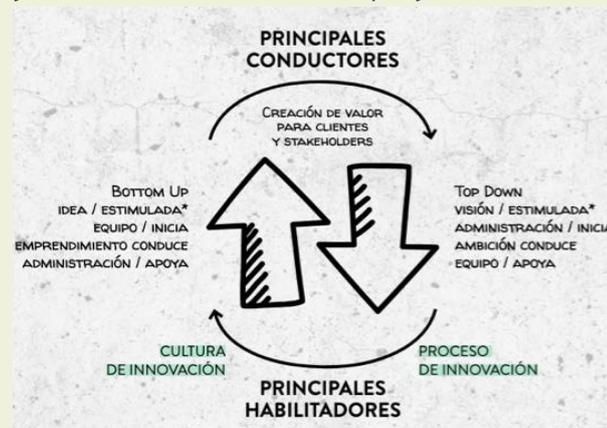


Imagen 13. Mapa Top down-Bottom up, ²⁷(Núñez et al. 2018).

Link del proyecto:

<https://www.elviajedelemprendedor.cl/>

Dentro de las posibilidades funcionales de la plataforma se encuentran las siguientes: Los emprendedores pueden autoevaluarse y ver en qué nivel de desarrollo se encuentra su equipo, su proyecto y su ecosistema.

El(la) emprendedor(a) puede posicionarse en una de las 6 etapas del viaje, y así conocer qué tipos de aprendizaje y métodos debería tener un emprendedor de su nivel, y qué tipo de hitos puede cumplir un proyecto para pasar a la siguiente etapa. Además, podrán conocer los tipos de financiamiento existentes para emprendimientos que se encuentren en la fase de desarrollo actual del proyecto, y además encontrarán un mapa

[27] Núñez, I. Torres, M. Jara, F. Mazo, V. (2018). Ecosistemas del emprendimiento: una mirada desde la Política Pública. Los 5 pasos para administrar Ecosistemas de Ciudades y Campus.

[28] Gerencia de Emprendimiento, (2017). Libro explicativo El viaje del emprendedor. Página 30.

del ecosistema de su región con los actores que pueden apoyarles en el desarrollo de su proyecto.

Ecosistema de Laboratorio de Gobierno
²⁹(Laboratorio de Gobierno, 2018).



Imagen 14. Mapa elaboración propia a partir del ecosistema del ²⁹ Laboratorio de gobierno, (2018).

Diseño de programas que combinan funciones estratégicas en distintos niveles con el fin de dar respuesta a las diferentes necesidades de las instituciones públicas, el Laboratorio de Gobierno ofrece en su propuesta de valor programas e instrumentos:

A) Programa de proyectos flexibles: El Laboratorio ofrece este programa a instituciones públicas que requieren resolver problemas. Un equipo del Laboratorio se dedica a trabajar en conjunto con la institución pública

para resolver el problema específico.

B) Programas de innovación abierta: Estos programas son concursos que parten de un desafío público que se trabaja en colaboración con alguna institución pública. Dentro de ese marco se encuentra AULAB, progra-

ma orientado hacia académicos y estudiantes.

C) Programas de creación de capacidades: El programa Experimenta, trata sobre el entrenamiento y acompañamiento enfocado a servidores públicos, que desarrolla capacidades e instala prácticas de innovación.

D) Programas de apoyo al ecosistema: buscan fortalecer el ecosistema de actores más allá de los programas principales. Dentro de ese marco, se encuentra la Red de innovadores públicos.

[29] Laboratorio de Gobierno. (2018). Libro Un Estado innovador para las personas. Gobierno de Chile. Cap. Modelo y metodologías de innovación. Pág. 36-38.

[30] OCDE (2017), Innovar en el sector público: Desarrollando capacidades en Chile, Estudios de la OCDE sobre Gobernanza Pública, Editions OCDE, Paris. Página 79.

La Red de innovadores públicos en Chile.³⁰ (OCDE, 2017).



Imagen 15. Plataforma Red de innovadores publicos.

Lanzada el 2015, La Red de innovadores públicos pretende ser un movimiento de diversos actores motivados por la búsqueda de herramientas, experiencias y enfoques que faciliten el desarrollo de innovadores para mejorar los servicios públicos para sus usuarios. La red ya cuenta con 800 miembros de 15 regiones. De éstos, 156 han participado activamente en actividades.

La Red emplea las siguientes estrategias. Aprender colectivamente: facilitar espacios de aprendizaje entre pares, donde se puedan compartir en torno a conocimientos, enfoques y metodologías. Así como buenas prácticas de innovación pública, para facilitar el desarrollo de nuevos procesos iniciativas. Visibilizar las innovaciones públicas: hacer más visibles las experiencias de innovación pública de los servidores públicos chilenos, comunicar y difundir las iniciativas de los

actores de la Red para que esto pueda motivar a otros a innovar. Entre las actividades que apoyan eso se encuentran el Encuentro Nacional de Innovadores Públicos, reuniones para conocer a los innovadores públicos y el levantamiento y sistematización de casos con charlas y talleres de estrategias y prototipados.

Conectar las motivaciones para innovar: organizar actividades de generación de redes entre los diferentes miembros de la Red, a través de reuniones y talleres para promover la colaboración y aumentar el capital social. Entre las actividades de apoyo se incluyen reuniones temáticas sobre una amplia gama de temas, entre ellos salud, compra pública, educación y seguridad pública.

AULAB³⁰(OCDE, 2017)



Imagen 16. Sección AULAB TURISMO.

Concurso de innovación lanzada el 2015 por el Laboratorio de Gobierno, con el objetivo de democratizar la política de innovación, incrementando su alcance entre los actores de las instituciones de educación superior.

[30] OCDE (2017), Innovar en el sector público: Desarrollando capacidades en Chile, Estudios de la OCDE sobre Gobernanza Pública, Editions OCDE, Paris. Página 74.

AULAB sigue cuatro objetivos principales:

- 1) Integrar soluciones innovadoras y transformadoras de la académica al sector público.
- 2) Movilizar a estudiantes, académicos y administradores a través de disciplinas para generar de manera colaborativa soluciones para enfrentar desafíos sociales nacionales.
- 3) Fortalecer constantemente el tejido de la política pública introduciendo nuevos talentos e ideas dentro del Estado.
- 4) Conocer la investigación académica en temas y desafíos de alta relevancia y prioridad para los ciudadanos.

En relación a los desafíos de AULAB se realizaron las siguientes ediciones en materia de innovación ²⁹(Laboratorio de Gobierno, 2018): AULAB desastres naturales se inició el 2015 en cooperación con el Ministerio del Interior y la Oficina Nacional de Emergencias (ONEMI), seguido por el AULAB turismo en 2016, en cooperación con el Ministerio de Economía, Desarrollo y Turismo de Chile.

Oportunidad de diseño

Metodologías

Si bien ya había comenzado a trabajar con Design Thinking en Seminario, a lo largo del proyecto ocupé distintas metodologías que me ayudaron a desarrollar y planificar los tiempos de cada etapa y tarea del proyecto según su condición.

Design Thinking ³¹(Interaction Design Foundation, 2020).

Planificación general del proyecto: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. Cabe señalar que disponía de tres meses para lograr todo el desarrollo del proyecto.

Al tratarse de un proyecto UX/UI ³²(Angulo, 2019), utilicé metodologías que actualmente se usan en equipos y en el ambiente laboral ³³(Garcia, 2019) para el desarrollo de aplicaciones y plataformas digitales:

Lean UX

Planificación de las etapas del proyecto para realizar las tareas cada una o dos semanas. Esta metodología la utilicé para crear los IOV de los objetivos de este proyecto.

Agile

Planificación de las etapas del proyecto por día: desarrollo y análisis de resultado de los testeos. Planificación y desarrollo de los requerimientos originados en los testeos,

definición de funciones (arquitectura de información), usabilidad (flujo de usuario) y textos.

Mapa Better Together, ³⁴(Dave Landis en Experience SAP, 2014)

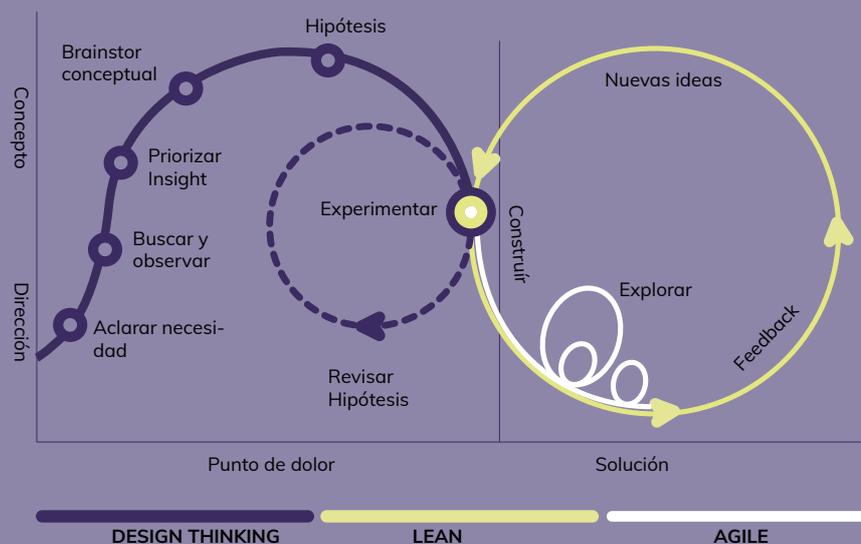


Imagen 17. Mapa de elaboración propia a partir del mapa Better Together.

[31]Interaction Design Foundation, (2020). Design Thinking. USA.

[32]Angulo, M. (2019). Metodologías de diseño de producto. Blog sobre diseño de experiencia de usuario. Tesse-ractspace.

[33]Garcia, C. (2019). Metodología Lean UX: qué es y cómo mejora la experiencia del usuario Xplora.

[34] Experience SAP, (2014). Part 1 – Agile UX: Understanding the Agile World from a UX Perspective: Map Better together, Dave Landis .

Autorreporte

La primera hipótesis que planteé para comenzar mi investigación era relacionada a la autogestión: Los estudiantes de Título tienen una autogestión deficiente, debido a que no saben como administrar bien su tiempo.

Levantamiento de información

Para poder responder la hipótesis, debía conocer en qué etapas de ambos procesos les dificultaba mayormente avanzar y gestionar su tiempo en el trabajo de Título. Para aquello realicé una encuesta por Google Forms cuya función era relacionar el estado anímico junto con actividades a realizar durante un día (dentro de aquellas actividades se encontraba el avance en Título).

Programa de acompañamiento y mejoramiento de productividad para estudiantes de tesis.

Necesito que rellenes al finalizar tu día las actividades (Filas) que más realizaste en un periodo de tiempo, y como te sentiste (Columnas) realizándolas. Puedes marcar hasta 3 checkboxes por cada lapso de tiempo.

***Obligatorio**

Últimos 4 dígitos de tu celular (solo para poder identificarte) *

Tu respuesta _____

00:00am - 02:00 am

| | Felicidad | Alegría | Neutro | Ansiedad | Tristeza |
|-------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Dormir | <input type="checkbox"/> |
| Comer | <input type="checkbox"/> |
| Ir a clases | <input type="checkbox"/> |
| Estudiar | <input type="checkbox"/> |

Avanzar en título

Imagen 18. del autorreporte en Google Forms.

A las participantes se les invitó voluntariamente a reportar por las noches sus actividades y estados emocionales hasta un máximo de 7 días, logrando como resultado alcanzar un máximo de 3 días reportados en dos estudiantes, 2 días reportados en una estudiante, 1 día reportado en tres estudiantes.

Los objetivos del autorreporte fueron:

- 1) Conocer cuáles eran los momentos de mayor ansiedad o desconcentración,
- 2) Tener un registro real proporcionado por los mismos estudiantes y así no sesgar mi búsqueda.

De compañeras de generación:

3 personas de Seminario

3 personas de Taller de Título

Link de la actividad

<https://forms.gle/hMweVFdnXSyy2Dh77>

Una vez finalizada la actividad, me di cuenta que la cantidad de participantes era muy baja y no pude llegar a resultados concluyentes. Sin embargo, noté que había una preponderancia a sentirse ansiosos y tristes por las tardes sumado a que al día siguiente tenían entrega con sus profesores guías. Aquello que vi, sabía que debía ser investigado con más profundidad: los estudiantes llevan un ritmo de trabajo que involucra un proceso creativo, y este trabajo está dando pie a emociones negativas, como se muestra en el siguiente gráfico:

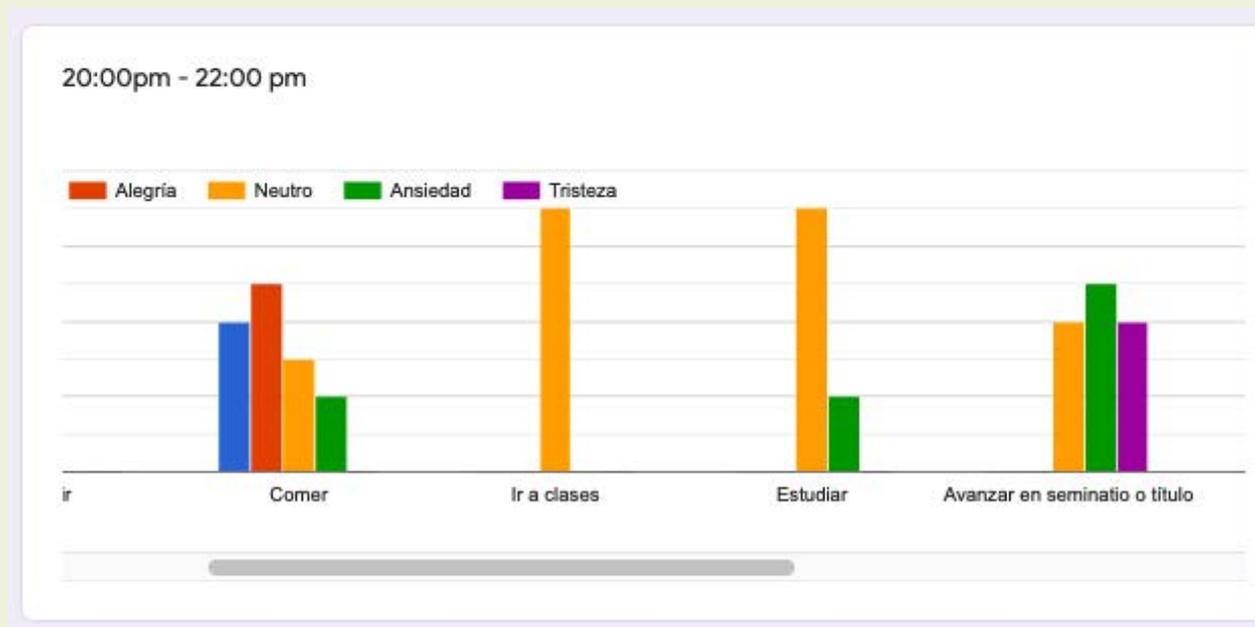


Imagen 19. Resultado periodo 20:00 a 22:00 pm en Google Forms.

Si bien no continué desarrollando el auto-reporte, durante este mismo, dos estudiantes de Seminario opinaron ([revisar imágenes en anexo pág. 98](#)) que la actividad les permitió conocer cómo estaban llevando a cabo su trabajo y detectaron qué emociones les ocurrían con cada actividad.

Como una de las conclusiones que vi del autorreporte fue que llevan drásticas sesiones de trabajo horas antes de cada entrega. Aquello me motivó a descubrir qué estaba ocurriendo con nuestro avance en Título y, más que el día a día, el proceso de Título entero.

Entrevistas

Las entrevistas semi estructuradas dan cuenta de las experiencias vividas por distintos estudiantes antes, durante y después de pasar por su propio proceso de titulación.

El objetivo general de las entrevistas fue conocer la experiencia, percepción y estado anímico de los tesisistas en cada etapa del proceso de Título, incluso después de titularse.

Con el fin de determinar la problematización de mi investigación realicé entrevistas cualitativas semi estructuradas a estudiantes en periodos de titulación de 2019 y 2020:

4 estudiantes en Seminario
10 estudiantes en Taller de Título
12 titulados

Adicionalmente entrevisté a:

1 estudiante que va a comenzar el proceso de Seminario en marzo del primer semestre de 2021.

1 persona titulada a finales de 2018.

Se han agregado para dar cuenta de la percepción generalizada del proceso y poder reducir las variables de la crisis nacional y pandemia.

En total se entrevistaron a 28 estudiantes y titulados. (Revisar pauta y nombres en anexos pág. 99 - 102).

De las personas entrevistadas, algunos estudiantes resultaron tener mayor éxito (mayor engagement que burn out académico) durante el desarrollo de su proceso de titulación. En ese sentido se les consultó sobre sus estrategias que realizaron para lograr aquel resultado: proponerse metas semanales, juntarse con un compañero en la misma etapa o proceso de titulación para resolver dudas y trabajar en conjunto para lograr llegar con la entrega final, así como también planificación y organización de la información investigada.

Por otro lado, los estudiantes que han tenido menor éxito (mayor burn out que engagement académico) han reportado de distintas maneras su avance en el proceso de Título.

A) La incertidumbre constante cada semana les trajo imposibilidad para saber qué hacer.

B) Aislamiento durante todo el desarrollo del proceso y sensación de “solo a mi me está costando avanzar” o “a quién le puedo pedir ayuda”.

C) Abrumo por la toma de decisiones en el proceso de Título.

En este contexto, el burn out trajo a los estudiantes efectos como el dejar de ir a las correcciones con profesores guías, dejar que

Titulados de diseño

10 entrevistados titulados comentaron del cambio en los 3 procesos

Taller de título

10 entrevistados de taller de título comentaron de ambos procesos

Seminario

10 entrevistados de seminario solo comentaron de seminario

La mayoría inicia con una buena expectativa durante el desarrollo de seminario.

La mayoría mantiene confianza en su proyecto durante seminario, hasta llegar a la fecha de su entrega y presentación.

Algunos mencionan mayor sensibilidad frente a las evaluaciones sobre sus proyectos.

Todos manejaban bajo conocimiento de información sobre el proceso de título antes y durante el desarrollo de seminario.

La gran mayoría creían mantener una meta.

Transición 1: de talleres a seminario

Bloqueo en la toma de decisiones

Falta de confianza en sus capacidades como diseñador.

Desmotivación por su proyecto

Dentro de todos los problemas de salud mental reportados, una persona reportó depresión y otra persona presentó intenciones de suicidio (Actualmente están en tratamiento).

Mayor angustia por el límite de tiempo de la entrega final.

Transición 2: de seminario a taller de título

Todos los entrevistados alegaron falta de acompañamiento por parte de la unidad académica, no así de los programas CARA proporcionados por unidad de apoyo psicológico UC, que no dan abasto.

Todos ven el proceso de seminario como una instancia de pérdida de tiempo.

Todos ven el proceso de taller de título como un proceso traumático.

La mayoría habló de que sufre o sufrió secuelas ocasionadas después de salir de taller de título: insomnio, pesadillas relacionadas con las tareas de título y la presentación misma.

Una persona reportó que encuentra aún en tratamiento por depresión.

En cuanto a lo laboral, algunas personas no han querido buscar trabajo principalmente para "sanarse" y estar lejos de todo lo que contempla diseño.

En cuanto a lo económico, algunos reconocen que solo querían terminar su proyecto sin importar que tenían deficiencias en algunas etapas, no estaban dispuestos a pagar otro semestre más.

Transición 3: de Taller de Título a vida laboral

Todos mencionan Incertidumbre de su resultados regeneralizada en ambos proceso.

Sensación de soledad en todo el proceso: tanto seminario como taller de título.

Imagen 20. Diagrama de elaboración propia.

pase la fecha de entrega de título, congelar el semestre, dejar de suplir necesidades básicas humanas en virtud de lograr entregar el informe, memoria y presentaciones, irregulares en los horarios de sueño y hábitos alimenticios dañinos.

También se habló de la necesidad de recurrir a tratamiento psicológicos, principalmente la ansiedades, depresiones y traumas después

de terminar el proceso de titulación. Sentían que después de terminar, podían comenzar a preocuparse por ellos mismos. Recuperar todo el desgaste físico y emocional que durante ese periodo y que venía arrastrándose durante el desarrollo de la carrera.

Otros Factores que se hablaron en las entrevistas fueron:

a) Autoexigencia desmedida por períodos.

- b) Angustia, desesperación por no terminar el proceso de Título.
- c) Falta de confianza en sus capacidades.
- d) Perder la motivación por su proyecto.
- e) Miedo por no cumplir las expectativas ajenas (familia, amigos, conocidos y profesor guía).
- f) Crisis vocacional antes de iniciar y después del proceso de Título.
- g) Falta de parámetros comparativos en Título.
- h) Desconfianza por el proceso de selección de profesor guía por PPA y vacantes disponibles.
- i) Resultado de sus proyectos en las evaluaciones derivadas de Seminario.
- j) Inseguridad por exponer el proyecto en un período de tiempo determinado sin tener notas entre etapas.
- k) Investigar por primera vez en solitario, presión por la pérdida de tiempo por la búsqueda del proyecto propio.

Se evidenciaba entonces la necesidad entre pares de acompañarse poder realizar y recibir feedback. Pero ¿cómo saber quién necesita ayuda?

How Might I



Tomando en consideración los autorre-
portes, así como también las entrevistas y
apreciaciones que rescaté del proceso de
Título, y gracias a la herramienta How Might
We ³⁵(Saraclip, 2017) adaptada a mis posi-
bilidades How Might I:

Me pregunté los siguientes desafíos:

1) ¿Cómo puedo entregar a los estudiantes
de Seminario como también estudiantes
de Taller de Título una herramienta que los
ayude en su avance de Título?

2) ¿Cómo detectar y destrabar los períodos
de mayor incertidumbre y ansiedad en el
desarrollo del proyecto de Tjítulo.

Y lo más importante:

3) ¿Cómo entregar nuevas estrategias aca-
démicas para el afrontamiento en el desa-
rrollo de creativo del proyecto de titulación?

[35] Saraclip,
(2017) Método
How Might We...?.
Always learning
about UX, Agile &
Psychology. Blog.

Comprensión de los usuarios



Mujeres y hombres estudiantes universitarios de último año de la carrera de Diseño UC. Se encuentran en la adultez temprana, de 22 a 30 años.

Algunos con experiencia profesional, son primerizos en el área investigativa, con un manejo avanzado de herramientas computacionales.

Usan redes sociales para comunicarse con sus pares y como herramientas de investigación (encuestas y entrevistas). Además utilizan Google Scholar, Trello, Miro, Google Docs, entre otras.

Por primera vez en toda su vida estudiantil trabajan de forma autónoma y pasan más tiempo en su hogar. Algunos estudiantes arrastran problemas emocionales latentes y otros los adquieren en el proceso de Título.

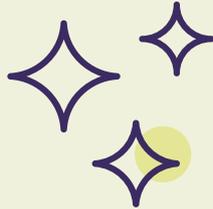
Estudiantes en Seminario (S)

Por un lado tenemos a los de estudiantes de Seminario que casi no conocen de qué se trata el proceso, y tienen expectativas muy elevadas de lo que podrían llegar a realizar en la siguiente semestre. Tienen mayor tiempo que el estudiante que está en Taller de Título. En relación al informe que presentan al finalizar Seminario, no requieren tomar tantas decisiones, pero si mucha investigación. En esta etapa se empiezan a notar en los estudiantes los primeros síntomas del burn out académico.

Estudiantes en Taller de Título (T)

En contraparte, tenemos a los estudiantes de Taller de Título que enfrentan un punto de inflexión en la transición 2 explicado en el diagrama de entrevistas. Su dilema tiene que ver con continuar con el mismo proyecto o con otro completamente nuevo. Tienen mayor poder en la toma de decisiones. Su agobio e incertidumbre se incrementan y el proyecto se vuelve más autónomo y solitario. Presentan burn out académico durante todo el proceso.

Propuesta de valor



Fue así entonces como llegué a comprender que tanto los estudiantes de Seminario como también los de Taller de Título en Diseño, necesitaban de un programa adaptado a sus necesidades, para proporcionar acompañamiento y retroalimentación continua entre los propios estudiantes.

Por esa razón, **la propuesta de valor se centra en enriquecer aún más los proyectos de los estudiantes de cada generación, recibir nuevas perspectivas entre pares y finalmente combatir el burn out y aumentar el engagement académico en el proceso de Título. Entregar motivación a compañeros, agrupar mucha información dispersa y poder saber dónde encontrarla, adoptar nuevas formas de comunicación e interacciones en la creación de proyectos,** solo potenciarían y mejorarían los resultados de los proyectos al finalizar cada etapa del proceso de Título.

Necesitaba entonces responder a las siguientes problemáticas:

- ¿Qué sucede con las buenas ideas de proyectos de que se pierden por no saber cómo abordarlos, así como también estudiantes que tienen una baja red de conocidos?
 - ¿Cómo permitir el acceso rápido al orden de las etapas del proyecto?
 - ¿Cómo poder conocer las herramientas adecuadas para poder avanzar?
 - ¿Cómo reportar el estado emocional que nadie estaba atendiendo durante el proceso?
 - ¿Cómo saber que estudiantes están en la misma etapa o tienen proyectos similares?
 - ¿Cómo someter las ideas a la validación entre pares para tomar decisiones de mejor calidad?
- Y lo más importante ¿Cómo lograr acompañar a ambos usuarios (S) y (T)?

Estas herramientas deben ser de fácil acceso y en un soporte que no interfiera con el trabajo de Seminario y Taller de Título que es en su mayoría frente al computador. Por esa razón una aplicación web, y no móvil, podía cumplir con esos requerimientos y resolver las problemáticas, ya que podría ser utilizado en conjunto con los demás software de diseño.

Al igual que en el área de los emprendimientos, se hace necesaria una red que entregue feedback, apoyo y seguimiento.

Formulación



¿Qué?

Itero es una aplicación web colaborativa para estudiantes de Diseño de último año que se encuentren realizando su proceso de Título.

¿Por qué?

Los estudiantes de Diseño sienten el proceso de Título como uno de los períodos con más incertidumbre, ansiedad y soledad que pasaron por la carrera, afectando la toma de decisiones en su desarrollo creativo.

¿Para qué?

Itero entrega acompañamiento y retroalimentación continua entre estudiantes del proceso de Título de Diseño y así aumentar la motivación y productividad por el desarrollo creativo del proyecto.

Objetivos

Objetivo general del proyecto

Incentivar y simplificar el avance del desarrollo creativo de Título en la carrera de Diseño.

Objetivos específicos:

1) Identificar problemas en el avance de Título por medio de entrevistas semi estructuradas con el fin de levantar requerimientos a satisfacer.

IOV: Clasificación y gráfico de respuestas más recurrentes de los estudiantes en una tabla.

2) Diseñar una plataforma para originar una red colaborativa por medio de la interacción digital entre estudiantes con el fin de entregar acompañamiento durante el desarrollo de su proceso creativo en Título.

IOV: Testeos en mockups en baja, media y alta resolución y tabla de impresiones.

3) Crear una plataforma web por medio de wireframes con el fin de visualizar y testear cada etapa que tendrían los usuarios con dicha aplicación.

IOV: Comparativo progresivo entre 3 testeos de funcionalidad y 3 testeos de usabilidad.

4) Proponer un sistema digital de participación colectiva y planificación personal por medio de testeos de arquitectura de información y flujos de usuario con el fin de mejorar la toma de decisiones en el proceso de Título.

IOV: Tabla comparativa de cumplimiento de los task escenarios por los usuarios en las tres versiones de testeo.

Proceso de diseño

Mockups

Para realizar las próximas etapas, me basé en la estrategia de UX que utilizan en el curso **Introducción al Diseño UX/UI** ³⁶(Coderhouse, 2020), donde la idea principal de una aplicación, ya sea web o móvil, puede desarrollarse en tres etapas de calidad: baja, media y alta.

Mockup en calidad baja

Herramienta en blanco y negro que sirve para pilotear rápidamente una idea y someterla a opinión. Está diseñado para recoger impresiones de las funciones por parte de los usuarios, y crear conversaciones en torno al proyecto por medio del testeo. Es la primera base que le da una estructura al proyecto.

Mockup en calidad media

Herramienta que comienza a definir las partes del proyecto en base a los resultados del testeo en calidad baja. Se comienzan a resolver interacciones de continuidad y flujos de usuario a través de un nuevo testeo. Aquí ya se permite el uso del color y mayor definición en los textos.

Mockups en calidad alta

Herramienta que permite obtener el mínimo producto viable listo para ser mostrado en una siguiente etapa a los desarrolladores. Aquí se requieren textos completos, inte-

gración de la marca y paleta final. Busca mostrar las iteraciones de la etapa anterior, funciones y flujos de usuarios, en su mayoría concluídos.

Las herramientas que utilicé para realizar los mockups fueron Figma para la calidad baja y Adobe XD para las calidades media y alta, principalmente porque XD es compatible con el resto de la suite de trabajo Adobe Creative Cloud.

Dicho aquello, en cada desarrollo de los mockups se añadieron antecedentes y referentes para el desarrollo visual e intelectual de cada sección.

[36] Coderhouse, (2020) Programa del curso Diseño UX/UI. Argentina.

Definiciones UX y UI

Según ³⁷Cantú (2020), para realiza productos digitales, estos se deben componer tanto de UX como UI:

UX

Por sus siglas en inglés User eXperience o en español Experiencia de Usuario, es aquello que una persona percibe al interactuar con un producto o servicio.

Dentro del UX se encuentran los siguientes atributos:

- 1) Usabilidad: es un atributo de una buena experiencia de usuario.
- 2) Investigación (con stakeholders, etnográfica, entrevistas 1 a 1...).
- 3) Evaluación (evaluaciones heurísticas, benchmarks, pruebas de usabilidad).
- 4) Análisis de datos (KPI's, métricas).
- 5) Arquitectura de información.
- 6) Flujo de usuario.

UI

Por sus siglas en inglés User Interface o en español Interfaz del Usuario, es la vista que permite a un usuario interactuar de manera efectiva con un sistema. Es la suma de una arquitectura de información, más elementos visuales, más patrones de interacción. Dentro del UI se encuentran los siguientes atributos:

- 1) Diseño de interacción (cómo responde el sistema).
- 2) Guías de interacción (estados del sistema).
- 3) Diseño visual (iconos, imágenes).
- 4) Guías de estilo (paletas de color, tipografías).
- 5) Diseño de elementos (UI kits) ³⁸(Multimedia UOC EDU, 2015):

5.1) UI Kits ³⁹(Ida, 2019): (del inglés user interface kit) es un archivo que incluye varios elementos ya prediseñados (por ejemplo: botones, iconos, tablas, formularios, sliders, etc.) para ayudar en el desarrollo de las interfaces de usuario.

[37] Cantú, A. 2020, Que es UX y UI. Blog personal.

[38] Multimedia UOC EDU, (2015). Trabajar con UI kits. Universidad Oberta de Catalunya.

[39] Ida Chile, (2019). Diferencias entre el ki UI y el sistema de diseño. Blog Ida.

Etapa 1: Primeras ideas

La creación de las primeras ideas fue el resultado de la combinación de varias aristas, como referente principal del origen del programa es el ecosistema del Laboratorio de Gobierno (pág. 27), ya que me permitió poder visualizar de manera tangible las aristas que podría desarrollar en el proyecto.

El objetivo de cada sección es poder entregar una estrategia de diseño mediante la colaboración entre pares cuando sintiesen que no saben como seguir avanzando en su proyecto, sin sentir la presión de buscar ayuda a terceros que sean afines al proyecto.

La primera pregunta fue, ¿cómo tomamos hoy en día decisiones que estimulan o afectan el desarrollo de nuestros proyectos? La creación de encuestas rápidas de Google Form abundan en las redes sociales y nuestros canales principales de comunicación, son los grupos de Diseño UC de cada generación en WhatsApp (que yo misma utilicé para el autorreporte).

Más que Google Form, el problema es el canal que origina dos dificultades: por un lado el no saber quién es el usuario que está dispuesto a responder y por otro lado cuál es el usuario que cumple el perfil de la encuesta.

Ahora la pregunta se transformaba a ¿cómo mejorar entonces la calidad en la toma de decisiones para la continuidad de nuestros proyectos en el tiempo?

-La sección “Creación del proyecto de Título” está relacionada a la necesidad de tomar decisiones en torno al proyecto, al poder comparar el propio avance con el resto y exponer ideas para la validación de los demás compañeros. Me basé en herramientas de metodologías ágiles, como Trello, Jira, Click up y Google Form, para poder obtener validaciones en un solo canal y el medir el avance y el estado emocional con un auto-reporte.

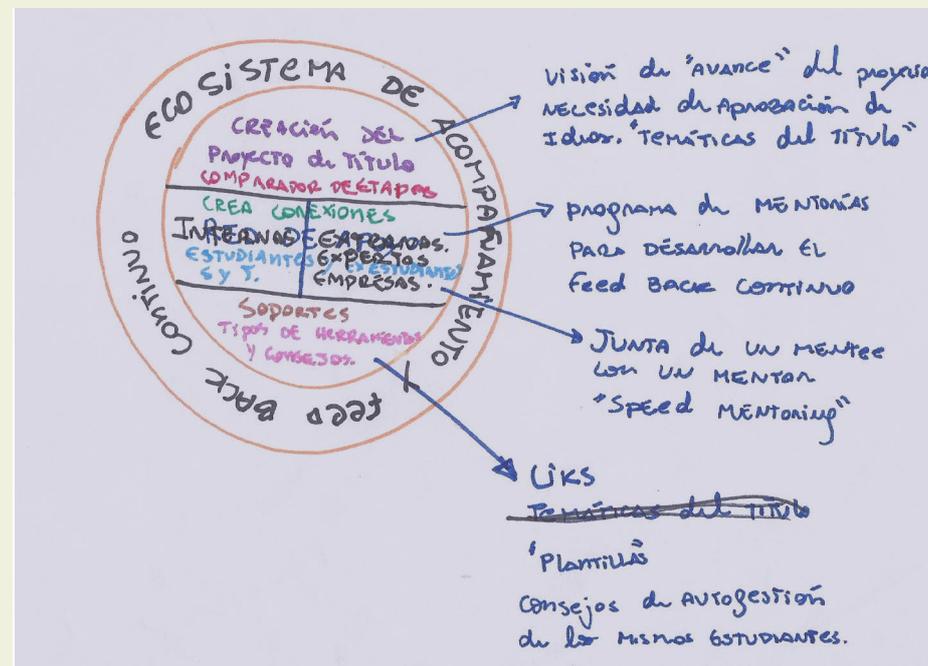


Imagen 21. Elaboración propia. Maqueta en papel, creación del ecosistema de Ibero.

La tercera pregunta fue: Actualmente, ¿cómo estamos logrando buscar y hablar con nuestros compañeros que se encuentran en la misma etapa de Título (Seminario o Taller de Título) para conseguir recomendaciones y consejos, y así seguir avanzando en nuestro proyecto? Antes de llegar a Título, nuestra carrera se construye trabajando en los talleres, principalmente en grupo, de igual manera, para tomar decisiones frente algún proyecto recurrimos a amigos o conocidos de la carrera que entienden del proceso y lo que necesitamos resolver.

Aquello aqueja dos posibles problemas: la cantidad de amigos o conocidos que se han logrado realizar y mantener en la carrera por cada generación (multigeneración), así como también el sesgo de respuestas que se logran conseguir.

¿Qué sucede entonces si un estudiante necesita congelar o no puede seguir el mismo ritmo académico que sus compañeros? ¿O con estudiantes que cuentan con una red de contactos limitada? Aquello solo acrece la soledad en el proceso de Título. Entonces, ¿cómo podemos asegurar en el futuro que todos los estudiantes tengan la misma oportunidad y que finalmente tener una red o no, no sea una limitante para el desarrollo de nuestros proyectos? O, ¿cómo ampliamos y cambiamos la manera de trabajar en Título?

-La sección **“Crear conexiones”** busca responder a la necesidad de ampliar la red de contactos de quienes están insertos en la

misma etapa o proceso de Título. El referente que ocupé, por un lado, es la aplicación Tinder, ya que la finalidad es poder relacionar a estudiantes que buscaran hablar con otro estudiante interesado en el tema de Título a desarrollar y viceversa. Y por otro lado, la estrategia Speed Mentoring, que a su vez está basado en Speed Dating. Su finalidad se relaciona con poder recoger opiniones variadas de un mismo proyecto mostrándose en rondas. Los Speed Mentoring se ocupan en el entorno de startups y rondas de inversión.

Actualmente, ¿cómo estamos encontrando herramientas en relación al desarrollo de Título?, ¿metodologías?, ¿consejos sobre cómo escribir una tesis? Algunos profesores comparan y nos solicitan o recomiendan tomar de referencia elementos aprendidos en el curso Metodologías de la Investigación.

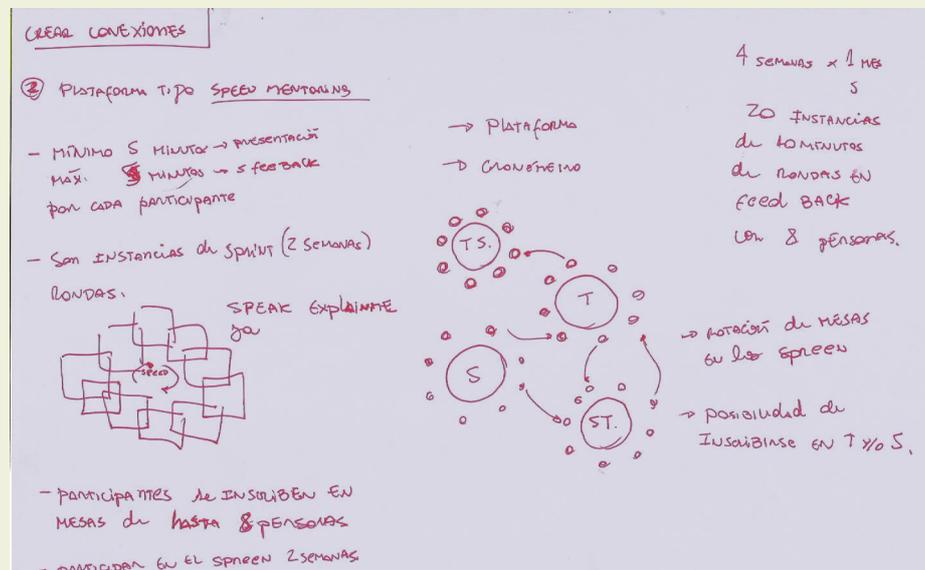


Imagen 22. Elaboración propia. Maqueta en papel, creación de la sección crear conexiones.

Sin embargo, las condiciones fueron muy diferentes:

a) La presión por realizar un proyecto de Título completamente solo no era tal, ya que se tienen evaluaciones parciales y el desarrollo del curso es grupal.

b) La manera en cómo conseguimos las herramientas o estrategias que nos pueden ayudar a desarrollar el proyecto, las conseguimos clase a clase.

c) Si bien hay un desgaste emocional natural por el transcurso del semestre, el burn out académico es mayor en el proceso de Título que en el curso, y que puede propiciar olvido y desconocimiento de aquellos elementos.

Entonces, ¿cómo creamos un espacio en donde compañeros puedan encontrar y compartir herramientas digitales que propicien el destabe y fomenten el avance de Título?

- La sección “**Soportes de avance**” busca agrupar, mantener y recomendar una lista actualizada de herramientas en torno al desarrollo estratégico de cada sección del proceso de Título.

Como referente de esta sección, utilicé los sitios webs wiki. Son plataformas que se construyen en base a la colaboración de personas sobre una temática específica. La wiki más conocida es Wikipedia, pero existen muchos sitios tipo wiki.

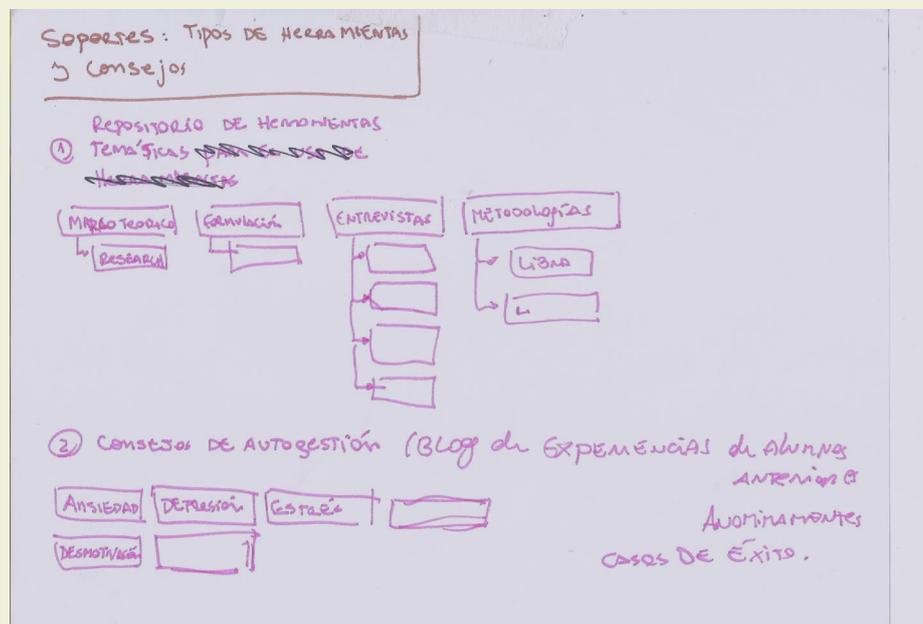


Imagen 23. Elaboración propia. Maqueta en papel, creación de la sección soportes: tips de herramientas y consejos.

Etapa 2: Tres atributos de evaluación

Para continuar con el desarrollo, evalúe tanto las ideas del proyecto y mis propias capacidades utilizando los tres atributos de Design Thinking ⁴⁰(Vargas, 2018).



Imagen 24. Diagrama de los tres atributos ⁴⁰ en Vargas(2018).

Premisas de Deseabilidad:

- ¿La solución posee una propuesta de valor relevante para el cliente final?

Sí, reducir su ansiedad, poder destrabarse en el avance de título y ser más productivo para desarrollar y completar el proyecto.

- ¿El cliente final existe?, ¿hay mercado para esto?

Sí existe, los estudiantes de Título de Diseño

de todas las escuelas.

- ¿La promesa de la propuesta de valor se cumple efectivamente?

Dentro de las posibilidades que existen, sí cumple, porque entrega herramientas concretas, permite ampliar la red de contactos y conocer otros estudiantes de Título.

- ¿Es dicha propuesta de valor lo suficientemente diferente a las de los competidores o soluciones sustitutas?

Sí, debido a que no existe una alternativa en el mercado para estudiantes de Título, no así en el área del emprendimiento y laboral y las herramientas actuales (Google Form, Google Calendar) no satisfacen las necesidades del usuario de manera unificada.

- ¿Está dispuesto el usuario y/o cliente a cambiar la forma en que lidia hoy con el problema con tal de comprar y/o adoptar nuestra solución?

Sí, en las entrevistas comentaron la necesidad de poder sentirse más acompañados en el proceso y actualmente no tienen herramientas dedicadas para desarrollar su Título.

Premisas de Factibilidad

- ¿Es la organización capaz de desarrollar e implementar la solución?

Desarrollarla no, porque es un proyecto de software. Implementarla si porque está he-

[40]Vargas, K. (2018). Los 3 atributos clave de una solución por Design Thinking y cómo lograrlos. Blog en Thinkon-design

cha por y para diseñadores.

- ¿Se aprovechan las capacidades y recursos estratégicos de la empresa?

Uno de los recursos estratégicos es la aplicación de patrones de usabilidad. Tomé el curso Usabilidad y Nuevos Medios hace mucho tiempo, en lo posible puedo buscar y actualizarme en lo que existe actualmente.

- Si nos falta alguna capacidad o recurso, ¿podemos adquirirlo en el corto o mediano plazo? ¿Qué implicaría esto?

Mi red de contactos no es tan grande, pero puedo buscar por generaciones y recurrir a mi primera red de conocidos.

- ¿Existe alguna regulación legal que entre en conflicto con el desarrollo e implementación de nuestra solución?

Hasta el momento no, pero podría ser propiedad intelectual de los usuarios.

Premisas de Viabilidad

- ¿Cuál es la estructura de costos que conlleva realizar esto? ¿Podemos sobrellevarla en el largo plazo?

Sé que necesitaría un mantenedor en el futuro que puede ser en base a estudiantes voluntarios o estudiantes designados de cada generación.

- ¿Hemos validado el modelo de ingresos de nuestro producto?, ¿su valor?, ¿los canales de

venta y distribución?

No lo he validado y también tengo dudas, pero si hay proyectos que venden sus licencias a universidades, ¿por qué mi proyecto no?. Además, puede ser postulado a fondos concursantes de la universidad, de CORFO y de capitales privados.

- ¿Tenemos objetivos claros de ventas y rentabilidad?

Por el momento no, pero lo puedo obtener del modelo de negocios.

- ¿Son estos objetivos específicos, acotados en el tiempo, relevantes y realistas?

En tres meses de proyecto, se pasará de la simple ideación al MVP de una primera versión. Con un equipo de desarrolladores se puede materializar.

- ¿Está la solución alineada con los objetivos estratégicos de la compañía a nivel general?

Sí, el proyecto fue elaborado exclusivamente para desarrollar esta solución.

Las premisas me entregaron mayor claridad del proyecto, aún así su continuidad estaría definido por los próximos testeos.



Etapa 3: Mockups en calidad baja

Las siguientes etapas son el desglose de los mockups en calidad baja:

Flujo de usuario mockup calidad baja:

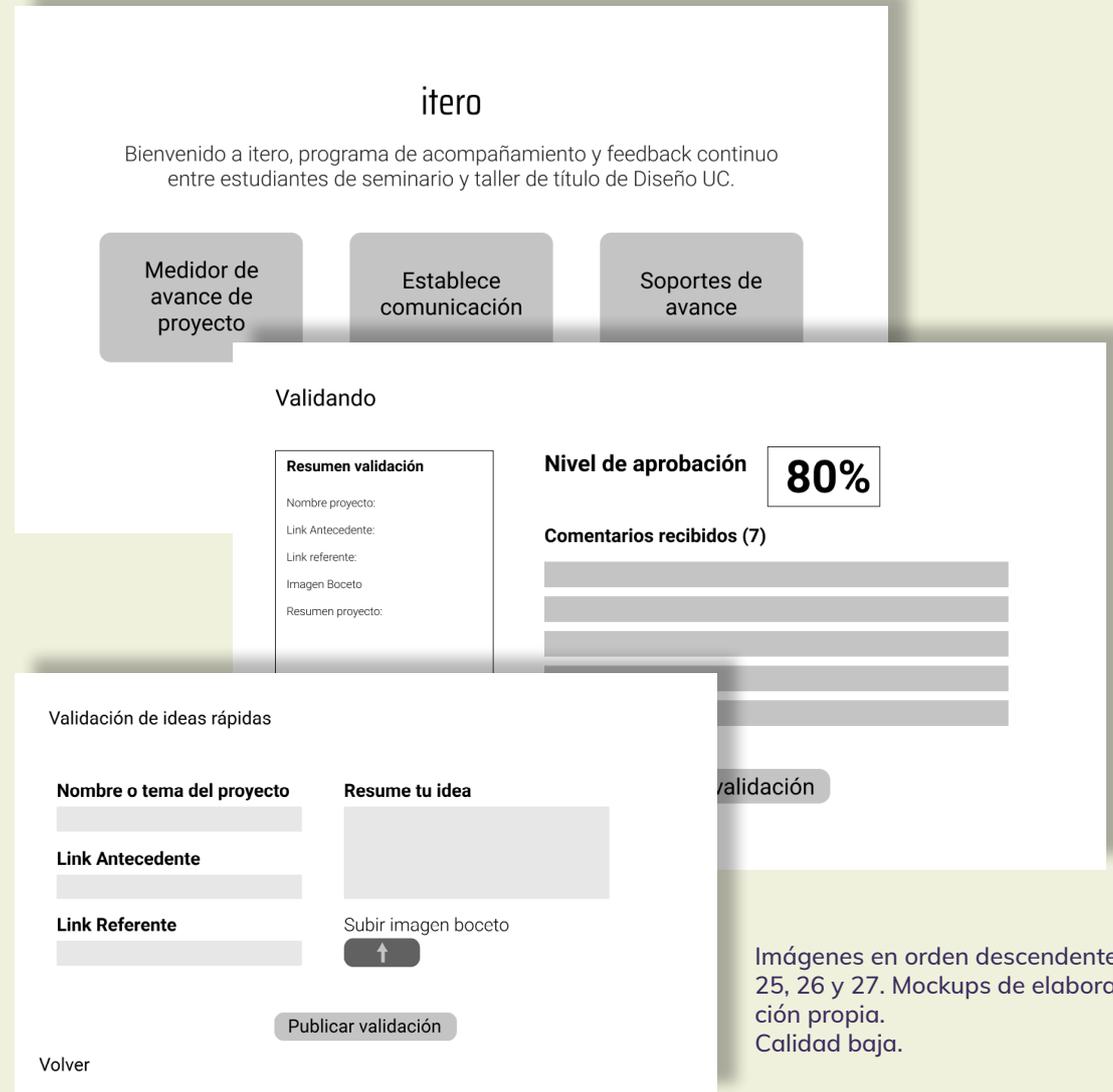
<https://www.figma.com/proto/fo-1maX3LT21WJWsCiZxHkQ/Itero?node-id=1%3A6&scaling=min-zoom>

Medidor de avance de proyecto: El referente principal de esta sección es el autorreporte de emociones y actividades que se encuentra en la (pág. 32). Está compuesta de dos subsecciones complementarias entre sí: proponían por un lado poner a prueba ideas, y por otro, tener un seguimiento general del proyecto.

Dentro de esta sección se podían encontrar dos opciones:

- 1) Validar ideas rápidas del proyecto.
- 2) Medidor de avance del proyecto, que buscaba comparar el avance personal con el avance grupal de todos en el proceso de Título, así como también relacionarlo con el estado emocional autorreportado.

Establece comunicación: El referente principal de esta vista es Ecosistema del Emprendimiento del Laboratorio de Gobierno, mencionado anteriormente. Sección compuesta por dos partes, que buscaban producir dos instancias de feedback con compañeros



insertos en la misma etapa de Título:

- 1) Catch Match: función cuyo nombre es un juego de palabras para denotar la búsqueda de estudiantes con un proyecto similar al propio. Sus referentes principales son la aplicación de citas Tinder, y la red social

Etapa 5: Mockup en calidad media 1.1

La toma de decisiones en el rediseño del proyecto se centró en mejorar y resolver incógnitas obtenidas por los estudiantes en el testeo 1 en calidad baja.

Para mejorar las etapas del proyecto, se diagrama la arquitectura de información de la siguiente manera:

Flujo de usuario mockup calidad media 1.1
<https://xd.adobe.com/view/8f9fcf6b-045e-4c2f-a675-761d8c6ed833-dacc/>

Realizar los mockups en calidad media fue una de las etapas que más tiempo me tomó, debido a que implicó responder muchas incógnitas originadas en los testeos, y a la vez fue una de las etapas donde tomé la mayoría de las decisiones de diseño en el proyecto. Sin embargo, Itero fue tomando cada vez más forma y estructura.

Dentro del rediseño de las etapas se encuentran las siguientes secciones:

- Cambio de nombre de cada etapa al castellano.
- Mejoras visuales en Mide tu Avance, pero aún con problemas para definir sus partes e interacción.
- Definición de elementos en las vistas de las otras etapas.

Incorporación:

A) Creación del landing page, para mejorar la conceptualización del proyecto en los usuarios.

B) Dashboard: Como referentes visuales me basé en la plataforma Coderhouse (2020) y una demostración gráfica del dashboard de la cápsula Crew Dragon de SpaceX (2020). El Dashboard reúne y resume todas las acciones que realizará el estudiante en Itero. Al iniciar sesión, el dashboard mostraba el porcentaje de avance al 68%, para utilizarlo como ejemplo de uso.

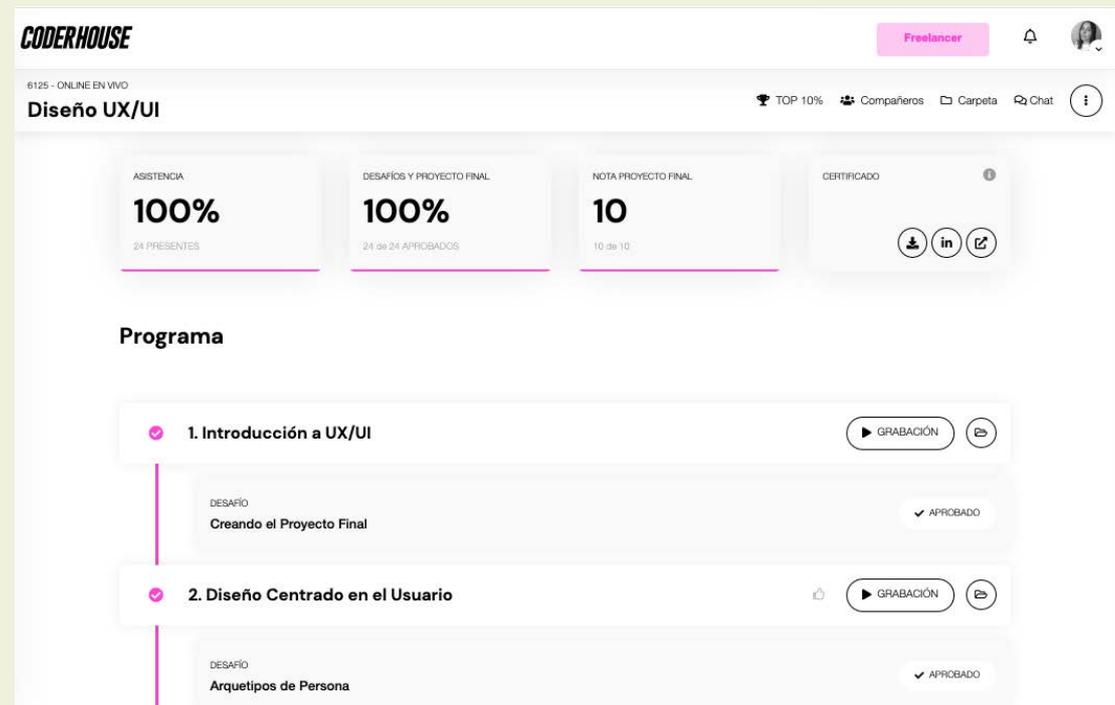


Imagen 33. Página Coderhouse (2020).



Imagen 34. Propuesta de panel de instrumentos de la cápsula Crew Dragon de SpaceX. Chakraborty. R. (2020) en <https://dribbble.com/shots/12476369-SpaceX-Crew-Dragon-Flight-Control-Interface>.

C) Mide tu Avance: La sección busca entregarle a los estudiantes una manera de llevar un registro de su proceso de Título por medio del checklists (listas de tareas por hacer) y su porcentaje de avance. Pero no busca convertirse en un kanban, ya que los usuarios manifestaban tener muchas tareas por realizar, muchas tareas caducadas y necesitaban un espacio en donde únicamente anotar lo que llevaban hecho o no. Se presentó un modelo estándar de las etapas que se evalúan en la memoria y presentación de Título.

Además, se integró un reporte emocional que consta de las cuatro emociones principales representadas en emojis, cuya impor-

tancia quedó de manifiesto en los primeros levantamientos.

D) Establecer Comunicación: es el cambio de nombre que proviene de Catch Match en el mockup anterior. Esta sección se desglosa en tres etapas:

D.1) Contactar a un compañero:

- Permite comunicarse con compañeros que se encuentran en la misma etapa del proceso de Título.
- Los estudiantes ahora pueden elegir el modo de comunicación.
- Muestra el estado en cual se encuentra dentro del proceso de Título, ya sea en Seminario o en Taller de Título.

- Permite reconocer, por medio de tags, el proyecto en el cual está trabajando cada uno.
- Redirige, por medio de un botón, hacia el medio de comunicación estipulado. En este caso utilicé WhatsApp para luego ver qué opiniones surgían en torno a la privacidad de este modo de contacto.
- Ni los filtros por categorías ni el buscador estaban aún activados.

D.2) Rondas de retroalimentación:

- Su diseño se orientó a la idea de entregar mayor feedback entre compañeros en un tiempo limitado.
- Cuenta con un calendario de inscripción a rondas, propuesto para todos los viernes en la tarde, semana a semana.
- Cada estudiante tiene la posibilidad de mostrar y describir su proyecto en un tiempo determinado. Así como también de recibir feedback en un tiempo dado. De esa manera, la participación en las rondas estaría definida por la participación.
- Si alguien no puede asistir, no afecta en su inscripción a rondas futuras.
- Para asegurarse la gestión de la ronda, serían moderadas por una persona contratada por Itero.
- Está realizado por medio de una plataforma de videoconferencia, en este caso Zoom. La decisión de usar Zoom como sub plataforma, es debido a que permite dividir en subgrupos y poner realizar grabaciones de las sesiones. Si plataformas como Whereby o Google Meet tuviesen las mismas alternativas, es muy probable que las use con tal de

asegurar la calidad de cada reunión.

D.3) Valida tus ideas:

El referente principal fue Google Form.

No obstante, una de las diferencias principales con Google Form es que los estudiantes mantienen actualmente toda la información dispersa. La idea fue agrupar y contener en una sola sección este tipo de levantamiento de información.

- Sección que busca realizar preguntas y obtener respuestas rápidas acerca de aspectos puntuales del proceso creativo.
- Al crear la idea a validar, permite ingresar nombre de la idea o tema, seleccionar el mínimo y máximo de respuestas necesarias para validar, seleccionar el tiempo de duración de la recolección de impresiones, describir con pocas palabras y con etiquetas su idea o tema, y cargar hasta seis imágenes (mockups, prototipos, moodboard, entre otras).
- Para crear la idea a validar, los estudiantes debían responder tres ideas de otros compañeros. Aquello se probaría en el siguiente testeo.
- Se puede copiar y compartir el link de la idea en validación para acelerarla, editarla y completar su meta de impresiones recogidas.



Etapa 6: Testeo 2.1 en calidad media 1.1

“El autocuidado, como concentración y salud, está súper bien. Creo que esta herramienta, por temática, es también una forma de autocuidado en sí misma.” Catalina Contreras Moral* (Entrevista de elaboración propia en anexo pág. 103).

Los objetivos del testeo fueron los mismos que el primero. Sin embargo, el modo en como se realizó el testeo fue distinto al testeo 1, ya que para garantizar un verdadero registro los testeos se levantaron por medio de videos realizados en la plataforma Zoom. A los estudiantes se les consultaba e instaba a agendar una hora según su disponibilidad durante la semana de este testeo. Se les compartía el link de Zoom y se les confirmaba su participación una hora antes.

Una vez iniciada la reunión, se les informaba el protocolo de testeo: éste se graba a partir de la lectura del Task Escenario, no se esperan respuestas correctas ni incorrectas, se les explica el objetivo y se les solicita que si se entranpan en alguna parte pidan ayuda. También que narren en voz alta lo que van haciendo. Al momento de finalizar el testeo, se les solicita dar una opinión sobre

el proyecto en sí, acaso lo utilizarían o no: aspectos positivos tanto como negativos. Los testeos duran aproximadamente media hora.

Un aspecto importante en el desarrollo de los testeos en esta etapa fue la experiencia de uso que tenían los usuarios con la plataforma Adobe XD, debido a que no todos conocían de qué se trataba, y algunos necesitaban que les enseñara cómo usarla antes de evaluar Itero. Eso dificultó la fluidez del testeo.

Los usuarios sometidos a testeo fueron:
3 estudiantes de Seminario (S)
7 estudiantes de Título (T)
2 estudiantes Regulares (R)

Task Escenario:

“Imagina que estas desde hace dos semanas perdid@ y necesitas poder determinar tu tema de título con una equis cantidad de aprobación, tu grupo de amig@s más cercano ya te respondió, pero sientes que no fue suficiente, busca con Itero el modo de tener feedback y una herramienta que te oriente cómo empezar tu proyecto.”

Para clasificar los resultados del testeo, éstos se dividieron por cada participante entre aspectos positivos y aspectos a mejorar de la aplicación.

A modo de conclusión, se llegó a los siguientes resultados:



*Profesora y Asistente de investigación Proyecto en Proyecto AKA-EDU/03. 13'28". Pontificia Universidad Católica de Chile. Entrevista de elaboración propia, revisar anexos pág. 103.

Aspectos de funcionalidad:

- Mayores incógnitas resueltas: desarrollo de Rondas de Retroalimentación; desarrollo de Ideas en Validación; y las secciones de Herramientas de Avance. Mide tu Avance aún estaba incompleto, por lo tanto no entendían su función, pero sí encontraban que era útil y podía mejorar.
- Desarrollar el uso de la descripción sobre el proyecto con etiquetas.
- Desarrollar la sección de reportar estado emocional.

Aspectos de usabilidad:

- Necesidad de una guía al momento de ingresar por primera vez a la plataforma.
- Desde el dashboard, en Mide tu Avance, les generaba confusión el número 68%, ya que al entrar a Mide tu Avance, no estaba marcada ninguna casilla, entonces no entendían por qué el uso del 68% y después 0%.
- Dificultad para realizar algunas acciones de continuidad a través de los enlaces propios de la plataforma Adobe XD: no estaban anclados algunos links del mockup, lo que entorpecía el flujo de usuario.

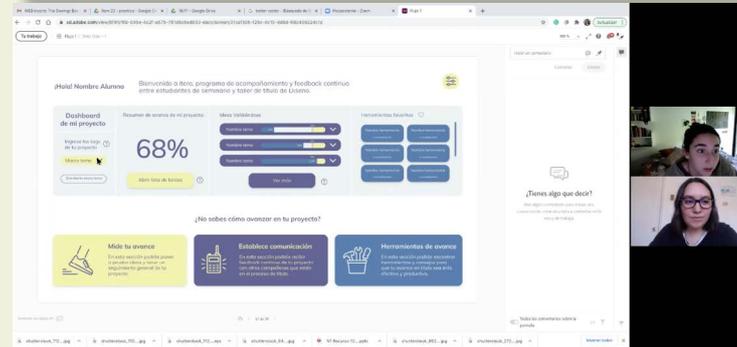


Imagen 35. Testeo con Francisca Miranda (T) (revisar anexos de testeo en calidad media 2.1 pág. 99).



Imagen 36. Testeo con Isabella Martínez (S) (revisar anexos de testeo en calidad media 2.1 pág. 99).

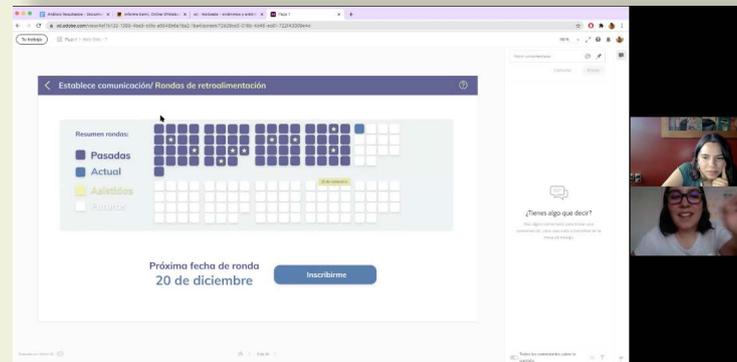


Imagen 37. Testeo con Bernardita Marcos (T) (revisar anexos de testeo en calidad media 2.1 pág. 99).

Etapa 7: Mockups en calidad media 1.2

“...Hablaba del concepto de tomar decisiones enriquecidas. Muchas veces uno toma decisiones de manera pobre (sin recursos ni fundamentos). Lo enriquecido te muestra distintas caras de una misma realidad.” Patricia De Los Rios. *(Revisar pág. 103 en anexos)

Los cambios de los mockups se orientaron a resolver visualmente problemas originados en el testeo 2.1:

- A) Continuidad de los enlaces con las distintas vistas realizadas en Adobe XD.
- B) Facilidad para volver al dashboard.
- C) Sección crear “Ideas en Validación”:
 - C.1) Limitación en la respuesta de 1 validación para responder la idea de otro compañero, así como también la opción para extender la cantidad de respuestas a 5 y luego poder validar.
 - C.2) Insertar caja de texto para comentarios.
- D) Mejora en la paleta de color aplicada en el desglose del calendario de Rondas de Retroalimentación.

Flujo de usuario mockup calidad media 1.2
xd.adobe.com/view/40871b98-a632-4296-a343-980f08ffe5c0-15d4/



Imágenes en orden descendentes 38, 39 y 40. Mockups de elaboración propia. Calidad media.

*Entrevista de elaboración propia, revisar anexos.

Etapa 8: Testeo 2.2 en calidad media 1.2

Para cumplir con el objetivo 3 realicé un testeo 2.2, con cuatro personas, principalmente para conocer si aquellos problemas del testeo 2.1 se lograban resolver con los cambios de los mockups en calidad media/alta.

Los usuarios sometidos a testeo fueron:

Wanda Segreste (S)
Karina Galaz (S)
Isabella Martinez (S)
Javiera Gonzalez (S)

A modo de eliminar la variable Task Escenario en este testeo, utilicé el mismo que en el testeo 2.1.

Task escenario:

“Imagina que estas desde hace dos semanas perdid@ y necesitas poder determinar tu tema de título con una equis cantidad de aprobación, tu grupo de amig@s más cercano ya te respondió, pero sientes que no fue suficiente, busca con ltero el modo de tener feedback y una herramienta que te oriente cómo empezar tu proyecto.”

Resultados

A diferencia del testeo 2.1, por medio de los cambios hechos, los resultados con aspectos positivos comenzaron a manifestarse desde el primer usuario. En ese sentido,

pude concluir que los cambios fueron efectivos mejorando la usabilidad y funcionalidad del prototipo:

A) Mayor claridad en el funcionamiento de cada sección de la aplicación. Ideas en Validación, Mide tu Avance, Contactar a Compañeros y Herramientas de Avance.

B) Pequeñas recomendaciones de cambio: por ejemplo, en vez de “Crear herramienta” cambiarlo a “Recomendar herramienta” o, en Herramientas, cambiar de orden las he-



Imagen 41. Testeo con Karina Galaz (Revisar anexos de testeo en calidad media 2.2 en anexos pág. 99).



Imagen 42. Testeo con Wanda Segreste (Revisar anexos de testeo en calidad media 2.2 en anexos pág. 99).

rramientas más revisadas por mis compañeros: “subir las herramientas más revisadas.”

C) Arreglar algunos nombres de ítems que parecieran ser más técnicos. Por ejemplo, cambiar la frase “Establecer comunicación”, a “Recibir feedback”.

D) Necesidad de una guía tutorial antes de comenzar a usar la aplicación.

E) En general, a diferencia del testeo 2.1, el testeo 2.2 los comentarios se orientaron más a “aspectos positivos” que “aspectos a mejorar”.

Ejemplos: una estudiante se emocionó al saber que podría encontrar todas las metodologías en un mismo lugar con solo mirar el wireframe, también agregó que de haber estado completo, le hubiese tomado un pantallazo.

Otra estudiante mencionó que le gustó mucho la parte de poder checkear las etapas de su proceso de Título. Agregó que le pareció bueno solo tener que responder una validación para publicar, pero también tener la opción de que si quisiera pueda responder más.

A otra estudiante le pareció bueno Contactarse con Compañeros, sobre todo en esta época de pandemia, aunque de por sí encuentra que la etapa de Seminario es ya bastante solitaria.



Etapa 9: Mockups en calidad alta

El desarrollo final del MVP se centró en corregir errores del testeo 2.2.

Ya en la última etapa, resolví principalmente dos temas:

Aspectos funcionales de Itero

- Incorporación de mayores mockups al landing page.
- Unificación de colores y selección de un solo color de botón para la acción principal de la página.
- Mejoras visuales en la navegación a través de la barra superior.

Aspectos de usabilidad de Itero

- Creación de la guía de inicio tanto para Seminario como para Taller de Título.
- Cuestionario inicial de la etapa y preferencias de usuario hacia la aplicación.
- Organización de las tarjetas en Herramientas de Avance.

Flujo de usuario mockup calidad alta
<https://xd.adobe.com/view/d7d9ba7d-2e5b-4fc6-af8b-9c4cadf28a84-828a/>

Task Escenarios propuestos:

a) “Piensa que estás desarrollando tu proyecto y quieres cambiar de tema, busca con Itero herramientas que te ayuden a comenzar desde cero”.

b) “Te encuentras recién comenzando la etapa de Seminario, busca con Itero conocer sobre el proceso de Seminario”.

c) “Estás en Taller de Título y te ha costado desarrollar una etapa de tu proceso, busca en Itero a alguien que te pueda orientar sobre tu tema con mayor precisión”.

Sobre el testeo 3

No se alcanzó a realizar debido al tiempo que restaba para la entrega misma de esta memoria y su presentación. Sin embargo, se mostraron los cambios realizados en los mockups de calidad alta a la profesora guía de este proyecto.

En ese sentido, los cambios quedaron reflejados en Proyecciones del Proyecto (pág. 91).

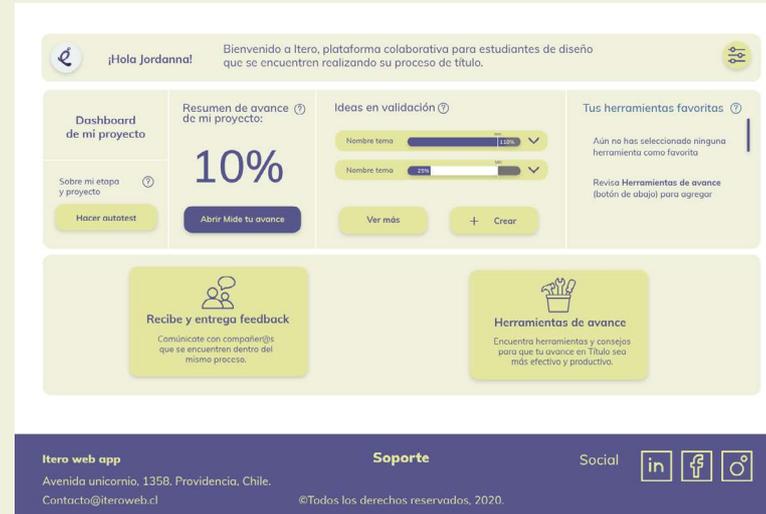


Imagen 43. Dashboard. Página principal de la aplicación de Itero.

Arquitectura de información del Proyecto Itero

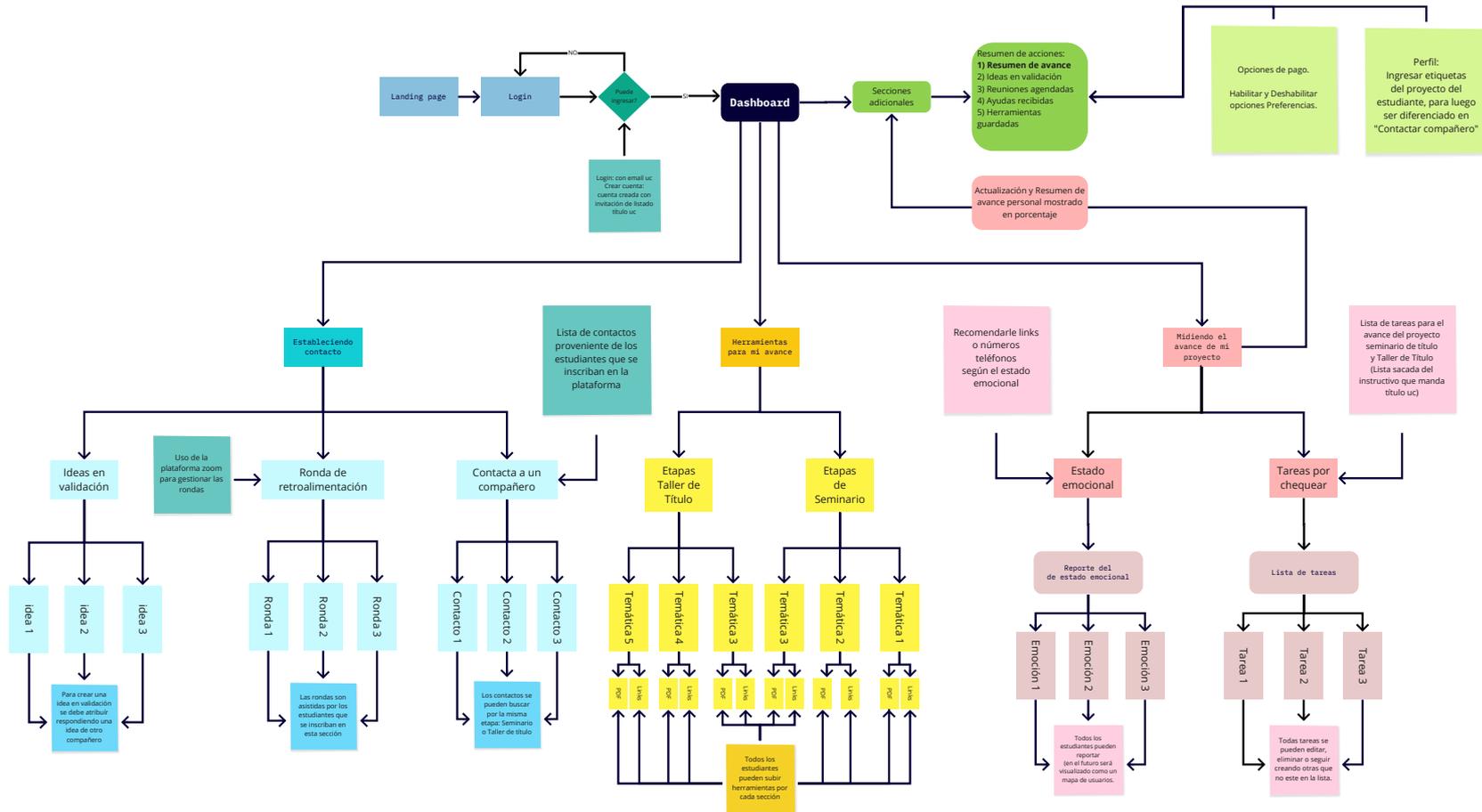


Imagen 43. Diagrama de la arquitectura de información de los mockups en calidad alta. Elaboración propia en Miro.com

Mockups en calidad alta

Inicio - Dashboard

Proyecto Contacto Entrar

Itero

Itero es una plataforma colaborativa para estudiantes de diseño que se encuentran realizando su proceso de título.

Regístrate

Beneficios de Itero

- Mide tu avance y estado emocional en tu proceso de título.
- Valida tus ideas con compañer@s.
- Encuentra herramientas recomendadas para tu avance.
- Participa en rondas de retroalimentación.
- Recibe y entrega opiniones sobre tu proyecto.

Entonces...
¿necesitas avanzar en tu Título?

Itero web app
Avenida unicornio, 1358, Providencia, Chile.
Contacto@iteroweb.cl

Soporte

Social in f o

©Todos los derechos reservados, 2020.

Dashboard de mi proyecto

Resumen de avance de mi proyecto: 0%

Ideas en validación

Tus herramientas favoritas

El dashboard te resumirá todas las acciones que realices en Itero.

Saltar Anterior Siguiete

1/3

Queremos acompañarte desde el inicio. Completa las preguntas para recomendarte mejor por dónde empezar.

Selecciona la etapa en la que te encuentras

Seminario Taller de Título

Saltar

3/3

Selecciona la manera en cómo quieres que te contacten tus compañer@s

Whatsapp Email Chat

Atrás Listo

HOLA Jordanna! Bienvenido a Itero, plataforma colaborativa para estudiantes de diseño que se encuentran realizando su proceso de título.

Dashboard de mi proyecto

Resumen de avance de mi proyecto: 10%

Ideas en validación

Tus herramientas favoritas

Recibe y entrega feedback

Herramientas de avance

Itero web app
Avenida unicornio, 1358, Providencia, Chile.
Contacto@iteroweb.cl

Soporte

Social in f o

©Todos los derechos reservados, 2020.

Dashboard > Recibe y entrega feedback

Consulta a un compañero

Rondas de retroalimentación

Valida tus ideas

Arquitectura

Mide tu Avance

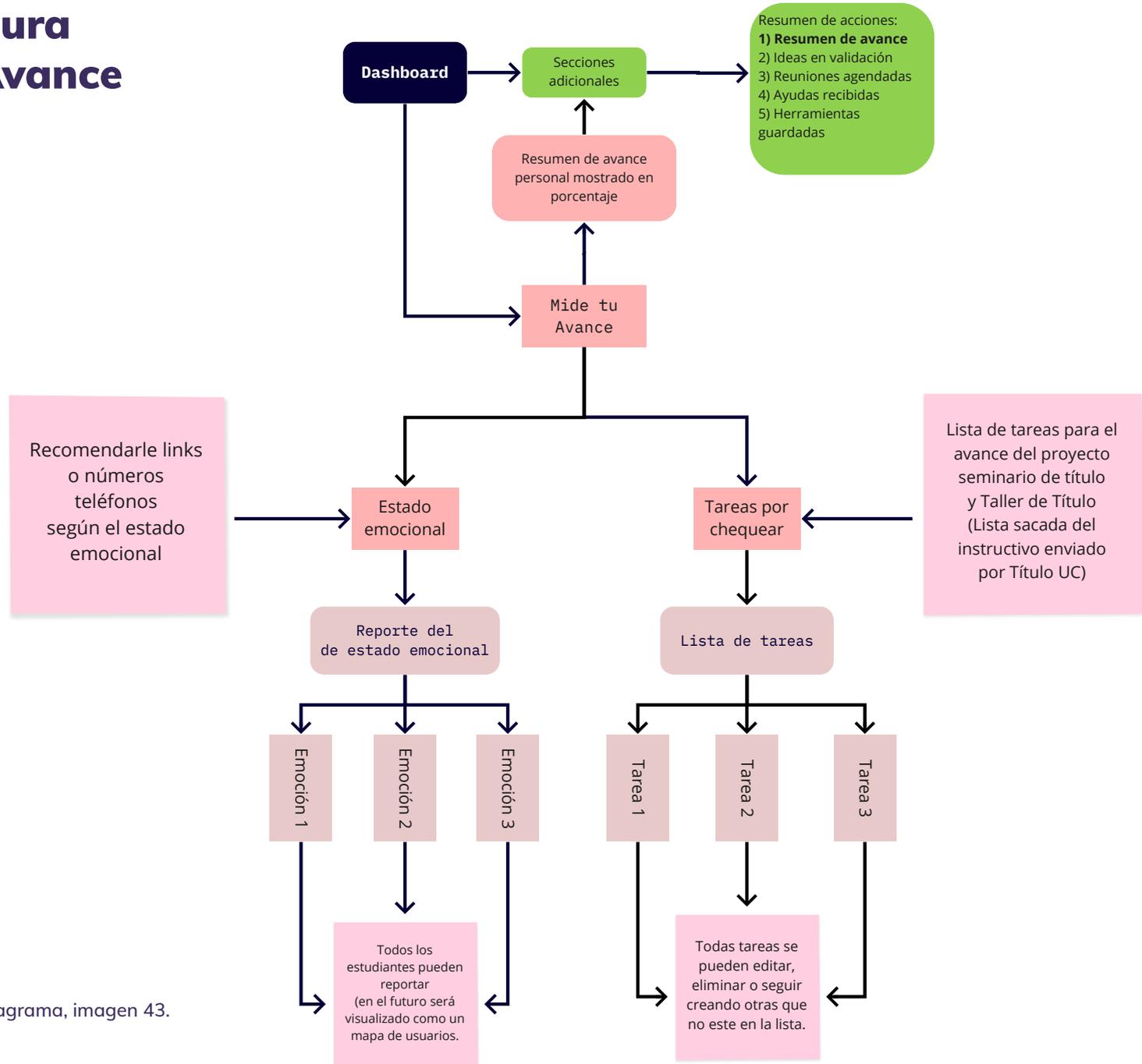
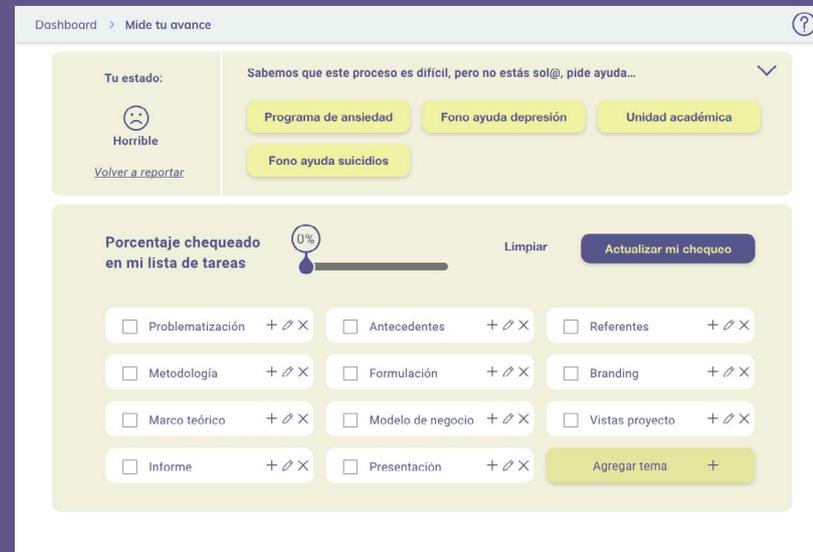
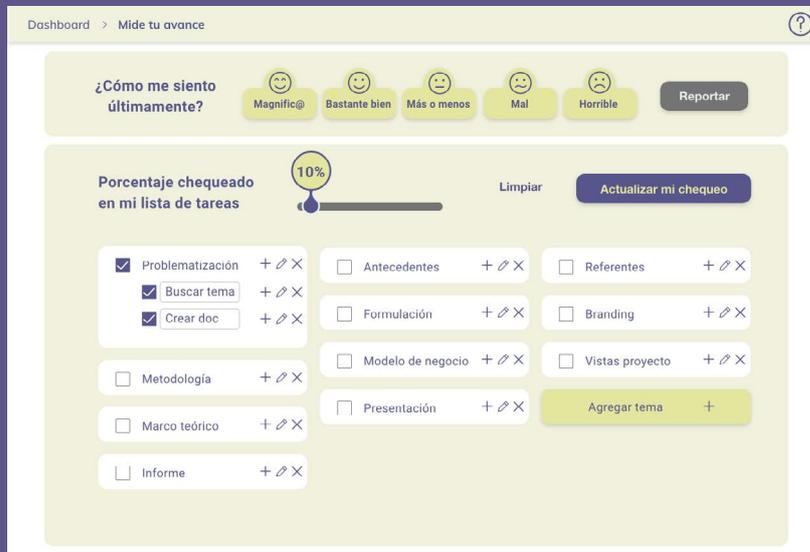
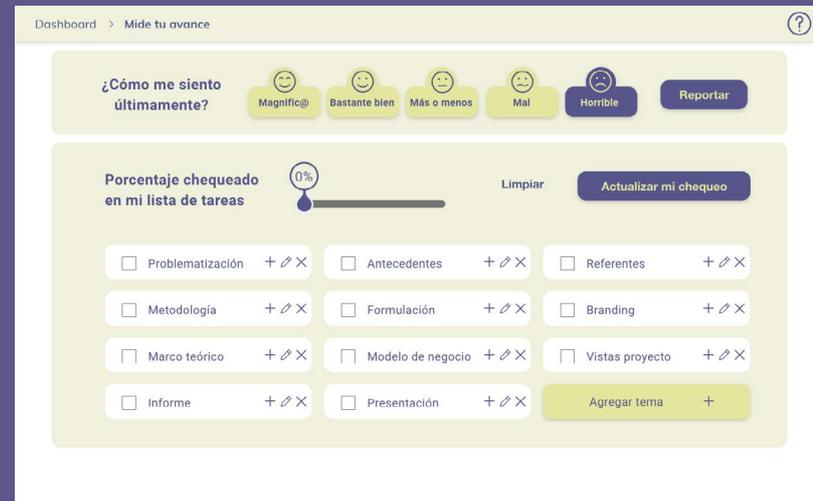
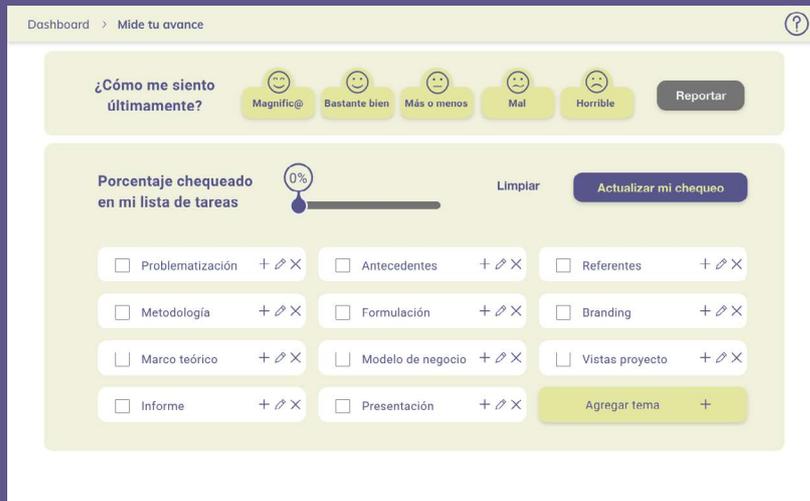


Imagen 44. Zoom a diagrama, imagen 43.

Mockups en calidad alta

Mide tu Avance



Arquitectura Herramientas de avance

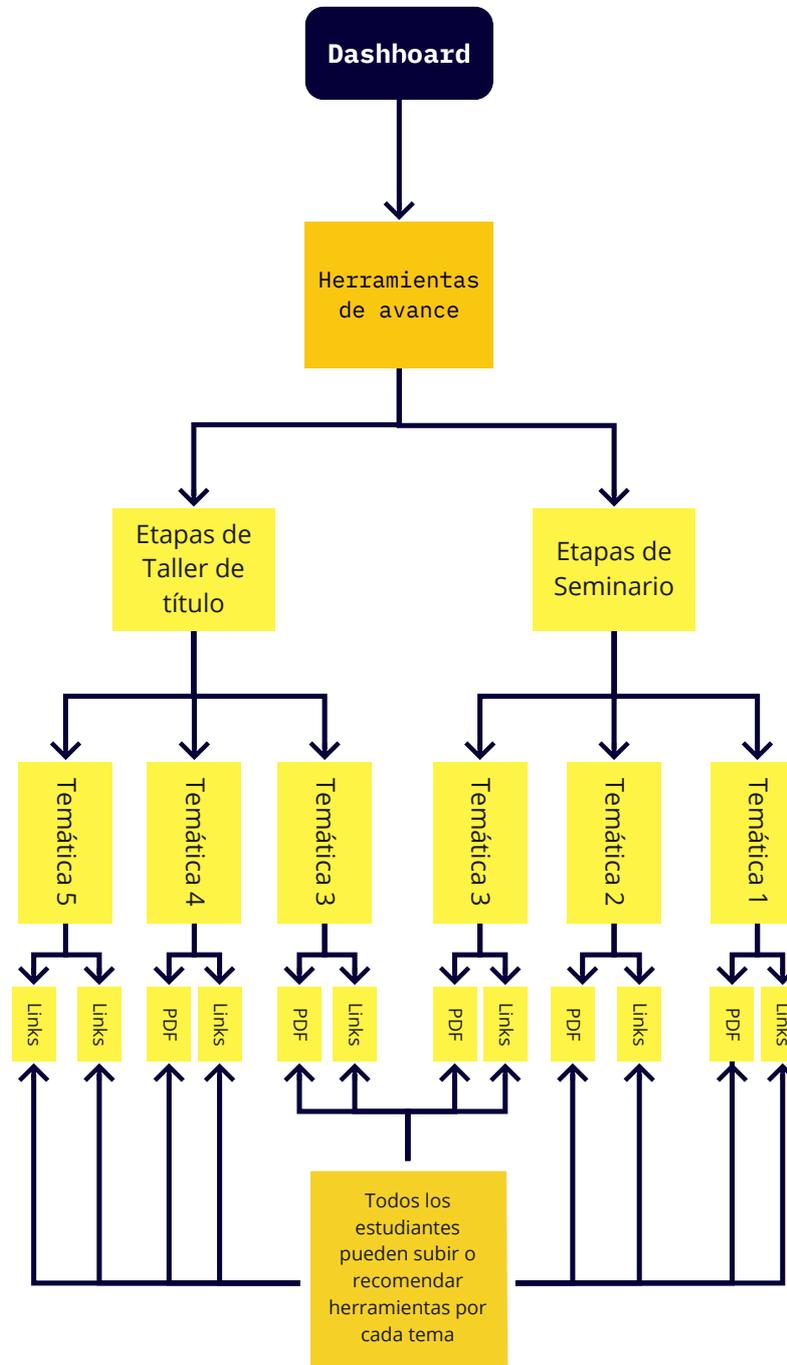


Imagen 45. Zoom a diagrama, imagen 43.

Mockups en calidad alta Herramientas de avance

Dashboard > Herramientas de avance

Buscar por nombre, apellido, tag, etapa, etc. Ordenar por: Todos [Recomendar herramienta](#)

Las herramientas más revisadas en Ibero (13)

Progenio Miro Jira Marvel SCAG Atom Video editor

Herramientas por temáticas

Organización de trabajo

Carta Gantt Bibliografía Metodología Citas

Autocuidado

Concentración Salud mental Ejercicios Respiración

Seminario

Informe Marco teórico Formulación Antecedentes Referentes Usuario

Proyecto Objetivos específicos Mapa de actores Presentación

Taller de título

Memoria Entrevistas Formulación Testeo Problematización Branding

Producto/Servicio Modelo de negocio Reflexión tema Presentación

Unidad académica

Documentos oficiales Cuerpo de docentes

Dashboard > Herramientas de avance > Metodología

Buscar por nombre, apellido, tag, etapa, etc. Ordenar por: Todos [Recomendar herramienta](#)

Diseño de Servicio

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo de campo.

[Ver más](#) [Descargar](#)

Design Thinking

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

Scrum

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

Kanvas

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

User Centered Design

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

Doble Diamante

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

Design Sprint

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

Lean UX

Mejor para realizar un manual que te ayude a desarrollar otro tipo de trabajo.

[Ver más](#) [Ir al link](#)

Dashboard > Herramientas de avance > Metodología > Design Thinking Stanford

Buscar por nombre, apellido, tag, etapa, etc. Ordenar por: Todos [Recomendar herramienta](#)

Design Thinking Stanford

Tienen varios workshops sobre creación de ideas, prototipos. Está pensado para interactuar de manera introductoria con el Design Thinking. Puedes saber rápidamente si te sirve como metodología o no.

[Reportar problema](#) [Compartir](#) ★★★★★

[Ir al link de la herramienta](#)

Tip de uso

Paso 1
Regístrate en la plataforma, se demoran un poco en enviarte el correo de validación pero no pasa nada.

Paso 2
Puedes unirse a los cursos o workshops, hay varios gratis que te pueden servir para empezar a entender el proceso.

Comentarios (3)

Nombre usuario Publicado: 21/11/2020
Me parece un buen manual para cuando te cuesta encontrar plantillas, traten de categorizarlas chiquillas.

Nombre usuario Publicado: 21/11/2020
Acuérdense de citar el manual!

Nombre usuario Publicado: 21/11/2020
De cuándo es la fecha del manual?

Escribe un comentario/recomendación sobre esta herramienta

[Publicar](#)

Arquitectura

Establecer contacto

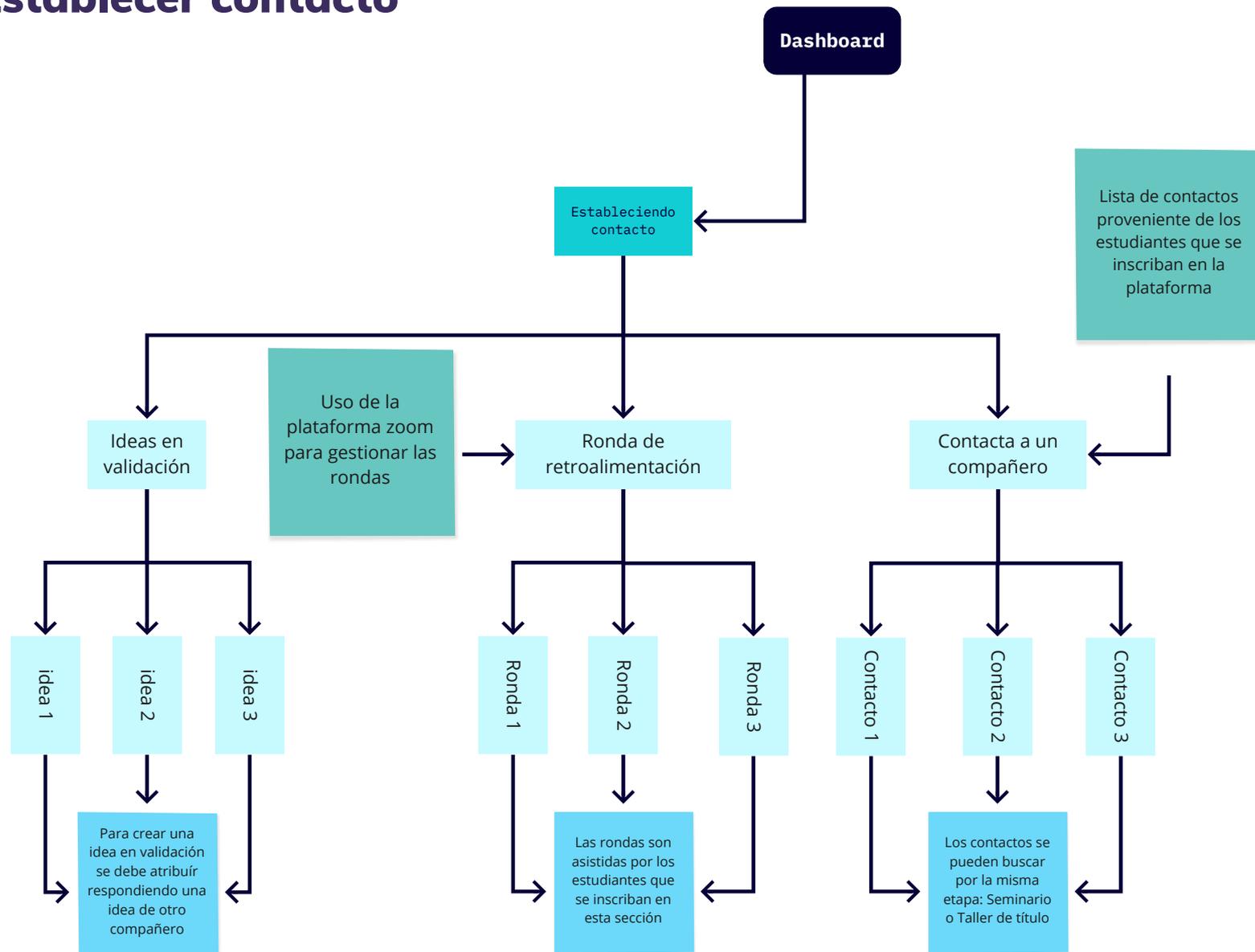


Imagen 46. Zoom a diagrama, imagen 43.

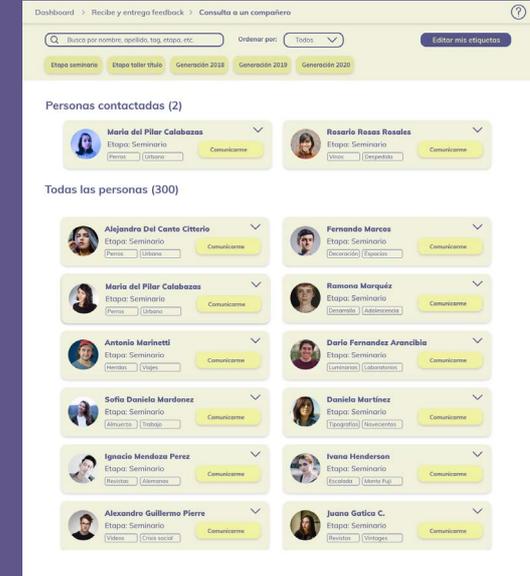
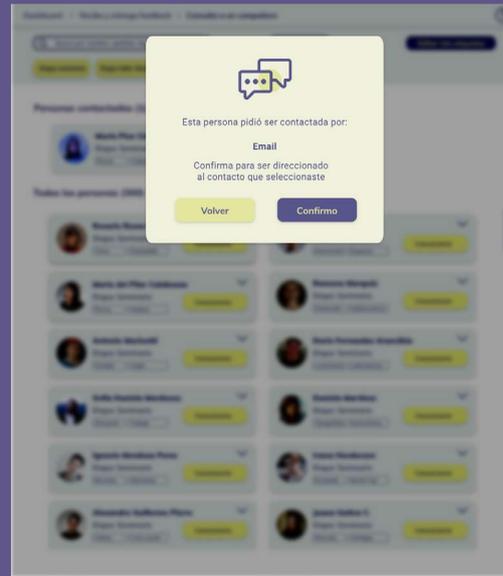
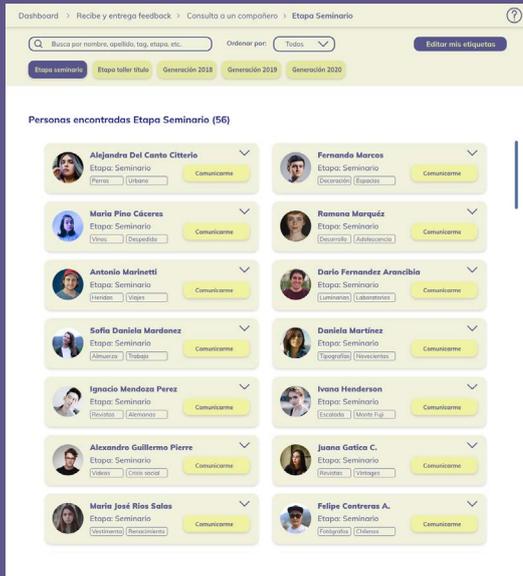
Mockups en calidad alta

Establecer contacto - Ideas en validación



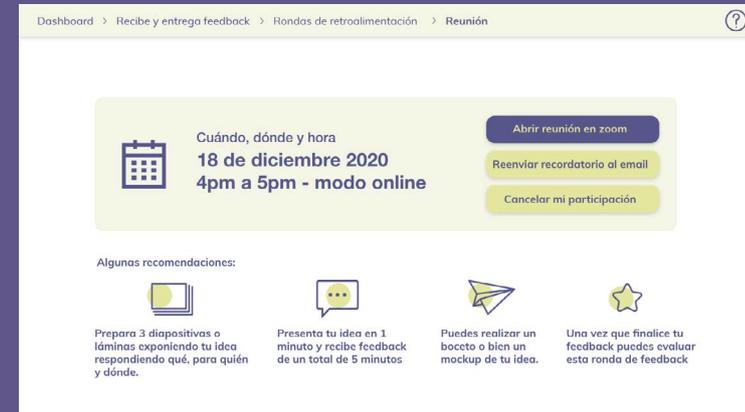
Mockups en calidad alta

Establecer contacto - Consulta a un compañero



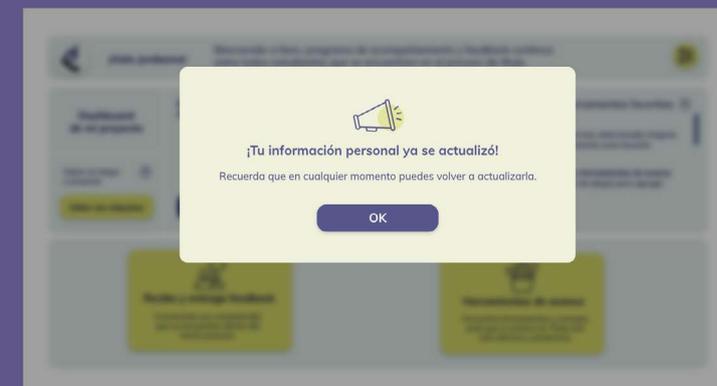
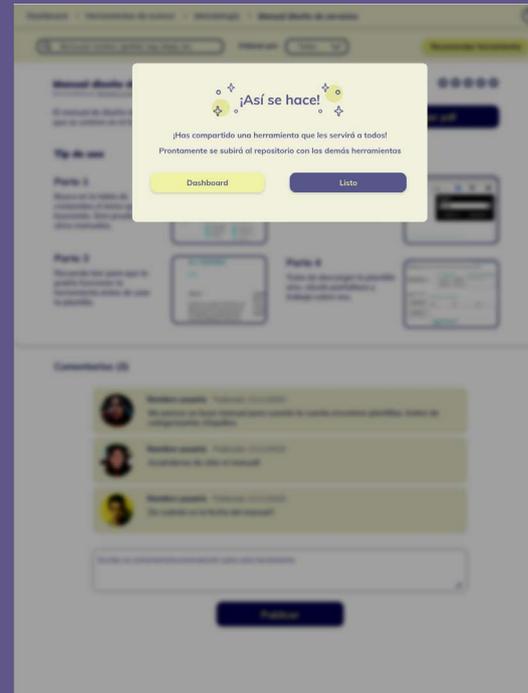
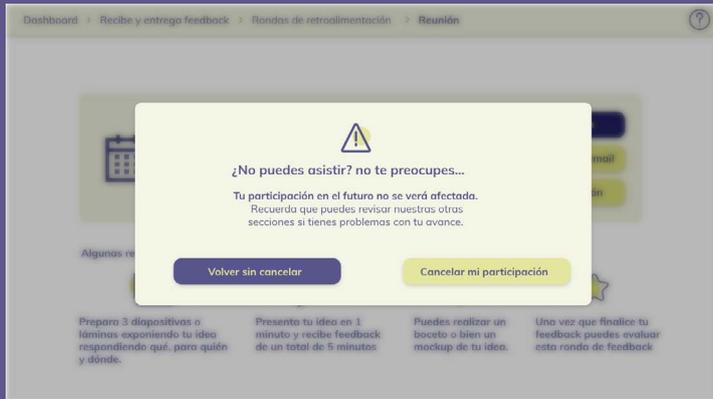
Mockups en calidad alta

Establecer contacto - Rondas de Retroalimentación



Mockups en calidad alta

Pop ups



Evaluación Funcionalidad y usabilidad

| Evaluaciones de funcionalidad | No El usuario abre muchas dudas sobre las etapas | Más o menos El usuario tiene dudas sobre algunas etapas | Sí El usuario ya no abre dudas sobre las etapas |
|--|---|--|--|
| Funcionalidad | Testeo 1 | Testeo 2.1 | Testeo 2.2 |
| ¿El usuario es capaz de realizar la tarea solicitada? | No | Más o menos | Si |
| ¿El usuario es capaz de comprender todos los pasos a seguir? | No | Más o menos | Si |
| ¿El usuario discrimina el uso de cada contenido? | No | Más o menos | Si |

| Evaluaciones de usabilidad | No El usuario aún no tiene la facultad de llevarlo a cabo | Más o menos El usuario duda o sigue caminos alternativos para llevarlo a cabo | Sí El usuario tiene la facultad de llevarlo a cabo |
|--|--|--|---|
| Usabilidad | Testeo 1 | Testeo 2.1 | Testeo 2.2 |
| ¿El usuario puede acceder a los contenidos fácilmente? | No | Más o menos | Si |
| ¿El usuario puede distinguir el contenido más relevante que necesita? | No | Más o menos | Más o menos |
| ¿El usuario es capaz de navegar fácilmente entre todos los contenidos? | No | Más o menos | Si |

Imagen 47. Tabla de elaboración propia a partir de los testeos 1, 2.1 y 2.2.

Conclusión del proyecto

Lo interesante de Itero fue que su construcción fue por medio de la co-creación. Cada comentario no fue en vano, me llevaron a mejorar y perfeccionar cada una de las etapas. Aquello me motivó y guió a tomar decisiones de diseño más concretas y sin tantas oscilaciones.

Me hubiese gustado haber tenido más tiempo para haber desarrollado con mayor precisión otros aspectos, como una guía dedicada a Seminario, así como también a Taller de Título. También hubiese preferido haber aumentado la cantidad de usuarios en el testeo 2.2. Sin embargo, ya desde el primer usuario, marcó enormemente la diferencia en sus resultados en comparación con el testeo 2.1.

Un aspecto positivo dentro del proyecto fue el espíritu propositivo originado en los testeos. Muchos de los compañeros me seguían ofreciendo ayuda para seguir testeando, o bien, seguir consultándoles por otras secciones. Y sin siquiera conocer en persona a aquellos estudiantes, recibí mucho comentarios de agradecimiento por hacer visible un problema que nos atañe a todos en este proceso; y por último me dieron el ánimo y la seguridad para llegar a la etapa final de esta entrega.

En ese sentido, a pesar de que llegué a realizar solamente mockups en distintas calidades, en la **página 131** se encuentran parte de algunas herramientas que me ayudaron a desarrollar líneas del proyecto. Quedan a libre disposición de investigaciones venideras para ser compartidas.

Por último, traté de cumplir con la mayoría de las heurísticas de usabilidad ⁴¹(Nielsen, 2020) a lo largo del desarrollo de los tres niveles de mockups. Tal como se muestra en la siguiente página el análisis de las Heurísticas de usabilidad comparativo entre los diferentes mockups.

[41]Nielsen, J. (2020). 10 Usability Heuristics for User Interface Design, 1994. Link actualizado a 2020. NNGroup.

Evaluación heurísticas de N. Nielsen

| Heurísticas de usabilidad | Mockup calidad baja | Mockup calidad media | Mockup calidad alta | Heurísticas de usabilidad | Mockup calidad baja | Mockup calidad media | Mockup calidad alta |
|--|--|---|--|---|---|--|---|
| 1 Visibilidad y estatus del sistema | No Dificultad para los usuarios al entender sus partes y navegación. | Más o menos Dificultad para entender los pasos entre medio de cada etapa. | Si Facilidad de entender los pasos. Facilidad para situarse con la barra de navegación y un botón principal por cada vista. | 6 Reconocimiento en vez de recall | No No lo cumplí, porque estaba recién organizando la información y todo estaba escrito. | Más o menos Medianamente cumplido, debido a que solo algunas secciones contaban con iconos. | Más o menos Traté de cumplirlo con el uso de iconos convencionales con la ayuda de librerías abiertas de iconos SVG y Material UI. |
| 2 Relación entre el sistema y el mundo real de los usuarios | No Aún no, debido a que aún estaba definiendo sus partes. | Más o menos Uso términos académicos de Título de Diseño, sacados de los pautas entregados desde coordinación de Título. | Si Uso términos académicos de Título de Diseño más acotados, sacados de las pautas entregados desde coordinación de Título y testeo de los mismos términos con los usuarios. | 7 Flexibilidad y eficiencia de uso | No No había diferencia de uso según la etapa de Seminario o Taller de Título. | No No había diferencia de uso según la etapa de Seminario o Taller de Título. | Más o menos Más o menos. Creé a medias un plan de uso diferenciado en la plataforma según Seminario o Taller de Título. |
| 3 Control y libertad del usuario | No Solo se puede volver a la página anterior. | Más o menos Solo se pueden deshacer y volver en algunas opciones. | Si Se pueden deshacer las opciones hechas por el usuario con botones "terminar", "cancelar", o "volver". | 8 Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores | No Solo se reconoce su navegación por la información que aparece y con el uso de un solo color para todas las vistas. | No Se reconoce su navegación por la mezcla de 6 colores en todos los componentes y tamaños exagerados en tipografía y botones. | Más o menos Se reconocen su navegación con uso de 2 colores secundarios y 2 principales y ayudados principalmente por los componentes del UI Kit. |
| 4 Consistencia y estándar | No No había consistencia entre sus vistas ni estándar de tamaño ni de colores. | Más o menos Medianamente consistente, al usar solamente la paleta de colores, sin el UI Kit. | Si Logré mayor consistencia en las acciones a realizar aplicando colores en los botones y uso de tamaño en los botones con la ayuda | 9 Diseño estético y minimalista | No El usuario no podía deshacer lo que ejecutaba, la posición del botón volver, no se distinguía al encontrarse en la parte inferior. | Más o menos Los usuarios podían volver y cancelar, pero sin opción de deshacer. | Si Si bien aún queda por mejorar, aparecen opciones de deshacer y eliminar opciones hechas por los usuarios y botones apagados. |
| 5 Error y prevención | No Los usuarios no estaban siendo prevenidos de las opciones que ejecutaban. | Más o menos Algunas etapas previenen al usuario que pasará con sus acciones. | Si Se previene a los usuarios en la mayoría de las acciones que realiza. | 10 Ayuda y recomendación | Más o menos Había ayuda explicativa después de entrar a cada sección. No había recomendación. | Más o menos En todas las secciones antes de entrar a cada sección y en las secciones. Más o menos se recomendó a los usuarios. | Si Creación de tutorial después del registro/login y ayuda en todas las secciones. Si recomendación según la etapa en la que se encuentra el usuario. |

Imagen 48. Tabla de elaboración propia a partir de los testeos en calidad baja, media y alta.

Marca

Marca

La inspiración del logo viene de la unión de tres conceptos clave:

- Transición:** concepto que denota caminar a paso firme y constante.
- Resiliente:** concepto que se relaciona a un estado de ánimo positivo.
- Impulso:** concepto que refiere desarrollar una idea con certeza.

Logotipo



Paleta de colores

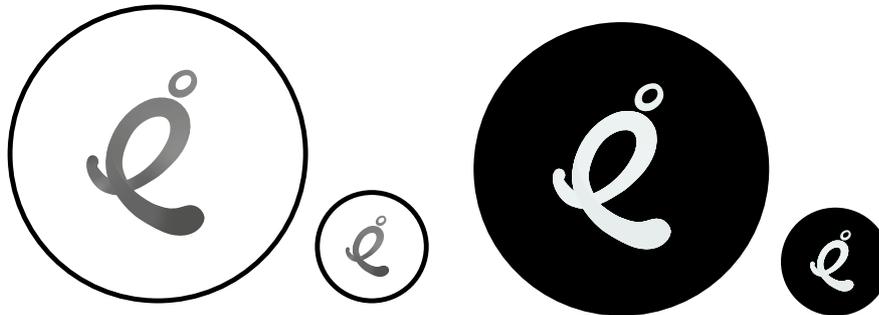
| #F0F1DC | #E2E48D | #605784 | #3b2d5b |
|-------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| R 240 G 241 B 220 | R 226 G 228 B 141 | R 96 G 87 B 132 | R 59 G 45 B 91 |
| C 8% M 2% Y 19% K 0% | C 17% M 0% Y 62% K 0% | C 72% M 69% Y 22% K 6% | C 90% M 92% Y 29% K 23% |
| H 62° S 8% B 94% | H 60° S 38% B 89% | H 251° S 33% B 51% | H 256° S 50% B 35% |

Variaciones logo

Aplicaciones logo más fondos



Aplicación logo escala de grises; y blanco y negro



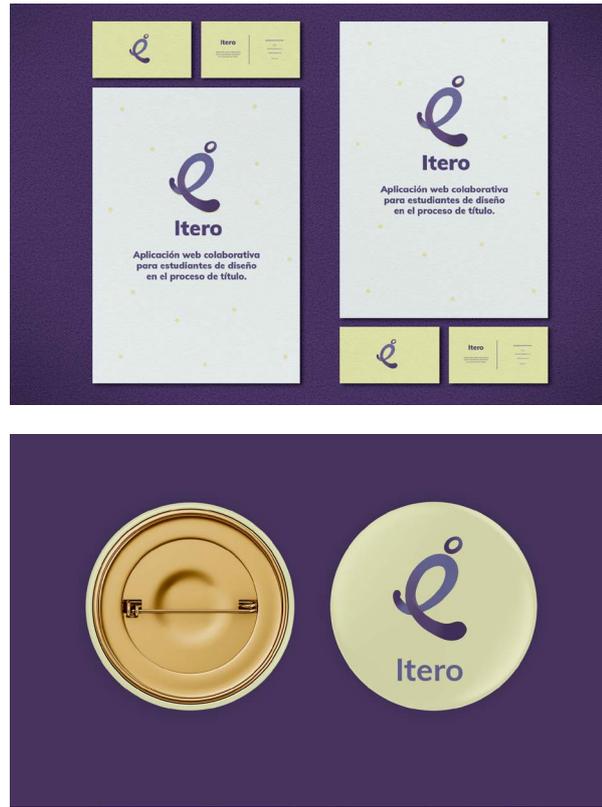
Aplicación errónea del logo en fondo



Aplicaciones de la marca

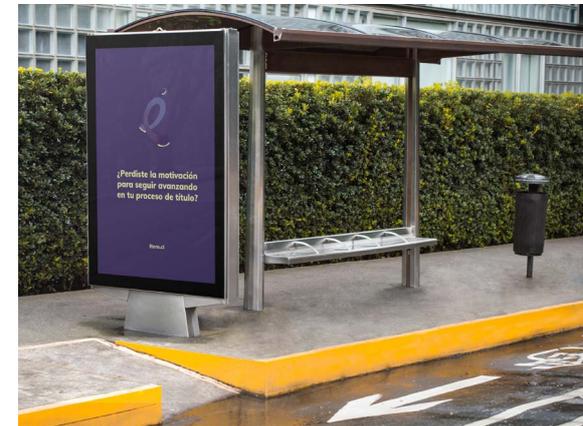
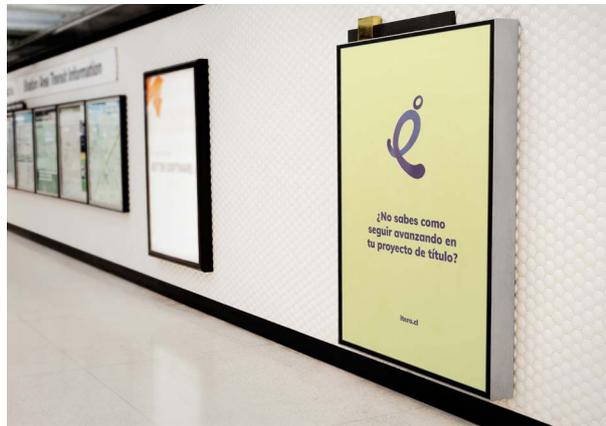
Para la realización de la marca, me centré en espacios universitarios, así como también en el trayecto que podría realizar un estudiante hacia la universidad. Así como también el estilo personal del equipo de Itero y las redes sociales de la plataforma.

Personal



Elementos
elaborados a
partir de place.it

Infraestructura



Elementos elaborados a partir de place.it

Usuarios

Ittero.cl

¿Quedan pocas semanas para la entrega de tu título?

¿Te preocupa el desarrollo de algunas partes de tu proyecto de Título?

No te pierdas... Inicia tu proceso de Título hoy, no mañana.

60% dcto

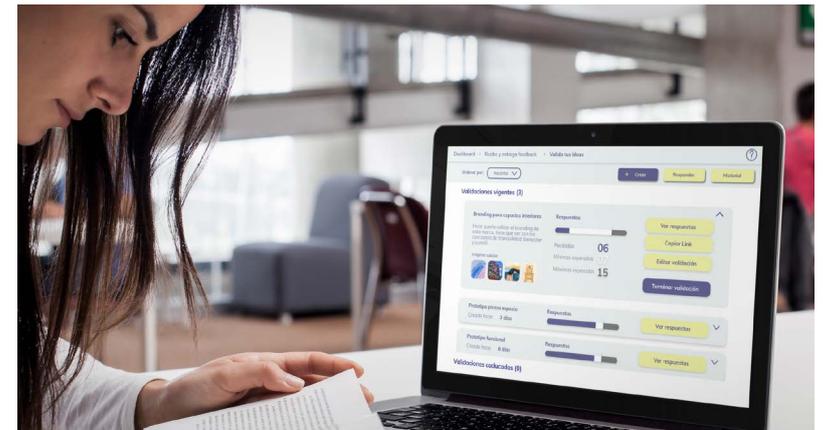
Herramienta destacada de la semana

Diseño de Servicio

El mejor final de tu carrera... tu proyecto de Título!

¿Tienes ideas para tu proyecto de título? ¿Quieres validarlas?

Ittero.cl



Elementos elaborados a partir de place.it

UI KIT

Tipografía

MULI

Muli Regular
Muli Medium
Muli Bold
Muli Black

Botones

Principal



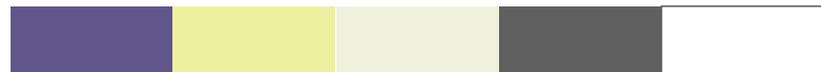
Secundarios



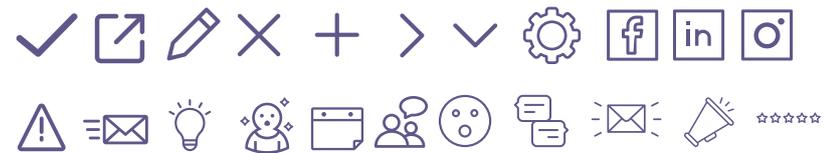
Barras



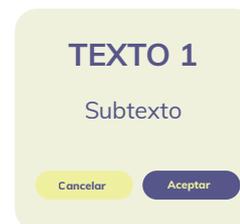
Colores



Íconos



Pop ups



Elementos de
elaboración
propia.

Implementación de la propuesta

Mapa de actores

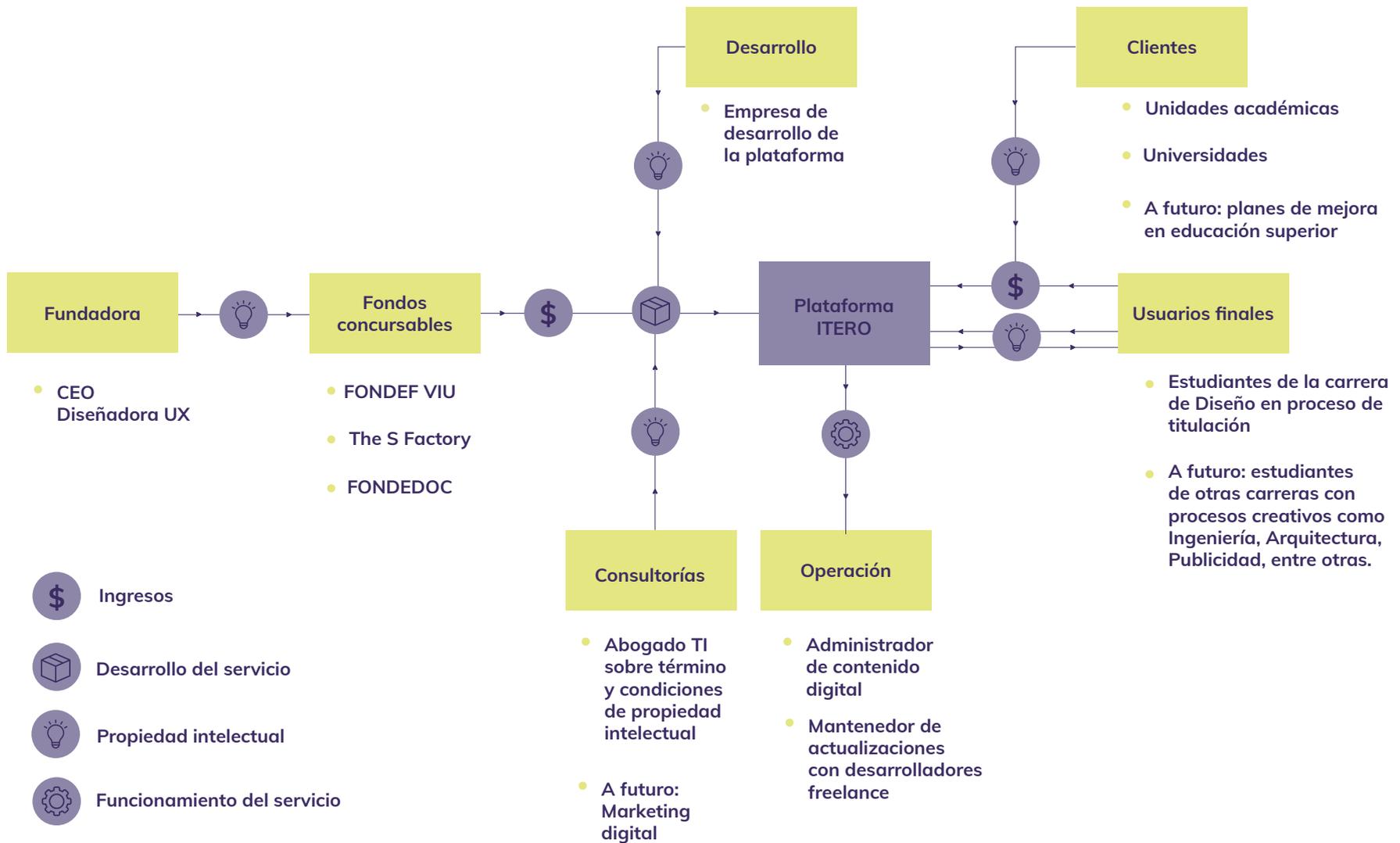


Imagen 49. Mapa de elaboración propia, complementaria al Modelo Lean Canvas.

Modelo de negocio Lean Canvas

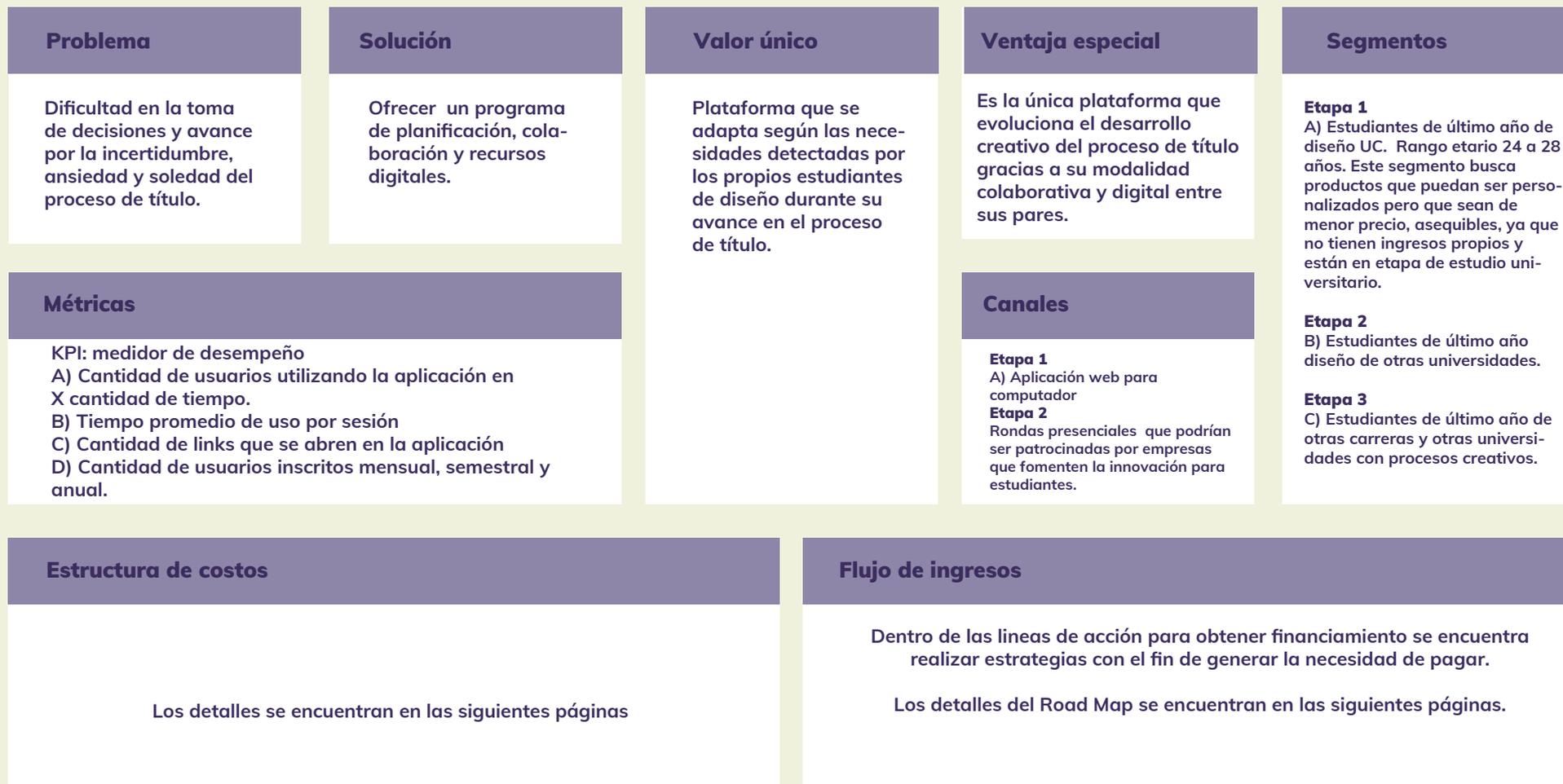


Imagen 50. Mapa de elaboración propia, complementaria al modelo Lean Canvas.

A diferencia del modelo Canvas, Lean Canvas se enfoca más en el problema y dolor del usuario. Aquello me permitió desarrollar de manera más óptima cada sección del modelo de negocios. Es un proyecto sin fines del lucro, es decir, que todas sus utilidades serán reinvertidas en el desarrollo y actualización del proyecto.

Problema

Dificultad en la toma de decisiones y avance por la incertidumbre, ansiedad y soledad del proceso de Título.

Solución

Ofrecer un programa de planificación, colaboración y recursos digitales.

Valor único

Plataforma que se adapta según las necesidades detectadas por los propios estudiantes de Diseño durante su avance en el proceso de Título.

Ventaja especial

Es la única plataforma que evoluciona el desarrollo creativo del proceso de título gracias a su modalidad colaborativa y digital entre sus pares.

Segmentos

Etapa 1:

A) Estudiantes de último año de Diseño UC. Rango etario 24 a 28 años. Este segmento busca productos que puedan ser personalizados pero que sean de menor precio, asequibles, ya que no tienen ingresos propios y están en etapa de estudio universitario.

Etapa 2

B) Estudiantes de último año de Diseño de otras universidades.

Etapa 3

C) Estudiantes de último año de otras carreras y otras universidades con procesos creativos.

Canales

Etapa 1

A) Aplicación web para computador.

Etapa 2

Rondas presenciales que podrían ser patrocinadas por empresas que fomenten la innovación para estudiantes.

Métricas claves

KPI: medidor de desempeño

A) Cantidad de usuarios utilizando la aplicación en cierta cantidad de tiempo.

B) Tiempo promedio de uso por sesión

C) Cantidad de links que se abren en la aplicación

D) Cantidad de usuarios inscritos mensual, semestral y anual.

Estructura de costos

Los detalles se muestran en el desgloce de costos en **pág. 89 ; y pág. 129 de anexos.**

Adicionalmente, para ayudar a disminuir los costos del proyecto utilicé en los mockups elementos referenciales de Material.io

versión web. Para conocer la factibilidad del desarrollo de las secciones.

Link sitio web

material-components.github.io/material-components-web-catalog/#/

De igual manera utilicé íconos de una plataforma open source para íconos en formato SVG.

Link sitio web

TheNounproject.com

Flujo de ingresos

Dentro de las líneas de acción para obtener financiamiento se encuentra realizar estrategias con el fin de generar la necesidad de pagar.

Road Map de ingresos:

Objetivos 1er año:

Aplicación del proyecto a alguno de los siguientes fondos concursables:

FONDEF: 24.000.000.

FONDEDUC: 4.000.000.

The S factory: 10.000.000.

(Revisar desglose en anexos pág. 129)

Objetivos 2do año:

Cobro por suscripción mensual, semestral o anual a los usuarios por medio del Modelo Freemium:

Modelo estándar

-Número limitado de retroalimentación

-Número validaciones y acceso a 5 rondas

semestrales.

-Sección Mide tu Avance en limitado a 3 cambios.

-Solo 2 herramientas por cada sección.

Modelo Premium

-Acceso ilimitado a todas las secciones de ltero.

-Edición ilimitado en mide tu avance.

-Recomendaciones de nuevas herramientas.

Objetivos 3er año:

Cobro por Modelo de suscripción o venta de licencias según los KPI a universidades o unidades académicas (clientes):

A) Venta de paquetes de usuarios (máximo 100) semestral.

Venta de paquetes de usuarios (máximo 250) anual.

B) Gratis para los usuarios cuyos clientes paguen la suscripción o compren la licencia.

Estructura de costos

| Estructura de costos | | Diseño de la estructura con supervivencia de 1 año | | Sin fines de lucro | | Total proyecto \$35.364.847 | |
|---|---|--|------------------|---------------------------|--|------------------------------------|--|
| Costos fijos | | | | Total \$15.744.212 | | | |
| Personal | Sueldos | | Sub total | | | | |
| Diseñadora UX | \$800.000 | Mensual | \$9.600.000 | | | | |
| Community manager | \$500.000 | Mensual | \$6.000.000 | | | | |
| Servicios permanentes | Costo | | | | | | |
| Hosting** | \$1.499 | Mensual | \$17.988 | | | | |
| Dominio*** | \$21.999 | Anual | \$21.999 | | | | |
| Suscripción zoom**** | | | | | | | |
| Básico: Hasta 100 participantes gratis, tiempo de reuniones en grupo limitados a 40 minutos. | \$0 | Anual | \$0 | | | | |
| Pro: Tiempo de reuniones de grupo ilimitadas y 1 GB para grabación en la nube (por licencia) | \$149,9 dlr. <small>Valor dolar a la fecha 6 de enero 2021: \$695,30.</small> | Anual | \$104.225 | | | | |
| <small>**https://cl.godaddy.com/hosting?checkAvail=1&tmskey=1dom_03_all_20spin&domainToCheck=iteroapp.cl</small> <small>***https://cl.godaddy.com/domainsearch/find?checkAvail=1&mskey=1dom_03_all_20spin&domainToCheck=iteroapp.cl</small> <small>****https://zoom.us/pricing</small> | | | | | | | |
| Costos Variables | | | | Total \$19.620.635 | | | |
| Item | Personal | Costos HH | Sub total | | | | |
| Desarrollo aplicación web | Empresa de desarrollo de la aplicación versión 1 | Valor UF*: 29.062,83 * valor de la UF sacado al 8 de enero de 2021 (SII, 2021). | \$13.111.872 | | | | |
| | Desarrolladores freelance para Mantenión y actualización de versiones de la web según estadísticas KPI con compra Bolsas de 20 HH anual | Valores HH negociables al 0,8 UF*: \$23.248 * valor de la UF sacado al 8 de enero de 2021 | \$5.811.256 | | | | |
| Creación y revisión de Contratos de individual de trabajo, términos de condiciones y propiedad intelectual, según estadística KPI. | Abogado | Valores HH negociables al 0,8 UF: \$23.248 * valor de la UF sacado al 8 de enero de 2021. * Pago anual | \$697.507 | | | | |

Imagen 51. Tabla de elaboración propia, complementaria a la descripción de la estructura de costos.

Flujo de ingresos

| Road Map | | |
|--|--|---|
| Dentro de las líneas de acción para obtener financiamiento se encuentra realizar estrategias con el fin de generar la necesidad de pagar. | | |
| Objetivos: 1er año | Objetivos: 2do año | Objetivos: 3er año |
| <p>Postulación del proyecto a fondos concursables:</p> <p>A) Fondef VIU: monto: \$24.000.000</p> <p>B) FONDEDOC monto: \$4.000.000</p> <p>C) The S factory monto 1: \$10.000.000 monto 2: \$5.000.000</p> | <p>Cobro por suscripción mensual, semestral o anual a los usuarios por medio del Modelo Premium:</p> <p>A) Modelo Estándar -Número limitado de retroalimentación -Número validaciones y -Acceso a 5 rondas semestrales. -Sección Mide tu Avance en limitado a 3 cambios. -Solo 2 herramientas por cada sección.</p> <p>B) Modelo Premium -Acceso ilimitado a todas las secciones de Itero. -Edición ilimitado en mide tu avance. -Recomendaciones de nuevas herramientas.</p> | <p>Cobro por Modelo de suscripción o venta de licencias según los KPI a universidades o unidades académicas (clientes):</p> <p>A) Venta de paquetes de usuarios (máximo 100) semestral Venta de paquetes de usuarios (máximo 250) anual</p> <p>B) Gratis para los usuarios cuyos clientes paguen la suscripción o compren la licencia.</p> |

Imagen 52. Tabla de elaboración propia, complementaria a la descripción de flujo de ingresos

Proyecciones

Proyecciones

Dentro de las proyecciones del proyecto se encuentran:

Mejoras sobre la aplicación web.



A) Plan del viaje creativo dividido en 15 sesiones. Aquello involucra dividir las secciones según la metodología de design thinking utilizada en esta memoria. Relacionar las herramientas y las diferentes secciones de la aplicación en una dirección más guiada. Tomando como referente el “Viaje del emprendedor” del sitio web de CORFO.

B) Mejorar la visualización de los autorreportes de los estudiantes con mapas de usuarios.

C) En Contactar, poder evaluar y ganar reputación (mediante sistema de estrellas) en temas que mejor lograr aportar ideas o entregar feedback.

D) En Validar Ideas, poder crear la opción de

adjuntar audio o video para que los estudiantes puedan darse a explicar mejor, y ver qué personas contestaron.

Mejoras sobre el proyecto.

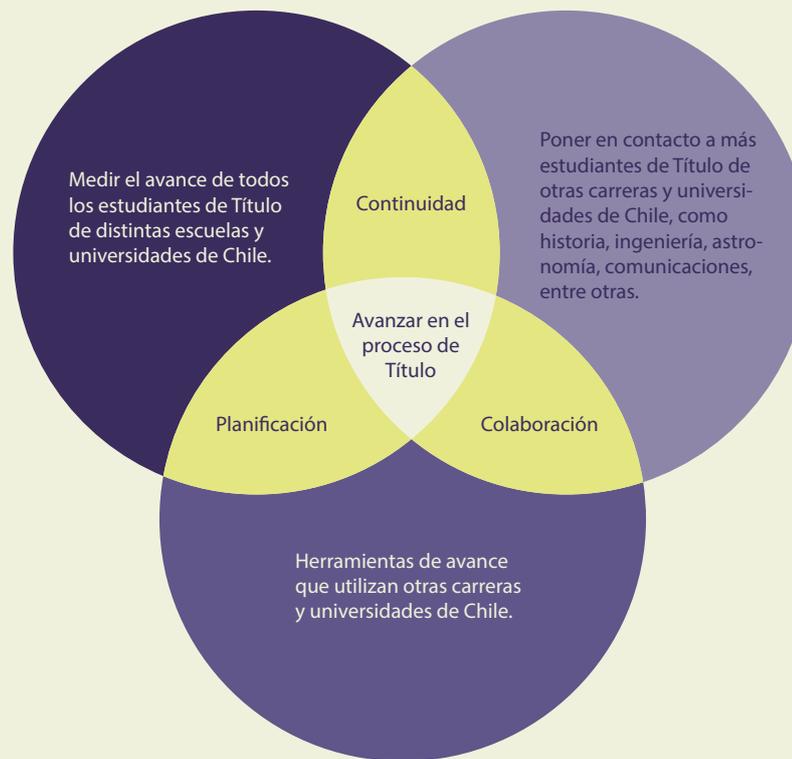


Imagen 53. Diagrama de Venne. Elaboración propia.

(A) En las rondas de retroalimentación o contactos extender invitaciones a:

- Ex alumnos, para exponer su experiencia y proyectos de Título, exponer qué cosas resolvieron bien o mal.

Íconos de elaboración propia.

- Startups, empresas o aceleradoras de innovación para crear conexiones con el mundo laboral y orientar los proyectos desde los modelos de negocios o viabilidades de los proyectos.



B) Crear el “Día I”, que consista en charlas motivacionales por parte de un experto invitado en relación a la innovación y de cómo se viven los procesos creativos en las empresas.

C) Crear un partnership con unidades, centros o especialistas en psicología para estudiantes en proceso de Título y crear sesiones de seguimiento personalizado.

D) Abrir el campo de usuarios de la aplicación hacia universidades de Iberoamérica, replicando el proceso de testeos previos a su incorporación local.

E) Crear partnership con herramientas que sean de pago, para que los estudiantes inscritos en Itero paguen menos, como por ejemplo Amberscript que sirve para transcribir entrevistas y ahorrar tiempo o Place It, que sirve para crear mockups de branding sin la necesidad de utilizar Photoshop.

Íconos de elaboración propia.

Reflexiones

Reflexiones

¿Para qué hay que diseñar?
¿Quién le diseña al diseñador?
¿Hasta dónde se puede optimizar el proceso creativo?

Impacto en el usuario.

Cuando comencé a armar el proyecto, tenía mucha incertidumbre sobre cómo tomarían los estudiantes (mis compañeros) este proyecto. Sin embargo, me sorprendí que cada compañero se sintiera deseoso de haber tenido una aplicación así para su proceso, así como también quedaban sorprendidos porque alguien estaba atendiendo un problema que se ha traspasado de generación en generación: el miedo por el proceso es latente. Y es muy valorable y aplaudible que haya compañeros que logran terminar el proceso sin una secuela en su salud mental. Finalmente, queremos terminar la etapa estudiantil de la mejor manera posible, sin menguar nuestros esfuerzos hacia Título.

Desgaste físico y mental.

Si bien el proyecto plantea una solución desde la productividad, soy consciente de que de todos modos es necesario llevar un tratamiento con especialistas. Con mi proyecto busco reducir factores que originan la inseguridad en la toma de decisiones y ansiedad académica, y así aumentar los momentos de

inspiración o claridad. No busco hacer cambiar al estudiante en su forma de ser ni sus proyectos. Itero pretende además mitigar el desgaste físico, y que al momento de llegar a la recta final de cada entrega, sean menos las noches en vela y más las sesiones de trabajo dosificadas.

No hubo testeo en calidad alta.

Tenía como objetivo realizar un último testeo de los mockups en calidad alta y analizar sus resultados. No obstante, para lograr realizar el objetivo número 2, realice el testeo 2,2; con menor cantidad de usuarios, pero a fin de cuentas lo realicé. Y en ese sentido, sé que hay elementos que necesitan seguir desarrollándose, como la navegación entre todas las etapas. Así como también haber integrado un mapa de usuario en el dashboard para poder visualizar de mejor manera los autorreportes.

El sentimiento por el proceso de Título.

Si bien no es el último proyecto que vamos a realizar en la vida, para nosotros significa finalizar una etapa que nos puso a prueba cada semestre. Algunos días y fines de semana son más desvelados que otros, ya sea trabajando en Ex Arte o desde nuestras casas. En ese sentido sí sentimos la presión de que es el último proyecto que vamos a realizar de pregrado. La motivación es parte de nuestra inspiración y la productividad es parte de nuestra ejecución como diseñadores.

¿Por qué no velamos por aquello a partir

de aquí hacia al futuro? Más ganamos que perdemos.

Los resultados y contexto de implementación.

Hubiese sido interesante haber realizado un contraste de percepciones entre el proceso de estudiantes anteriores y los estudiantes del proceso de Título de 2021. Reconozco que los testeos no se acercan completamente a la realidad y contexto de cada estudiante. Pero sí es interesante pensar en las posibilidades que podrían ocurrir:

- Los estudiantes podrían recomendar a otros estudiantes ltero: un espacio validado por ellos mismos.
- Si no recuerdan alguna herramienta, podrían saber dónde buscar y los docentes no gastarían tiempo en decirles donde hallarla.
- Podrían poner a pruebas distintas ideas antes de descartarlas por factores como inseguridad o carencia de sus propias aptitudes.

Propiedad intelectual.

Creo que una de las dificultades que podría enfrentar el uso de la plataforma por parte de los estudiantes sería la propiedad intelectual en torno a las ideas en validación que se ingresen, o en la exposición de los proyectos en Rondas de Retroalimentación y Contactar a un Compañero. En este sentido, me planteo las siguientes interrogantes: ¿Cómo se podrían proteger los datos e ideas de proyecto ingresadas por los estudiantes? ¿Qué garantías podría ofrecerle a los estudiantes con mi aplicación web? ¿Cómo se

trata hoy en Chile la privacidad de las ideas de proyectos que no llegan a concretarse? ¿Cómo lidio con la propiedad intelectual de mi aplicación web si les vendo la licencia a otras universidades?

Por último.

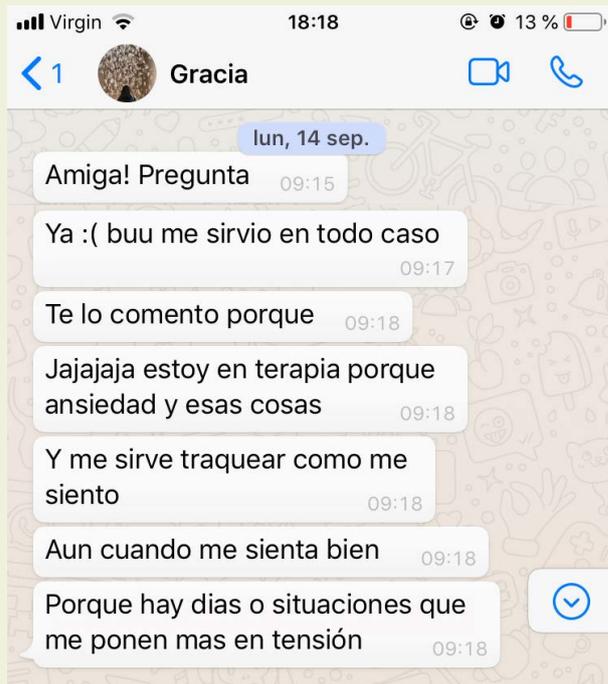
El proyecto de título es un medio necesario para validarnos como diseñadores, necesitamos de un método científico, si bien podemos tener una buena idea de proyecto, el miedo a no saber cómo desarrollarlo, nos dificulta nuestro avance en el proceso de Título.

Actualmente no existe una aplicación que se oriente a la planificación de procesos creativos en un proceso de título. Sería interesante ver en el futuro herramientas digitales de ésta índole, que acompañen realmente a los estudiantes y que finalmente el no tener redes o herramientas no sean un impedimento para su desarrollo creativo.

Anexos

Autorreporte

Imágenes de los comentarios sobre el autorreporte por Whastapp.



Gracia.



Muriel.

Carpeta multimedia

Carpeta con todos los audios y videos, tanto de las entrevistas como testeos del proyecto en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1D6nX3H7C9fzATaDP3oIb-MLj-W6QS5q_a?usp=sharing

Entrevistas

La metodología que ocupé en todas las entrevistas fueron semi estructuradas.

Pauta entrevistas problematización

Creé las pautas de las preguntas en base a una línea cronológica debido a que:

- 1) Los titulados tendían a olvidar el proceso viéndolo como un episodio traumático y doloroso.
- 2) Conocer el contraste en las percepciones de todos los entrevistados de cada proceso.

Las preguntas se organizaron de ésta manera:

- a) Expectativa y estado emocional antes de comenzar el proceso de Seminario.
- b) Desarrollo en el proyecto y estado emocional de Seminario.
- c) Expectativa y estado emocional en la transición de seminario a Taller de Título.
- d) Desarrollo en el proyecto y estado emocional en Taller de Título.
- e) Expectativa y estado emocional después de titularse.

| Seminario 2020 | Taller de título 2020 | Titulados 2019 y 2020 |
|----------------------------------|-------------------------|-----------------------|
| Muriel Muñoz | Maria Jesus Darrigrande | Josefa Pino |
| Wanda Segreste | Rosario Cerda | Kaharla Fuentes |
| Isabella Martínez | Ricardo Aliste | Camila Simonetti |
| Constanza Ham | Gabriela Godoy | Camila Esparza |
| | Bernardita Marcos | Tamara Reyes |
| | Elsa Mora | Xiomara Castañeda |
| Inicio proceso de seminario 2021 | Antonia Perello | Paula pinto |
| Constanza Mellado | Elsa Mora | Francisca Lopez |
| | Franciso Blumel | Daniel Martínez |
| | Valentina Zapata | Macarena Pardo |
| | Estudiante Anónima | Sofía Muñoz |
| | | Valentina Marmie |
| | | Titulada 2018 |
| | | Francisca Soto |

Extractos de conversaciones

Camila Simonetti

02'31" (Tras la presentación de Seminario) "Con la profesora Mercedes lo analizamos en profundidad y dijimos 'partamos de acá y acá. 03'50" ...cuando llegó el momento de que tenía que tomar forma esto, ahí me bloqueé. No tengo idea como hacer que tome forma, no lo quería afrontar."

Camila Esparza

11'27" "Muchos momentos estuve muy bloqueada y tenía una conversación con alguien, que eran como: '...y podrías probar esto' y me iluminaba. Luego yo le decía algo también a ella y era '¡Ooh, qué cierto!'"
07'12" "Lo que yo hacía era tener un plan de trabajo, controlar mis expectativas, y ser estricta en cuanto a mis horarios de descanso y trabajo."

Bernardita Marcos

02'30" "Me hicieron preguntas (Presentación de seminario) que ni pude responder, siendo que sí tenía las respuestas, pero estaba tan insegura con todo, que me sentía muy mediocre, muy distinta a como ha sido todo mi proceso universitario."
14'45" "El contexto de correcciones es muy enriquecedor: te escuchan, te dan feedback..."

Constanza Mellado

15'08" "(Los cursos CARA) me sirvieron porque nos dio herramientas para superar la vergüenza, formas de hacer contacto con personas y hablar cara a cara."
Texto: "¿cómo hacer seminario un pre proyecto y llegar a Título casi con el diploma en mano y no con criticas, pensando que seminario no aporta".

Daniel Martínez

03'20" "Si es que el profesor no me ayuda, yo tengo que empezar a buscármelas por mí mismo y empezar a conversar con gente, buscar bibliografías."
23'56" "(Tras defender el proyecto) Estoy muy cansado mentalmente, necesito no diseñar por un tiempo, y volver a hacer cosas que por Título no podía hacer."

Elsa Mora

27'14" "Por último TEMET lo haces con otras personas, y te enseñan ahí cómo tienes que ir haciendo las cosas. Y si no aprendiste eso antes, igual quedas muy 'no sé qué hacer' (en Título)."
39'30" "Sí sabíamos (llevar proyectos), pero no a este nivel. Siempre tuvimos que estar con otras personas, y eso implicaba dividir la carga entre otras personas. Ahora tienes que hacerte cargo solo. Y te sobrepasa."

Estudiante anónima

46'48" "Me ha costado mucho (en Taller de Título) sentarme y trabajar. No te podría decir que tengo una rutina establecida, y hay días en que sinceramente no hago nada, me cuesta meterme y trabajar." 40'29" "Tenía mucho miedo de volver a botar Seminario, y retroceder el avance que había hecho (con el manejo de ansiedad)."

Kahala Fuente

15'43" "Sentía que con un partner podría apuntar a un objetivo de impacto, algo más robusto." 19'43" "Me junté con la cami a trabajar todos los días, sin ella no hubiese podido sacar adelante mi proyecto".

Francisca Soto

01'10" "Que (la planificación) fuera detallada, me hacía mucha menos carga mental."
05'58" "Tuve una desesperación: 'No lo voy a lograr', 'no soy buena', 'mi proyecto no es genial', etc." 13'45" "Título es tan de trabajar sola que no sabes cómo pedir ayuda ni dar las indicaciones para eso."

Extractos de conversaciones

Francisca Lopez

08'26" "Buscaba el apoyo de mis amigas. Como estaban en un proceso similar, me ayudaban con sesiones de organización, de reformulación y a despejarme."

13'12" "(Escribir la planificación) Me ayudó mucho: sacar muchas cosas de mi cabeza al escribirlas. Da tranquilidad porque vas diciendo 'esto es así, ya puedo avanzar a la siguiente etapa'."

Francisco Blumel

09'47" "En lo personal no sentí que me ayudó mucho (el Programa Manejo de ansiedad CARA), más que nada porque San Joaquín me queda muy lejos." 16'37" "(Investigué sobre salud mental) Más que nada porque caché que mis papás nunca pensaron en la salud mental como algo relevante, era un mundo mágico para los adultos."

22'15" "(Trabajaba) en la mañana, por ejemplo, pero estaba todo el día frente al computador y escribía dos palabras. Porque es muy intimidante."

Josefa Pino

Texto: "Me sentía bien, la única pequeña frustración que sentía eran los márgenes de tiempo que no cumplía, al final me demoraba y pocas veces me demoraba menos y eso como que me frustraba porque como soy lenta".

Maria Jesus Darrigrande

04'32" "(Trabajando en Seminario) Hubo un quiebre entre mis compañeras: una entró en depresión y se salió, otra desapareció en un momento y no volvió a Seminario. Eso provocó mucha descoordinación y eso me desarticuló completamente y emocionalmente me desmotivó." 10'24" "Utilizo carta Gantt sobre todo, porque me permitió gestionar que estoy trabajando con muchos colaboradores." 13'50" "Porque una está sola. Cuando una se bloquea, ahí me hundo en un vaso de agua, empiezo a hacer nada. Entonces empecé a hablar con gente clave."

15'40" "Una vez que me pude organizar y avanzar con guía, la ansiedad disminuyó muchísimo."

Antonia Perello

Texto: En Taller de Título Estuve meses sin avanzar en nada concreto, llegaba con puros avances superficiales a las correcciones, y después de un tiempo empecé a cancelar correcciones constantemente, porque no tenía avances, y me daba vergüenza llegar con un problema frente a mi profe, tipo "hola, no tengo nada, porfa ayúdame a resolver mi cabeza", prefería guardármelo y resolverlo sola, lo que hizo que se incrementara profundamente mi ansiedad.

Macarena Pardo

Texto: La imaginación se me drenó con todos los años de diseño, yo diría eso, como que y siempre fui con la idea como de: oh ya quiero terminar luego, ojalá temrinar luego, pero no me di cuenta que esa misma idea me empezó como a matar y empecé a chamullar mi camino y después empecé a desaparecer de título, habían días que no iba, le decía a Jose que estaba enferma, no les dije ni siquiera a mis papas, habían días que me iba a Santiago, hubo un día que me di cuenta como que ya no podía más, que me fui a Santiago y me senté en la estación Los Leones a hacer nada, a mirar a la gente pasar hasta que se me cumplió la hora de título y me devolví para la casa, era horrible, era muy muy horrible

Conversaciones sobre la escuela y el proyecto.

Audios

Carpeta con todos los audios

https://drive.google.com/drive/folders/1D6nX3H7C-9fzATaDP3oIbMLj-W6QS5q_a?usp=sharing

Patricia de los Rios
Docente de Diseño UC.

Patricia Manss
Coordinadora de Título

Catalina Contreras
Profesora y Asistente de investigación
Proyecto en Proyecto AKA-EDU/03. Pontificia Universidad Católica de Chile.

Constanza Rojas
Jefa del Programa Ansiedad UC.
Pontificia Universidad Católica de Chile.

Texto

Fernanda Ortuzar
Presidenta CED 2019-2020

• Fernanda Ortuzar Entrevista CED

- 1.¿Cómo ha sido para ustedes trabajar desde el voluntariado del CED?
- 2.¿Qué iniciativas han realizado en torno al proceso de título en diseño uc?
- 3.¿Han trabajado con la soledad de los tesisistas en el proceso de título?
- 4.La universidad o su unidad académica ¿ha tenido interés en poner fondos en proyectos del ced?
- 5.¿Cuántos casos exitosos han logrado con esta iniciativa?
- 6.¿Qué sucede con sus proyectos cuándo hay cambio de CED?

[16:54, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: Hola!

[16:54, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: Te puedo contestar altiro yo

[16:56, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: Ya buenísimo! Tenemos una plataforma, pero muy challa

[16:56, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: Te mando el link

[16:57, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: drive.google.com/drive/folders/1WjfUWz6rY5W0HIJX5zjspHwnFN6CtQIs

[16:57, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: es información muy básica, de apoyo

Como lo hacen para tener fondos desde la Universidad

[17:06, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: este año no pudimos acceder a fondos concursables (Dirección de Asuntos Estudiantiles), postulamos a uno el mes pasado pero el dinero será recibido posterior a nuestro mandato

[17:07, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: no hubieron fondos para CCEEs desde la FEUC, se dividió un fondo pre existente de allí, donde recibimos a la cuenta \$320.000

[17:07, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: luego, desde Diseño nos dan \$200.000 mensuales para gastar únicamente en becas o gestiones anexas a las becas

[17:08, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: el primer semestre no teníamos contacto con finanzas y recién en Julio se contactaron con nosotros, por lo que la plata FEUC recibida y las becas no estuvieron todo ese periodo

[17:08, 16/10/2020] Fernanda Ortuzar: lo que fue bien desesperante, porque tuve que pedirle plata prestada a profesores para hacer algunas cosas

Usuarios que testearon Itero

Testeo 1

(S) Javier Ramirez
(S) Wanda Segreste
(S) Maverick Marin
(S) Debi Codriansky
(S) Francisca Purcell
(T) Rosario Valdes
(T) Valentina Zapata
(T) Elsa Mora
(T) Fernanda Silva
(T) Josefina Peña
(T) Rosario Larraín

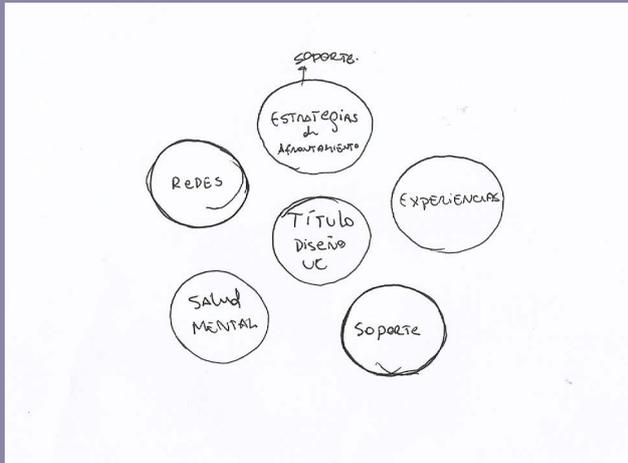
Testeo 2.1

(R) Constanza Mellado
(R) Fernanda Ortuzar
(T) Antonia Lasen
(T) Bernardita Marcos
(T) Josefina Peña
(T) Elsa Mora
(T) Fernanda Silva
(T) Soledad Albornoz
(T) Francisca Miranda
(S) Muriel Muñoz
(S) Maverick Marín
(S) Debi Codriansky

Testeo 2.2

(S) Wanda Segreste
(S) Karina Galaz
(S) Javiera Gonzalez
(S) Isabella Martínez

Imágenes etapa 1



DEB TOMA DECISIONES

- Formulación?

- proyecto? ¿cómo es? ¿Por dónde seguir?

Es una plataforma que integra el ecosistema de emprendimiento para el acompañamiento del proyecto

¿Qué?

¿Por qué?

¿Para qué?

¿Para quién?

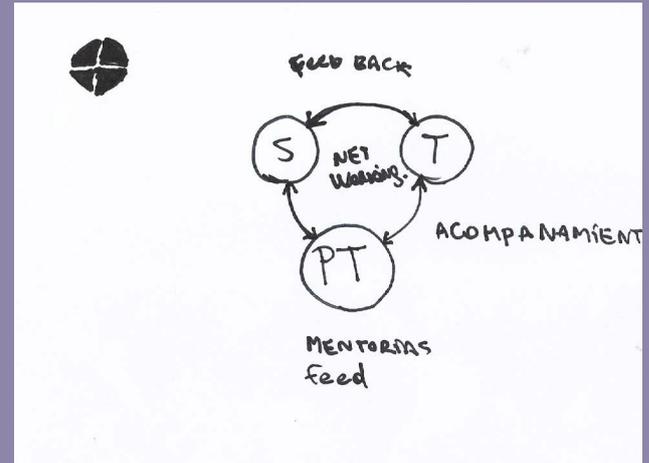
¿Dónde?

¿Cómo?

¿Con quién?

¿Con qué?

¿Cómo?



Plataforma que reúne las experiencias de todos los títulos UC para obtener Estrategias de Apoyo.

1
Plataforma de mentorías los estudiantes titulan y piden del proyecto para fomentar el feedback positivo y necesidad de aprobación.

2
Plataforma de trabajo en paralelo con otras compañías que funciona con apoyo de mentores, que permite hacer preguntas de desafíos para crear sentimiento de acompañamiento.

- Basado en el modelo de recompensa del crowdfunding.

Objetivo? ¿Cuál es el desafío? → cómo como vivo

1
NETWORKING OPTIMIZADO

2
NETWORKING: Plataforma que ayuda a establecer conexiones entre los estudiantes que integran el proceso de título de Diseño UC.

3
de mentorías. Plataforma que establece conexiones entre los estudiantes que se encuentran solo en el proceso de título y estudiantes que ya se titulan en Diseño UC.

4
Pasivos

5
Cómo funciona?

6
Participa proyecto.

7
Basado en el modelo de recompensa de crowdfunding.

8
Dando ideas

9
Dando tips

10
Lanzando ideas

11
- Voluntariado

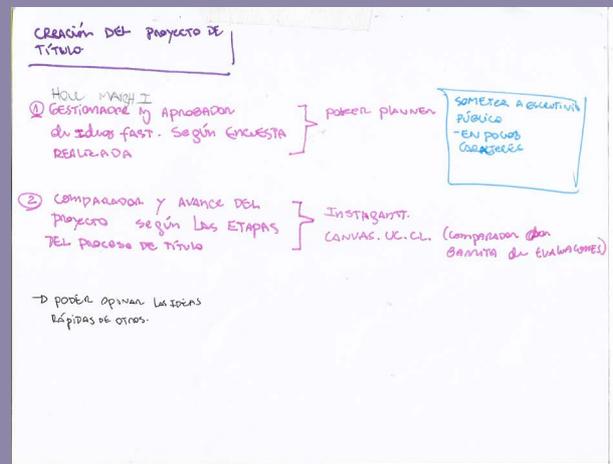
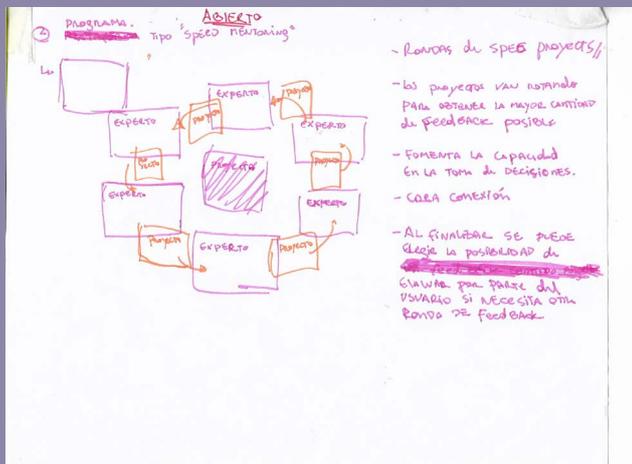
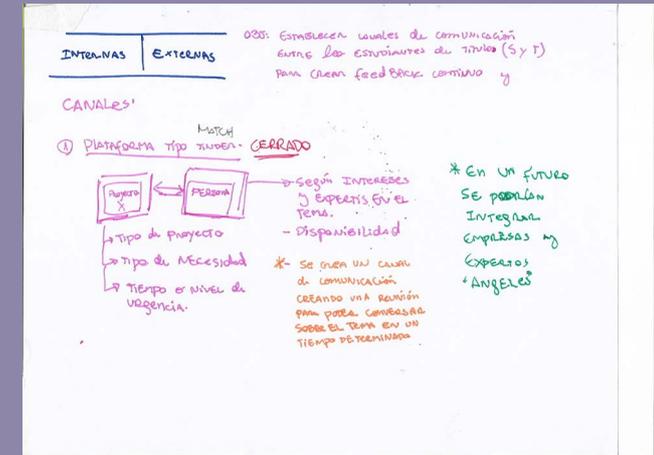
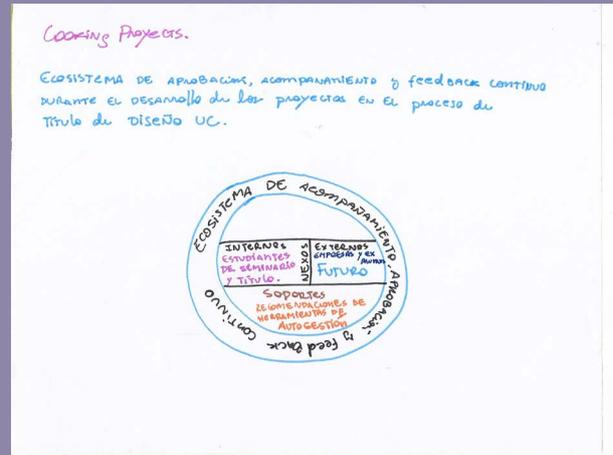
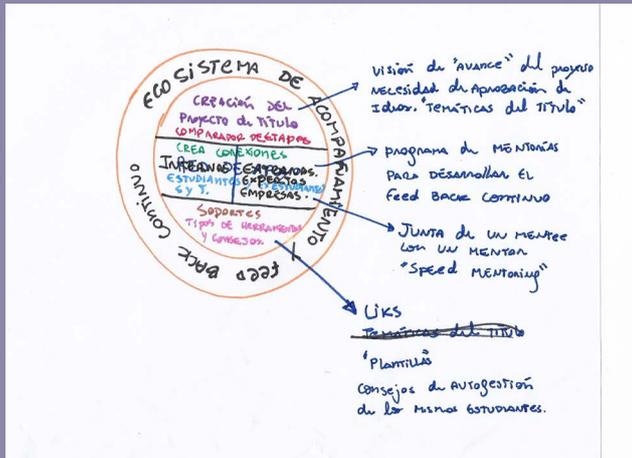
12
- Títulos cuentan sus experiencias

13
Entorno

14
Ente 1 tiempo de apoyo.

15
Cambio

Imágenes Etapa 1



Imágenes etapa 1.

POV Points Of View Itero Preo

- El estudiante de seminario y título necesita presentar las ideas que tiene para poder avanzar en el proceso de título
- El estudiante de seminario y título necesita recibir feedback de su proyecto continuamente para poder tener mejores ideas
- El estudiante de seminario y título necesita saber en qué etapa necesita recibir feedback de su proyecto para poder avanzar en el proceso.
- El estudiante de seminario y título necesita encontrar personas en su mismo proceso para que se sienta solo durante el desarrollo de su título.

1 Creación del proyecto de título

How many I

- Sistemática y aprobación de proyectos de ideas nativas

2 Validación de Ideas

- Escribir el nombre del proyecto
- Preguntar si tiene referentes y/o antecedentes
- Quiénes opinan a otras usuarios (estudiantes) sobre la idea (votación)
- Rango de tiempo para que sea la votación

3 Implementación de proyecto

1 Implementación de ideas expuestas

2 de AVANCE para MEDIR EN AVANCE el proyecto

¿Cómo va a ser esta semana?

TIENES ALGÚN TIPO DE SOPORTE NUEVO? ¿lo necesitas? ¿se agrega al soporte? SI NO

2 Avance

- Seleccionar la etapa en la que se encuentra
- Mes en que se encuentra
- Poner fecha de entrega
- Mostrar cantidad de personas en la plataforma y un promedio en el avance propio de proyecto

La barra se puede cambiar si se sino a personas se genera

SE AGREGA DENUNCIA TODAS LAS SEMANAS

3 Reportes

Reporte de avances y consejos

Indicadores de avances y consejos

Marco teórico, fundamentación, estudiantes

Salud mental

Psicología

Problemas para dar a conocer

Recomendaciones

Recomendación actualizaciones

Después de 2 años consulta a los alumnos si sigue utilizando el herramienta

Link, nombres -> Tip

Nombre programa / fecha periodo

Recomendaciones, Impugnación, Propuestas

CREAR CONEXIONES

3 Plataforma tipo SPEED MENTORING

- Máximo 5 minutos presentación más 5 minutos a soporte por cada participante
- Son instancias de SPIRIT (2 semanas) BONDAS
- Participantes de inscripción en meses de hasta 8 personas
- Participar en el soporte 2 semanas
- Se analiza por semana a página, código, cuántos casos que se han resuelto con los nuevos
- Evaluación de satisfacción en cuanto al avance del proyecto

4 semanas a 1 mes

20 instancias de reuniones de reuniones en feed back

Un 8 personas

Plataforma

Chat

TS, T, ST

posición de mesas en las sesiones

posibilidad de inscribirse en 7% S.

CREAR CONEXIONES

el poder usar feedback

3 Plataforma tipo TROSA (VIGENTE)

1A Proyecto

- Tipo de proyecto
- Tipo de Necesidad
- Comercios
- Fecha mínima que necesitan esta ayuda

persona

- Área de interés
- Responsabilidad
- Necesidad que podría ofrecer
- Como avanzan con el negocio
- Idioma de las necesidades
- Referencias

Siempre ayuda

AYUDA

pones de voluntarios

La plataforma les relaciona a personas

si alguno de los cancela pierden el beneficio de participar en el speed project

Mostramos un enlace de boom

agregar en áreas calentando una reunión de 20 min.

Imágenes etapa 3

Medidor de avance de proyecto Ideas validándose **2**

En esta sección podrás poner a prueba ideas y tener un seguimiento general de tu proyecto.

Validación de ideas rápidas **Medidor de avance de proyecto**

¿Quieres saber si tienes una buena idea? Realiza una encuesta rápida con tus compañeros

¿Quieres saber como estás frente a tus compañeros? Realiza tu autoreporte de avance y revisa las métricas

Volver a home

Medidor de avance de proyecto

| | Agosto | Septiembre | Octubre | Diciembre |
|----------------------|--------|------------|---------|-----------|
| Primeras ideas | █ | █ | █ | █ |
| Marco Teórico | █ | █ | █ | █ |
| Entrevistando | █ | █ | █ | █ |
| Desarrollo prototipo | █ | █ | █ | █ |
| Validando | █ | █ | █ | █ |
| En nada | █ | █ | █ | █ |

Métricas personales **Métricas promedio todos**

Volver

Nombre herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Volver a reporte

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Nombre herramienta
Descripción breve para que sirva la herramienta en 50 palabras.
Ver tipo sobre la herramienta
Ir al link de la herramienta

Validando

Resumen validación
Nombre proyecto:
Link Antecedente:
Link referente:
Imagen Robot:
Resumen proyecto:

Nivel de aprobación **80%**

Comentarios recibidos (7)

Terminar validación

Volver

Validando

/nombre proyecto /nombre proyecto

Volver

Imágenes etapa 3

Tip nombre herramienta

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut ac ligula pretium, vestibulum nunc id, accumsan purus. Fusce convallis vitae nulla et commodo. Pellentesque sit amet tristique nisl. Sed faucibus eleifend ipsum in scelerisque. Nam est massa, cursus vitae felis quis, aliquam suscipit urna. Donec ultrices lacus vel tellus dignissim sodales. Vestibulum lacinia ante ut mauris consectetur, in ultricies felis dapibus.

Maecenas dignissim, tellus non fringilla placerat, metus lacus scelerisque ligula, eget fringilla ipsum ipsum in lectus. Integer in aliquet arcu. In congue lobortis risus, vel egestas neque mollis laoreet. Sed pretium, massa eget vestibulum porta, velit augue eleifend urna, vel sollicitudin enim turpis a odio. Cras ultrices metus a eleifend viverra. Mauris cursus sit amet magna ac venenatis. Duis diam turpis, maximus vitae sapien vitae, sollicitudin eleifend erat.

[Volver a herramientas](#)

Ingresa herramienta

Nombre Herramienta Tema al que pertenece

Link Herramienta Breve descripción

Tip o recomendación

[Volver a herramientas](#)

[Publicar herramienta](#)

Ingresa Consejo

Tema al que pertenece

Tip o recomendación

[Volver a herramientas](#)

[Publicar consejo](#)

Tip nombre herramienta

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut ac ligula pretium, vestibulum nunc id, accumsan purus. Fusce convallis vitae nulla et commodo. Pellentesque sit amet tristique nisl. Sed faucibus eleifend ipsum in scelerisque. Nam est massa, cursus vitae felis quis, aliquam suscipit urna. Donec ultrices lacus vel tellus dignissim sodales. Vestibulum lacinia ante ut mauris consectetur, in ultricies felis dapibus.

Maecenas dignissim, tellus non fringilla placerat, metus lacus scelerisque ligula, eget fringilla ipsum ipsum in lectus. Integer in aliquet arcu. In congue lobortis risus, vel egestas neque mollis laoreet. Sed pretium, massa eget vestibulum porta, velit augue eleifend urna, vel sollicitudin enim turpis a odio. Cras ultrices metus a eleifend viverra. Mauris cursus sit amet magna ac venenatis. Duis diam turpis, maximus vitae sapien vitae, sollicitudin eleifend erat.

[Volver a herramientas](#)

Speed feed

Condiciones:

No haber cancelado 2 veces una ronda consecutiva
Estar inscrito en el programa de **Speed feed**

Próxima fecha:

[Inscribirme en la ronda de esta semana](#)

[Volver](#)

Speed feed

Fecha de ronda
24/06

Link zoom: htdfcads

Recomendaciones:
- explicar tu idea en dos diapos
- agrega un mockup en baja

[Cancelar participar en ronda](#)

[Confirmar puesto en ronda](#)

Establece comunicación

En esta sección podrás recibir feedback continuo de tu proyecto con otros compañeros que estén en proceso de título.

[Catch match](#)

[Speed feed](#)

¿Quieres saber cómo avanzar en tu proyecto?
Píde una reunión urgente a uno de tus compañeros sobre tu proyecto.

¿Necesitas recibir la mayor cantidad de feedback?
Participa en rondas de opiniones de 5 minutos sobre tu proyecto.

[Volver a home](#)

Soportes de avance

En esta sección podrás encontrar herramientas y consejos para que tu avance en título sea más efectivo y productivo.

Repositorio de herramientas

[Marco teórico](#) [Entrevista](#) [Formulación](#) [Metodología](#) [Memoria](#)

Consejos de autogestión

[Estado anímico](#) [Tiempo](#) [Procrastinación](#)

[Volver a home](#)

itero

Bienvenido a itero, programa de acompañamiento y feedback continuo entre estudiantes de seminario y taller de título de Diseño UC.

[Medidor de avance de proyecto](#)

[Establece comunicación](#)

[Soportes de avance](#)

Imágenes etapa 3

Medidor de avance de proyecto Ver métricas del resto

¿Como vas esta semana?

En nada Primeras ideas Marco Teórico Entrevistando Desarrollo prototipo Validando

Publicar autoreporte

Volver

Medidor de avance de proyecto

| | Agosto | Septiembre | Octubre | Diciembre |
|----------------------|--------|------------|---------|-----------|
| Primeras ideas | █ | | | |
| Marco Teórico | | █ | █ | █ |
| Entrevistando | | █ | | |
| Desarrollo prototipo | | | █ | █ |
| Validando | | | | █ |
| En nada | █ | | █ | █ |

Métricas personales Métricas promedio todos

Volver

Validación de ideas rápidas

Nombre o tema del proyecto

Resume tu idea

Link Antecedente

Link Referente

Subir imagen boceto

Publicar validación

Volver

Catch Match

Condiciones:

- Mínimo un día de tiempo en necesitar la reunión
- No haber cancelado 2 veces una reunión
- Estar inscrito en el programa de **Step Match**

Fecha que necesitas el feedback:

Tipo de necesidad

Pedir reunión

Volver

Catch Match

Fecha Reunión **21/05**

Nombre compañero: juanin juanines

Email: email@email.cl

Se especializa en: gráfico

Etapa título: seminario

Cancelar reunión Confirmar reunión

Imágenes etapa 4 análisis feedback

(S) Javier Ramirez mié 28-10-2020

Feedback Itero Javier Ramirez

Preguntas/comentarios generales:

Al llegar al lobby ya **ingrese con mi cuenta uc o es abierto a cualquiera?**

Creo que la prueba de usuario debería ser más dirigida o con un contexto previo, "imaginate que estas perdido en titulo estas en la 3 semana del semestre y necesitas hacer tal y tal cosa y vas a interactuar con esta pagina para tal y tal cosa"

Creo que hartas cosas se pueden solucionar con la interacción y cuando se agregue un poco de color va a facilitar la navegación en la pagina (recordaria un poco las **10 bases de nielsen** para la usabilidad con la interacción con el usuario)

Usabilidad:

- Es un modelo para probar pero igual le pondria ojo a que en todos pasos pueda volver al menu o devolverse al paso anterior y sienta que siempre puedo hacer eso (sea resaltando el boton o)
- Al terminar los proceso aprovecharia más la interacción con un boton o algun movimiento que sea diferente a apretar "volver" (me da la sensación que no logre nada pq es la misma interacción que cuando me arrepiento de entrar a un boton por error)

HAY Me llamo la atención que la explicación de cada herramienta esta dentro de la herramienta, entonces tengo que meterme a cada una para "confirmar lo que es" (me hace dar una vuelta mas larga)

Comentarios:

MEDIDOR DE AVANCE DE PROYECTO

- Creo que la exploración en la pagina es difusa (se que es un prototipo) pero me confundi en algunos pasos que al terminar se vuelve al menu de la actividad y no al principal (puede que sea bueno o malo pero debería ser mas parejo entre cada herramienta de itero) y hay uno que termino el proceso y logro volver y otro que tengo que volver paso a paso
- Me gustaria ver como es el proceso despues de hacer una validación rápida, pensando que hago una propuesta y pasara un tiempo ya sea un tiempo corto si lo va a responder un programa o dias si lo va a responder una persona y puede ser que este colapsado este sistema como es la interacción con el usuario si me falto ver eso en el mock up los **detalles que me dicen que termine el proceso o algun similar** (seria bueno agregar para los testeos futuros)
- EN la parte de medidor de avance creo que si se va a retroalimentar es importante ver con que promedio me estoy comparando, pq puede ser el general y tiene un monton de años o puede ser que el promedio sea los de mi taller o los del año pasado y eso puede ser radical en situaciones como la actual en que no me puedo comparar los ritmos de un semestre en pandemia y otro que hizo el proceso presencial

ESTABLECE COMUNICACIÓN

CADA CUANTO TIEMPO ~~TE MANDA~~ TE PREGUNTA SOBRE EL ESTADO DE TU SITUACION ACADÉMICA Y ACTUALIZA EL CONTACTO DEL CATCH MATCH

Handwritten notes: SE HAN EJEMPLO CON RESTRICCIÓN MAIL UC. LL TASK. HE PIDO UNIR LAS CONDICIONES DE COLORES Y ASÍ. HE VUELTO A NIELSEN. PASO AMENIANT. QUE SE SIENTE LA REDUCCION DEL PROCESO. MENSAJE DE CONFIRMACION DE CADA PASO. SE DEBE FICHA A LOS CASOS. OPINION DEL PASO VA TO LA LUMEN. UN. QUE SE PUEDE O PASO. HT. COMPARESO POR AÑOS Y COMPARO.

En dos me llamo la atención que las condiciones partan por la "parte restrictiva" como no haber cancelado dejaria eso para el final de la lectura de la pagina o no con lo primero (obvio que eso se puede solucionar con el diseño de interfaz pero me llamo la atención)

En los dos creo que hay que poner ojo en como es el cierre de la interacción para que el usuario quede comprometido con esta instancia, ya sea extendiendo a un recordatorio en un calendario o el aviso de un mail que llegara por cualquiera de estos motivos

SOPORTE DE AVANCES

- Le pondria un poco de ojo a usar muchas palabras, como soporte y herramienta, podria ser mejor herramientas de avance donde cada item tiene sus herramientas o justificar bien para que no sea problematico
- Este encuentro que funciona pero me pregunto por la sostenibilidad de este momento, pq me imagino que existiran los consejos malos y me falto algun sistema que pueda medir estas situaciones como por ejemplo los like y los dislike o la organizacion por fecha, popularidad o cualquier cosa

SISTEMA DE PUNTUACIÓN O LIKE A LAS HERRAMIENTAS

LO RECOMIENDO  UCE MANTA.

Handwritten notes: AQUELLO QUE SE HAN EJEMPLO CON RESTRICCIÓN MAIL UC. LL TASK. HE PIDO UNIR LAS CONDICIONES DE COLORES Y ASÍ. HE VUELTO A NIELSEN. PASO AMENIANT. QUE SE SIENTE LA REDUCCION DEL PROCESO. MENSAJE DE CONFIRMACION DE CADA PASO. SE DEBE FICHA A LOS CASOS. OPINION DEL PASO VA TO LA LUMEN. UN. QUE SE PUEDE O PASO. HT. COMPARESO POR AÑOS Y COMPARO.

(T) Rosario Larraín vie 23-10-2020

Yaa, lo que mas me gusto fue el medidor de avance de proyecto, pa ir cachando en que estoy cada semana y que tan en la caca vai en comparacion con los demas.

Lo otro que me gusto fue el speed feed, hacer estas mini rondas con otras personas para ver opiniones, concejos y comentarios.

En soportes de avance me perdí un poco porque de repente cuando ponía publicar herramienta me aparecia el cuadro de validacion, pero no siempre, fue algo raro. Y me confundo al publicar estas herramientas, no sé si son para mi, osea estoy escribiendo tips y recomendaciones solo para mi o se comparten con los demás? Yo prefiero que las herramientas sean para los demás, tal vez seria interesante tener una parte en donde esten estas herramientas "comunitarias" y tu poder como archivar las que mas te sirven en tu talvez perfil, no se si se entiende?

Y en el catch match seria interesante ver si puedo contactar directamente a un alumno, para derrepente realizar intercambio de conocimiento u opiniones sobre proyectos que tengan tematicas parecidas, no se si me explico bien, eso principalmente...

Handwritten notes: HT. LE PUTO. HT. LE PUTO. HE PASADO MISMA SUDA. EC. BOTON + RESPUESTA DE CADA ALUMNO.

Imágenes etapa 4 análisis feedback

(S) Maverick Marin mié 28-10-2020

Navegué por un buen rato tu mockup y sabes que está...encuentro que está super bien tu proyecto, la interfaz también está bastante bien, me gusta bastante la idea, es simple lo cuál también es importante, a veces cuando uno está en seminario, tiene demasiada información, también es bueno los elementos y las cualidades como está la interfaz,

Hay muchos puntos que rescatar yo diría, hablando de las interfaces, creo que está bien estructurado, también encuentro que la forma o el camino que haces para él usuario que rellene la información, también ayuda a que también se puedan estructurar, entonces yo encuentro que es un aporte implícito que tiene, que también está bueno,

También de respetar los elementos de como deberían estar escritos los elementos, en seminario en mi caso, como que rescato eso, en título no sé si es el mismo proceso, es super valioso, porque **aa mucha gente se le dividan los componentes que debe tener seminario o entender bien lo que es**

·Otra cosa a rescatar es ser una "especie de puente" para que un experto te atienda o que distintas personas te den feedback, encuentro que eso es interesante, **ahora no sé si esto es una red de "voluntarios" de gente que tiene experiencia en las temáticas o quizás los mismos profesores de la universidad** que son parte del programa, entonces yo lo encuentro super interesante, de hecho yo si fuese así, como te digo estoy especulando no más, no sé si lo vas a hacer así, pero **sería interesante que el programa de verdad funcionase en la universidad y que el programa mostrara o ver que hay profes voluntarios dispuestos a tomar los casos o que uno pueda comunicarse con ellos, sabiendo la especialidad que tienen.**

Muchas veces lamentablemente cuando uno está en seminario no alcanza a elegir al profesor que quiere, entonces yo tuve la suerte de elegir al profesor que quedó de la lista, el que más me interesaba era ricardo, pero yo quería en un principio a tomás vivanco por el diseño paramétrico, pero él obviamente estaba ocupado y todo eso tema, pero es interesante quizás **generar una lista de especialidades y que el alumno pueda acceder según la disponibilidad del voluntariado para comunicarse, no sé, pero esto puede ser tanto para dentro como fuera de la universidad.**

·Igual encuentro muy bueno esto, para gente que le cuesta mucho, no sociabilizar, sino en tratar de comunicarse o **incluso que no tenga una red de contactos tan grande**, encuentro que tiene un gran aporte en ese sentido.

En general está super bien, lo encuentro super bueno y dentro del contexto en el que estamos lo encuentro super pertinente para mí, creo que es un proyecto totalmente consciente, quizás algunos puntos flacos que se podrían detectar:

·Si bien no lo veo tantos problemas en sí, mas que nada por el **tiempo de respuesta o que tan bien va a funcionar la interfaz**, y yo creo que todo ese tema se va ver a la hora de que esto esté bien armado y lo puedas probar bien, porque obviamente el mockup solamente mostraba la cara principal de como uno podía navegar en él, pero en general lo encuentro super bien armado.

·también algo interesante, yo había trabajado antes... no sé si ubicas a Mercedes Rico? De diseño inclusivo, la

Opinión en general que la interfaz está bien estructurada
Suma a explicar los puntos de seminario
Forma a planear así
Alcanza algo para el futuro
para hacer los beneficios de napp
Tiempo de respuesta

cosa es que yo fui ayudante de ese ramo, habíamos desarrollado con mi grupo de compañeros y que después profesora lo implementó en la clase, tenía que ver con el estrés académico, más específicamente el estrés en el contador, de una especie del avance de tus sentimientos conforme a como pasaba el año y fue interesante, porque esto se hacía en vivo y nos tomábamos unos minutos para la clase, hablabamos de cómo nos sentíamos que cosas podían hacer para desestresarse dependiendo del nivel de ansiedad, pero después no pudimos porque había pasado el estallido social y después la profesora bajó el opr y después no pudimos ver eso.

·Si bien el tema del avance es super bueno y obviamente es tu tema principal, aquí lo que te voy a sugerir es como aparte, también **sería interesante ver como el avance emocional de la persona en un sentido general**, no tan específico, porque muchas veces ocurre otro problema dentro de cuando uno tiene profe guía y que yo sé que tu también vas a saber que muchas veces cuando no les toca con los profesores que no les gusta, ocurren problemas y se tienen cambiar de profesor guía, otros problemas hacen que la persona deje seminario y **sería bueno si esto va a estar dentro de un programa de la universidad, sería interesante también mostrar ese tipo de información, no solamente ver el avance productivo, sino que ver el avance emocional del alumno.**

Imaginate que con eso se pueda alertar a la unidad académica de que esa persona necesita ayuda o incluso que haya un mecanismo un poco menos engoroso de cambiar de profesor, es medio... no sé si complicado, pero "es medio...", entonces quizás facilitando ese proceso dentro de esto sería interesante, obviamente es otro tema y no tiene quizás nada que ver con tu tema principal, pero podría ser interesante poder implementar algo así.

Otra cosa interesante son las reuniones, como el feedback entre compañeros, en reunirse y empezar como a debatir con otros compañeros, lo encuentro super bueno. Yo en mi caso como te comentaba, ahora estoy pasando en un proceso un poco difícil de mi seminario en el sentido no sé que elegir, osea tengo toda la información, solamente necesito como poderlo implementar, ese es el tema, entonces no sé po, hoy día me junté con un compañero y hablamos, y al día anterior también había hablado con un compañero de seminario. **Entonces encuentro que es una actividad super buena y sana y afianza las relaciones entre compañeros.** En general está bastante bien.

·También esto lo veo como un prototipo entre comillas de "red social" como también está el tema de **como se establecen estos puentes para las reuniones, no solamente con expertos o profesores, también con los mismos compañeros**, así que lo encuentro super bueno. Si necesitas más testeos por favor dime, me gusta mucho ver los trabajos de los demás compañeros y compañeras.

Este es un problema de años que ha tenido lo contador, en temas de ansiedad así que está super bien y de verdad yo ocuparía esto, más ahora en mi situación, que obviamente se entiende, varios proyectos se tuvieron que adaptar.

Ante lo que te voy a sugerir
Incluir el tema emocional
ideas a futuro
construcción de los speed feed
establecer los puentes entre los alumnos
tema de años que viene ansioso en lo contador

(S) Francisca Purcell vie 23-10-2020

Que buena idea, jajaja seminario es espantoso

Sobretudo al principio que no entendi nissiquera qué es seminario

segun lo que vi... **me gustaría que haya algo como... explicando qué es seminario**, No se si es muy weon lo que digo jajaj, pero muchas no entendian y era otros, nadie era capaz de explicarte bien.

Despues otra cosa que creo que no he visto en tu pagina y me hubiera gustado ver... es gente que está dispuesta a responderte preguntas por wpp, entonces un **boton con un link a wpp me**, y asi no tengo que andar preguntandole a gente que le da lata explicar seminario es algo demasiado terrorifico cuando uno parte, entonces **es rico que haya alguien cercano que te explique cosas o poder comunicarte via wpp porque es como mas "relax"** que mandarle un mail a un profesor (la paty manns no es tñn calida para responder)

A muchas les ha complicado cachar bien cuanto tiempo dedicarle a cada cosa... cuanto tiempo leer, cuanto tiempo pensar... cuanto tiempo escribir seria bacan que hayan como cartas ganit o algunos tips relacionados con eso (no se si te sirve lo que te digo)

Con respecto a los profesores... cualquier tipo de informacion ordenada y clara de cada uno... seria bacan porque eso fue bastante latero de cachar **ricardovcclp/buscador_proyectos** nos mandaron esto recién, no se si sabias, lo encuentre bacan

que mas? derrepente me hubiera gustado haber hablado con los profesores antes de tomar con ellos... porque **en vola si me gusta tema x y el profesor que queria me dice "te conviene tomar con x profesor", me gusto eso de "herramienta", practico, util, ideal que tenga ejemplos**

Me gustaria saber todo acerca de la gente que ha echo **cosas relacionadas con mi tema** en ese link solo hay desde el 2016.

También que hayian links donde hay textos buenos, bibliotecas online, tips de busqueda de info, bacan que haya un boton de entrevistas, no se que hay ahí... pero ni dea como crear una entrevista buena completa y profesional

Archivo en Google Drive (198)... iflyATA

este archivo encuentro que es clave en seminario jajajaj **(EL AVANCE ES MUY PERSONAL)** medidor de avance, me pasa que el avance es super personal, yo soy mucho de cranear y al final hacer, entonces no se si yo lo usaria, ademas compararse me genera una ansiedad otros, ver las metricas? eso no lo cache

me gustaria haberlo sabido como "ya, tengo 100 dias, te deberias demorar un 10% de tu tiempo", después el marco teórico requiere de mucho tiempo, como para saber más o menos como distribuirlo, igual encuentro que está bien, osea lo encuentro util.

link de Ricardo
en el futuro
en el futuro

Imágenes etapa 4 análisis feedback

que se ven solamente en la parte interna, puedes crear el software y poder catalogar onda todas las cosas que tengas cachal, como descubrir patrones de palabras y después hacer un backend, pero cuando se va a mostrar a público igual tienes que tener una forma y explicar la cuestión para que se vea lo más parejo posible.

(estandarizar con una plantilla, como se llama, para que sirva, link dónde encontrarla) *mi solución*

Pero lo encuentro bkn jordi, lo encuentro super shoro, me da temura pensar que estamos haciendo algo bien parecido, shori, lo encuentro bkn, Figma lo encontré shoro. También tengo que hacer esta cuestión como en baja resolución, ya pero bkn, me siento bkn de haber visto tu prototipo y poder conversar al respecto, porque siento que estamos en lo mismo, como que me da un poco el impulso de poder trabajar en la maqueta...

Te recomiendo poner un task de cada usuario dentro de la página. Encuentro bkn que hagas este prototipo en baja, porque la gente te empieza a pegar con tonterías, es bkn que lo puedas hacer en baja

Lo REALIZAN DISTINTOS TASK.

(S) Wanda Segreste vie 23-10-2020

La validación es super subjetivo, es que como que da una mala interpretación, no es no que sea una mala idea, sino que hay otros caminos para desarrollar esas ideas, como que en ese sentido cuidaría mucho más palabras, que voyas a utilizar *sumar más los puntos*

lo del medidor de avance de proyecto: No, jano me dijo que cada uno de ustedes tiene su proceso y recorrido y estilo de trabajo, no quiero que se comparen entre ustedes, cada uno trabaja distinto y no quiere decir que esté más atrasado, cada tiene su modo de trabajo. Creo que genera más estrés que ayuda, te podría servir para medir pero al mismo tiempo te genera ansiedad sobre como van los otros, siento que esa comparación es más negativa. *a ella lo le parece lo que yo digo eso*

Otra cosa, la posición de ideas validandose, pero deberían estar cerca no separados, debajo cerca, porque no se entiende que está vinculado con lo otro. sea cantidad de cosas validas que deberían estar cerca *hay otras algunas que si lo necesitan. pero*

Lo de speed feed no lo entendí muy bien, no sé si es participar en rondas...

EC catch match te tira como a cualquier persona? son todos los que están dentro de la publicación? o uno se pone para estar disponible? *MI DA DUDA*
INSCRIPCIÓN EN EL PROGRAMA CATCH MATCH O PREFERENCIAS.

soportes de avancee

está demasiado bkn que haya un repositorio, ya que hay miles de páginas, es demasiado demasiado demasiado bkn, igual en base como a establecer comunicación como que uno punto importante, además con el proyecto de la gema lo vimos, ella estaba haciendo un proyecto de inmigrantes y muchos estaban haciendo su proyecto sobre eso y ella no sabía, después ella cachó que estaban trabajando en la misma área y después ella se juntó con esas niñas e intercambiaban contacto e información y eso era muy bkn por que podrías comparar y encontrar más información al respecto, podría haber un listado como "mi título o seminario se está enfocando en estas áreas" "oh mira ella está trabajando en algo parecido a lo mio, le voy a hablar", hacer esas relaciones serían muy shoraaas

MI TITULO ESTA ENFOCADO EN ESTAS AREAS # TAGS DE TU TAREA A TU PROYECTO

EC → posibilidad de tagear tu proyecto

(T) Elsa Mora

Ya, estoy en la página de inicio, siento que es bien parecido a lo que tengo que hacer yo, pero con tópicos lateros

Medidor de avance de proyecto:

En el de validación de ideas, osea la primera cosa que se me viene de guata que es... bueno no sé si tuviste el curso de usabilidad de faco, pero algo importante de tener en nuna aplicación web, siempre es tener un volver, como a la mano osea puedo intrusar las cosas, pero no quiero llegar al final

-Encuentro muy piola que puedas tener validación de ideas, pero siento que es importante que se puedan poner de acuerdo a como temáticas en específico, onda etiquetas de lo que quieres hacer, porque si otra persona te va entregar la validación dentro de tus compañeros es importante que te validen compañeros que entiendan y puedan encontrar como pertinente tu proyecto, porque siento que en diseño es lo mismo que los profes, es muy como subjetivo, es importante igual que se pueda hacer un filtro de eso, onda como "quien te pueda revisar las cosas y responder eso". *Quiero que pueda revisar eso*

lo de como voy esta semana yo creo que igual se podría como colocar un ánimo de emociones ponte tu o lo otro igual como que es importante decir donde te encuentras y como te sientes con el caso para el autoreporte, por que así también tienes como un traqueo de como estas llevando tu avance, porque también es super importante tener eso como la idea de como debes, en comparación al o que has vivido con las otras personas. *trabajo de emociones*

AHH pero tenias el volver, es que n se alcanza a ver en el prototipo, mi pantalla queda como abajo, quizás subíto un poquito, en cuanto lo estás haciendo en la pantalla?, porque creo que hay como una pantalla estandar que lo sirve para todas las personas, perdón en verdad no caché que estaban abajo. *quiero una pantalla diferente*

Cuando yo hago las cosas de usabilidad; busqué una pantalla que era promedio, no me acuerdo, pero lo tengo guardado, pero te van diciendo que básicamente las especificaciones que existen para crear una página son difíciles para una página web pero hay un promedio para que sirvan a muchas más pantallas, que al final, dificultan estas cosas chiquititas. Igual está bien el volver ahí, igual es super importante que esté visible para que la persona pueda volver en cualquier momento.

Ahora estoy en la parte de establece comunicación:

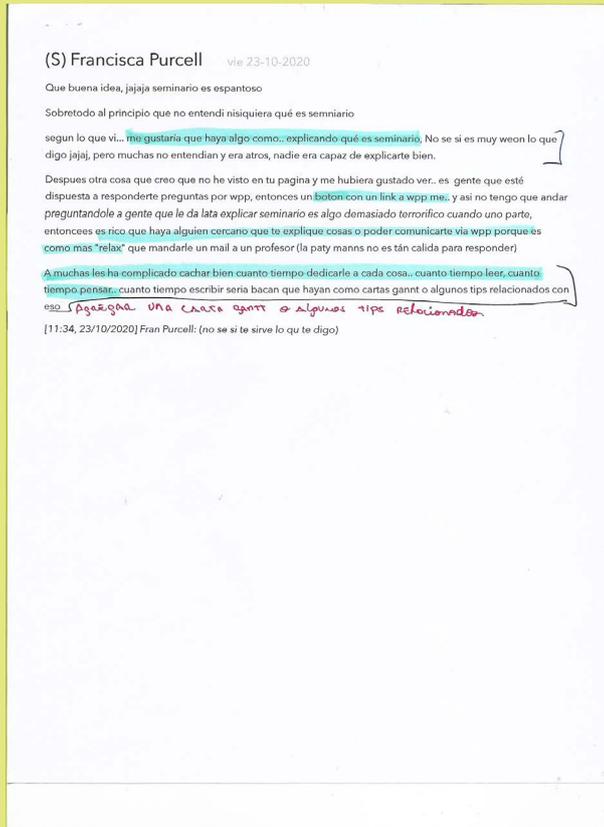
Siento que es bkn como que podái recibir feedback, pero... bkn que puedas hacer eso con un pool de personas, poner la fecha y toda la necesidad, pero cuales serían como las opciones? quizás eso sería bkn saberlo... pero está bien. Me gusta lo de pedir la reunión... Juanines, me encanta... ya bkn.

Ahora el speedfeed... Está bkn...

Chuta, aquí en lo de publicar herramienta:

Lo encuentro bkn, pero tengo una pregunta de como tu lo vas a arreglar? o como tu lo vas a arreglar?, porque los consejos son más piolas y los puedes hacer una antología de consejos como yo, xd, porque ponte tu si hay cosas

Imágenes etapa 4 análisis feedback



Imágenes etapa 4 categorización por sección análisis feedbacks

TESTES 1 Insight.

Sobre METRICAS

Sobre ESTABLECER CONTACTO

Sobre SOPORTE

EN BIEN EL TEMA DE LA RECOMPENSA (CAMBIO DE TIEMPO)

Longitud
- Bono de WAPP del estudiante para comunicarse DIRECTAMENTE con ellos (comentarios)

¿Cuál es el incentivo de lo que ayudo a? ¿qué tanto es un caché como validación de saber la cooperación?

Comparación de temas ~~de~~ desarrollados
Entre las mismas competencias de título o SEMINARIO

DESARROLLAR MEJOR LAS IDEAS DE CATCHMATCH Y SPEED FEED (MÁS SEMINARIOS)

DESARrollar más eventos que se relacionen con los seminarios que se organizan con para todos (2)

Poner una reposición de emails de profes

Agregar consejos para la presentación y consejos de testes

Percepciones generales de la App

MEDIR la Explicación de cada ITEM

Explicar más de los herramientas lobby.

Mantener los comentarios de -sped feed -cancel match -MEDIR DE AÑOS -HECHAMIENTOS

Agregar en todas las vistas al HOME + volver al paso anterior

RECOMPENSA Favor x favor

PERSONALIZAR aún más la aplicación

Agregar una para RESULTAR las interacciones

detalles que dan que pase con los procesos al TERMINARLOS

Cada cuanto tiempo la APP actualiza el status del alumno y actualiza el contrato para ser validado en contratos

Quitar el + porque quitan los parámetros que se auto es una mala idea por TESTAR TODA LA VEZ

Mejorar la letra y primera vista Agregar una VISUALIDAD + ANIMACION

Buscar una pantalla acorde al estándar de todas

Sobre EL HOME

Home o lobby
Poner en todas las cuentas con la cuenta de

Cambiar o Agregar MEMORIAS DE AVANCE de MI PROYECTO

Agregar una sección para programar tus cosas?

DESARrollar una opción de ATENCIONES PARA MEJorar y DESARrollar las Opciones de CATCHMATCH con CATCHMATCH

DESARrollar MI PROYECTO - poner tablero y eventos - los tags se añaden en la página

Que MI HOME SEA un DASHBOARD - como lo tipo TABLE

Sobre LAS METRICAS

MEJorar HACER una LISTA DE TAREAS sobre el NIVEL de AVANCE que tiene cada uno en porcentaje

Auto reporte y con el tiempo que sea de la propia la semana entre otros cosas - cuando una lista se haya terminado en % de avance

A la vez mostrar el % de los que respondieron de encuesta de esta cantidad de veces

METRICAS
- poner por años y por bases o histograma para ver la relación de ellas mismas

Analizar a las METRICAS para que sean como de USA

EN REPORTE poner investigando leyendo el tipo de "simon"

Lograr superponer las METRICAS personales + visto

Trabajo de avance de SEMINARIOS (como me veis)

Sobre ESTABLECER CONTACTO

sección para saber las ENCUESTAS que sea atractivo responsive como encuesta

ESTAR MATCH con todas direcciones y los alumnos + agregar un bono de WAPP del alumno + tematica de PROYECTO

poner los pasos del proceso (como se cuenta) y al final de para resumirlos

RECORRIDO AL EMAIL o AL celular AL final del proceso de CONTACTO

Pool de pensarse en CATCHMATCH
- fecha - necesidad - dudas con los spots

SPEED FEED está bien pero desarrollarlo

la cantidad de tags que se validen como en la "explicación" de cada exam + cada entre s.

Entregas o tematicas en la validación de ellas

TIEMPO de duración de cada encuesta de validación ha sido. Se usa favor favor

Sobre HECHAMIENTOS

poner una lista de actividades que responda necesidades

Todas partes MEMORIA
referencia también con todo por los fans.

dirigir a Hechamientos sobre como organizarse en tu espacio de trabajo

AGREGAR LINK dirección de emails de profes

agregar consejos de presentaciones y de testes

agregar pasos de la carrera

crear un espacio colaborativo tipo "idea" para los Hechamientos

consejos o presentaciones de avance + hacer los avances Hechamientos + hacer live

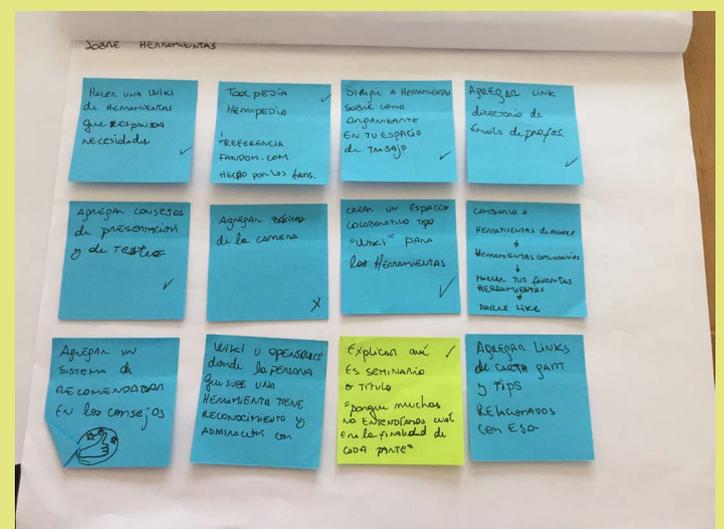
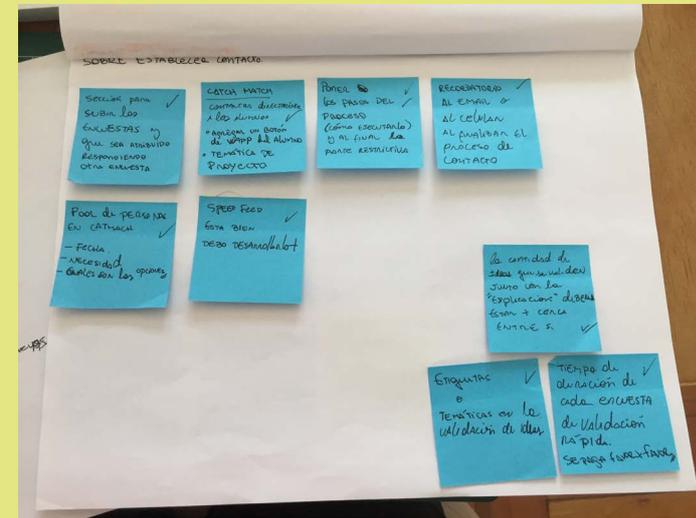
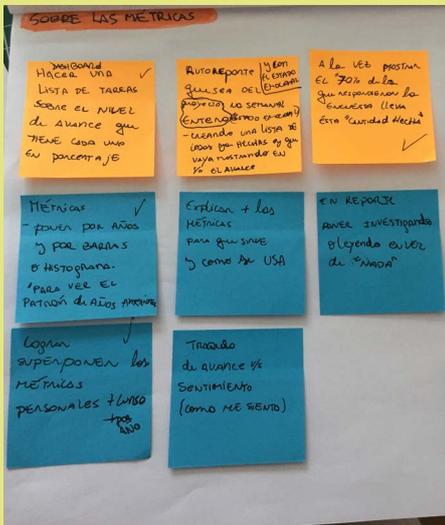
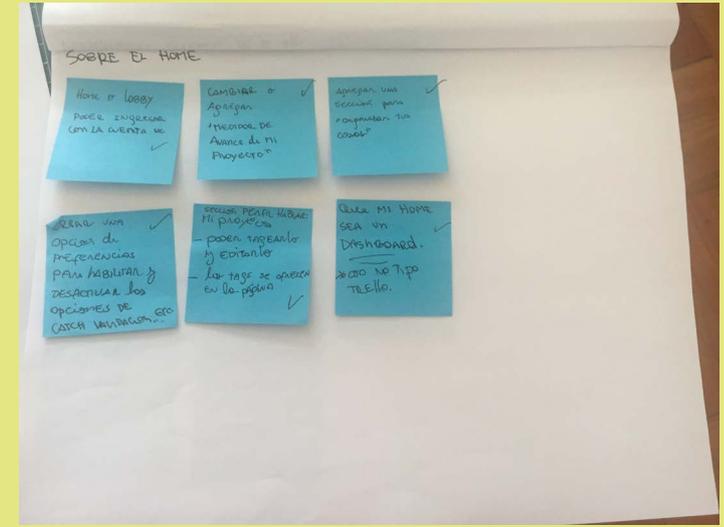
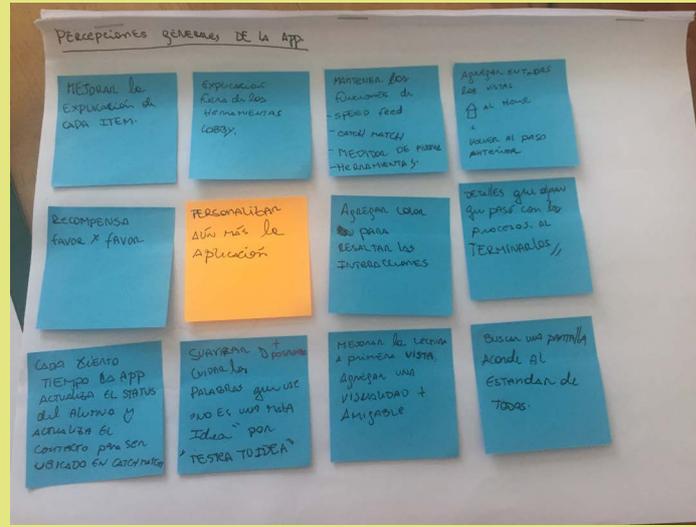
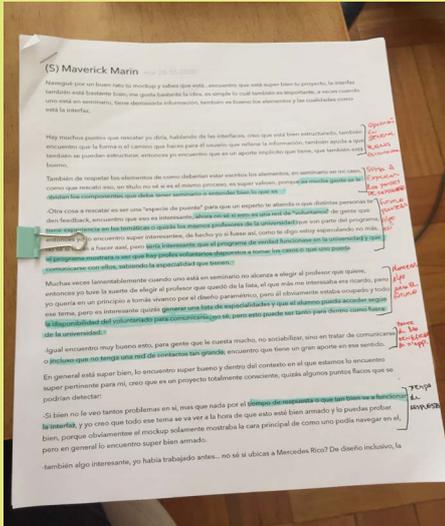
Agregar un sistema de conversación en los consejos

Verbal u opensear donde la persona que sea una Hechamientos tiene Hechamientos o animación con

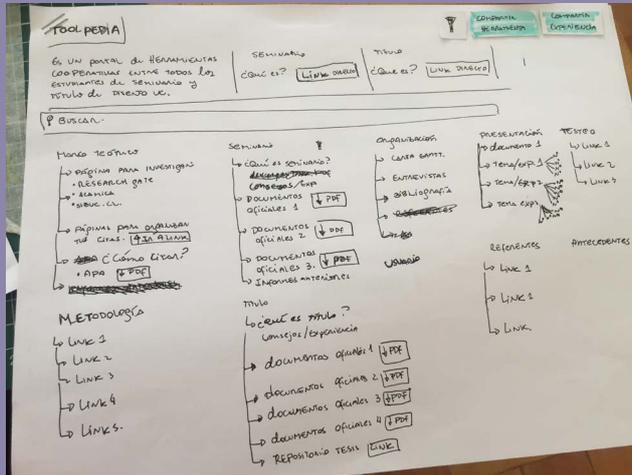
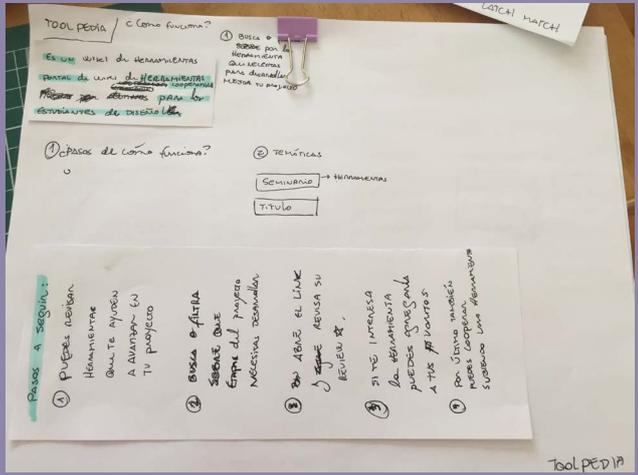
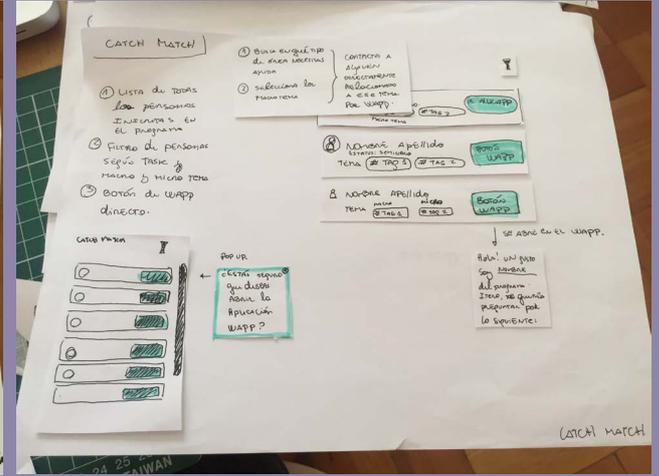
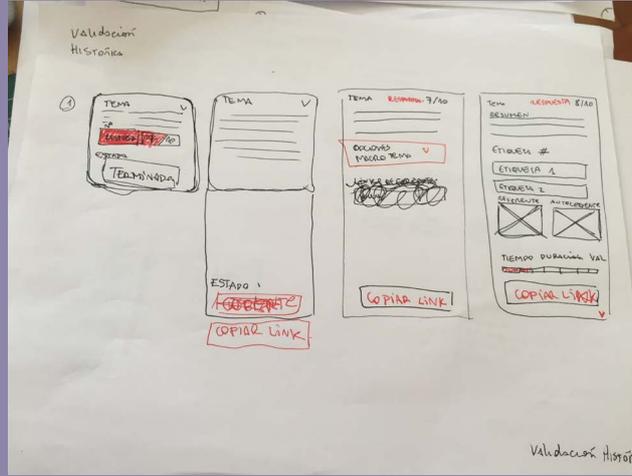
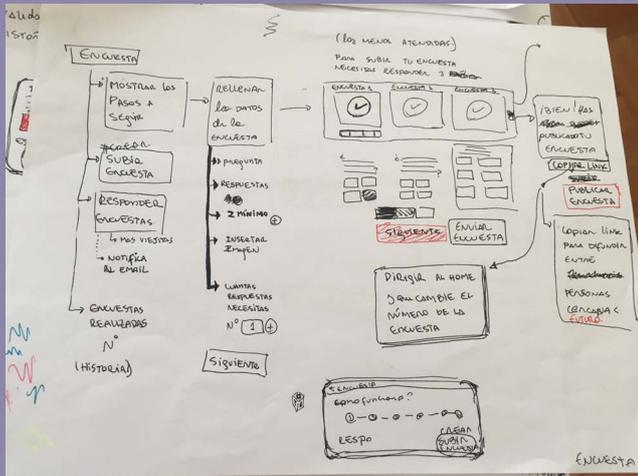
Explicar que es seminario o título porque muchos no entienden cual es la finalidad de cada parte

AGREGAR LINK de cada parte y TIPS RECOMENDOS con eso

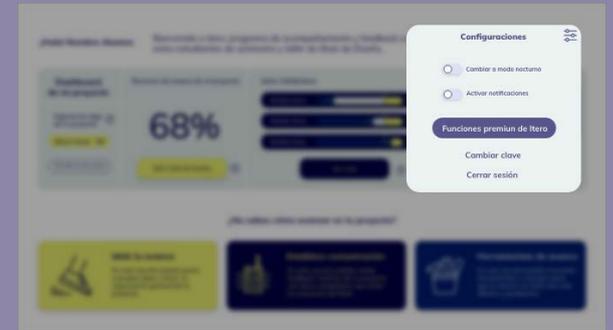
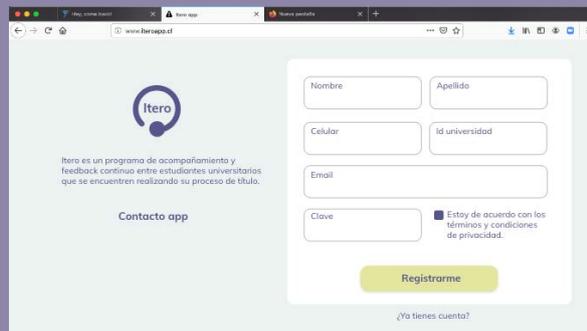
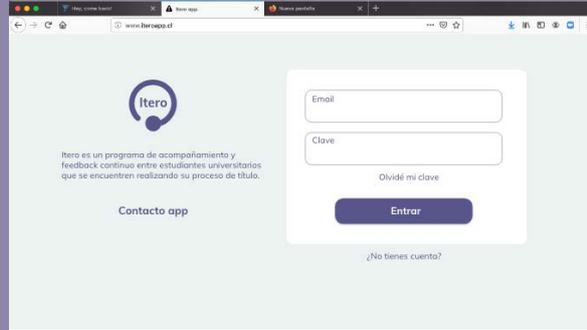
Imágenes etapa 4 categorización por sección análisis feedbacks



Imágenes etapa 5

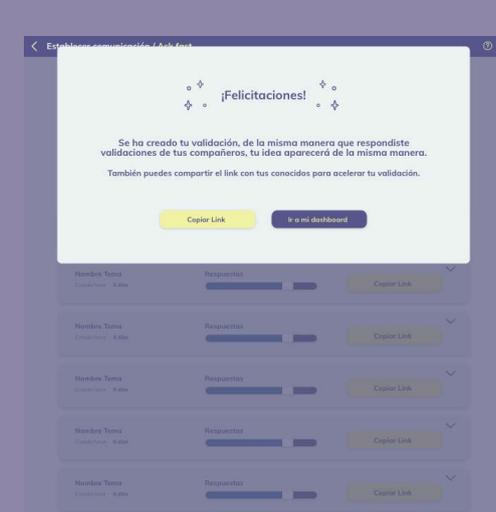
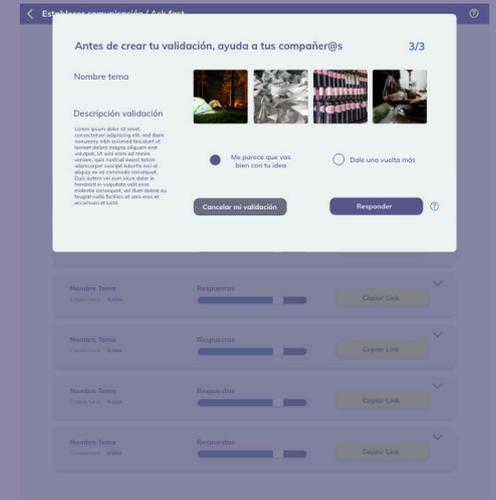
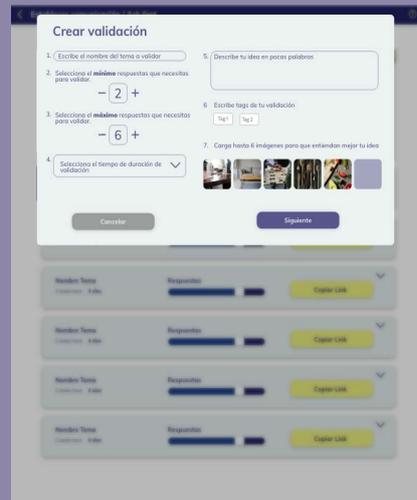
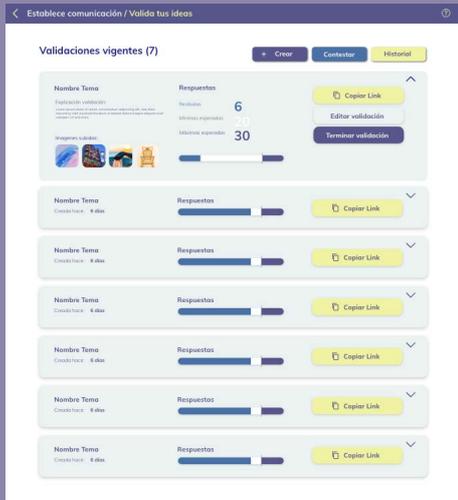


Imágenes etapa 5 Mockup calidad media Secciones iniciales

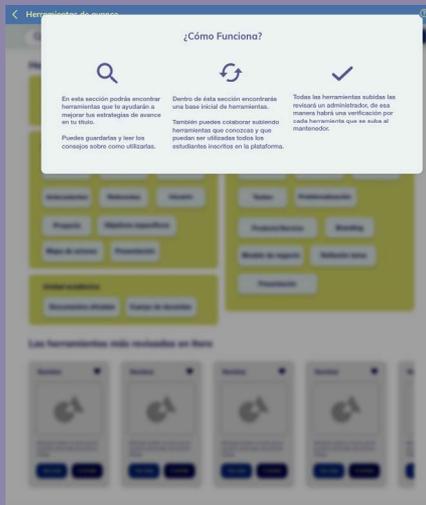
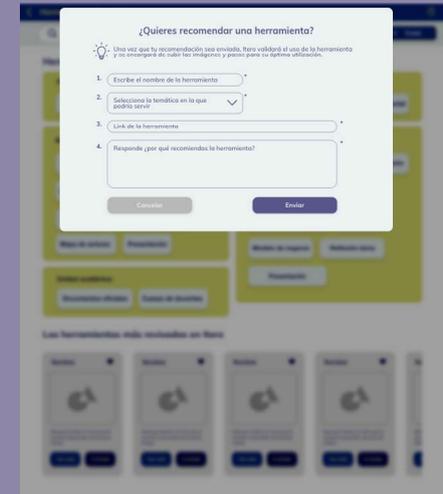
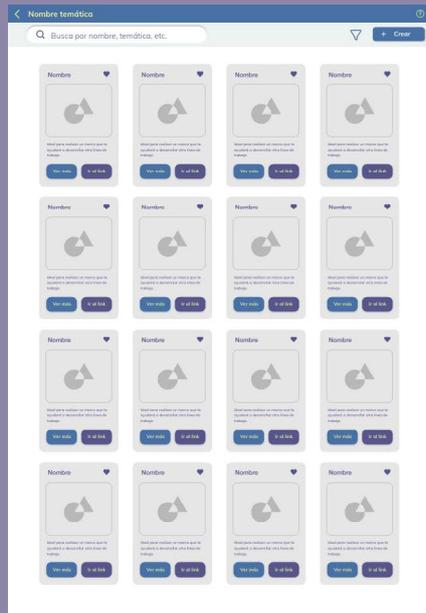


Imágenes etapa 5 Mockup calidad media

Sección Ideas en validación

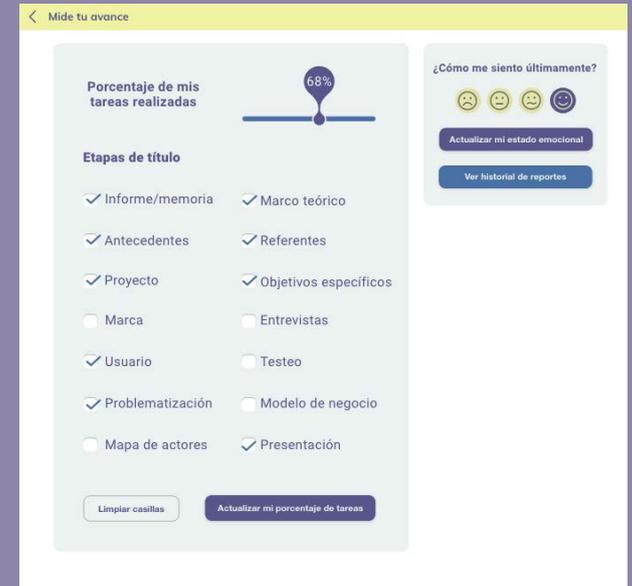
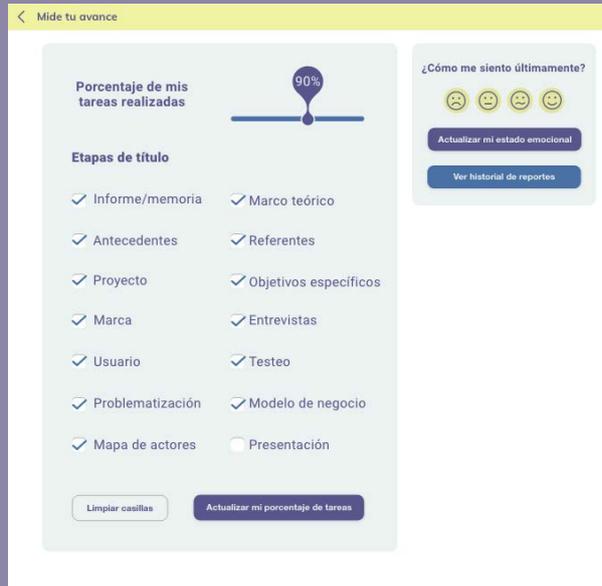


Imágenes etapa 5 Mockup calidad media Herramientas de avance



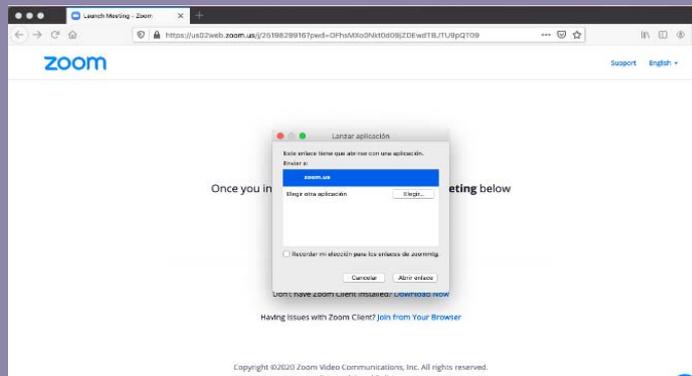
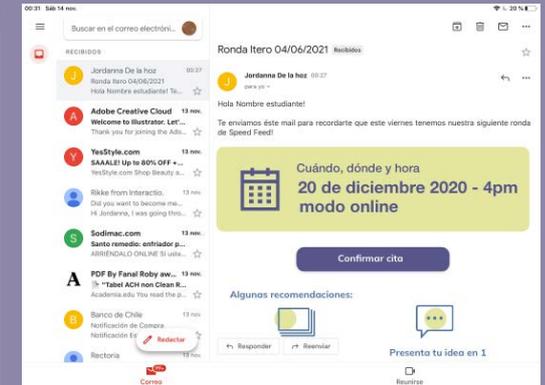
Imágenes etapa 5 Mockup calidad media

Mide tu avance



Imágenes etapa 5 Mockup calidad media

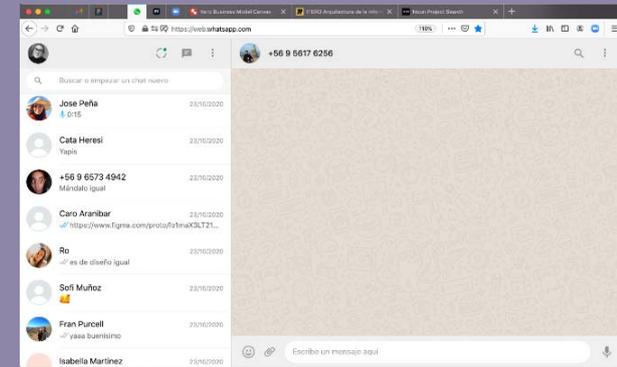
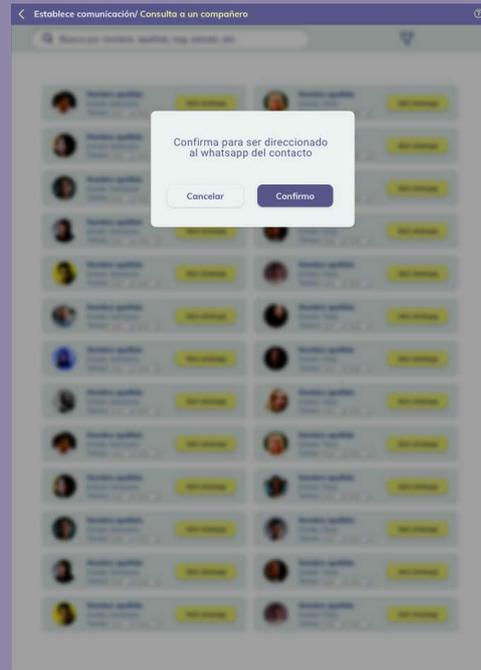
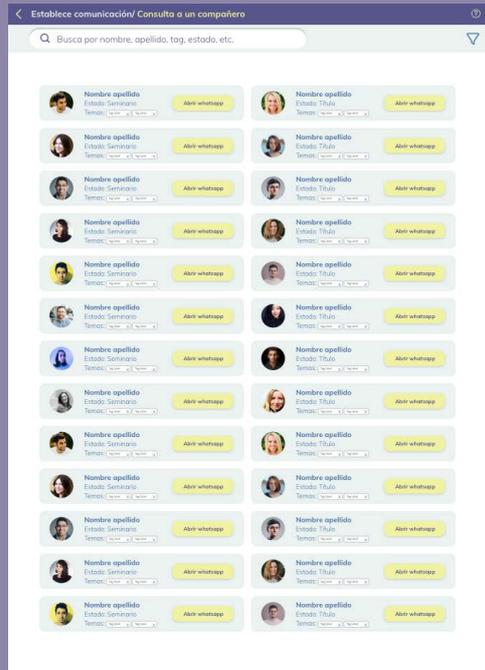
Rondas de retroalimentación



Rondas de retroalimentación realizadas por plataforma Zoom.

Imágenes etapa 5 Mockup calidad media

Establecer contacto

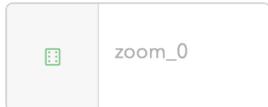


Redirección a whatsapp o email

Resultados testeo 2.2

● (S) Isabella Martinez

sáb 28-11-2020



Aspectos positivos

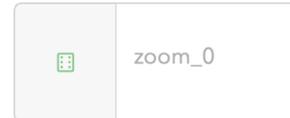
- 1) Se emocionó al saber que podría encontrar todas las metodologías en un mismo lugar
- 2) También le gustó mucho la parte de poder checkear las partes de su título.
- 3) Si hubiese estado rellenado la parte de metodologías, hubiese pedido ingresar ahora mismo a la página.

Aspectos a mejorar

- 1) Cambiar la palabra "establecer comunicación", parece algo muy técnico, y se entiende como que es aparte del programa
- 2) Quizás tener un gancho para la participación de las personas en las rondas la oportunidad de tener un tutorial en vivo sobre alguna herramienta, algún invitado, charla, etc.
- 3) Le falta el paso previo que explique como funciona cada cosa.
- 4) Quizás crear tipos de validaciones: de producto, de vestuario, de páginas webs o cosas más específicas de la carrera. Que permita poder adjuntar archivos y poder participar activamente de las validaciones.

● (S) Karina Galaz

sáb 28-11-2020



Aspectos positivos

- Bien que pueda tener un filtro para buscar las herramientas
- Bien que tenga ese tiempo de duración de las rondas de feedback
- Bien poder tener temas que describan el proyecto de cada uno en pocas palabras

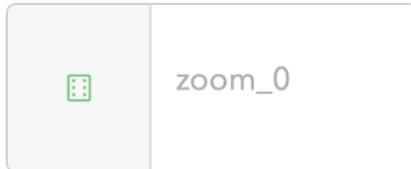
Aspectos a mejorar

- En herramientas, cambiar de orden las herramientas más revisadas por mis compañeros "Subirlo"
- En vez de "crear "herramienta cambiarlo a "Recomendar"
- Que el orden de los meses sean para al lado, no para abajo, como un calendario
- Sería bueno poder resumir cada ronda y agregarle un comentario
- Que estaría evaluando? Sería bueno poder rankear a las personas.
- Acotar más la evaluación después de cada ronda del 1-7
- **Proyección a futuro:** Links de contactos de empresas
- Sería bueno poder tener temas de intereses de cada uno. Ejemplo "Soy vegano"
- En validar ideas: no tener tantas restricciones y la idea es poder tener la mayor cantidad posible de respuestas "así que si quiero validar más que esté la opción".
- Dejar una opción para ver las respuestas de quien te respondió

Resultados testeo 2.2

- (S) Javiera Gonzalez

vie 27-11-2020



Aspectos positivos

- Le gustaría que organizaciones o empresas se pudiesen meter a utilizar la plataforma para contactar a alumnos
- Contactarse con compañeros, sobre todo en esta época de pandemia, aunque de porsí encuentra el que tener seminario es muy solitario
- Le pareció bueno solo tener que responder solo 1 validación.

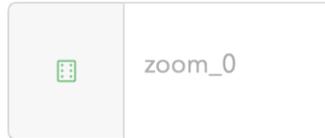
Aspectos a mejorar

- Explicar y agrandar los tags que, porque, para qué y quizás dejarlos en la misma sección de consultar con compañeros
- Mejorar la legibilidad de los tags que se encuentran en el boton de contactarme
- El botón de contestar, pensó que era para responder mensajes que le dejaran. Cree que es distinto la palabra Responder a Contestar

Resultados testeo 2.2

● (S) Wanda Segreste

sáb 28-11-2020



Aspectos positivos

- Le gusta mucho tener todas las herramientas
- También el poder checkear todas las tareas que tiene pendientes por realizar.
- El programa en si cree que le facilitaría la vida en título. El poder iterar rápido una idea y no darse mil vueltas a esperar a la corrección con su profe.

Aspectos a mejorar

- Falta una guía sobre como funciona la página
- Están un poco grande los elementos de la página, hay algunas vistas que tienen la letras muy grandes también
- Quizás dejar palabras claves del proyecto, más que los 3 que, porque en seminario aún no los tiene
- Hacer más notorio que se puede bajar
- Tener una animación al momento de guardar una herramienta favorita con el corazón
- Explicar como se usa la validación, antes de poder realizarla, le falta ese paso
- Quizás en la validación, tener una especie de filtro, de preguntas, que te ayuden a saber a quienes les va a llegar la validación
- En contactar a un amigo, en vez de Estado, poner Etapa en la que se encuentra
- **Propuesta futura:** En la parte del estado anímico, poner alguna recomendación de "date un gusto" al saber que vas bien, redigir a links de charlas ted o algún programa shoro, distinto a lo que estás haciendo como título.
- Revisar los diálogos y explicaciones de cada signo de interrogación
- Dejar un cuadro amarillo en vez de las estrellas
- Calendario de ronda semanales: agregarle una S a ronda
- Parámetros de encuesta al finalizar la ronda: barra que tan de acuerdo o desacuerdo estuviste con los comentarios + una posibilidad de dejar comentario. Poder revisar la sesión solo si fuiste y que quede grabada y almacenada.
- Crear un newsletter con "Ayuda a panchita en su validación" según preferencias o matching.

Fondos concursables

La búsqueda de fondos concursables estuvo orientada hacia el desarrollo de proyectos de tesis, así como también a concursos públicos dirigidos a mujeres.

Postulación a fondos públicos.
Personalidades jurídicas: empresas
Personas naturales: personas

A) The S Factory: Fondo de postulación dirigida a mujeres
Subsidio de hasta \$15.000.000 de libre disposición, acceso a mentores locales e internacionales, visa de trabajo de un año para el postulante y el equipo, y un programa completo de 4 meses de pre-aceleración.

Las postulantes deberán ser personas naturales, chilenas o extranjeras, mayores de dieciocho años, que sean fundadoras o titulares en la ejecución de un proyecto global que utilice a Chile como plataforma.

Primera etapa \$10.000.000 iniciales.
Segunda etapa: \$5.000.0000 adicionales según la extensión del proyecto.

https://www.corfo.cl/sites/cpp/convocatorias/the_s_factory

B) FONDEF VIU (Valorización de la Investigación en la Universidad)
Promover nuevos negocios o empresas

basados en la investigación realizada en universidades chilenas, donde participen en forma asociada: alumnos de pre o postgrado (que estén realizando o hayan terminado sus memorias o tesis en Chile), investigadores de las universidades, que sean profesores guía de los alumnos u investigadores contratados por las universidades y que tengan, o hayan tenido proyectos de investigación básica, de I+D o innovación tecnológica vigentes (en los últimos cinco años contados hacia atrás de la fecha de la convocatoria).

Objetivos específicos

-Apoyar a alumnos universitarios de pre o posgrado para que materialicen en productos, negocios o empresas, conocimientos ya disponibles basados en investigaciones dirigidas, tesis, memorias o proyectos de titulación, supervisados por sus profesores guía y/o investigadores asociados.

Durante la etapa 1 serán subsidiadas las actividades de diseño de un plan de negocios y de diseño de un plan de trabajo para su ejecución en la etapa 2.

Durante la etapa 2 serán subsidiadas las actividades aprobadas por FONDEF en el plan de trabajo. A modo de ejemplo, se mencionan las siguientes:

-Experimentos necesarios para generar datos que permitan evaluar su factibilidad técnico-económica

-Desarrollo de prototipo que permita la demostración comercial.

-Empaquetamiento de tecnologías para el diseño y producción de una innovación hasta la prueba en el mercado de un prototipo comercial.

- Pagos por licenciamiento de tecnologías necesarias para el paquete tecnológico.
- Promoción y difusión de actividades y resultados del proyecto entre potenciales socios o inversionistas ángeles.
- Constitución de una sociedad.
- Postulación a fuentes de financiamiento complementarias.

*Ref.: Bases del 6to Concurso de Valorización de la Investigación en la Universidad (VIU)

Subsidio otorgado: \$24.000.000.

C) Fondo para la Mejora y la Innovación en la Docencia

Vicerrectoría Académica UC.

El propósito del Fondo Concursable es apoyar y visibilizar proyectos, propuestas o soluciones que den respuesta a una necesidad o problema, generando una mejora o innovación significativa en la práctica docente. La finalidad última de los proyectos debe ser lograr mejores o mayores aprendizajes en la comunidad estudiantil.

A partir de la innovación, se espera promover la transformación de los distintos espacios educativos, tales como: sala de clases, laboratorios, trabajos en terreno, campos clínicos, entre otros, en un espacio de trabajo más participativo, interactivo y con mayores instancias de aprendizaje profundo.

<http://fondedoc.uc.cl/>

http://fondedoc.uc.cl/images/FONDEDOC/Documentos_2021/Bases_Fondo_Mejora_Innovacion_Docencia_2021.pdf

Punto VII. De recursos económicos.

Innovación con uso de tecnología: Máximo a financiar \$4.000.000.

Cotización

Se estableció contacto con dos empresas de desarrollo: Midda y Resit Spa, para conocer los costos de la aplicación. Sin embargo, no tuve respuesta al cierre de esta edición.

En necesidad de aquello, solicité una cotización y asesoría tecnológica a Diego Espinoza, Ingeniero Civil de Computación, magíster en Ciencias de la Ingeniería de la Pontificia Universidad Católica de Chile, CTO (Chief Technology Officer) de la empresa GOT IT Spa, con la finalidad de que me permitiera ayudar a dilucidar la estimación de horas de trabajo y costos del desarrollo completo de la aplicación web.

<https://gotit.cl/>

| Epics | User stories | HH |
|--------------------|---|----|
| Setup inicial | Levantar base de datos (DB) | 4 |
| | Modelo entidad/relación de DB | 8 |
| | Arquitectura de backend | 20 |
| | Arquitectura de frontend | 16 |
| | SUBTOTAL | 48 |
| Login | Módulo de registro | 8 |
| | Módulo de ingreso | 4 |
| | Recuperación de contraseña | 4 |
| | SUBTOTAL | 16 |
| Dashboard | Visualización de KPI | 8 |
| | Tutorial de primer uso | 12 |
| | Links a secciones | 4 |
| | Relacionar con DB | 8 |
| | SUBTOTAL | 32 |
| Mide tu avance | Mantenedor de etapas | 16 |
| | Formulario de reporte emocional | 16 |
| | Enlace de estado emocional a herramientas | 4 |
| | SUBTOTAL | 36 |
| Valida ideas | Historial de ideas | 12 |
| | Formulario de ingreso de ideas | 24 |
| | Módulo para entregar validación | 16 |
| | Ventana de progreso de ideas | 16 |
| | SUBTOTAL | 68 |
| Rondas de feedback | Ventana de calendario | 16 |
| | Wizard de inscripción | 16 |
| | Integración con API de Zoom | 24 |
| | SUBTOTAL | 56 |

Cotización

| | | |
|-------------------------|--------------------------------------|----|
| | SUBTOTAL | 56 |
| Contacta a un compañero | | |
| | Listado de compañeros | 8 |
| | Filtro y búsqueda | 12 |
| | Gestión de compañeros contactados | 12 |
| | Chat interno | 20 |
| | SUBTOTAL | 52 |
| Herramientas de avance | | |
| | Listado de herramientas | 8 |
| | Filtro y búsqueda | 12 |
| | Formulario de ingreso de herramienta | 24 |
| | CRUD para moderadores | 20 |
| | Sección de comentarios y valoración | 20 |
| | SUBTOTAL | 84 |
| Perfil de usuario | | |
| | Vista de perfil | 8 |
| | Edición de campos | 12 |
| | Integración con WhatsApp y email | 8 |
| | SUBTOTAL | 28 |
| Back office | | |
| | Plataforma de gestión de usuarios | 24 |
| | Mantenedor de instituciones | 16 |
| | Mantenedor de usuarios | 16 |
| | Mantenedor de ideas a validar | 16 |
| | KPI por institución | 12 |
| | SUBTOTAL | 84 |
| Testing | | |
| | Test unitarios | 24 |
| | Test de carga | 20 |
| | SUBTOTAL | 44 |
| Deploy | | |
| | Implementación Web | 16 |
| | SUBTOTAL | 16 |

| | | |
|--------------|------------|--------------------------|
| Valor UF | 0,8 UF | \$23.248 CLP |
| Valor UF | 1 UF | \$29.060 CLP |
| TOTAL | 564 | 14,1 \$13.111.872 |

HH Semanas Costo

10 herramientas que utilicé para escribir, categorizar e idear.

1) Resumen de cuatro metodologías de diseño producto: Design Thinking, Scrum, Lean UX, Design Sprint.

<https://www.tesseractspace.com/blog/metodologias-de-diseno-de-producto/>

2) Página que te ayudará a escribir tu tesis. Yo usé scrivener.

<https://scrivener.es/programas-para-escribir>

3) Herramientas que ayuda a crear arquitectura de información y flujos de usuario detallados: Miro y Overflow

4) Definir problemas

es.diytoolkit.org/tools/problem-definition-2/

Pdf Kit herramientas para cursos A+S, pero ahí sale el árbol con el que comencé (Sacarlo de Agenda

5) How might we, lo adapté a How might I saraclip.com/metodo-how-might-we/

Resumen:

«How» o Cómo: supone que hay soluciones para esa pregunta, proporcionando la confianza creativa»

«Might» o Podríamos: indica que podemos

poner ideas por ahí que podrían funcionar o no, pero que de todos modos, están bien. «We» o Nosotros: como su significado indica, sugiere que vamos a hacerlo juntos y construyendo sobre las ideas de los demás.

6) Amberscript para cuando quieras transcribir tus entrevistas.

<https://www.amberscript.com/es/>

Dato: los primeros 30 minutos son gratis así que trata de dividir tus audios, después créate muchas cuentas en amberscript sin pasar por google con la siguiente nomenclatura:

nombredetucorreo+@uc.cl

Nombredetucorreo+1@uc.cl

Nombredetucorreo+2@uc.cl

Nombredetucorreo+3@uc.cl

Y así sucesivamente...

7) Descarga papers solo obteniendo el DOI

<https://scihub.wikicn.top/>

8) Crea tu modelo de negocio

docs.google.com/drawings/d/1ZimNRli0HI-FO8GUOuU9We13IOrFR1-s9m-0Ft_hnb8U/edit

Solo copia la plantilla y comienza a editarla

9) Componentes para páginas web de Material io.

material-components.github.io/material-components-web-catalog/#/

10) Guía para ponerle los números al final de la página en Indesign

lifewire.com/insert-page-numbers-in-ado-be-indesign-1078480

Referencias bibliográficas

1. Alvarez, G., Alberto, J. & Cruz Cruz, D. (2018). El burnout académico y el engagement en estudiantes de quinto año de Estomatología. EDUMECENTRO, 10(4), 37-53. Recuperado de: scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000400003&lng=es&tlng=es.
2. Angulo, M. (2019). Metodologías de diseño de producto. Blog sobre diseño de experiencia de usuario. Tesseractspace. Recuperado de: <https://www.tesseractspace.com/blog/metodologias-de-dise-no-de-producto/>
3. Armenteras, D., González, T., Vergara, L., Luque, F., Rodríguez, N. & Bonilla, M. (2016). Revisión del concepto de ecosistema como “unidad de la naturaleza” 80 años después de su formulación. Ecosistemas. 25(1), 83-89.
4. Caballero, D. (2015), González Gutiérrez O, Palacio Sañudo J. Relación del burnout y el engagement con depresión, ansiedad y rendimiento académico en estudiantes universitarios. Rev Salud Uninorte [Internet]. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/sun/v31n1/v31n1a08.pdf>
5. Cabrera, A. Contreras J. (2017). Nivel de burnout académico en estudiantes de la carrera de ingeniería comercial de la universidad del Bío-Bío. Chillán. Recuperado de: <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/2908/1Cabrera%20Curilemu%2C%20Ana%20Mar%C3%ADa.pdf>
6. Cantú, A. 2020, Qué es UX y UI. Blog personal. Recuperado de: <https://blog.acantu.com/que-es-ux-y-ui/>
7. CCN Chile, (2019). Salud mental: El 44% de los estudiantes universitarios ha estado con tratamiento psicológico. Recuperado de: https://www.cnnchile.com/pais/salud-mental-estudio-estudiantes-universitarios-tratamiento-psicologico_20190429/
8. Celis, S. Et al (2015) Un modelo analítico para la predicción del rendimiento académico de estudiantes de ingeniería. Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas, Universidad de Chile, Santiago, Chile. Volumen XXIX. Páginas 8-17. Recuperado de: <http://www.dii.uchile.cl/~ris/RIS2015/rendimientoac.pdf>
9. Coderhouse, (2020) Programa del curso Diseño UX/UI. Argentina. Recuperado de: <https://www.coderhouse.cl/online/ux-ui-online>
10. Experience SAP, (2014). Part 1 – Agile UX: Understanding the Agile World from a UX Perspective: Map Better together, Dave Landis . Recuperado de: <https://experience.sap.com/skillup/part-1-agile-ux-understanding-the-agile-world-from-a-ux-perspective/>
11. Diario Concepción (2020). Salud Mental: Universidades del G9 realizan acompañamiento integral a estudiantes. Chile. Recuperado de: diarioconcepcion.cl/ciudad/2020/06/24/salud-mental-universidades-del-g9-realizan-acompanamiento-integral-a-estudiantes.html
12. Diccionario de Cambridge, (2020) Elevator Pitch: Una corta, pero efectiva explicación que intenta persuadir a alguien para comprar un producto o aceptar una idea. Disponible en: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/elevator-pitch>
13. Gerencia de Emprendimiento, (2017). Libro explicativo El viaje del emprendedor. Página 30. Recuperado de: https://www.elviajedelemprendedor.cl/docs/Libro_El_Viaje_del_Emprendedor.pdf
14. Garcia, C. (2019). Metodología Lean UX: qué es y cómo mejora la experiencia del usuario Xplora Recuperado de: <https://www.xplora.eu/metodologia-lean-ux/>

15. Guerra, M. Rodríguez, J. Artiles, J. (2019). Aprendizaje colaborativo: experiencia innovadora en el alumnado universitario. *Rev. estud. exp. educ.* vol.18 no.36. Doi: <http://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836guerra5> . Recuperado de: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-51622019000100269
16. Guerrero, L (2019). Memoria Estrés académico en estudiantes de educación superior: revisión bibliográfica. Universidad de Talca, Chile. Página 11- 53. Recuperado de: <http://dspace.otalca.cl/bitstream/1950/12244/3/2019B000031.pdf>
17. Ida Chile, (2019). Diferencias entre el ki UI y el sistema de diseño. Blog Ida. Recuperado de: <https://blog.ida.cl/ida/diferencias-entre-el-kit-ui-y-el-sistema-de-diseno/>
18. Interaction Design Foundation, (2020). Design Thinking. Recuperado de: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>
19. Jiménez, A. Martínez, V. Rojas, G. (2019). Salud Mental de estudiantes universitarios (ii): y ¿qué pueden hacer las universidades?. Columna. Ciper Chile. Recuperado de: <https://www.ciperchile.cl/2019/03/18/salud-mental-de-estudiantes-universitarios-ii-que-pueden-hacer-las-universidades/>
20. Laboratorio de Gobierno. (2018). Libro Un Estado innovador para las personas. Gobierno de Chile. Cap. Modelo y metodologías de innovación. Pág. 36-38.
21. Mateos, M. (2016). Desarrollo de Carrera 'Speed mentoring' o cómo aprender mucho en 15 minutos. Madrid. Diario Digital. Expansión. Recuperado de: <https://www.expansion.com/emprendedores-empleo/desarrollo-carrera/2016/04/14/570fd742ca4741ec-098b458e.html>
22. Martínez, J (2019). Entrevista Psicóloga Ana Barrera, Programa Explora. Chile. Recuperado de: explora.cl/blog/los-universitarios-no-piden-ayuda-psicologica-porque-se-asume-como-un-signo-de-debilidad/
23. Morales, F. (2020). Crowdsourcing. Plataforma web. Economipedia. Recuperado de: <https://economipedia.com/definiciones/crowdsourcing.html>
24. Mujeres empresarias, (2020). Equipo: ¿Por qué lo hacemos?. Disponible en: <https://www.me.cl/conocenos/>
25. Multimedia UOC EDU, (2015). Trabajar con UI kits. Universidad Oberta de Catalunya. Recuperado de: <http://multimedia.uoc.edu/blogs/dii/es/prototipatge/treballar-amb-ui-kits/>
26. Nielsen, J. (2020). 10 Usability Heuristics for User Interface Design, 1994. Link actualizado a 2020. NNGroup. Recuperado de: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
27. Núñez, I. Torres, M. Jara, F. Mazo, V. (2018). Ecosistemas del emprendimiento: una mirada desde la Política Pública. Los 5 pasos para administrar Ecosistemas de Ciudades y Campus. Páginas 22-25. Recuperado de : <http://ctie.economia.cl/wp-content/uploads/2018/04/Ecosistemas-de-emprendimiento-Una-mirada-desde-la-pol%C3%ADtica-p%C3%BAblica-2015.pdf>
28. Núcleo DESOC. (2020). Plataforma centro de investigación Núcleo Milenio en Desarrollo Social Facultad de Economía y Negocios y de la Facultad de Medicina de la Universidad de Chile; Facultad de Educación y Escuela de Gobierno de la Universidad Católica; Facultad de Economía de la Universidad Alberto Hurtado. Recuperado de: <https://nucleodesoc.cl/publicaciones/>.
29. OCDE (2017), Innovar en el sector público: Desarrollando capacidades en Chile, Estudios de la OCDE sobre Gobernanza Pública, Editions OCDE, Paris. Página 79. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1787/9789264275089-es>
30. Sarabia, I. Rivera, S. (2019). Aproximación al concepto de ecosistema de emprendimiento. UABC Universidad Autónoma de Baja California, Unidad Valle Dorado, Ensenada, B.C. México. Recuperado de: [ht-](http://)

[tps://www.uv.mx/iiesca/files/2020/02/01CA201902.pdf](https://www.uv.mx/iiesca/files/2020/02/01CA201902.pdf)

31. Saraclip, (2017) Método How Might We...?. Blog. Always learning about UX, Agile & Psychology. Recuperado de: <https://www.saraclip.com/metodo-how-might-we/>

32. Spigel, B. (2017). The relational organization of entrepreneurial ecosystem. Entrepreneurship theory and practice. Baylor University, 41(1), Páginas 49-72. DOI: 10.1111/etap.12167. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1111/etap.12167>

33. Stauffer, B. (2020). Guide to the four cs of 21st century skills, AesEDUCATION. PDF. Página 1-7. Recuperado de: <https://info.aeseducation.com/hubfs/premium/guide-to-the-four-cs-of-21st-century-skills.pdf>

34. Roberts A. (2016), "Innovation behaviours for the public services". Recuperado de: innovation.govspace.gov.au/2016/02/15/innovation-behaviours-for-the-public-service-beta-version/.

35. Rodríguez, et al. (2019) El Burnout Académico Percibido en Universitarios; Comparaciones por Género. Form. Univ. vol.12 no.5 La Serena oct. 2019. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062019000500023>. Recuperado: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062019000500023

36. UC (2019). Columna del Rector Ignacio Sanchez: Desarrollo universitario integral. Noticias. Recuperado de: <https://www.uc.cl/noticias/desarrollo-universitario-integral/>.

37. Vander, B. (2009). Howe, J. Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd is Driving the Future of Business [Book Review] 2009. Jeff Howe. New York, NY: Crown Business. Recuperado de: DOI: 10.1108/07363760910965918

38. Vallet-Bellmunt, T., Rivera-Torres, P., Vallet-Bellmunt, I., y Vallet-Bellmunt, A. (2017). Aprendizaje

cooperativo, aprendizaje percibido y rendimiento académico de la enseñanza de marketing. Educación XX1, 20 (1), 277-297. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70648172013.pdf>

39. Vargas, K. (2018). Los 3 atributos clave de una solución por Design Thinking y cómo lograrlos. Blog en Thinkodesign. Recuperado de: <https://thinkodesign.medium.com/los-3-atributos-clave-de-una-solucion-por-design-thinking-y-como-lograrlos-dc7c1e475732>

40. Vivanco, C. Duarte, F. (2020), Percepción de la salud Mental, Termómetro social 3. Núcleo Milenio en Desarrollo social. Edición nº3, 23 de julio de 2020. Recuperado de: <https://nucleodesoc.cl/wp-content/uploads/2020/07/Bolet%C3%ADn-n%C2%B03-Salud-Mental.pdf> <https://nucleodesoc.cl/publicaciones/>



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



Itero

Autora

Jordanna Dominicke De La Hoz Armijo

Profesora Guía

Samanta Zeppelin

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.

Enero, 2021. Santiago de Chile.