



PASSPORT UC

Aplicación móvil para estudiantes universitarios con el propósito de visualizar y conectar intereses generando pertenencia.

Autora: Ninoska Tapia Miranda

Profesor Guía: Alejandro Durán Vargas

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

Diciembre 2023, Santiago de Chile.

diseño | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Autora: Ninoska Tapia Miranda

Profesor Guía: Alejandro Durán Vargas

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

Diciembre de 2023
Santiago de Chile

Pontificia Universidad Católica de Chile.
Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos.
Escuela de Diseño.

Copyright © 2023.

DISEÑO | UC
Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Agradezco a mi familia, en especial a mis papás, por ver todo mi proceso y alentarme para no desistir hasta último momento.

Agradezco a Alejandro Durán, por impulsarme a confiar en mis capacidades y siempre tener las palabras correctas.

A María Jesús, Francesca y Francisco, por ser los primeros en valorar mi opinión y verme como diseñadora, incluso cuando era una simple estudiante de tercer año -y por un sin fin de cosas más que no alcanzan en este breve texto-.

Agradezco a Cecilia, Lukas y todos los que estuvieron presente de alguna manera en este proceso.

Dedico Passport UC a todos los estudiantes que se enfrentan a la etapa universitaria y aún no han encontrado su lugar.

Contenidos

Introducción

08

- a. Pasión y dedicación
- b. Sentirse completa y pertenecer

Sentido de Pertenencia

10

- a. La evolución y dinamismo del concepto pertenencia
- b. Antecedentes teóricos, autores, visiones y discusión
- c. Caso de estudio preliminar, Lo Contador
- d. Formulación inicial

- i. Semanas de Escuela
- ii. Actividades de Talleres Superiores
- iii. PIDA
- iv. No Escuela
- v. El Mesías

- f. Análisis de su efectividad

Orgullo y Pertenencia

24

- a. Antecedentes teóricos, conclusiones y más
- b. Análisis de casos de interés
- c. Pertenencia por logro
- d. Peligros de enfoques segregadores

Diseño y pertenencia

28

- a. Visualización y comparación de datos
- b. Símbolos, emblemas, uniformes y otras manifestaciones de identidad

Oportunidad de diseño preliminar

37

Pregunta de investigación

39

- a. Búsqueda de soportes, espacios y/o productos para la inclusión de una propuesta de implementación

- i. Señalética
- ii. Infografías interactivas
- iii. Antecedentes de soporte web

Oportunidad de diseño

48

La tarjeta UC

52

Formulación del proyecto

55

Análisis de los canales de difusión de Diseño UC

63

1. Canales de difusión
 - 1.1 Página Web
 - 1.2 Mail UC
 - 1.3 Boletín
2. Plataformas de interacción académicas
 - 2.1. Canvas
 - 2.2 Mi Portal UC
3. Entrevistas en profundidad para conocer interacción con medios existentes

Rito y Pertenencia

73

- a. Análisis teórico del rito como catalizador de momentos memorables
- b. Tesis Rito y Diseño - Valle, J., (2013)
- c. Definición de momentos significativos del estudiante universitario
 - i. Bienvenida o recepción
 - ii. Construcción de portafolio o currículum desde logros académicos
 - iii. Asociación con temas de interés
 - iv. Graduación

Desarrollo y aplicación

77

- a. User Flow
- b. Wireframing
- c. Rediseño de contenidos
- d. GUI preliminar y testeos
- e. Desarrollo de prototipos para Test de Usabilidad

Estrategia de implementación

115

Passport UC

119

Conclusión

139

Bibliografía

141

Anexos

142

Pasión y dedicación

a. Discurso de despedida, Stephan Winkelmann al dejar el mando de la compañía Lamborghini.

«Oggi per me è un grande giorno perché ancora una volta ho la possibilità di averli tutti insieme tutti riuniti. Ho dei ricordi indelebili dei ricordi che mi rimarranno per sempre bene la passione la dedizione sono caratteristiche che ci hanno contraddistinto in questi anni hanno fatto sì che siamo arrivati dove siamo oggi e io vi dico mantenete questi valori per le sfide che vi attendono io ho dei negli anni nei giorni avvenire farò sempre il tifo per voi io posso solo dire che è stato un onore per me lavorare al vostro fianco per questi 11 anni io non mi scorderò mai e ricordatevi voi siete dei campioni e arrivederci grazie di cuore».

«Hoy es un gran día para mí, porque una vez más, tengo la oportunidad de de tenerlos a todos juntos. Tengo recuerdos imborrables que permanecerán conmigo para siempre. Pasión y dedicación son características que nos han distinguido a lo largo de los años y han hecho posible que hoy estemos donde estamos. Hoy les digo que mantengáis estos valores para los retos que nos esperan a lo largo de los años, en los días venideros. Siempre seré su fan. Sólo puedo decir que ha sido un honor... para mí trabajar a vuestro lado estos 11 años Nunca los olvidaré y recuerden que son unos campeones y hasta siempre gracias de corazón».

Stepahn Winkelmann,
presidente y CEO de Au-
tomobili Lamborghini.

Sentirse completa y pertenecer

b. Testimonio de Angela Richard (2023). TED Talk.

«Como estudiante universitaria de primera generación, mi proceso de postulación a la educación superior no fue nada fácil, mi afiliación con el campus y la felicidad relacionada con ser estudiante crecieron con los años. **No sentí un verdadero sentido de pertenencia hasta que conocí, realmente a mis compañeros y sus historias.** No sentí un sentido pleno de pertenencia, esa necesidad humana fundamental que Maslow describe cuando estaba en orientación académica, o cuando fui a eventos estudiantiles o cuando decidí inscribirme en programas de deportes. Sin embargo, sentí un sentido pleno de pertenencia cuando podía reunirme fácilmente con compañeros en el campus, cuando iba a comer con amigos, cuando caminaba con algunas personas a las que había conocido brevemente solo para tener esas pocas horas escritas en mis recuerdos como algunos de los momentos más espontáneos y sin preocupaciones de mi vida. Cuando pude ser yo.

Sentirse completa y pertenecer no son términos tan diferentes como se piensa. Son procesos continuos en constante evolución con los que nos involucramos todos los días mientras navegamos por el mundo. Nuestro sentido de identidad nos ayuda a descubrir dónde podemos pertenecer mejor, cómo hacerlo y cómo será. Somos suficientes en muchos sentidos, pero la forma en que nos orientamos en busca de un sentido de pertenencia implica comunidades, conversaciones, consultas y oportunidades que cambian con nuestro propio crecimiento y viaje personal».

Richard es consejera profesional del Centro para el Desarrollo Profesional de la Universidad de Boston, estudiante de posgrado, e imparte cursos en la Universidad Wheelock de Educación y Desarrollo Humano.

Richard, A. (2023). Discurso TED Talk.

SENTIDO DE PERTENENCIA

a. La evolución y dinamismo del concepto pertenencia

Para comprender el término es necesario saber que no tiene una definición exacta al estar compuesta por variadas cualidades. Sin embargo, a lo largo de los años diferentes autores han realizado investigaciones para comprender sus características, manifestaciones y los efectos en la vida de las personas. Determinando así su importancia, con relación al impacto en el bienestar personal tanto de forma positiva en personas que tenían más desarrollado este sentido, como de manera negativa quienes carecían de ésta.

A continuación, se profundizará en los aportes de varios investigadores, sus visiones, puntos de consenso, aplicación en diferentes entornos con un enfoque en contextos educativos, entre otros.

b. Antecedentes teóricos, autores, visiones y discusión

12



Esquema adaptado en base a la definición de Allen et al., (2021). Elaboración propia.

Como punto de partida, se describe este concepto como la experiencia de sentirse valorado, necesario y aceptado en un sistema o entorno. A su vez, la persona se siente incluida y aceptada por su autenticidad (Hagerty et al., 1992). Esto se relaciona a sentirse parte de un grupo sin la necesidad de modificar conductas propias (McLoughlin, 2022).

A lo largo de los años varios autores han concordado en la descripción de este concepto, pero la formulación que captura de forma completa su significado es; el sentimiento subjetivo de una conexión profunda con grupos sociales, lugares físicos, experiencias individuales y colectivas (Allen et al., 2021). Dicho de otra manera, es relacionado con las interacciones que tiene la persona dentro de una comunidad y todo lo que esto involucra, tanto la relación interpersonal como la que se genera con el espacio.



Pirámide de Maslow basada en el libro *Motivation and Personality* (1953). Elaboración propia.

Por otra parte, Abraham Maslow es un exponente destacado al aportar en las características de este concepto, por medio de su libro *Motivation and Personality* (1953). En este documento plantea la teoría de la motivación, correspondiente a que las personas actúan para saciar sus necesidades humanas básicas. Estas necesidades se distribuyen en un orden jerárquico, en donde el tercer nivel corresponde al aspecto social, afecto, y necesidad de pertenecer a un grupo. Una vez logradas todas estas categorías uno puede alcanzar la autorrealización (exponer al máximo capacidades y talentos).

Los efectos de la pertenencia en la vida de las personas es un aspecto contingente, ya que existe una correlación con el bienestar psicológico. Por ejemplo, un estudio realizado por Allen et al., (2021) ha establecido que la falta del sentido de pertenencia es un riesgo para la salud mental y física. Esto, debido a que no pertenecer o ser rechazado puede crear construcciones negativas tales como la soledad, desconexión, y aislamiento. Contribuyendo así a intensificar el riesgo de una enfermedad mental y manifestaciones de actitudes antisociales.

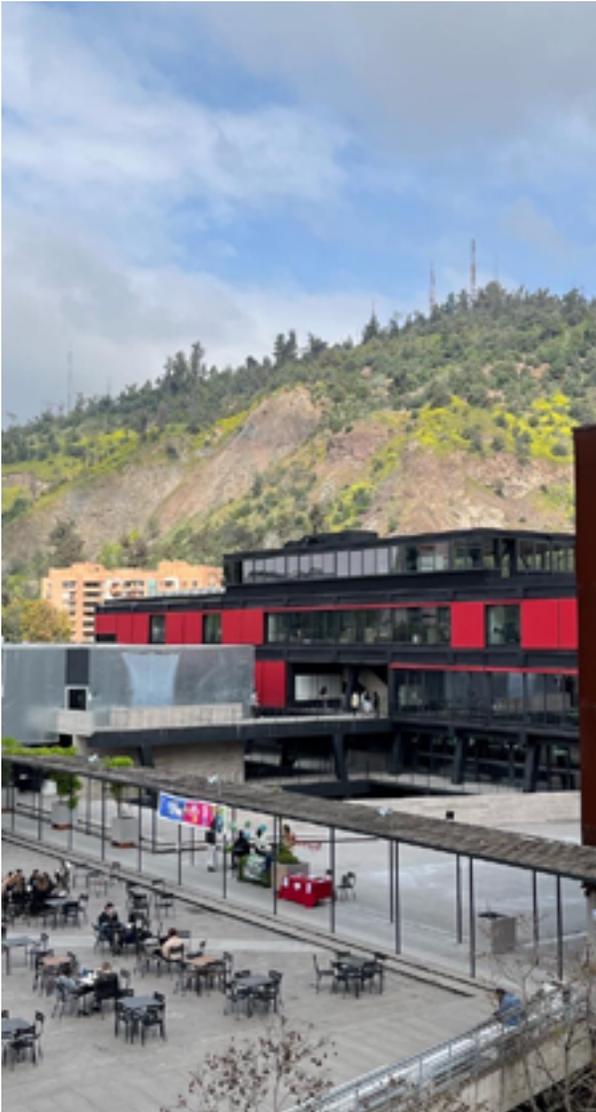
Desde una visión opuesta, los efectos positivos son vistos como mejorar la salud humana, resiliencia de las personas y comunidades (Allen et al., 2021). Logra ser lo opuesto a lo mencionado en el párrafo anterior, ya que permite que las personas puedan sentirse incluidas dentro de la comunidad.

Desde otra área, debemos tener en cuenta las aplicaciones en diversos contextos que ha sido investigado. Los campos de estudio más reconocidos corresponden a ambientes laborales y educativos. Aquellos laborales permiten mejorar el desempeño en los trabajadores, incluso, un estudio revela que el desempeño y el deseo de aceptación del equipo fue un motivador mayor que el hecho de recibir dinero (Brower, 2021).

En cuanto al escenario educativo, los alumnos de educación superior que “tienen un mayor sentido de pertenencia tienden a tener una mayor motivación, más confianza académica en sí mismos, mayores niveles de compromiso académico y mayores logros” (Pedler et al., 2022).

Esto es un asunto de interés para las universidades ya que la pertenencia predice positivamente el bienestar y motivación académica, además de reducir la intención de los alumnos por abandonar los estudios. Esto debido a que la interacción entre la persona y el entorno define la comprensión de una vida estudiantil saludable y el éxito académico (Sassenberg et al., 2018). Es por esto que evaluar y fomentar los espacios para la conexión y pertenencia dentro de comunidades puede potenciar aprendizajes, mejorar el desempeño y las relaciones profesor-alumno-institución (Letelier Gálvez, 2020).

Una discusión recurrente es la dificultad que existe en evaluar este fenómeno, tanto en grupos como personas individuales producto de su subjetividad. Sin embargo, se han desarrollado test de medición como el SOBI (1995), ver *anexo 1*, y otros elementos que pueden predecir la presencia o carencia en la vida de las personas, comparando aspectos de inasistencias o participación en actividades sociales que se realicen en grupos. Otro hecho es que, al ser una necesidad humana, está se debe cultivar de forma constante, es decir, no es estática por lo que es un elemento cambiante en el tiempo.



Registro personal.

c. Caso de estudio preliminar, Lo Contador

Para tener una aproximación más completa y cercana a las manifestaciones de la pertenencia en aspectos académicos, se plantea analizar la Pontificia Universidad Católica de Chile. Esto es motivado por la cercanía, afinidad y facilidad de investigación que se tiene con dicha institución.

En relación para que el proyecto fuera eficiente y manejable, se toma como caso de estudio la carrera de Diseño UC y sus estudiantes del campus Lo Contador. Con este enfoque se logra profundizar en la información al ser accesible, en conjunto de intervenciones y testeos.

Para el desarrollo de proyecto se realizaron:



Elaboración propia. Entrevista personal a estudiantes de Diseño UC.

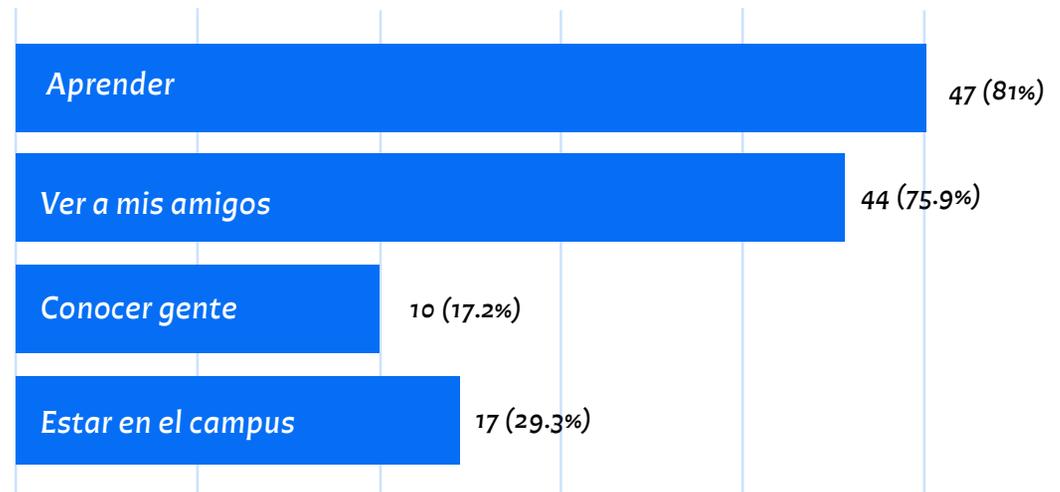
Para en esta primera etapa tener un acercamiento al conexto, se destacan elementos tales como el aprender y ver a amigos dentro de la universidad es un propulsor de motivación para asistir a clases.

Por otro lado, durante entrevistas realizadas a estudiantes de Diseño UC en las preguntas logran evidenciar un objetivo en común; aprender y tener una buena experiencia siendo alumno. Además de mencionar que son los estudiantes quienes hacen que sea un lugar seguro, más que algo que se realice desde la universidad como institución administrativa.

En cuanto a aspectos positivos, se reconoce el respeto por la diversidad dentro del campus. Referente a características negativas, la desigualdad de condiciones, pensamientos ideológicos institucionales marcados, y como la falta de vida universitaria afecta tanto en la experiencia que tienen como en la percepción y su relación con el lugar.

¿Qué es lo que más te motiva para asistir a clases?

58 respuestas



Elaboración propia. Entrevista personal a estudiantes de Diseño UC.

«Hay algo de suerte en encontrar personas que no vean esto como una competencia; eso sí crea un espacio seguro».

-Entrevista personal a estudiante de Diseño UC.

Estas primeras encuestas permitieron conocer la importancia y necesidad que existe entre los estudiantes por tener instancias en donde puedan establecer relaciones interpersonales y formar vínculos que no necesariamente sean en un contexto educativo-evaluativo.

PRIMERA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo desde la interrelación
entre estudiantes se puede
generar pertenencia?

d. Formulación inicial

Desde un primer acercamiento, se planteó desarrollar actividades que posibilitaran la vinculación entre estudiantes, en un contexto extracurricular y voluntario dentro del campus. Para esto se obtuvieron antecedentes de eventos realizados a lo largo de los años y así determinar la efectividad de dichos eventos como potenciador de pertenencia dentro de la comunidad estudiantil.

20





Sociales, buscados bajo el tesoro Diseño UC.

i. Semanas de Escuela

Actividades intergeneracionales que consistían en eventos diarios para integrar a toda la comunidad.

ii. Actividades de Talleres Superiores

Se realizaron varias actividades propuestas por docentes de la escuela, al ser encargos de taller con un enfoque en un diseño experimentativo de la experiencia estudiantil dentro del campus.



iii. PIDA (2007)

El Programa Intensivo de Diseño Actual (PIDA) fue una iniciativa movilizada por estudiantes que permitió la reformulación de actividades académicas. Permitted the integration of Workshops and daily events that promoted the active participation of Design UC students.

iv. No Escuela (2009)

Se planificó la construcción del edificio de diseño y en respuesta al retraso en la construcción del edificio previsto, los estudiantes realizaron una ocupación pacífica en el campus exigiendo espacios de estudios.

v. El Mesías (2012)

Estudiantes se unieron de forma colaborativa para crear una deidad a disposición de la comunidad estudiantil, como medio de un espacio de catársis.

«La participación de eventos memorables en la historia de vida de un espacio e institución, no determina necesariamente un grado de pertenencia; sí la construcción de eventos significativos».

-O’Ryan, L. Entrevista personal, 2023.

f. Análisis de su efectividad

Si bien los eventos descritos en estos párrafos son relevantes por su memorabilidad e impacto que tuvo en las historias de vida de las personas que participaron; no hay información suficiente para determinar la existencia de un correlato entre esos recuerdos y el sentido de pertenencia.

Independiente de que cada actividad reunía al colectivo estudiantil con un propósito en particular, al ser actividades de una ocasión o instancias esporádicas no permiten determinar su efectividad a través del tiempo.

Es por esto que resulta complejo identificar si hubo un impacto en la vida de los estudiantes y que dichas actividades les permitieron generar más pertenencia y unificar vínculos con sus pares.

ORGULLO Y PERTENENCIA

a. Antecedentes teóricos, conclusiones y más

Para comprender la relación que existe entre el orgullo y la pertenencia es imprescindible conocer aspectos básicos del primer concepto mencionado.

El orgullo corresponde a una emoción autoconsciente secundaria, es decir, que es la transformación básica de otra emoción; la felicidad (Etxebarria, 2003) y nace en consecuencia de experiencias sociales interpersonales cuando el individuo puede dar cuenta de las razones por la cuál emerge esta emoción.

En cuanto a sus manifestaciones, se destacan dos corrientes. La primera es el concepto de un orgullo Auténtico y otro, es mencionado como Hubris.

Varios autores concuerdan en dicha categorización, como Lewis (2000), quien hace una diferenciación en que el orgullo auténtico es una evaluación positiva de una acción propia y Hubris es un orgullo exagerado, llegando a ser incluso en casos extremos, narcisismo. Otros autores e investigadores, Tracy & Robins (2007) mencionan que el orgullo Auténtico está orientado a logros alcanzados por medio del esfuerzo y el Hubris, relacionado a habilidades personales.

«Sabía que tenía su dificultad y como yo era jefa de fila, tenía que rendir para que mi sección quedara bien. Pero me queda más lo bien que lo pasábamos en los ensayos. Como que las dificultades en el día a día quedaban atrás».

-Quelle, F. Entrevista personal, 2023.

b. Análisis de casos de interés

Una aproximación cercana a ambos tipos de orgullos, pueden ser reflejados por medio de dos grupos:

El primero, en correlación a un orgullo por esfuerzo, se ejemplifica con grupos de filarmónica. Desde un comienzo el proceso de selección es complejo, ya que es necesario audicionar para ser seleccionado y dependiendo del rendimiento en dicha instancia, es la asignación de la posición, ya sea el número de fila o jefatura.

El segundo corresponde al orgullo Hubris, utilizado en la milicia, aplicado en regimientos militares. Un factor recurrente es la moral impuesta marcada por ideales políticos y que en casos extremos puede generar una segregación hacia sectores opuestos que está definida por una visión de superioridad arraigada.



Imágenes recuperadas de banco de fotos Unsplash.

c. Pertenencia por logro

Una manera de cultivar pertenencia, es por medio de la toma de conciencia sobre logros, tanto personales como grupales. En donde el reconocer el contexto puede ser un objeto de inspiración.

d. Peligro de enfoques segregadores

Es esencial no pasar por alto el peligro que existe al incentivar el orgullo en grupos y comunidades por inclinaciones que estén ligadas a una habilidad/capacidad propia. Como fue descrito en los párrafos anteriores, un orgullo excesivo puede producir todo lo contrario a un sentido de pertenencia. Incluso, llegar a ser un factor de exclusión, segregación y discriminación.

DISEÑO Y PERTENENCIA

SEGUNDA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo el diseño puede visibilizar el orgullo y enriquecer el sentido de pertenencia?

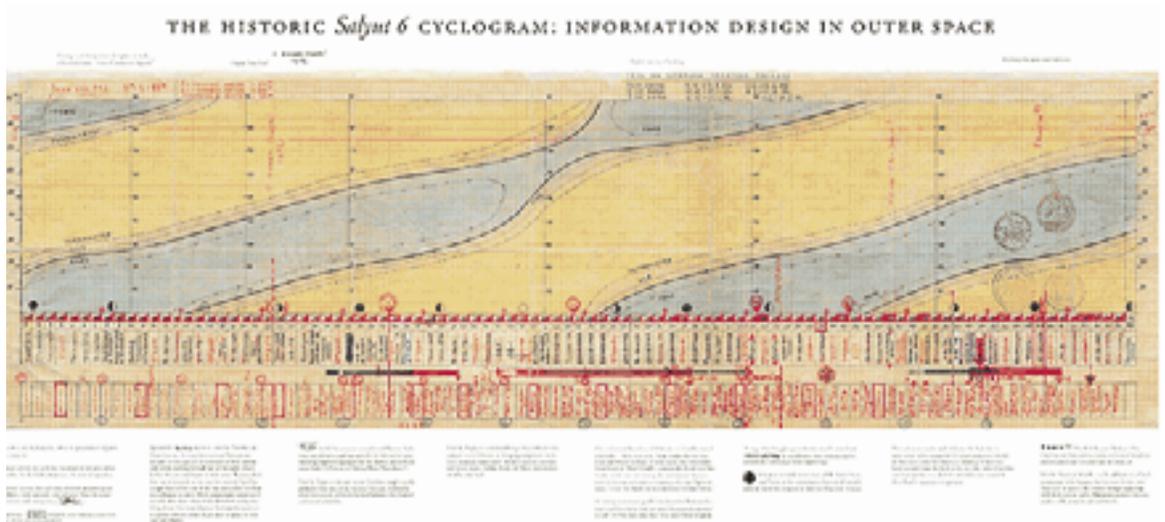
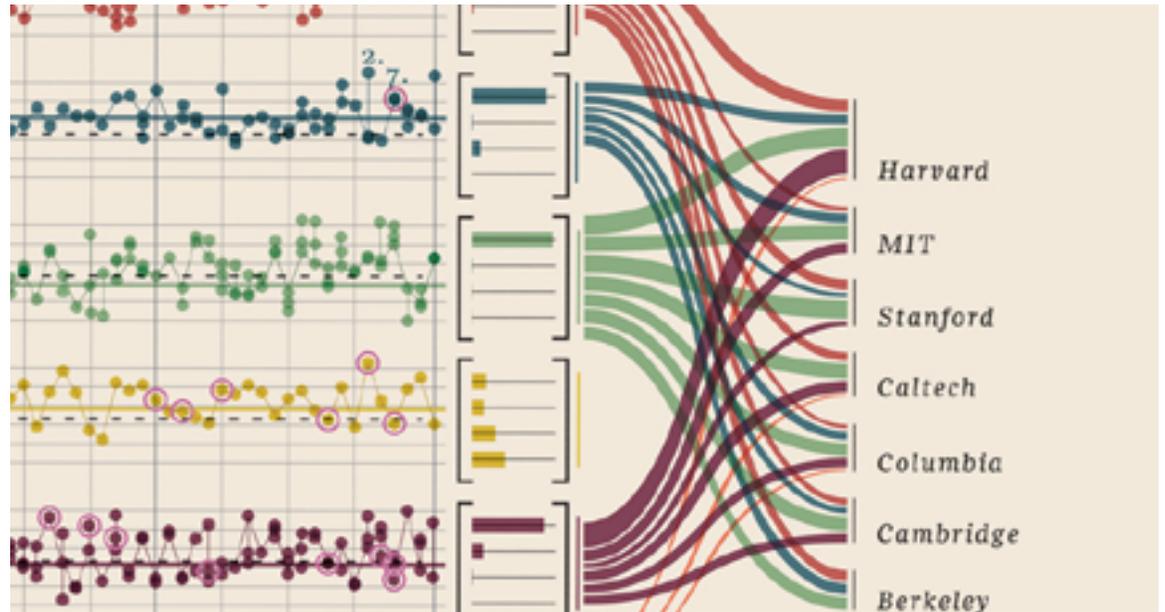
a. Visualización y comparación de datos

En búsqueda de una aproximación al diseño como herramienta y canal para la pertenencia, se buscan referentes que trabajen con la visualización de datos por medio de infografías digitales.

Edward Tufte

Dicho autor logra ser un gran referente al experimentar y profundizar en el diseño de información por medio de la comparación de datos de forma gráfica.

Permite de esta manera, entender procesos a lo largo del tiempo y cómo dicho contenido va cambiando según su contenido.

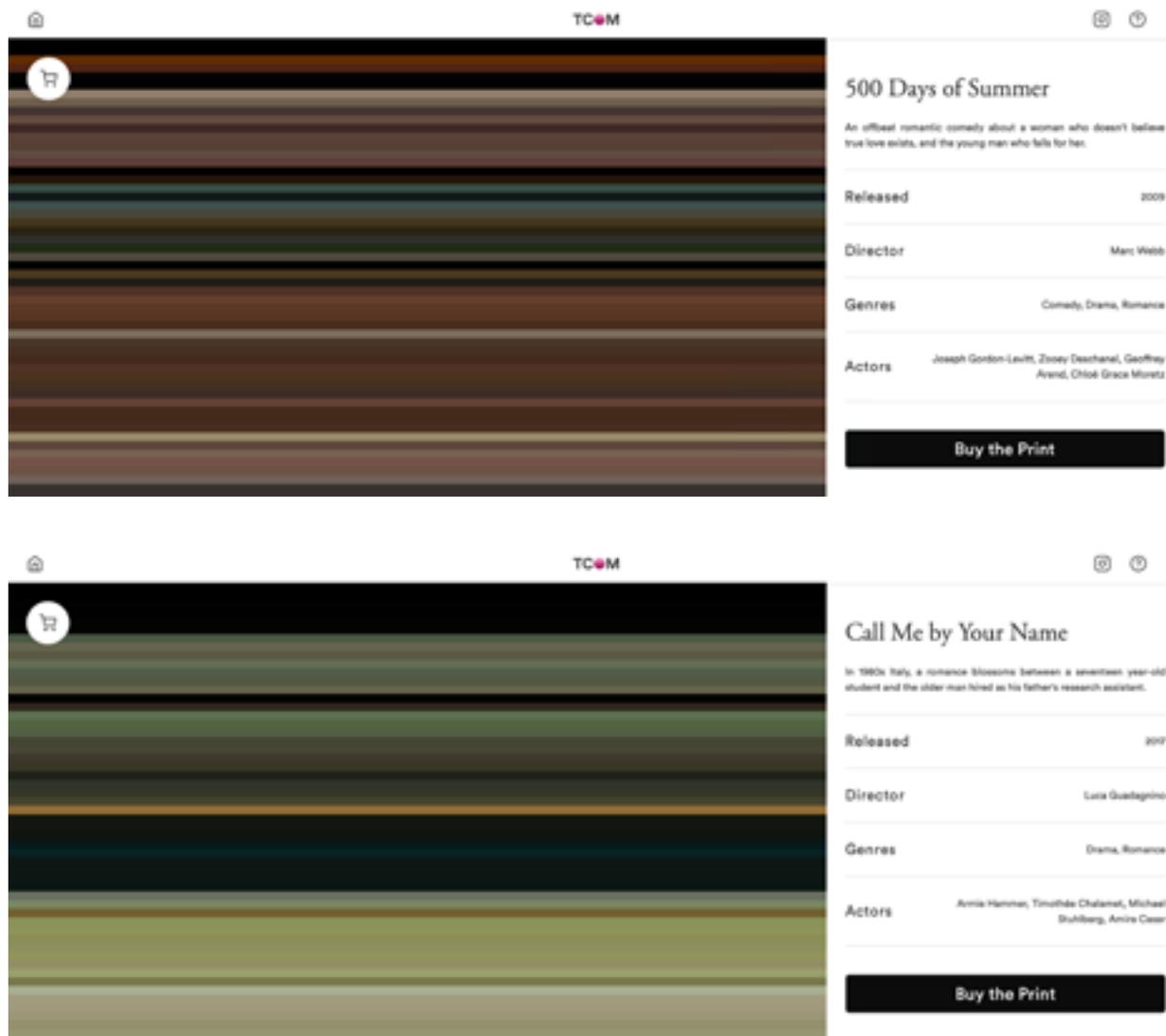


Antecedentes visualización comparativa

The Colors of Motion

Página web que brinda una perspectiva innovadora en la visualización de contenido gráfico por medio de una infografía interactiva. Dicha página basa la creación de su contenido en la colimetría de las escenas de películas, permitiendo ver segundo a segundo la variación del color.

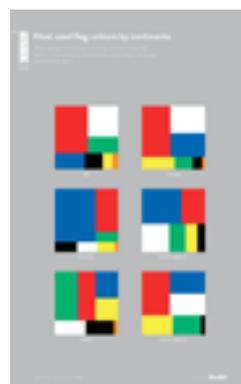
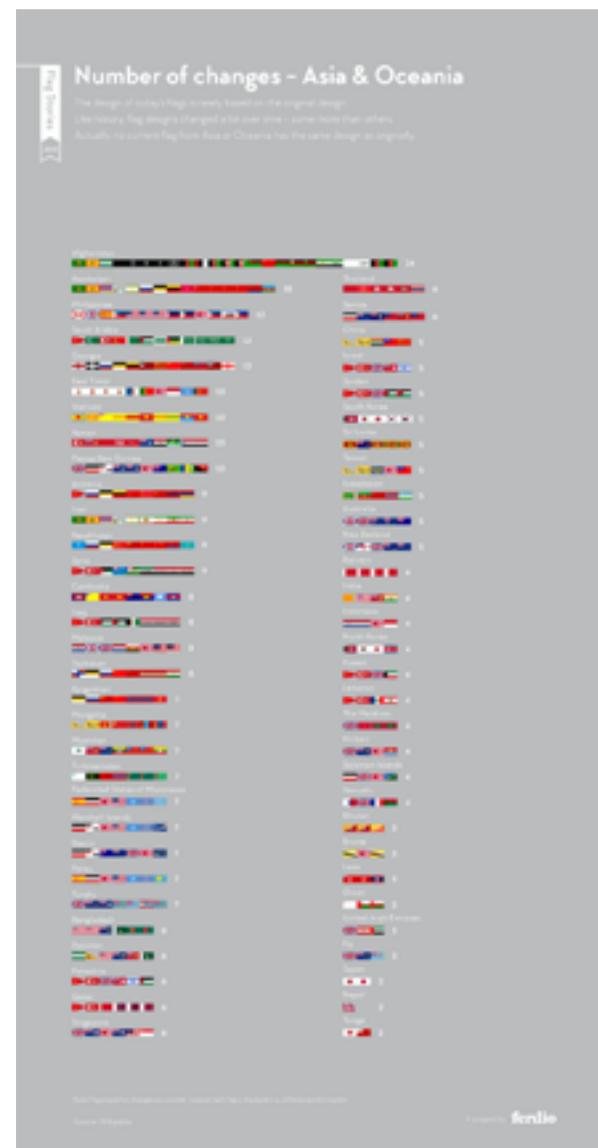
32



Imágenes recuperadas de *The Colors of Motion*.

Flag stories

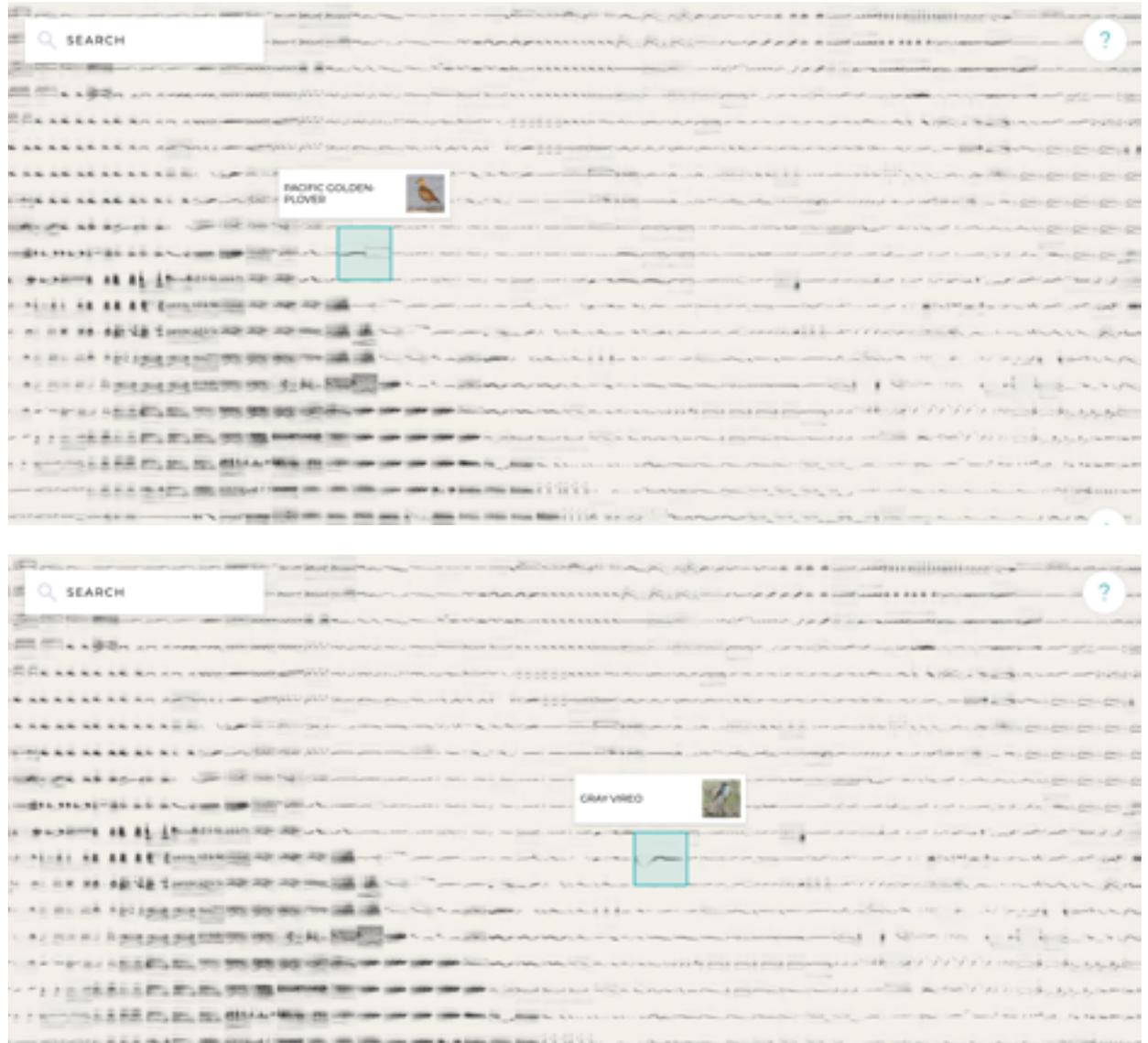
Proyecto gráfico creado por Ferdio, por medio de una página web se despliegan una variedad de infografías en relación a la historias de las banderas de todo el mundo. Logrando una comparación visual entre la estructura y composición de cada una, elementos en común, paleta de colores, hasta cuantificar la cantidad de veces que un país ha cambiado su emblema.



BIRD SOUNDS

Experimento creado por Google mediante inteligencia artificial. Al navegar por la página web se despliega gráficamente una variedad de sonidos de aves que al pasar el cursor por encima, se van generando sonidos según el ave seleccionada. Proporcionando además, el nombre de la especie.

34



Imágenes recuperadas de Bird Sounds.

b. Símbolos, emblemas, uniformes y otras manifestaciones de identidad



Imagen recuperada de internet bajo el tesoro; Scout

Scouts

Los grupos de Scouts se destacan por el uso frecuente de elementos gráficos (símbolos y emblemas) en su indumentaria. Por medio del cual, utilizan un sistema de diferenciación en relación a logros dentro de una comunidad y representación del grupo al cual son parte.



Imagen recuperada de internet bajo el tesoro; Uniforme Escolar

Uniforme de colegios

La indumentaria actúa como portador de identificación de un cuerpo educativo por elementos característicos como la insignia y colores. El propósito es fortalecer la identidad y pertenencia de los estudiantes con la institución.



Imagen recuperada de internet bajo el tesouro; Ikea Merchandising

Merchandising de empresas

El uso cotidiano de merchandising puede ser una manifestación de orgullo, identificación y pertenencia de las personas hacia la marca o empresa. Si bien, aunque en algunos casos el uso frecuente de merchandising esté dado por factores como utilidad, existe un punto de vinculación y elección de portar de forma visible dichos objetos.



Imagen recuperada de internet bajo el tesouro; Pañuelos movimiento feminista

Indumentaria como identificadores de movimientos colectivos

En la actualidad existen diferentes movimientos que han tomado fuerza en los últimos años, y que han utilizado la indumentaria como herramienta de expresión y pertenencia. Como se muestra en la imagen, uno de estos grupos son las personas que expresan su favor al aborto legal y seguro.

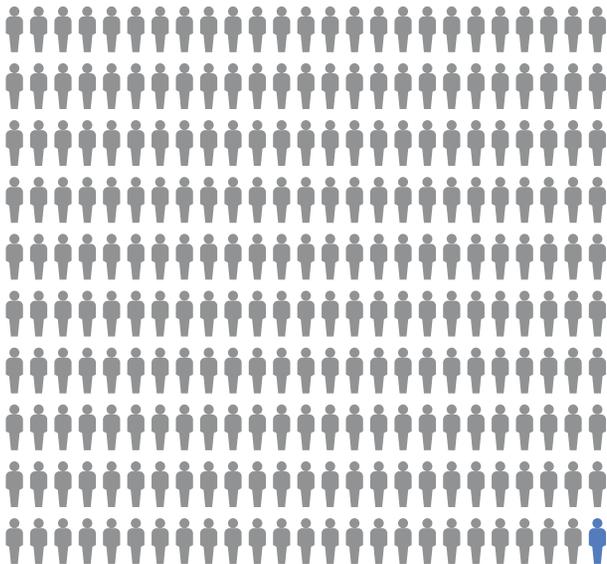
Conclusiones

Por un lado, la visualización de datos digitales funciona como una herramienta para visibilizar e incentivar la pertenencia por medio de concientizar a las personas sobre la magnitud de información en particular.

En cuanto a los símbolos, emblemas, entre otros; responden a una necesidad de la manifestación de la identidad por medio de la identificación hacia un grupo en específico del cual se sienten parte. En consecuencia, el diseño de estos objetos toma un rol activo al un ser canal y portador de significado.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO PRELIMINAR

38 *245.000 personas rindieron la PAES este año, de esas personas sólo 200 se matricularon en Diseño UC y tú eres una*



Elaboración propia en base a noticia de Diario y Radio Universidad Chile, s.f.)

«No era consciente del logro de estar donde estoy».

-Estudiante de Diseño UC tras la revelación del contraste comparativo de cuantos estudiantes logran acceder a la educación superior.

El diseño brinda posibilidades para visualizar logros de forma comparativa. No sólo permite entender procesos sino que también actúa como herramienta para generar conciencia de logros personales y colectivos para así generar orgullo auténtico (por esfuerzo) y en consecuencia, pertenencia.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo el diseño es capaz de
visibilizar el orgullo y representar
comparativamente el mérito para
potenciar el sentido de pertenencia?

a. Búsqueda de soportes, espacios y/o productos para la inclusión de una propuesta de implementación



Fotomontaje de infografías de elaboración propias.

i. Señalética

La primera propuesta de implementación correspondía al área de diseño de señalética. Esto, ya que cumplía con la característica de ser un espacio de uso cotidiano que puede ser intervenido y rediseñado (a baja escala).

Como referentes de comunicación visual dentro de espacios se consideraron diferentes propuestas con los siguientes objetivos:

1) Guiar hacia la ubicación de salas manteniendo el mismo lenguaje gráfico del espacio.



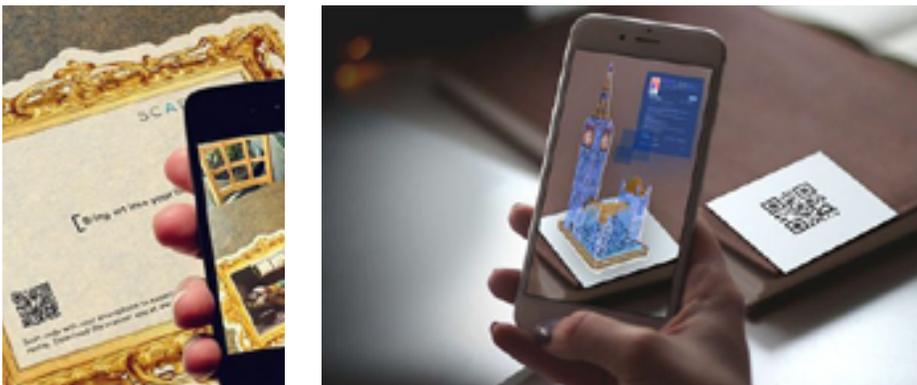
Imágenes recuperadas de internet bajo el tesouro; sign design.

2) Reflejar hitos de docentes o de la escuela en el campus, como motivador de orgullo en los estudiantes.



Imágenes recuperadas de internet bajo el tesouro; Creative sign.

3) Sistema QR como unificación de ambas propuestas.

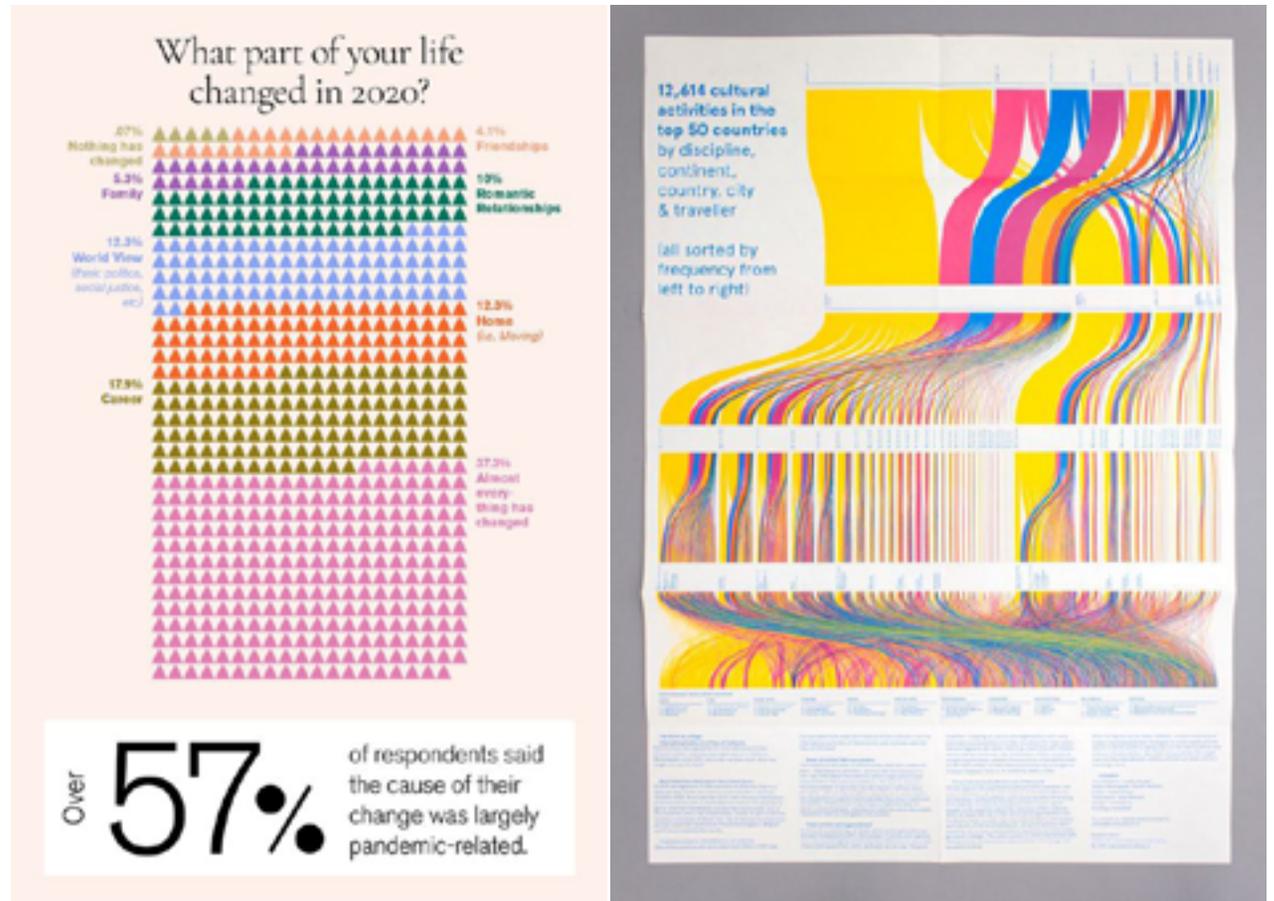


Imágenes recuperadas de internet bajo el tesouro; Augmented reality.

El propósito de la unificación de ambas ideas era guiar a los estudiantes a diferentes sectores del campus por medio de una aplicación tridimensional a la cual se accede por un QR, estando en el camino elementos que te informaran sobre hitos de la comunidad en el campus.

ii. Infografías interactivas

Como segundo acercamiento en la búsqueda de una plataforma, se consideró tener pantallas digitales en puntos estratégicos del campus Lo Contador para que los estudiantes pudieran acercarse e interactuar, conociendo información en relación a hitos de la comunidad, logro de profesores y alumnos.



Imágenes recuperadas de internet bajo el tesoro; diseño infografías.

iii. Antecedentes de Soporte web

CargoSite

Espacio digital que permite la creación de páginas web por medio del uso de plantillas personalizables.

Como punto de encuentro entre la visualización de logros y un espacio interactivo, se contempla el uso de la página.



Wizarding World

Plataforma digital que permite realizar un cuestionario para saber a qué casa de Hogwarts uno pertenece.

Es un referente gráfico debido al rol principal que tiene gracias a la versatilidad que brinda la página web en relación a las preguntas planteadas con el fin de definir tu perfil arquetípico en relación a un mundo de fantasía y decisiones que se van tomando en el test.

46



Recuperado de Wizarding World.

Análisis de las propuestas

Se evaluó la coherencia de cada soporte para la implementación del proyecto, concluyendo en que todas las propuestas anteriores carecen de trascendencia al ser instancias de uso ocasional. Por ende, se proyecta que la creación de estas plataformas tendrían efectos significativos sólo en la primera instancia de interacción con el usuario. Con esto en mente, generar pertenencia por medio del diseño sería un trabajo arduo ya que uno de los principios que caracteriza este concepto es; una necesidad básica (Maslow, 1953), por ende, no se puede satisfacer para siempre en sólo una ocasión.

OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Técnica aplicada al diseño para invisibilizar acciones con un propósito en particular



En la búsqueda de referentes que permitieran conectar el diseño y la pertenencia; se contempla la tesis Técnicas de la Magia Aplicadas al Diseño (TMAD) Vilches, F. (2018). Resulta relevante para este proyecto la técnica planteada como Inform the action ya que permite «invisibilizar acciones o elementos por medio de su introducción en acciones naturales o esperables de su contexto».

Vilches expone dos formas de implementación:

- 1) Para **no llamar la atención** con el propósito de invisibilizar acciones en diferentes contextos.
- 2) Para **naturalizar acciones** al incorporar un diseño que permita mantener la fluidez de una interfaz y así hacer intuitiva nuevas interacciones

Esto es complementado con el concepto de Norman de que un buen diseño es invisible:

“Good design is actually a lot harder to notice than poor design, in part because good designs fit our needs so well that the design is invisible, serving us without drawing attention to itself”
(Norman, 2013).

En este proyecto se aplica el segundo punto, al utilizar como medio un objeto de uso cotidiano por los estudiantes y así ser rediseñado para incluir una acción natural que a lo largo del tiempo permita generar orgullo y pertenencia.

Entrevistas

80%

de los estudiantes asegura que el objeto que más usan es la TUC.

20%

que no mencionaron la TUC en esta pregunta fue porque la perdieron.

Para tener un acercamiento a los objetos y plataformas que los estudiantes más utilizan, se realizó una entrevista a 10 estudiantes de Diseño UC.

De los datos levantados, la mayoría asegura que usan de forma frecuente la Tarjeta UC (TUC). Además, mencionan que el uso de Mi portal y Canvas es más frecuente al comienzo de semestre y que eventualmente se vuelve más esporádico su uso.

Utilizan las plataformas mencionadas para:

Mi Portal UC

- Certificado Alumno Regular
- Certificado de notas
- Avance Malla Curricular
- Revisar Horario Académico
- Revisar ubicación de salas

Canvas

- Anuncios
- Revisar tareas pendientes
- Ver cápsulas y apuntes
- Revisar notas

Tarjeta UC (TUC)

- Acceder a Bibliotecas UC
- Pedir préstamos
- Ir a Casa Central
- Ir al Taller
- Obtener beneficios por ser estudiante

Elaboración propia en base a entrevistas personales a estudiantes de Diseño UC.

LA TARJETA UC (TUC)

La Tarjeta UC (TUC)



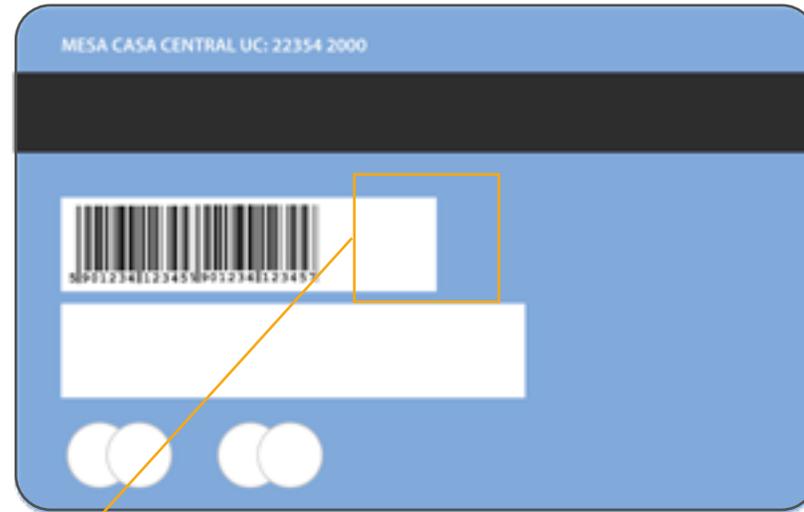
Tarjeta UC, gráfica adaptada. Elaboración propia.

La TUC es una tarjeta física de identificación personal intransferible que sirve para acceder a servicios únicos de la universidad. Todas las personas pertenecientes a la comunidad UC tienen dicha tarjeta tanto estudiantes como académicos y administrativos.

53

Para los alumnos, sus beneficios son:

- Ser una identificación personal
- Permitir el acceso a la red de Bibliotecas UC y realizar préstamos
- Permitir acceso a lugares que son áreas supervisadas de la universidad
- Acceder a Salas Crisol
- Abono de estacionamientos



Tarjeta UC, gráfica adaptada. Elaboración propia.

Tecnología asociada

El sistema que usa la TUC es Radio Frequency Identification (RFID) permite identificar y transmitir la información sobre un objeto, a través de ondas de radiofrecuencia



Recurso obtenido por reportaje de Noticias 24Horas.

FORMULACIÓN DEL PROYECTO

Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Martes

Módulo		
1	08:30 09:30	DNO0323-1
2	09:40 10:50	DNO0323-1
3	11:00 12:10	
4	12:20 13:30	
5	14:50 16:00	
6	16:10 17:20	DNO083-1
7	17:30 18:40	DNO083-1
8	18:50 20:00	
9	20:10 21:20	

Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Miércoles

Módulo		
1	08:30 09:30	DNO0315-1
2	09:40 10:50	DNO0315-1
3	11:00 12:10	EAA201E-2
4	12:20 13:30	EAA201E-2
5	14:50 16:00	
6	16:10 17:20	
7	17:30 18:40	
8	18:50 20:00	
9	20:10 21:20	

Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Jueves

Módulo		
1	08:30 09:30	DNO046-1
2	09:40 10:50	DNO046-1
3	11:00 12:10	
4	12:20 13:30	
5	14:50 16:00	
6	16:10 17:20	
7	17:30 18:40	
8	18:50 20:00	
9	20:10 21:20	

Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Viernes

Módulo		
1	08:30 09:30	
2	09:40 10:50	
3	11:00 12:10	P
4	12:20 13:30	P
5	14:50 16:00	
6	16:10 17:20	
7	17:30 18:40	
8	18:50 20:00	
9	20:10 21:20	

MALLA CURRICULAR

PLANNER

PORTAFOLIO

MAPAS UC

Qué

Espacio digital que acompañe a los estudiantes en su formación académico/profesional por medio de una aplicación web para dispositivos móviles que permite la generación de un perfil disciplinar, una visualización comparativa de los logros académicos, organización de información sobre asignaturas cursadas en relación al avance de malla curricular y noticias actualizadas sobre éxitos disciplinares de la comunidad a la que pertenece.

Por qué

Una de las condicionantes de una baja percepción de pertenencia entre los participantes de una comunidad académica está referida al desconocimiento del mérito propio y los logros de sus pares. La falta de instancias que visibilicen esta evolución dificulta la construcción de una relación cercana entre las personas y sus entidades albergantes.

Para qué

Para que los estudiantes puedan identificar el crecimiento propio a lo largo de la carrera, tanto profesional como personal. Mediante la visualización del aprendizaje a lo largo de los años, promoviendo el sentido de pertenencia y orgullo hacia la universidad.

Objetivo general

Diseñar una aplicación web que por medio del uso cotidiano permita incrementar la pertenencia, orgullo y motivación en el contexto académico.

OBJETIVO 1: Registrar el desempeño académico y los logros propios como bitácora personal.

I.O.V: Permitir la inclusión de eventos personales en la aplicación móvil.

OBJETIVO 2: Visibilizar de forma comparativa los logros personales y colectivos en una plataforma dinámica.

I.O.V: Sistematizar los íconos y representación de distintas tipologías de logros y eventos personales.

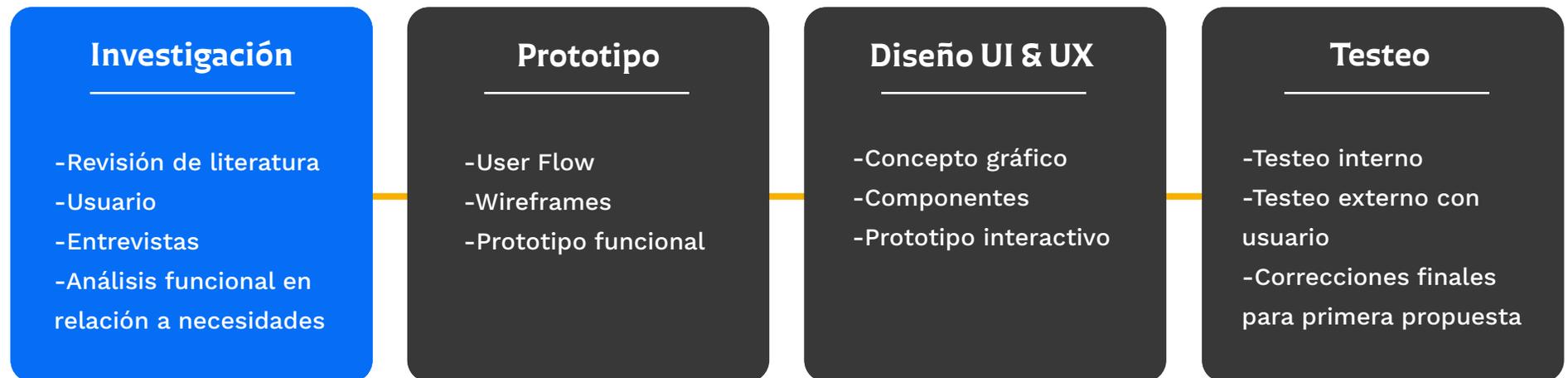
OBJETIVO 3: Informar sobre contenidos relevantes según los intereses disciplinares personales.

I.O.V: Desplegar noticias y eventos de interés personal.

OBJETIVO 4: Implementar una solución digital ubicua y de fácil utilización (legibilidad & usabilidad).

I.O.V: Determinar efectividad de la aplicación móvil por medio de estudios de usabilidad.

Metodología de trabajo



Elaboración propia.

En la primera etapa se establecieron parámetros para investigar, descubrir y analizar los efectos de la pertenencia en el bienestar de las personas. Esto se efectuó por medio de la revisión de literatura y encuestas realizadas al sujeto de estudio. Gracias a esto se definió el problema/oportunidad de diseño.

Al buscar arduamente un área de aplicación que fuera coherente con la literatura y antecedentes obtenidos se desarrolla una propuesta. En donde el testeo interno e iteración es fundamental para identificar elementos a mejorar.

Una vez pasada esta etapa, se deja lo más pulido posible el proyecto para realizar testeos con el usuario de una manera colaborativa, al ser consciente de las necesidades. Finalmente, se proyecta la implementación de la propuesta planteada.

Destinatarios

Registro personal.



60

En el registro de entrevistas a estudiantes de Diseño Uc existe un sesgo ya que sólo se consideró a aquellos con los que la entrevistadora no tiene un vínculo previo.

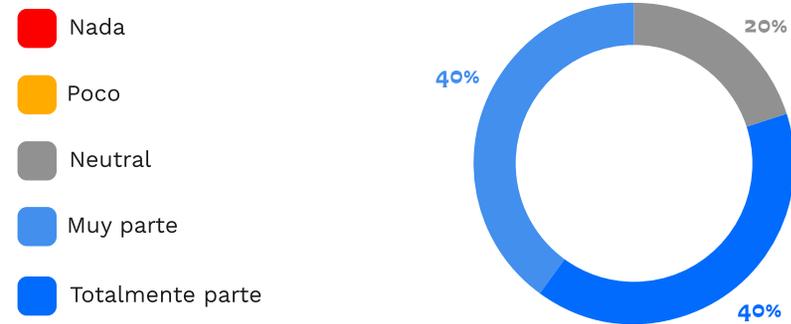
Perfil de egreso Diseño UC

Durante sus estudios, manejan los principios operativos, perceptuales y simbólicos de la forma presentes en el proyecto de diseño, y aplican los instrumentos análogos y digitales necesarios para el desarrollo, representación y comunicación del proyecto de diseño. Finalmente el Diseñador UC integra en el proceso de diseño variables relativas a estudio de los usuarios y consumidores, análisis de tendencias, ciclo de vida del producto, diseño de servicio y experiencias, con la finalidad de validar propuestas de diseño en el ámbito profesional Perfil de Egreso Diseño UC.

(Diseño UC | Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, s.f.)

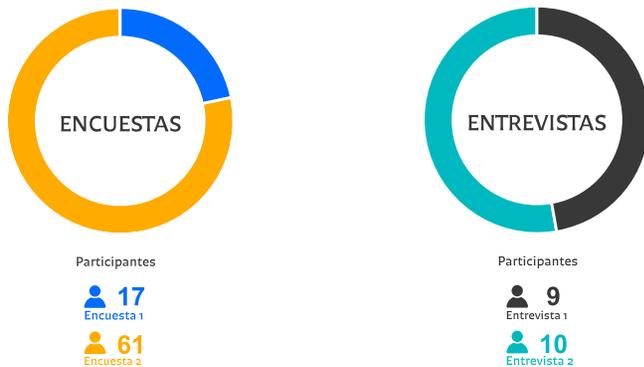
Para comprender el contexto actual de los estudiantes e plantearon preguntas para identificar la percepción que ellos tenían hacia la institución como hacia Diseño UC.

¿Qué tan parte de la universidad te sientes?



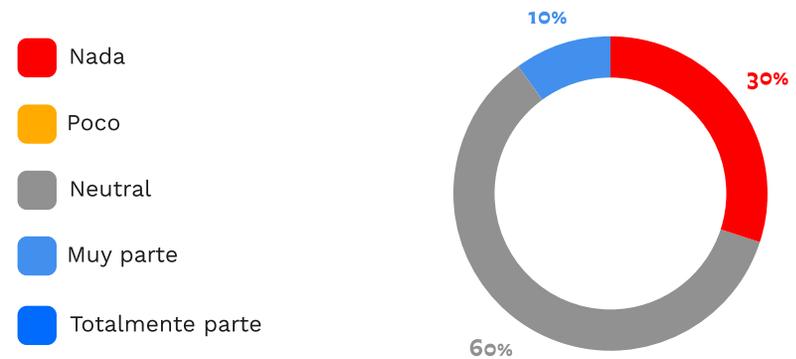
Gráficos de elaboración propia en base a entrevistas personales a estudiantes de Diseño UC.

Para el desarrollo de esta investigación se consultó a un total de 91 personas proyecto se realizaron:



Gráficos de elaboración propia en base a entrevistas personales a estudiantes de Diseño UC.

¿Qué tan parte de Diseño UC te sientes?

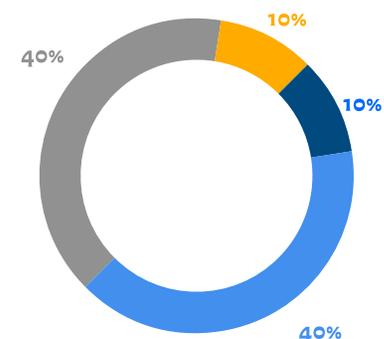


Gráficos de elaboración propia en base a entrevistas personales a estudiantes de Diseño UC.

Gracias a esto se puede determinar la relevancia de la necesidad de conocer el contexto y logros de pares como un factor de orgullo y motivación.

¿Crees que conocer los logros de tus pares y docentes de la escuela generaría orgullo en ti?

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Neutral
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

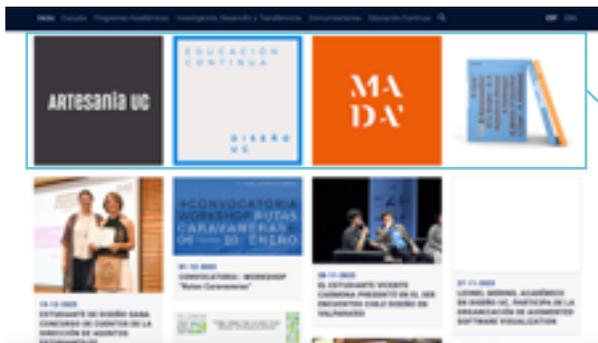


Gráficos de elaboración propia en base a entrevistas personales a estudiantes de Diseño UC.

ANÁLISIS DE LOS CANALES DE DIFUSIÓN DE DISEÑO UC

1. CANALES DE DIFUSIÓN

1.1 Página web



64

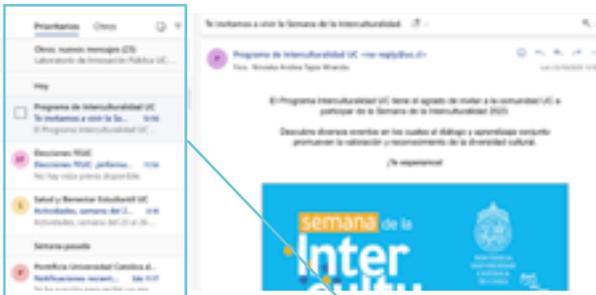
Recuperado de Diseño UC.

Los estudiantes no suelen acceder con frecuencia a la página de diseño porque no hay información particular que les requiera frecuentar su uso.

Por otro lado, no hay una categorización de noticias según contenido. La única distribución es hacia los proyectos Artesanía UC, Educación Continua, MADA y revista Diseña.



1.2 Mail UC

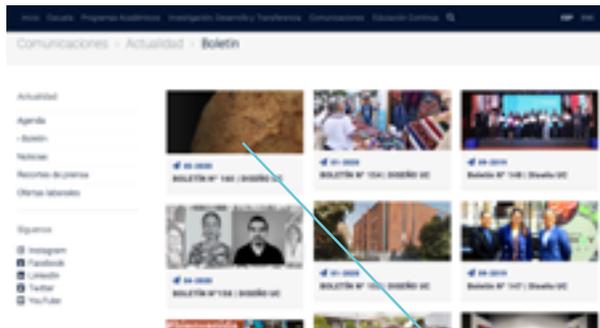


Recuperado de Outlook UC.

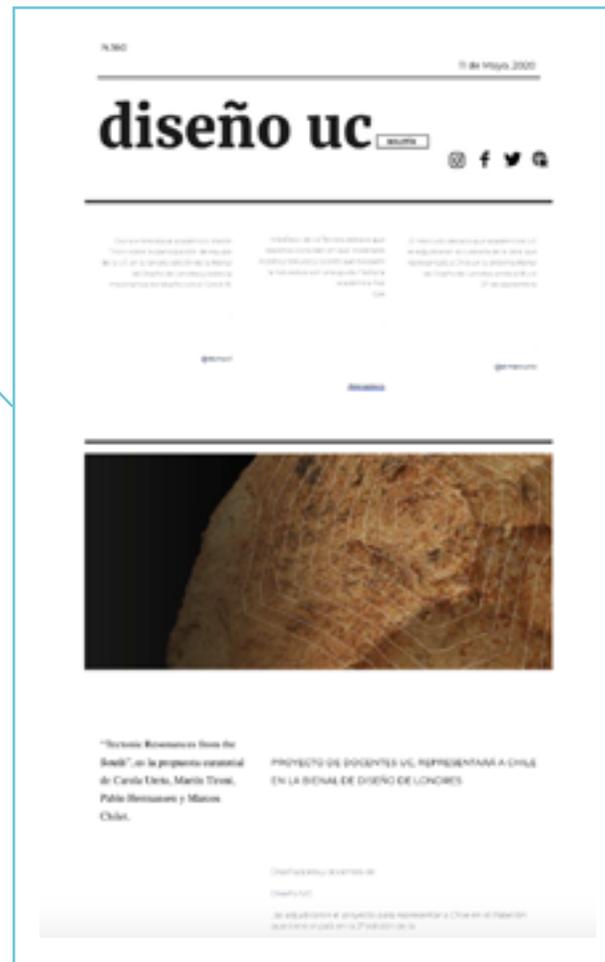


Correo electrónico lleno por Spam de actividades de la universidad. Cuesta discernir cuáles pueden ser de interés propio, además de generar una saturación de información para el usuario.

1.3 Boletín



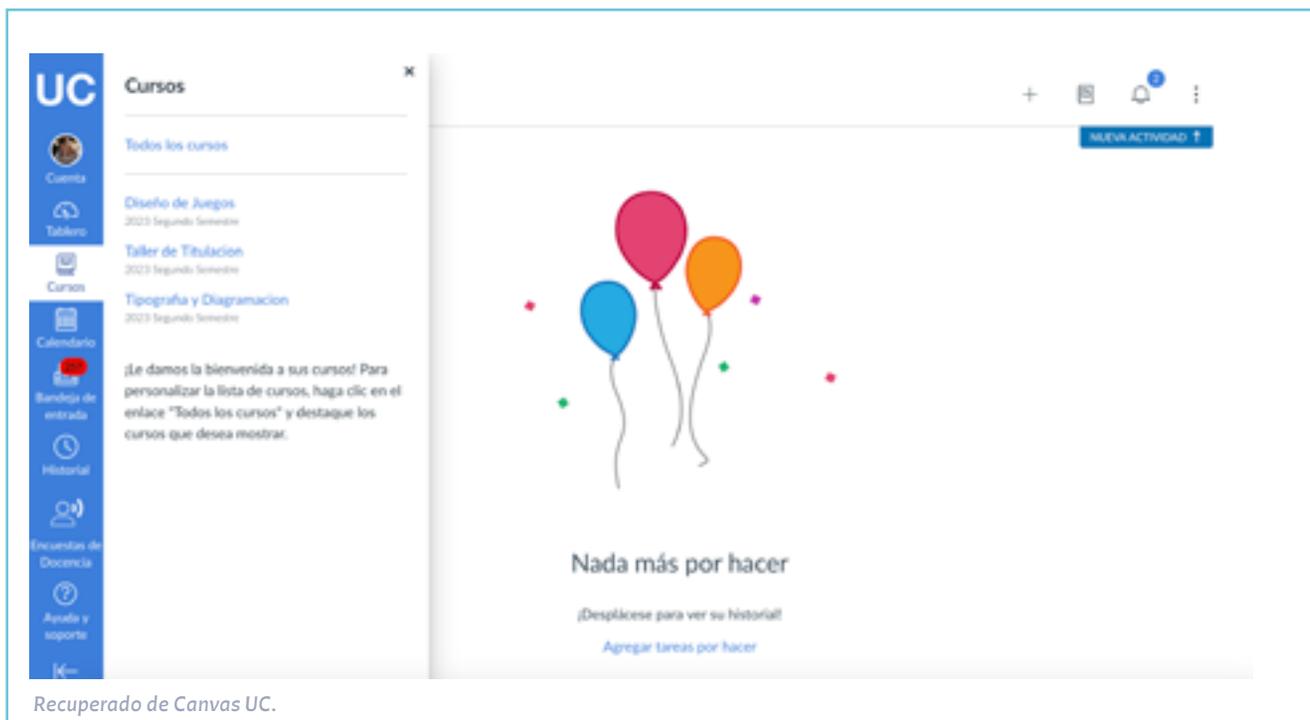
Recuperado de Diseño UC.



Boletín que no ha sido actualizado desde el 2020 en la página web.

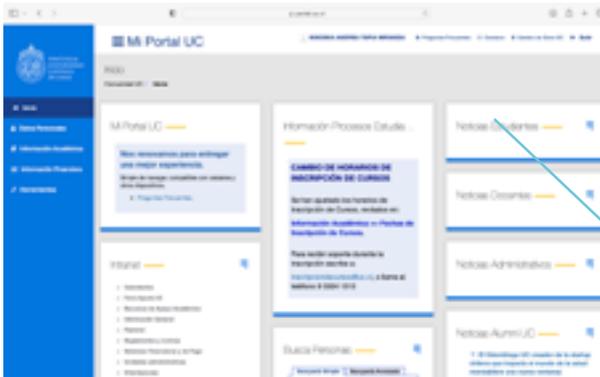
2. PLATAFORMAS DE INTERACCIÓN ACADÉMICAS

2.1 Canvas

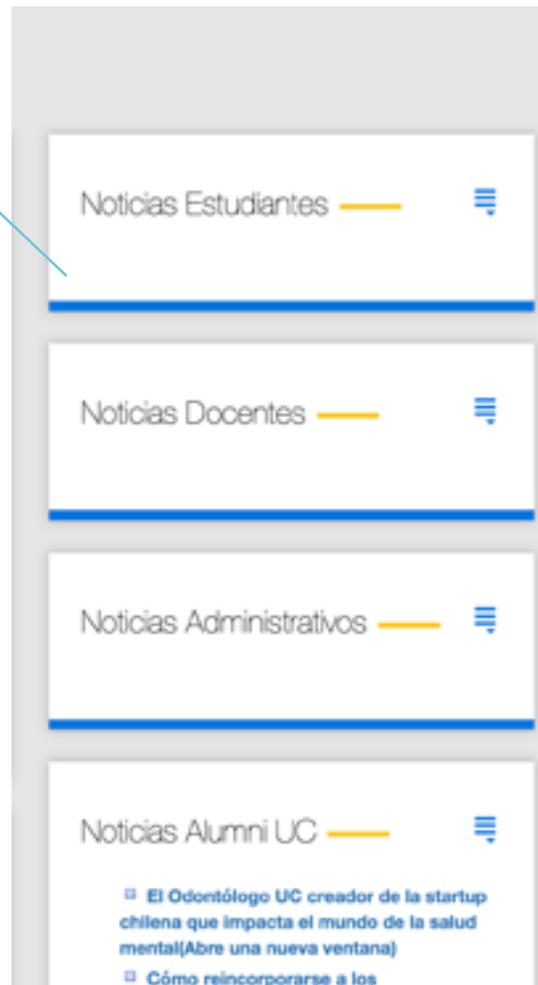


Plataforma utilizada para revisar anuncios sobre las clases o eventos particulares.

2.2 Mi portal UC



Recuperado de Mi Portal UC.



Mi portal UC es una de las plataformas que más frecuentan los alumnos junto a Canvas al comienzo del semestre.

En este caso, el sector de noticias sobre estudiantes, docentes y administrativos no está vigente y las noticias no se actualizan. Perdiendo un potencial para generar orgullo en la comunidad por medio de conocer qué cosas se realizan.

Conclusión

Existe una falta de keywords en las plataformas de información académicas. Además de que la información entregada es inexistente o no está vinculada ni segmentada en temas.

Aunque Mi portal y Canvas son plataformas más más utilizadas, no presentan información complementaria más allá del acceso a carga académica, sección noticias inexistente.

3. ENTREVISTAS EN PROFUNDIDAD PARA CONOCER INTERACCIÓN CON MEDIOS EXISTENTES



Registro personal a estudiante de Diseño UC, Entrevista 2.

¿Qué elementos revisas constantemente de tu carrera?

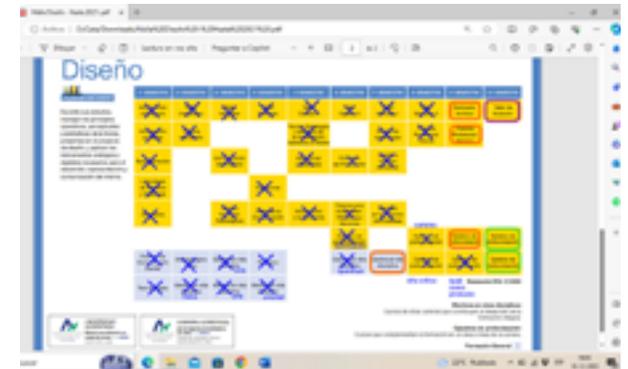
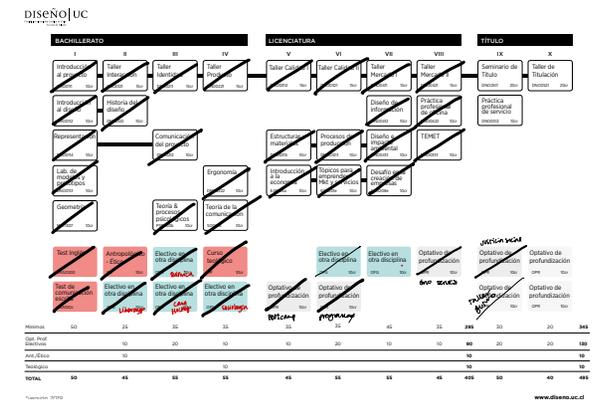
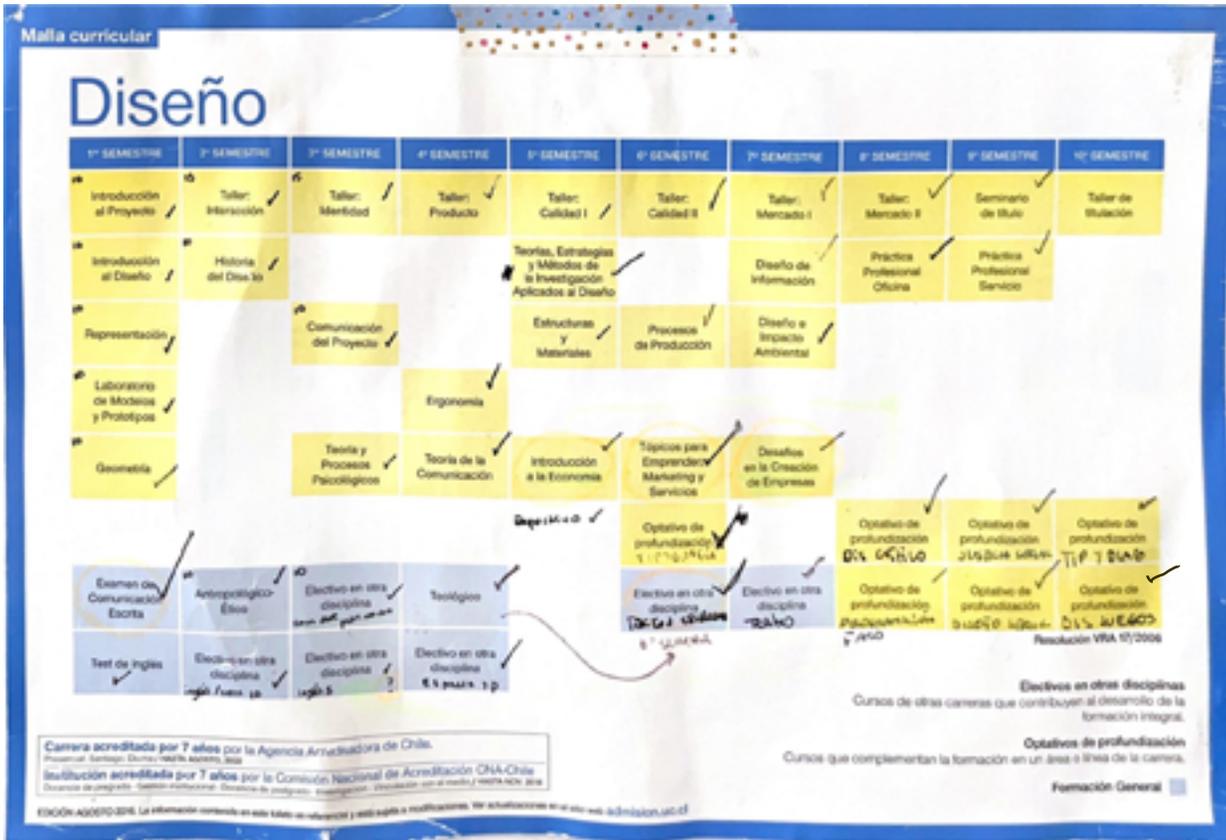
“Descargo la ficha acumulada porque se me olvida los ramos que tomé”

“Reviso siempre la malla, no sé si me falta un OPR o no”

“Saco el certificado de notas a fin de semestre”

Gran número de estudiantes declara sacar capturas de pantallas o imprimir su avance curricular para tenerlo presente durante el transcurso del año, como se ve en las fotografías.

Existe una necesidad evidente en tabular información, desplegar dicha información y saber del avance en donde se está de la malla curricular.



Imágenes proporcionadas por estudiantes de Diseño UC, según sistema personal para mantener un registro de asignaturas cursadas.

Arquitectura de la información

Preguntas asociadas a momentos de uso

72

Como punto de partida se determinaron objetivos para el uso de la aplicación con el propósito de distribuir el contenido de forma coherente. Para esto, se definieron tres propósitos claves:

Objetivo 1: Reemplazo de la TUC física por una digital como pretexto de uso cotidiano argumentado con la técnica Informar la acción al naturalizar acciones frecuentes con un motivo en particular. Vilches, F. (2018)

Objetivo 2: Registro personal en correlación a registros académicos, logros personales, y espacio de organización sobre la malla curricular.

Objetivo 3: Sugerencias de logros en áreas de interés profesional de la comunidad.

RITO Y PERTENENCIA

¿Cómo integrar ritos dentro de una aplicación/experiencia académica?

74

a. Análisis teórico del rito como catalizador de momentos memorables

Los ritos resultan ser momentos memorables y significativos al ser una experiencia personal y colectiva de celebración de etapas. Logrando hacer conciencia de un cambio en la identidad.

b. Tesis Rito y Diseño.

Valle, J. (2013).

A causa de la tesis Rito y Diseño se puede comprender la importancia y relación de ambos términos, al ser una herramienta de cambio individual y social. En donde el diseño posee la capacidad de precipitar transformaciones conductuales de largo plazo en las personas.

Además, se logra evidenciar que las experiencias memorables y significativas, son acompañadas de elementos y/o comportamiento simbólicos, de participación activa, que genera una actitud o comportamiento nuevo trascendente, con la finalidad de transformar o conectar a las personas. Valle, J (2013)

c. Definición de momentos significativos del estudiante universitario

Para poder identificar elementos que fueran significativos en la vida de los estudiantes, se realizaron encuestas y entrevistas para tener un acercamiento a las necesidades. De los cuales se destacan etapas claves; bienvenida, registro de logros académicos, asociación con temas de interés y la etapa de graduación.

i. Bienvenida o recepción

El rito toma relevancia en esta etapa ya que varios de los estudiantes entrevistados aseguran haber tenido buenas y malas experiencias. Por ende, crear un espacio, ambiente y ceremonia que contemple el buen recibimiento hacia los estudiantes es esencial. Esto, al ser el primer acercamiento del estudiante tendrá con la comunidad en la que estará incerto.

ii. Construcción de portafolio o currículum desde logros académicos

En consecuencia de las entrevistas y encuestas realizadas se puede determinar la necesidad de la construcción de un portafolio personal como medio de visualización de un crecimiento propio. Esto, ya que al ser consciente de los logros propios se da paso a el reconocimiento que propicia el orgullo.

iii. Asociación con temas de interés

Por otro lado, es necesario la adquisición de conocimientos en relación a los proyectos que se efectúan con el propósito de encontrar motivación dentro de la comunidad.

iv. Graduación

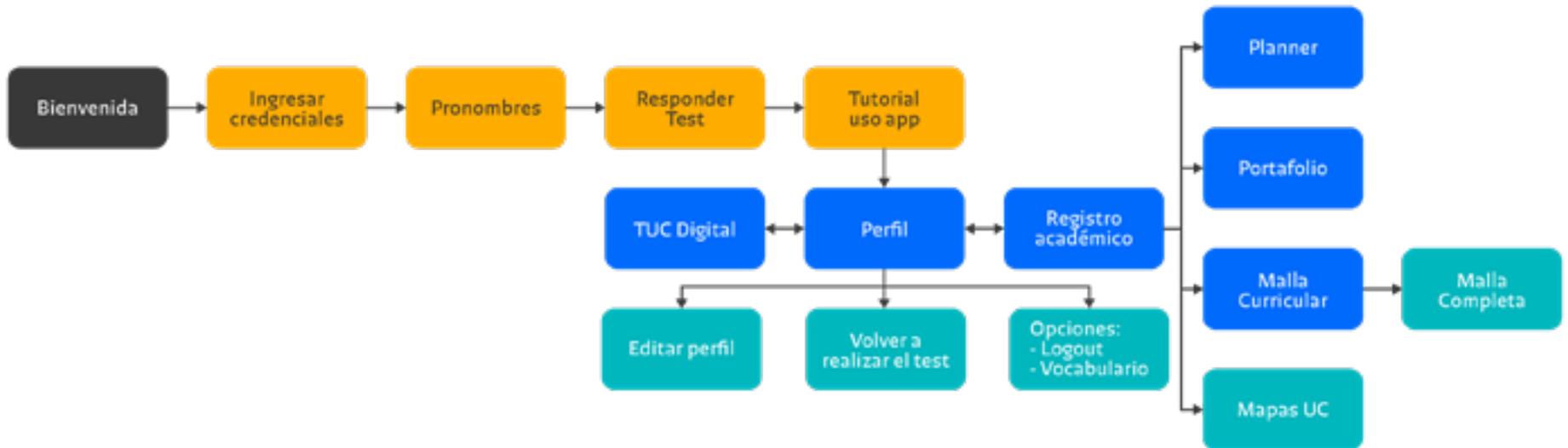
Se contempla como un rito significativo al ser el cierre de una etapa de varios años, por lo que es un medio apropiado para poder mirar en retrospectiva.

DESARROLLO APLICACIÓN

a. User Flow



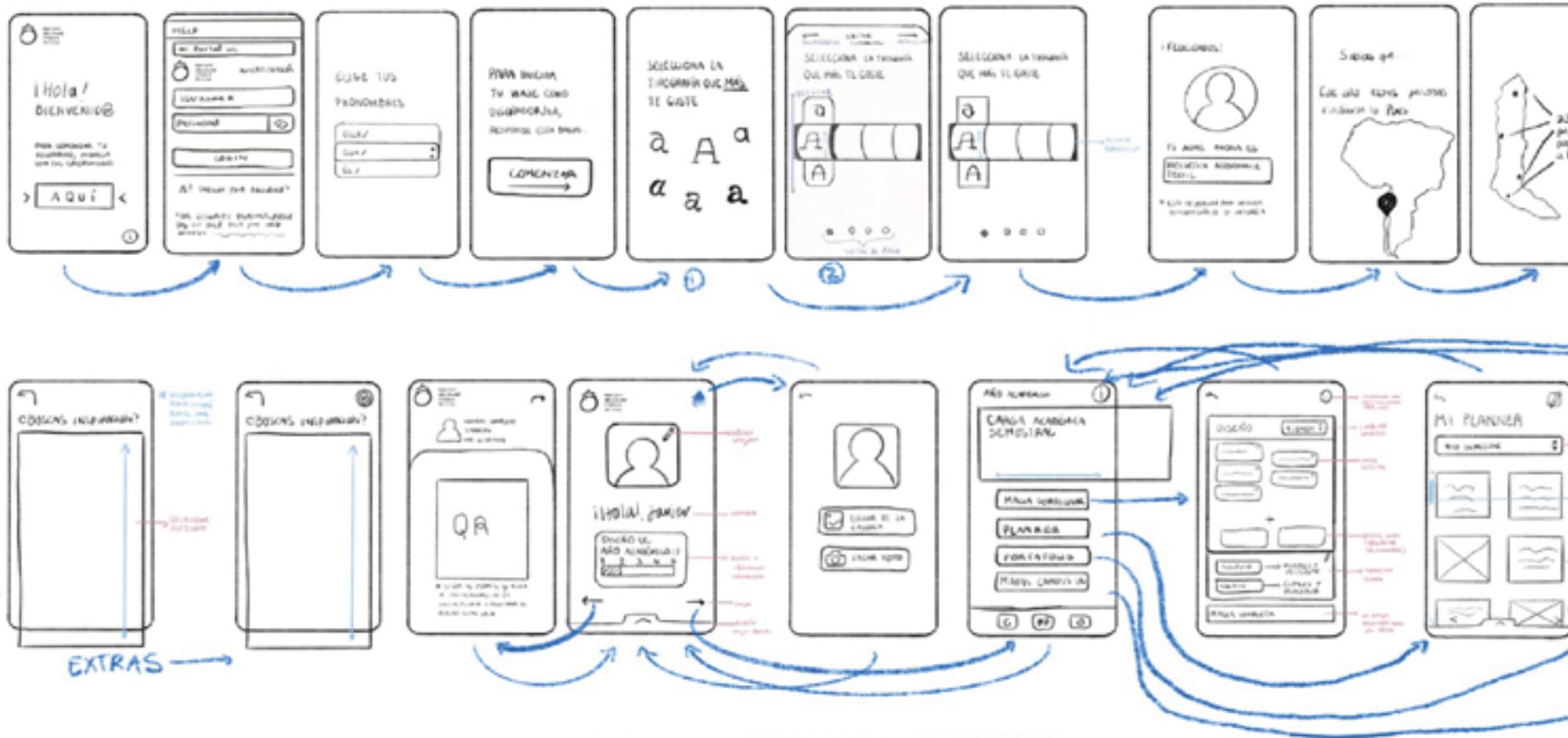
78

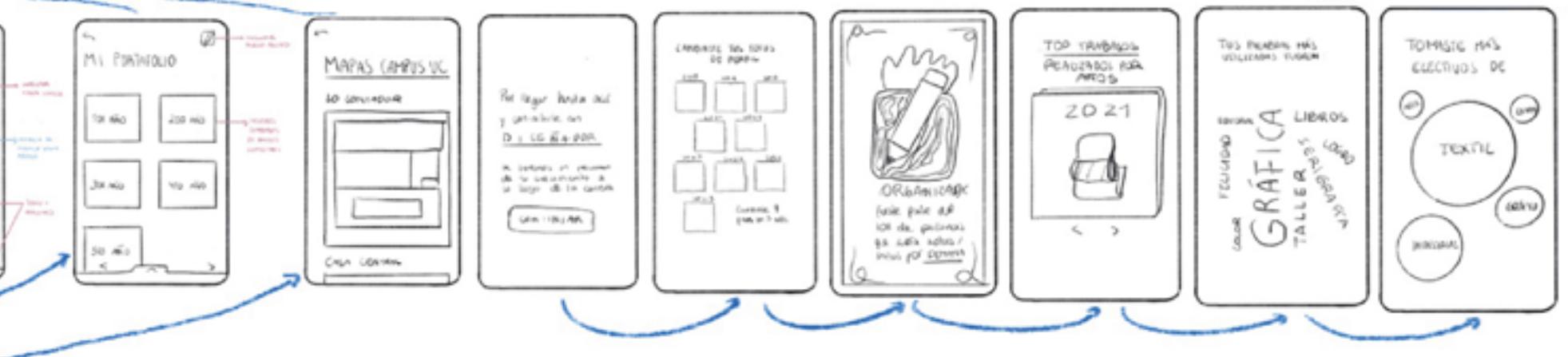


b. Wireframing

Se despliega en gran tamaño las primeras propuestas de wireframing.

80



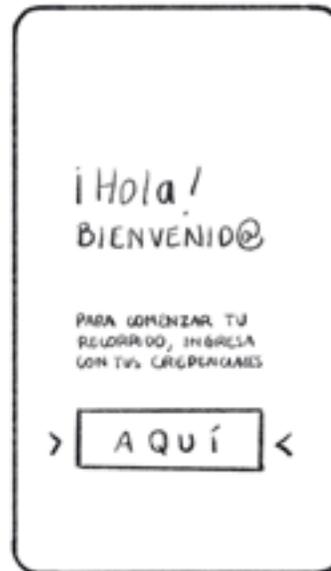


Bienvenida

Se determinó la distribución del contenido en relación a interacciones que permitieran crear una bienvenida digital.

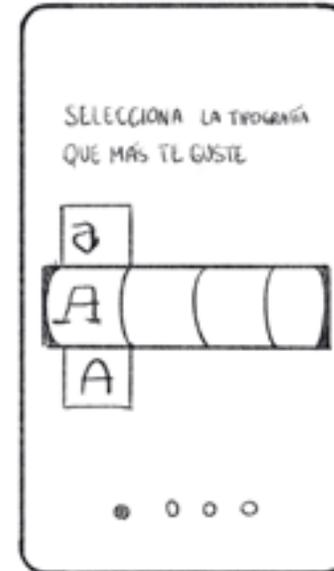
82

Inicio



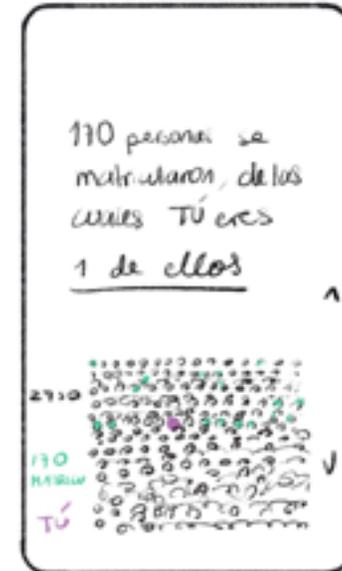
Se utilizó una narrativa que se relacionara a experimentar un viaje/recorrido a lo largo de la carrera por medio de la aplicación.

Test de interés profesional



Para lograr generar una personalización de la aplicación por medio de la sugerencia de temas de interés, se incluyó un cuestionario.

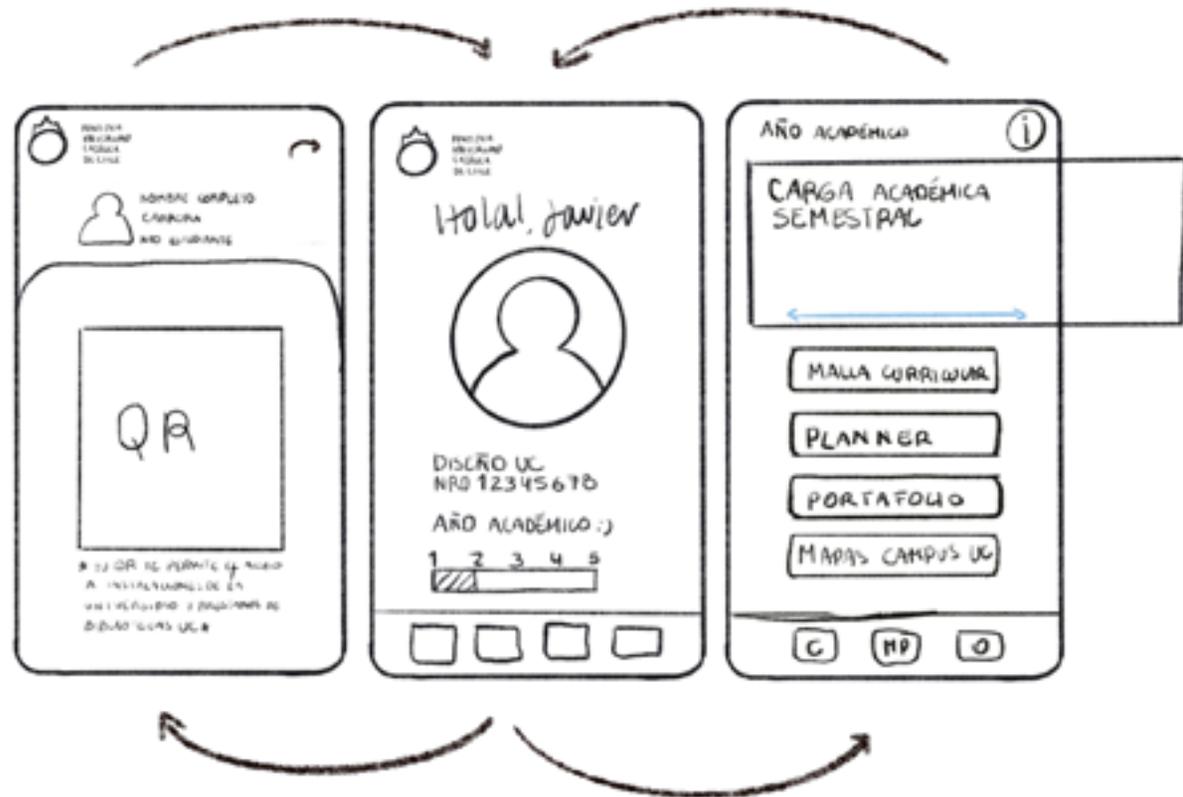
Infografía



Con el propósito de generar orgullo y pertenencia en los estudiantes, se incluye una infografía en donde puedan reconocer su logro de haber entrado a la universidad.

Uso cotidiano

Esta etapa como flujo principal está caracterizado por la sección de la Tarjeta UC, Perfil y Registro académico.



En este sector está toda la información referente a los datos personales del estudiante. Además de expresar dónde pueden encontrar información sobre el uso de la tarjeta UC y sus beneficios.

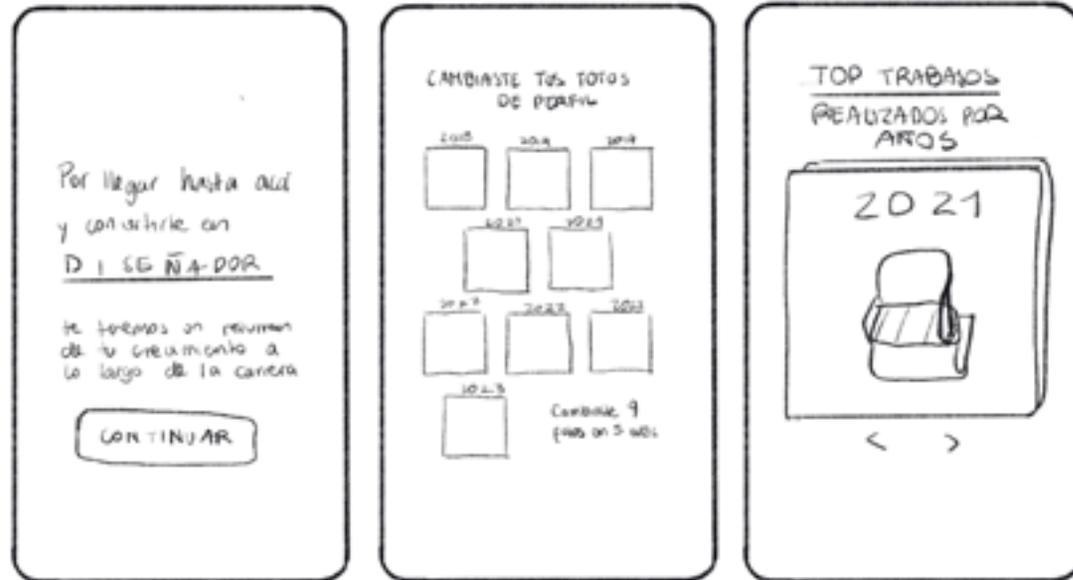
En la pantalla de inicio se puede modificar la imagen del perfil, realizar de nuevo el test de intereses y tener atajos a las plataformas complementarias; Mi portal UC, Canvas y Outlook.

El sector de registro académico para acceder a la malla curricular, planner, portafolio y mapas de los campus UC.

Último semestre

Cuando los estudiantes lleguen su último semestre académico, se les mostrará un resumen con diferentes datos adquiridos durante todos los años de uso anterior en la aplicación.

84 Para esta propuesta de visualización se toma de referencia a «Spotify Wrapped», resumen anual de artistas y canciones más escuchados.



Información sobre el resumen y su propósito.

Desplegar cuántas veces cambiaron su foto de perfil para que logren recordar cómo llegaron y cómo terminarán este proceso.

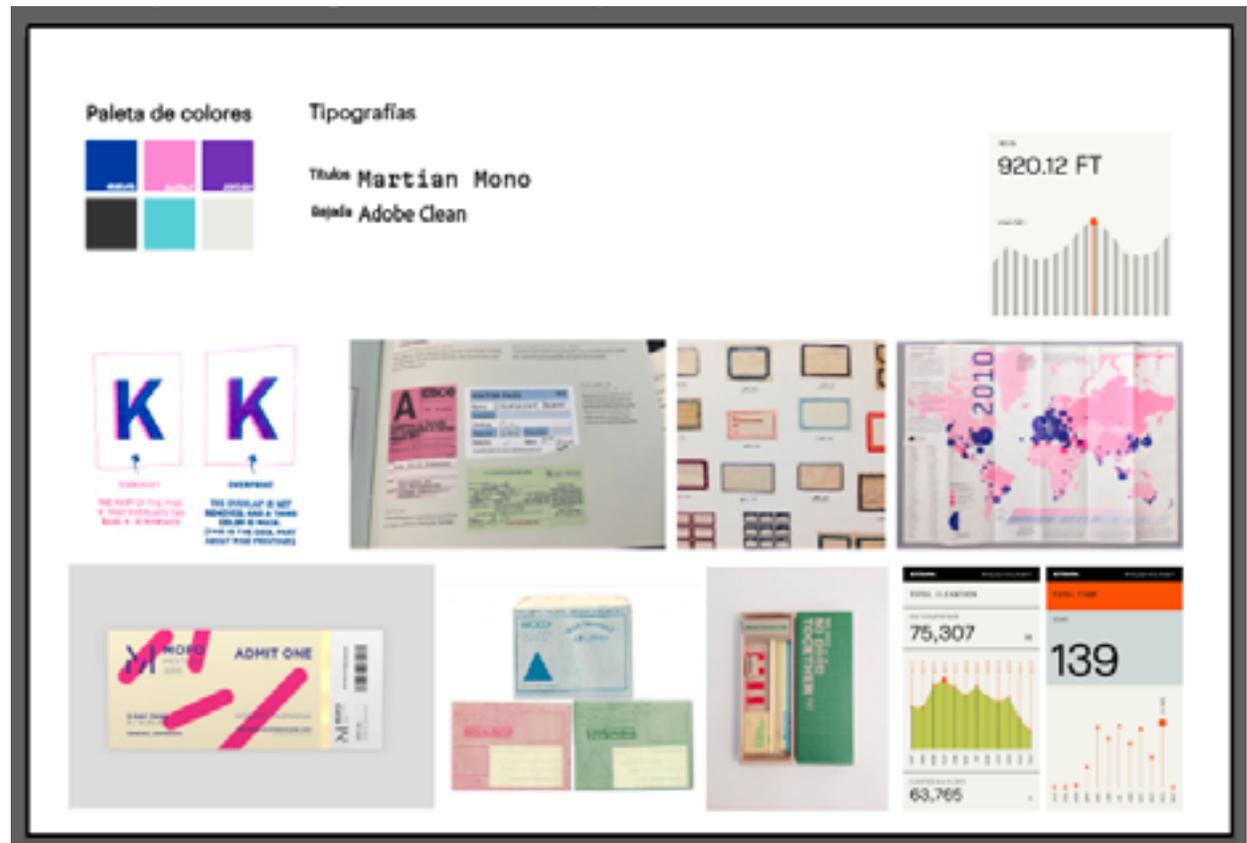
Resumen de mejores trabajos por año, para visualizar el avance en la técnica al desarrollar proyectos.

c. Rediseño de contenidos

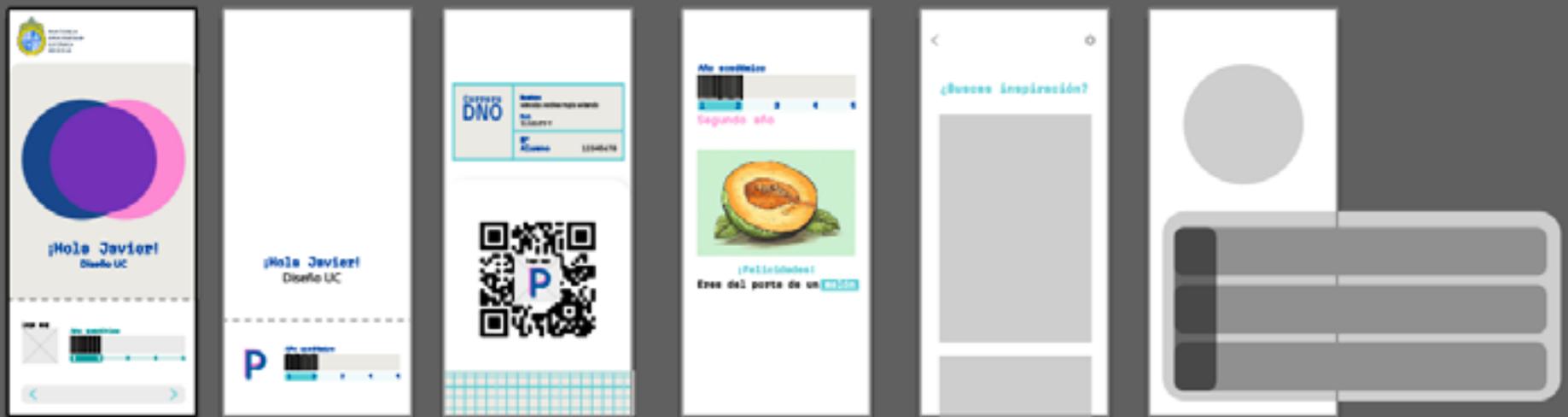
En la primera versión se tomó de referencia dos conceptos; la **Risografía** y elementos relacionados a un **Pasaporte**.

Para aludir a estos temas, se utilizan colores superpuestos y por otro lado, aspectos relacionados a formularios y estampillas.

86 En búsqueda de tener un acercamiento más profundo al concepto de formularios, se considera el libro «The Form Book: Creating Forms for Printed and Online Use».



Captura de pantalla de mesa de trabajo, Illustrator.



Tipografías

Titulos **Martian Mono**

Bajada **Adobe Clean**

CER
PASSPORT UC

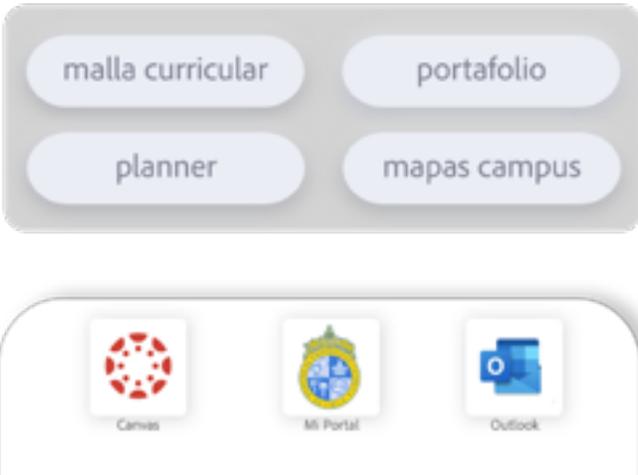
Se realizan pruebas con tipografías que fueran más libres y de formato Script.

88





Assets utilizados de referencia para la creación de botones.



Primeras pruebas

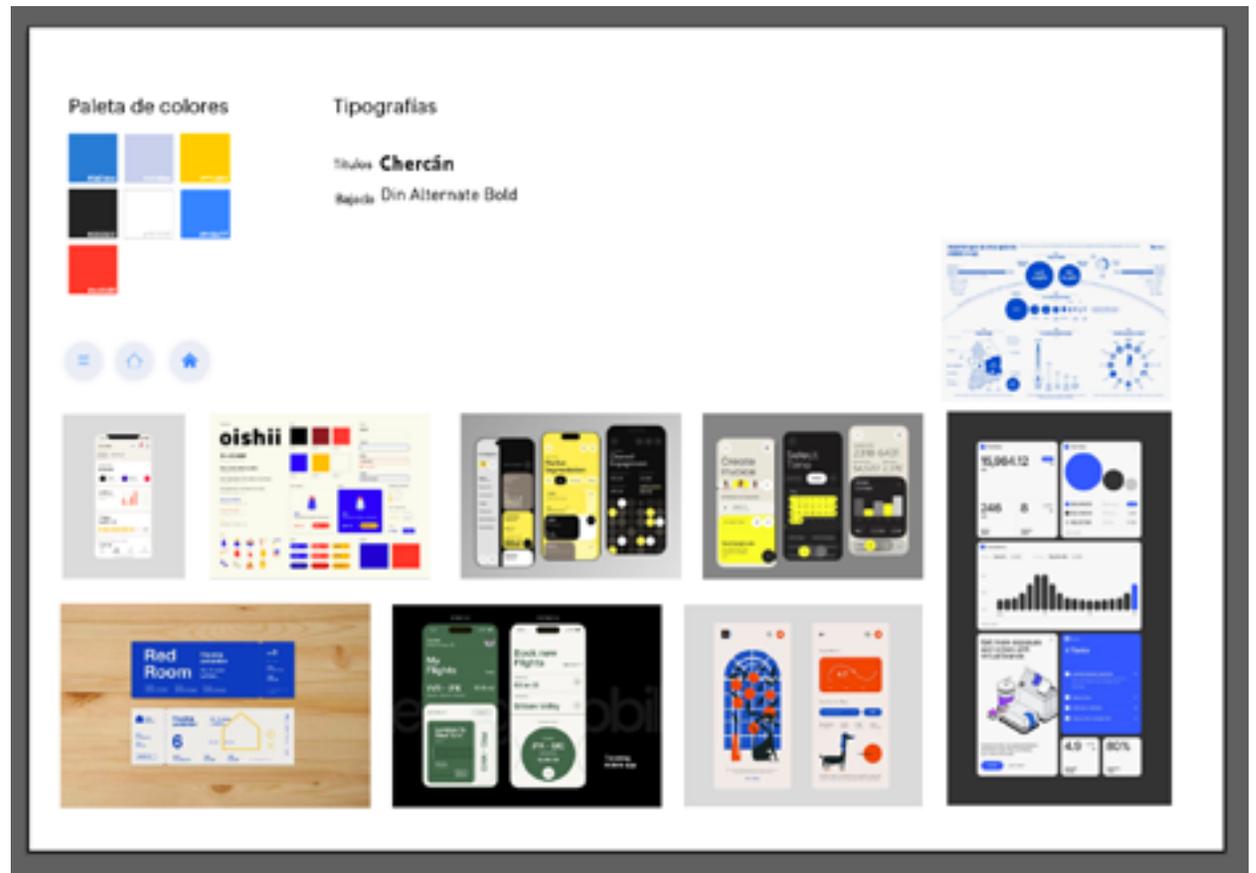




Para esta segunda versión se pensó experimentar con **elementos geométricos e institucionales**, abstraerlos y así generar nuevos que no fueran necesariamente formales.

Es por esto que se utilizan elementos geométricos, paleta de colores corporativos pero levemente modificados al estar en otras tonalidades más saturadas.

92





PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Carrera

DNO
DNO
DNO

Nombre
Nombre Nombre Apellido Apellido

Rut
12.345.678-9

Nº Estudiantes:
12345678



¡Hola Javier!
Diseño UC

Año académico

1 2 3 4 5

Eres del porte de
un melón



Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Módulo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	08:30-09:30					
2	09:30-10:30					
3	08:30-09:30	DNO2750-1	DNO083-1			
4	09:30-10:30	DNO2750-1	DNO083-1			
5	08:30-09:30					
6	09:30-10:30					
7	08:30-09:30					
8	09:30-10:30					
9	08:30-09:30					



mallá curricular

portafolio

planner

mapas campus



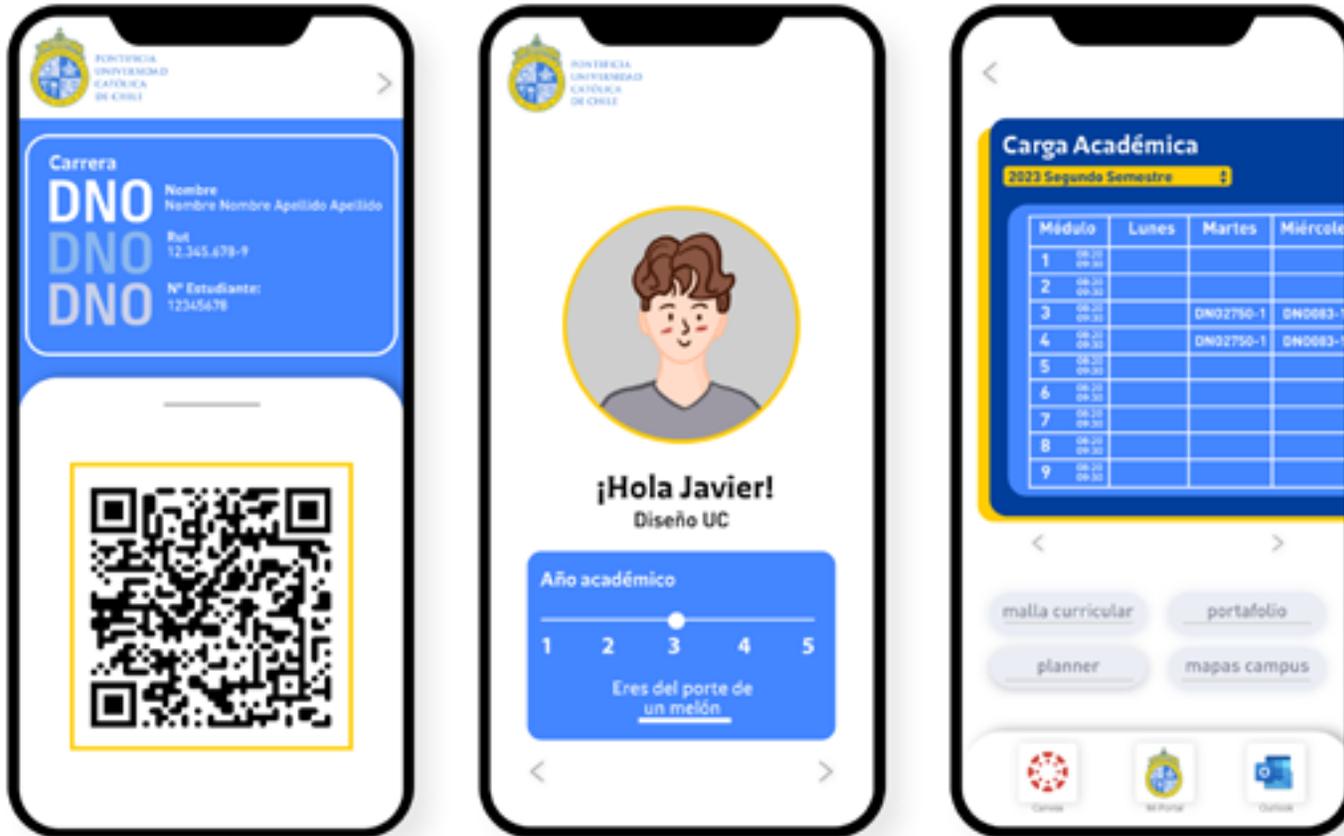
Google



UC Portal



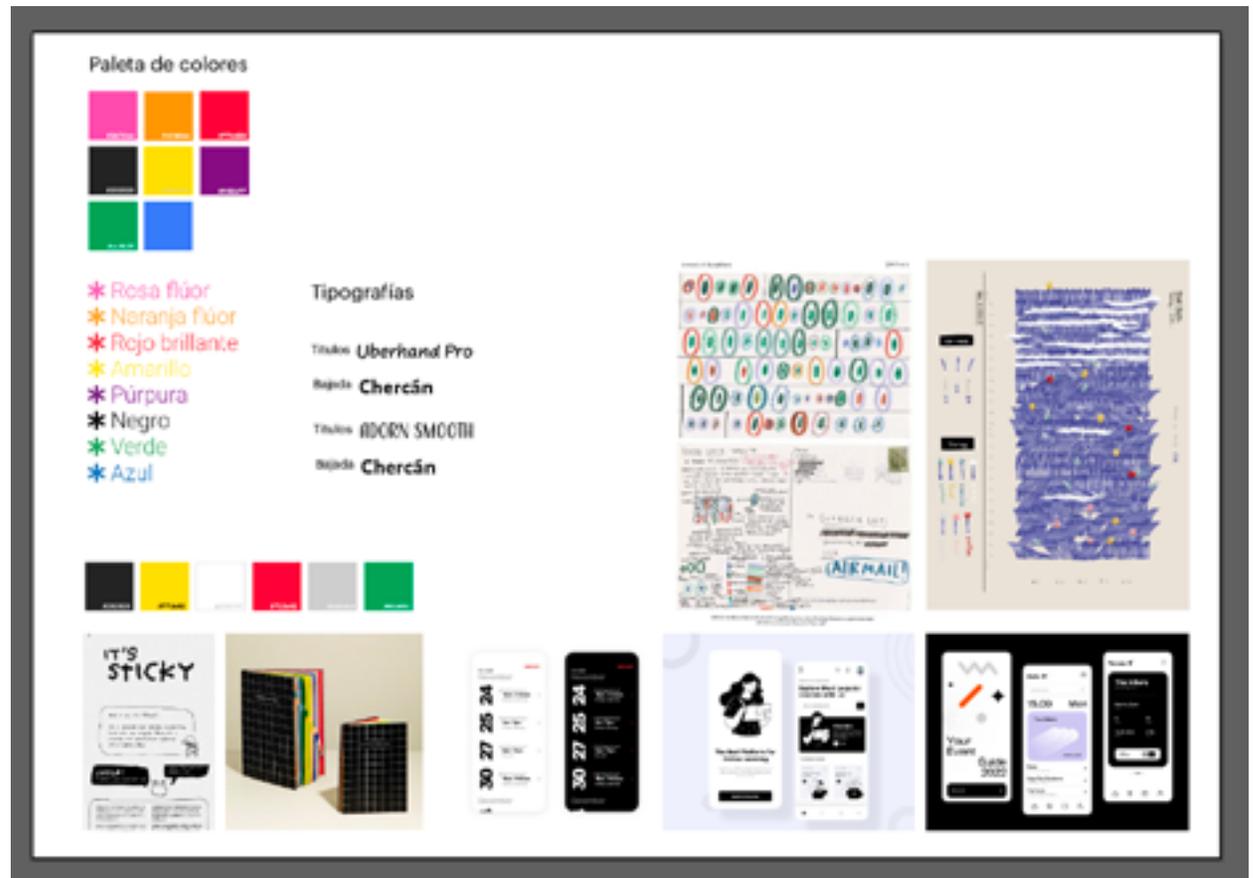
Outlook



El objetivo de elaborar la tercera propuesta, se basa en el concepto **Journal + handwritten** (diario escrito a mano).

Con este fin, se usan elementos referente a cuadrículas de un cuaderno, predominancia de negro y una tipografía script.

96





PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



CARRERA
Nombre
DNO
Nombre Nombre y Apellido Apellido
Código
01342408-3
M Estudiante
1124277

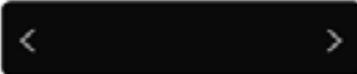


PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



¡HOLA JAVIER!
Diseño UC

AÑO ACADÉMICO
1 2 3 4 5



CARGA ACADÉMICA

2023 Segundo Semestre

Módulo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	08:20 09:40					
2	08:20 09:40					
3	08:20 09:40	DNO2750-1	DNO4823-1			
4	08:20 09:40	DNO5998-1	DNO4823-1			
5	08:20 09:40					
6	08:20 09:40					
7	08:20 09:40					
8	08:20 09:40					
9	08:20 09:40					



MALLA CURRICULAR

¡¡¡¡¡

PLANNER

¡¡¡¡¡

PORTAFOLIO

¡¡¡¡¡

MAPAS UC

¡¡¡¡¡



Comics



M-Factor



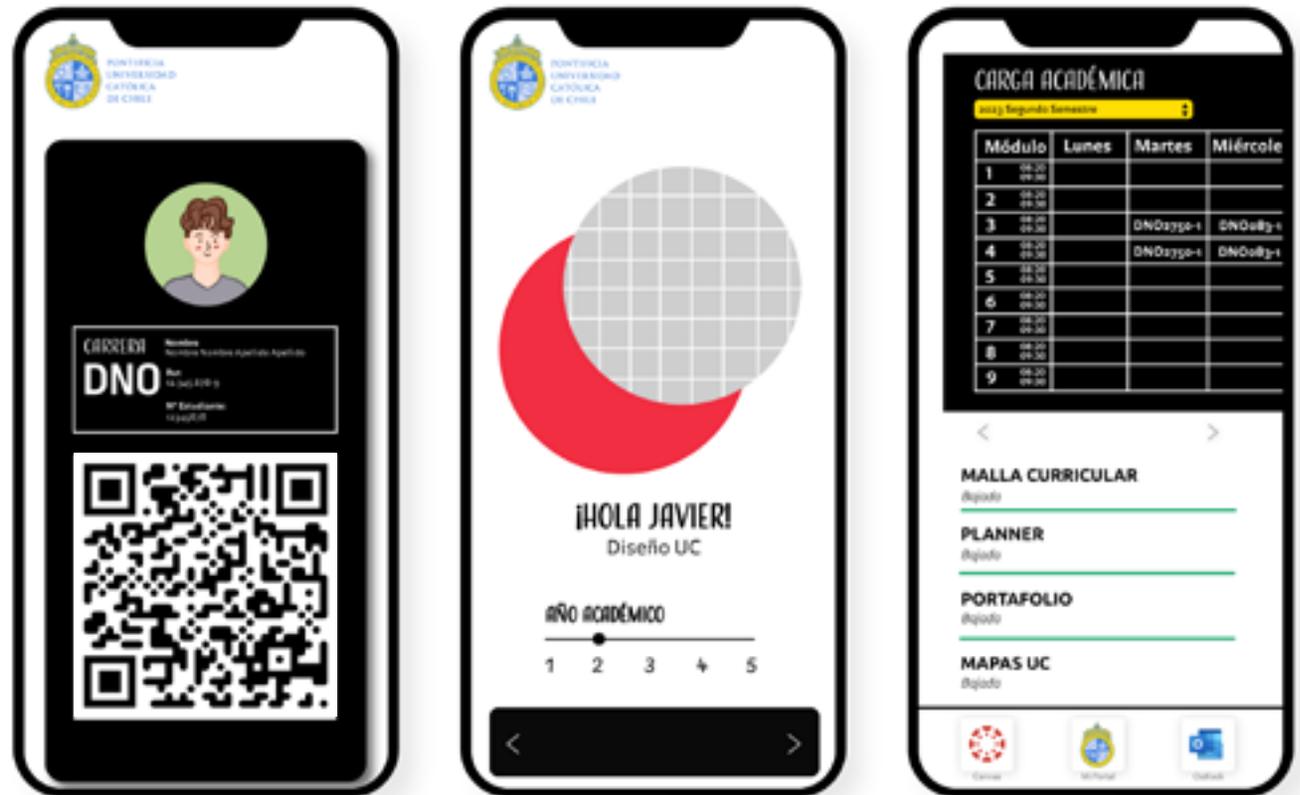
Outlook

Tipografía

Fuente primaria
Chercán

Fuente secundaria
ADORN SMOOTH

Imágenes de referencia para desarrollar el concepto de forma gráfica.





Propuesta 1
Concepto: Fisografía + Pasaporte



Propuesta 2
Concepto: Geométrico + Institucional



Propuesta 3
Concepto: Journal - handwritten



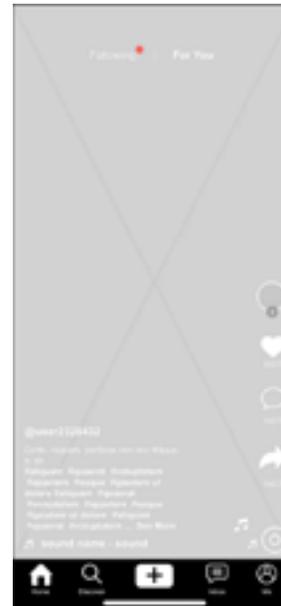
d. GUI preliminar y testeos

i. Antecedentes de GUI & UX

Se definió el tipo de navegación que el usuario tendría dentro de la aplicación, por medio de interacciones adquiridas anteriormente en el uso frecuente de aplicaciones. Con este fin, se toma de referencia Tiktok e Instagram al utilizar movimientos claves y prácticos como:

- Swipe Up
- Swipe Down
- Swipe Right
- Swipe Left

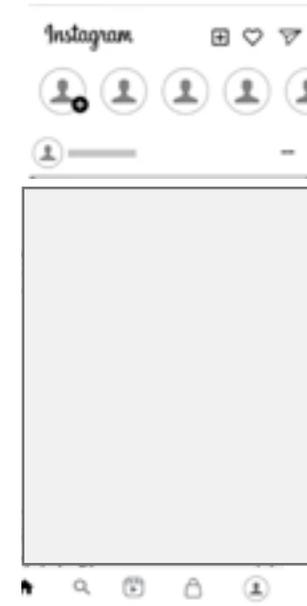
102



Recuperado de Diosa Báez

TIKTOK

Swipe UP: Actualizar página
Swipe Down: Ver contenido sugerido
Swipe Right: Perfil
Swipe Left: Ver contenido de seguidores



Recuperado de Alexandra Bederu

INSTAGRAM

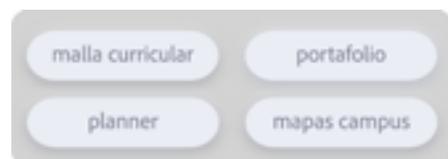
Swipe UP: Actualizar página
Swipe Down: Ver contenido sugerido
Swipe Right: Perfil
Swipe Left: Cámara

Los testeos preliminares se realizaron de forma interna, identificando elementos que no funcionaban según literatura consultada.

ii. Testeos internos preliminares

A causa de las primeras propuestas gráficas y mediante el prototipo creado en Adobe XD facilitan la identificación de componentes necesarios a iterar.

Botones



MALLA CURRICULAR

Bajada

PLANNER

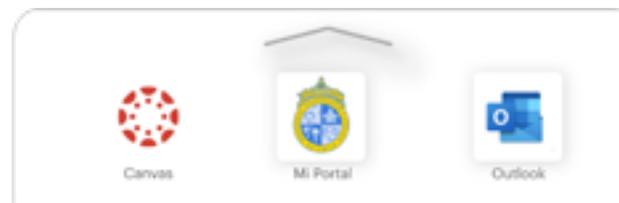
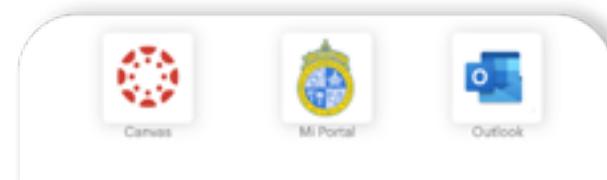
Bajada

PORTAFOLIO

Bajada

MAPAS UC

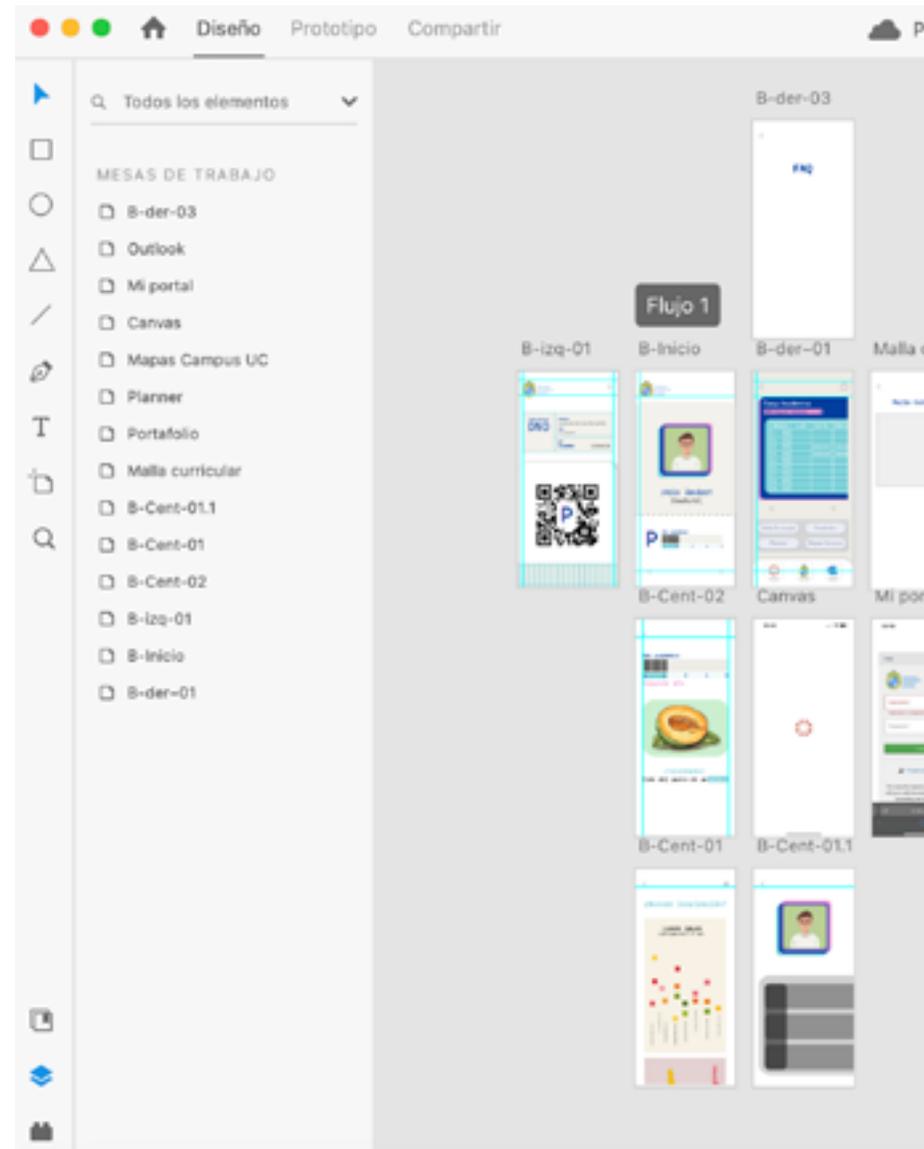
Bajada



e. Desarrollo de prototipos para Test de Usabilidad.

i. Determinación de framework de trabajo (ADOBE XD)

Se utilizó como medio Adobe XD por los conocimientos previos en relación y la flexibilidad en el testeo de prototipos.





🔍 Cuadrícula de repetición



COMPONENTE ⊕ +

TRANSFORMAR ⊕

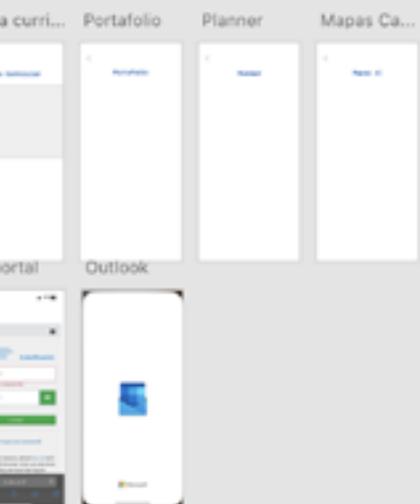
AX 0 X 0
AY 0 Y 0

DISEÑO ⊕

Redimensionado interactivo

ASPECTO

🔍 0 %

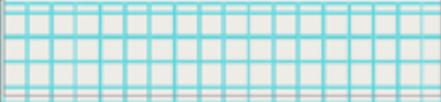


>

Carrera DNO	Nombre Nombre Nombre Apellido Apellido
	Rut 12.345.678-9
N° Alumno 12345678	



Segu app






¡Hola Javier!
Diseño UC

Segu app

Año académico



1 2 3 4 5

< >

<

Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Lunes

Módulo

1	08:30 09:30	
2	09:40 10:40	
3	11:00 12:00	DNO2750-1
4	12:30 13:30	DNO2750-1
5	14:00 14:00	
6	16:10 15:30	
7	15:30 16:40	
8	16:50 20:00	
9	20:10 21:30	

< >

- MALLA CURRICULAR**

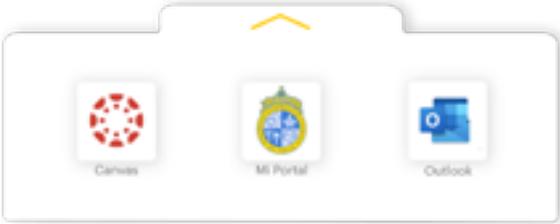
- PLANNER**

- PORTAFOLIO**

- MAPAS UC**

< >



Estudiante

Nombre
Nombre Nombre Apellido Apellido

Carrera
DNO

N° Alumno 12345678





PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



¡Hola Javiera!

Diseño UC
Año académico

Sign up



Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Lunes

Módulo	Horario	Nombre	Descripción
1	08:00 - 09:00		
2	09:00 - 10:00		
3	10:00 - 11:00	DNO 0350-1	Taller y Diagramación
4	11:00 - 12:00	DNO 0350-2	
5	13:00 - 14:00		
6	14:00 - 15:00		
7	15:00 - 16:00		
8	16:00 - 17:00		
9	17:00 - 18:00		

MALLA CURRICULAR

PLANNER

PORTAFOLIO

MAPAS UC



Carga Académica

2023 Segundo Semestre

Martes

Módulo	Horario	Nombre	Descripción
1	08:00 - 09:00		
2	09:00 - 10:00		
3	10:00 - 11:00		
4	11:00 - 12:00		
5	13:00 - 14:00		
6	14:00 - 15:00	DNO 0350-1	Diseño de Juegos de Juegos
7	15:00 - 16:00	DNO 0350-2	
8	16:00 - 17:00		
9	17:00 - 18:00		

MALLA CURRICULAR

PLANNER

PORTAFOLIO

MAPAS UC



<

Malla Curricular

10 Semestres

valor de ideación y promoció... para el cliente

resolución y composición

diseno, tecnología y sustentabilidad

ciencia, innovación y sostenibilidad

filosofía (Lema Quer)

Extra

investigación para el cliente

Detalle

electro... innovación (genera...)

espacio y... innovación

MALLA COMPLETA

Inicio Mi Perfil Oportunidades

<

Portafolio

Primer Año

Segundo Año

Tercer Año

Cuarto Año

Quinto Año

Inicio Mi Perfil Oportunidades

<

Planner

10 Semestres

Open Day

Me superé en: Hablar con personas que no conozco porque tienen experiencia social. Ahora me superé con...

Lugar favorito

Votaciones: Voté por tercera vez en las redes de mi universidad por la causa que considero la más justa.

Logré: Presentar el desarrollo de todos mis proyectos. Es un momento que me encanta.

Primer Mockup

Desvelo... eriales

Inicio Mi Perfil Oportunidades

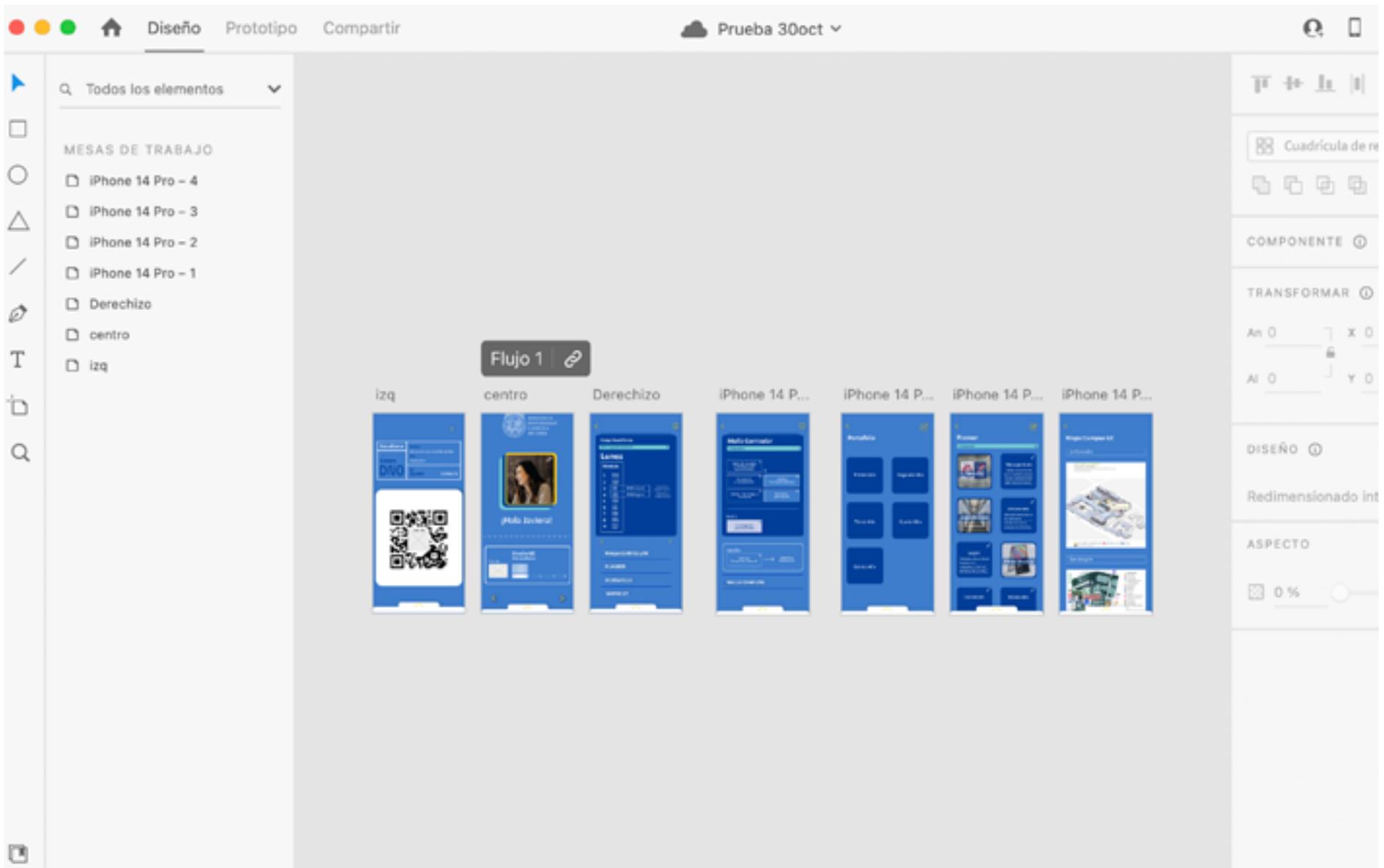
<

Mapa Campus UC

Lo Contador

San Joaquín

Inicio Mi Perfil Oportunidades





>

Diseño	
Estudiante	Nombre Nombre Nombre Apellido Apellido
Carrera	Reg 2.36.679-9
DNO	Alumno 12345678









PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE



¡Hola Javiera!

Alias:
Futura Yacht Yulip

Sabías que:

- La docente ____ ganó el premio...
- ...
- El próximo mes se llevará a cabo...





Carga Académica

2021 Segundo Semestre

Lunes

Módulo	
1	08:00 - 09:00
2	09:00 - 10:00
3	10:00 - 11:00 DNO 0799-1
4	11:00 - 12:00 DNO 0799-1
5	13:00 - 14:00
6	14:00 - 15:00
7	15:00 - 16:00
8	16:00 - 17:00
9	17:00 - 18:00

< MALLA CURRICULAR >

PLANNER

PORTAFOLIO

MAPAS UC





Carga Académica

2021 Segundo Semestre

Lunes

Módulo		
1	08:00 - 09:00	
2	09:00 - 10:00	
3	10:00 - 11:00 DNO 0799-1	Tipografía y Diagramación
4	11:00 - 12:00 DNO 0799-1	abstracción Bases Lógica Matemática Cálculo Diseño 1 Módulo 100-10 Módulo TI 200M-100M Cálculo Lógica Computacional
5	13:00 - 14:00	
6	14:00 - 15:00	
7	15:00 - 16:00	
8	16:00 - 17:00	
9	17:00 - 18:00	

< MALLA CURRICULAR >

PLANNER

PORTAFOLIO

MAPAS UC





Estrategia de implementación

a. Socios claves

La propuesta que inicialmente se establece como una investigación/acción referida a la promoción de la pertenencia en espacios universitarios, se consolida como una alternativa multisectorial al interior de la institución: [1] debido a su impacto en los actuales sistemas de identificación de la Universidad, el primer actor involucrado es la Dirección de Informática UC, cuyo propósito es operar los sistemas de informática académicos y administrativos de la Universidad; [2] debido a la mejora en aspectos referidos a la vinculación entre los estudiantes y la institución, el segundo actor relevante es la Dirección de Asuntos Estudiantiles DAE, desde la división de Salud y Bienestar estudiantil. Por último, y debido al potencial de promover la pertenencia futura de los egresados de la universidad, un tercer actor de alta relevancia es Alumni UC, cuya visión está definida por la aspiración de construir una red cohe-

sionada de egresados que se sienta involucrada e identificada con su casa de estudios.

En este sentido, gracias a experiencias previas de mi profesor guía junto a la directora de Alumni UC, Paulina Rodríguez, pudimos presentar la idea y conocer el interés que existe desde la institución en avanzar en instrumentos e iniciativas que aborden la vinculación de las y los egresados con la universidad. De esta manera, la propuesta avanza desde la presentación de los prototipos actuales, además de versiones con un mayor grado de operación a las distintas instituciones involucradas en su implementación.

b. Presupuesto de desarrollo

DRN Lab SpA
Calle el Plan 9700, Of. 102
Santiago, Chile
77003827

POB-001-12-22

Passport UC

Passport app: software para fomentar la pertenencia desde visualización de logros y avance académico.

La presente propuesta describe el presupuesto de trabajo asociado al desarrollo e implementación de prototipo funcional a partir de Diseño de Interfaz y Wireframe entregado por contratante. La propuesta incluye la implementación de GUI desde módulos en React Framework y Dashboard para manejo de BBDD y contenidos generados por usuarios de prueba.

La propuesta comienza con la entrega y tabulación de los contenidos desarrollados por el equipo de Diseño, [1] la documentación de la arquitectura de navegación para definir módulos, dependencias y rutas de interacción a incorporar en el prototipo, [2] la adaptación del diseño entregado para la generación de elementos gráficos vectoriales (SVG) para su inclusión en diagramación de interfaz, además de aquellos elementos visuales generados por medio de código (CSS), [3] implementación de módulos interactivos desde plataforma Expo Go para su seguimiento y revisión inicial, y [4] programación e integración de dashboard y estructura de Base de Datos conectada a la aplicación. La presente propuesta no incluye el desarrollo de la tecnología necesaria para la integración de acceso a portales y otros elementos de acceso vía ID asociados a la red de Informática UC.

El presente presupuesto está destinado al prototipado, prueba y análisis de la propuesta digital para su postulación a fondos de desarrollo. La continuidad de la iniciativa puede ser desarrollada por esta consultora, proyecto que debe ser cotizado de forma independiente.

#Product Design
#Identity
#Web Design
#UI/UX
#Game Design

Cuiffyan Lab SpA
Calle Artista 9999, Of. 101
Santiago, Chile
77003827

POB-001-12-22

DRN
arnold@drny.cl

#Product Design
#Identity
#Web Design
#UI/UX
#Game Design

Condiciones y contacto

- 1 Las condiciones de desarrollo, pagos y entregas serán definidas en conversación con la contratante. Este documento solo presenta los precios y tipología de productos, no su descripción en detalle, formatos de entrega, tiempos de desarrollo y metodología de trabajo.
- 2 Todo el material desarrollado será de propiedad de la contratante quienes podrán registrarlo y/o patentarlo nacional e internacionalmente, independiente de la autoría (derecho de autor) del equipo de Diseño.
- 3 La propuesta considera la entrega de los archivos finales pero no los archivos de trabajo, entendiendo que la versión finalizada incluye versiones vectoriales.
- 4 En el caso de ser requerido material extra (e.g. animaciones o infografías), estas serán compradas o cotizadas por la contratante para su utilización en este proyecto.
- 5 El desarrollo del proyecto incluye la garantía asociada a mejoras que emergen en el proceso de implementación de las soluciones digitales, aunque modificaciones que provengan de cambios en lineamientos del carácter de la aplicación serán cotizadas de forma complementaria a esta propuesta.

DRN
_Lab

DRN Lab es una consultora y agencia de Diseño con trabajo interdisciplinario que conecta Psicología, Diseño, Educación y Tecnología para el desarrollo de asesorías, talleres, diseño y evaluación de proyectos tanto en el ámbito académico como empresarial.

Presupuesto propuesta PASSUC-P08011222

La propuesta incluye: [1] la documentación de la arquitectura de navegación para definir módulos, dependencias y rutas de interacción a incorporar en el prototipo, [2] la adaptación del diseño entregado para la generación de elementos gráficos vectoriales (SVG) para su inclusión en diagramación de interfaz, además de aquellos elementos visuales generados por medio de código (CSS), [3] implementación de módulos interactivos desde plataforma Expo Go para su seguimiento y revisión inicial, y [4] programación e integración de dashboard y estructura de Base de Datos conectada a la aplicación

Ítems:

⇒ Arquitectura de navegación y brieff propuesta	\$2.000.000
⇒ Diseño Interfaz App y generación de documentos de estilo	\$1.500.000
⇒ Implementación de módulos	\$3.500.000
⇒ Diseño BackEnd y conexión BBDD	\$2.500.000
Total liquido	\$9.500.000
Iva 19%	\$1.805.000
Total	\$11.305.000





PASSPORT UC



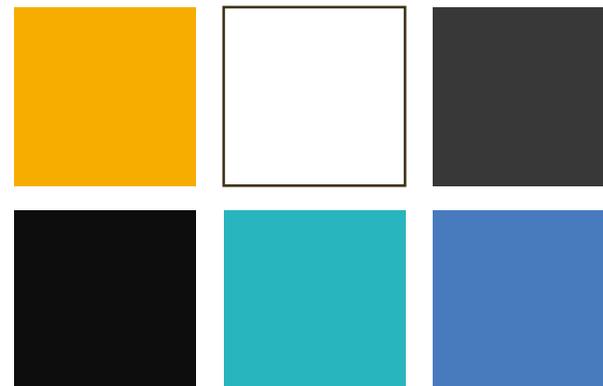
Concepto

Para definir las bases gráficas, se utilizó una narrativa en relación a los logros que son adquiridos a lo largo del tiempo. Esto por medio de considerarse un pasaporte digital, por lo que era necesario tener un punto de encuentro entre lo institucional y aspectos libres.

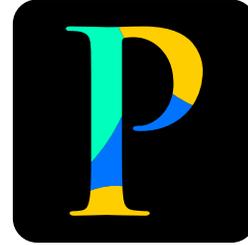
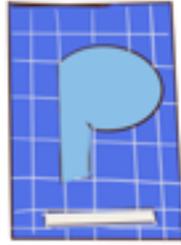
122

Paleta de colores

Se utilizan los colores primarios institucionales del logo (azul, amarillo y blanco) en conjunto del color teal y tonos grisaseos.



Iteración
de logotipo



Passport



Identidad de marca

Logotipo

Revisar anexo para ver la iteración del logotipo.



124

Para el logo se utilizaron los colores primarios que se encuentran a lo largo de la aplicación, tanto como en *DARK MODE* o *LIGHT MODE*.

PASSPORT UC

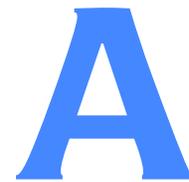
Tipografía

TRAJAN

Para la bajada del logotipo se utiliza el nombre de la aplicación con la tipografía institucional.

TIPOGRAFÍA

La elección tipográfica se basa en la una fuente con serifas «**Chercán**» y otra humanista «**Work Sans**» para generar contraste entre sí.



Chercán

Fuente primaria

Tipografía diseñada por docente de la escuela, Francisco Gálvez.



Work Sans

Fuente secundaria

Tipografía de Google.

Título 1

Chercán Bold 36 pt

Título 2

Chercán Bold 25 pt

Botón 1

Chercán Bold 18 pt

Botón 2

Chercán Bold 17 pt

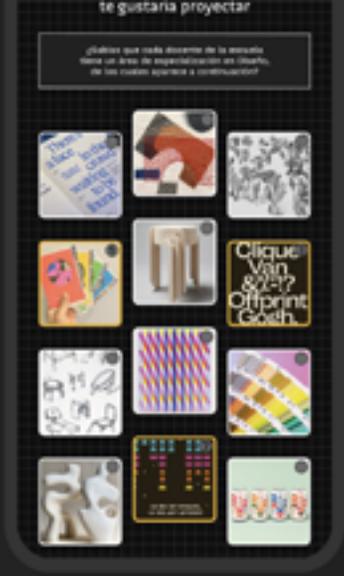
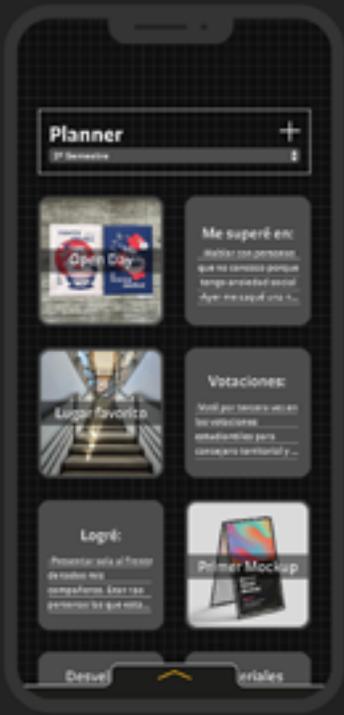
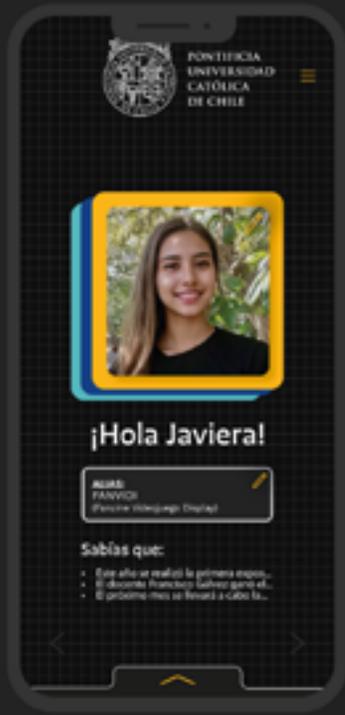
Cuerpo

Work Sans Medium 15 pt

Notas

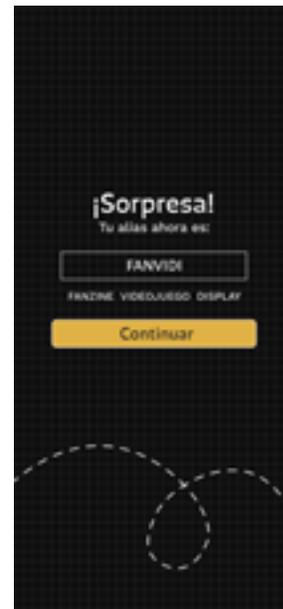
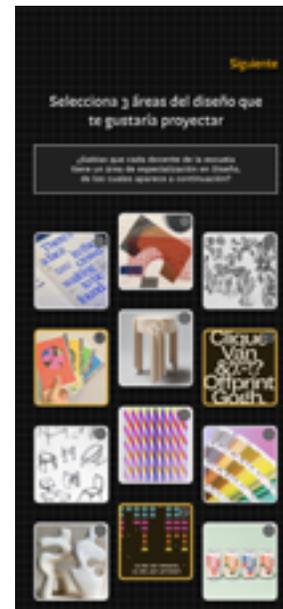
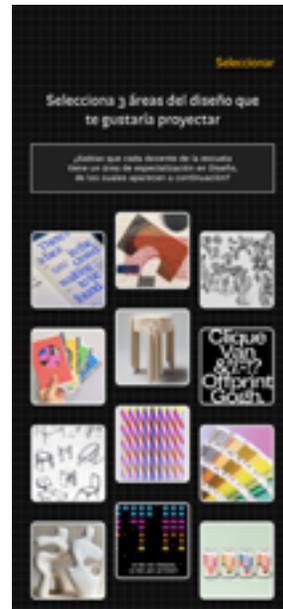
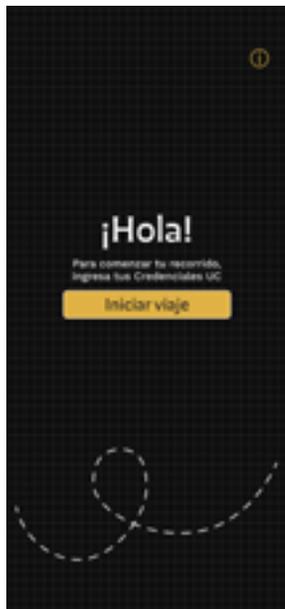
Work Sans Medium 11 pt

DARK MODE

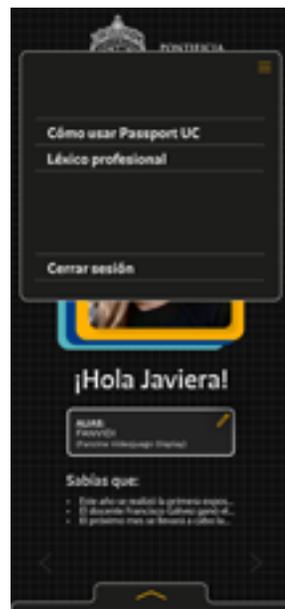
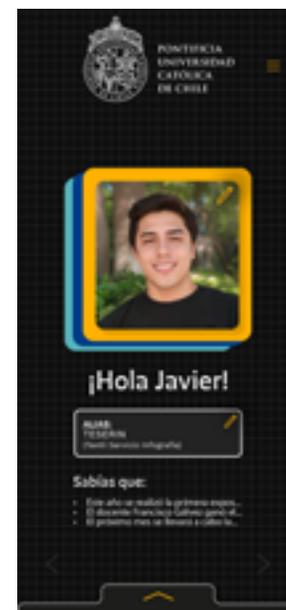
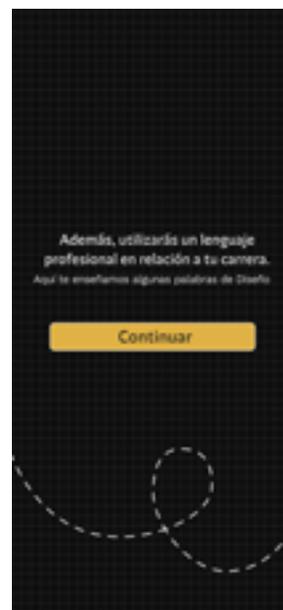
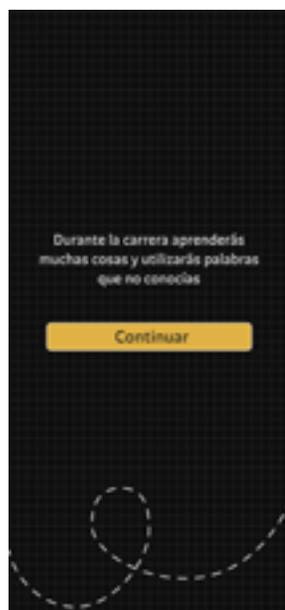
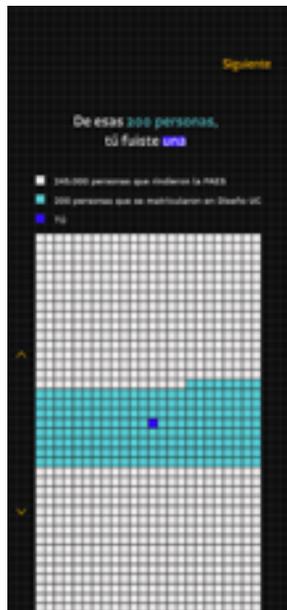


Bienvenida

128



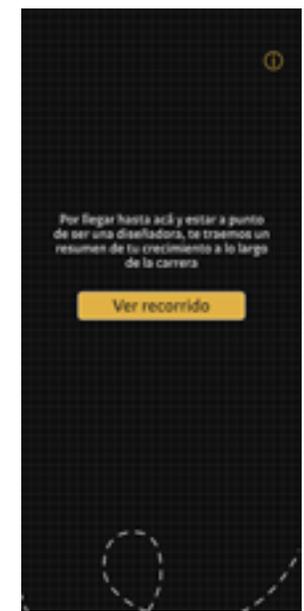
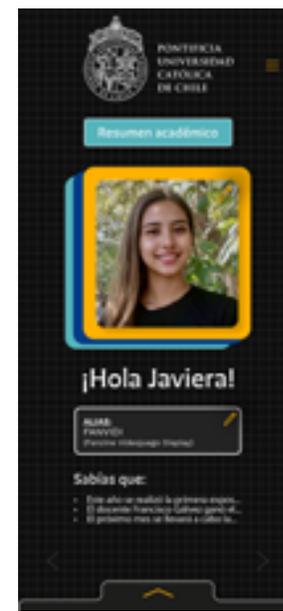
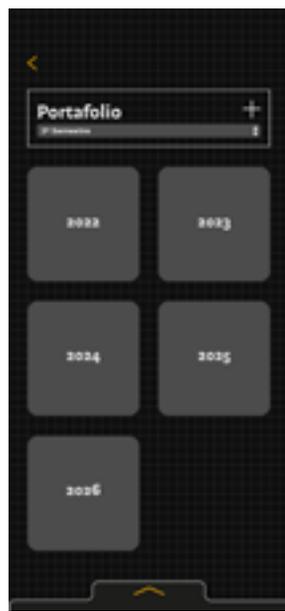
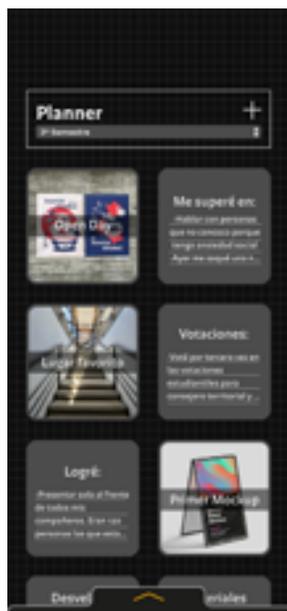
Uso cotidiano



Proceso de titulación



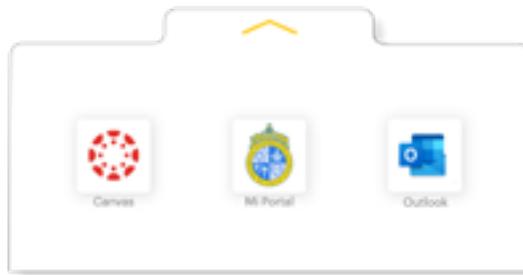
130



Testeo y últimas versiones

Para concluir con una propuesta formal de la aplicación, se realizó una serie de testeos finales. Esto se llevó a cabo al realizar instancias de evaluación con 10 estudiantes de Diseño UC para determinar qué elementos requieren ajustes.

Pestaña de atajos



Para verificar la eficacia, a los estudiantes se les pasó un prototipo de Adobe XD en un teléfono móvil y se les preguntó cuál creían que era el propósito de la pestaña que se encontraba en el margen inferior.

A lo cual respondieron:

“Creo que sirve para más información del perfil”

“Donde es de otro color no se siente integrado a la pantalla, si es de atajos no debería ser tan llamativo”

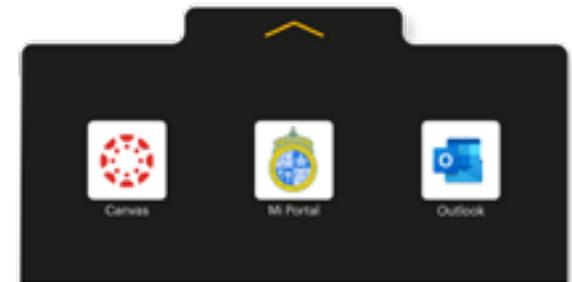
“Se intuye que se despliega hacia arriba por la flecha”



Pantalla utilizada para el testeo



Gráfica modificada



Pestaña final

Botón para agregar contenido



Para el testeo de este botón se hizo una comparación entre el lápiz para editar y para agregar contenido nuevo a las secciones de Portafolio y Planner.

Los estudiantes aseguran que las diferencias de uso son:

“Editar nombre del portafolio al estar al lado del cuadrado”

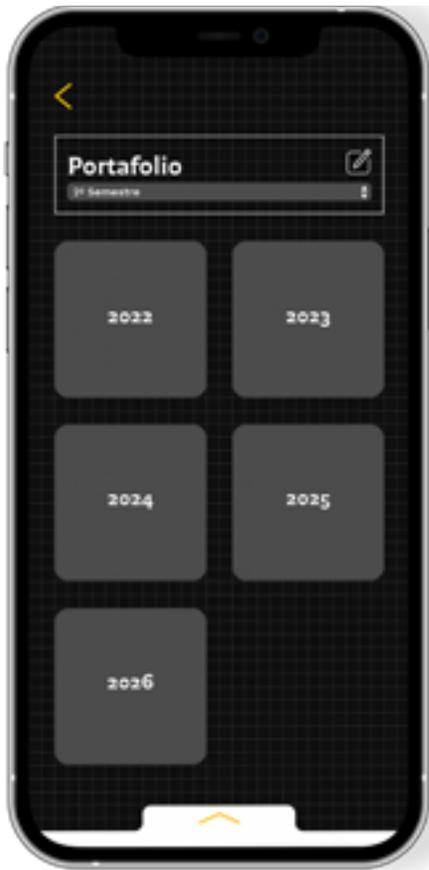
“Publicar cosas, subir fotos o videos”

“Editar el nombre de la sección”

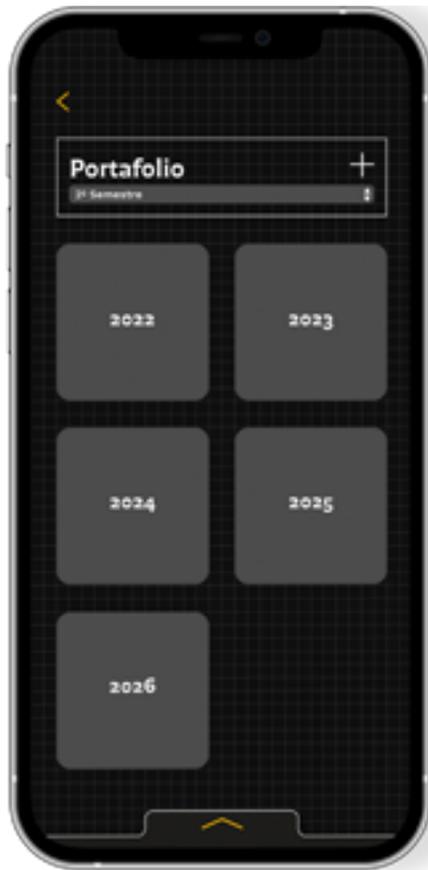
“Podría ser para editar la configuración de alguno de los cuadrados”



Lápiz para editar



Pantalla utilizada para el testeo



Gráfica modificada



Ícono final



Registro personal.

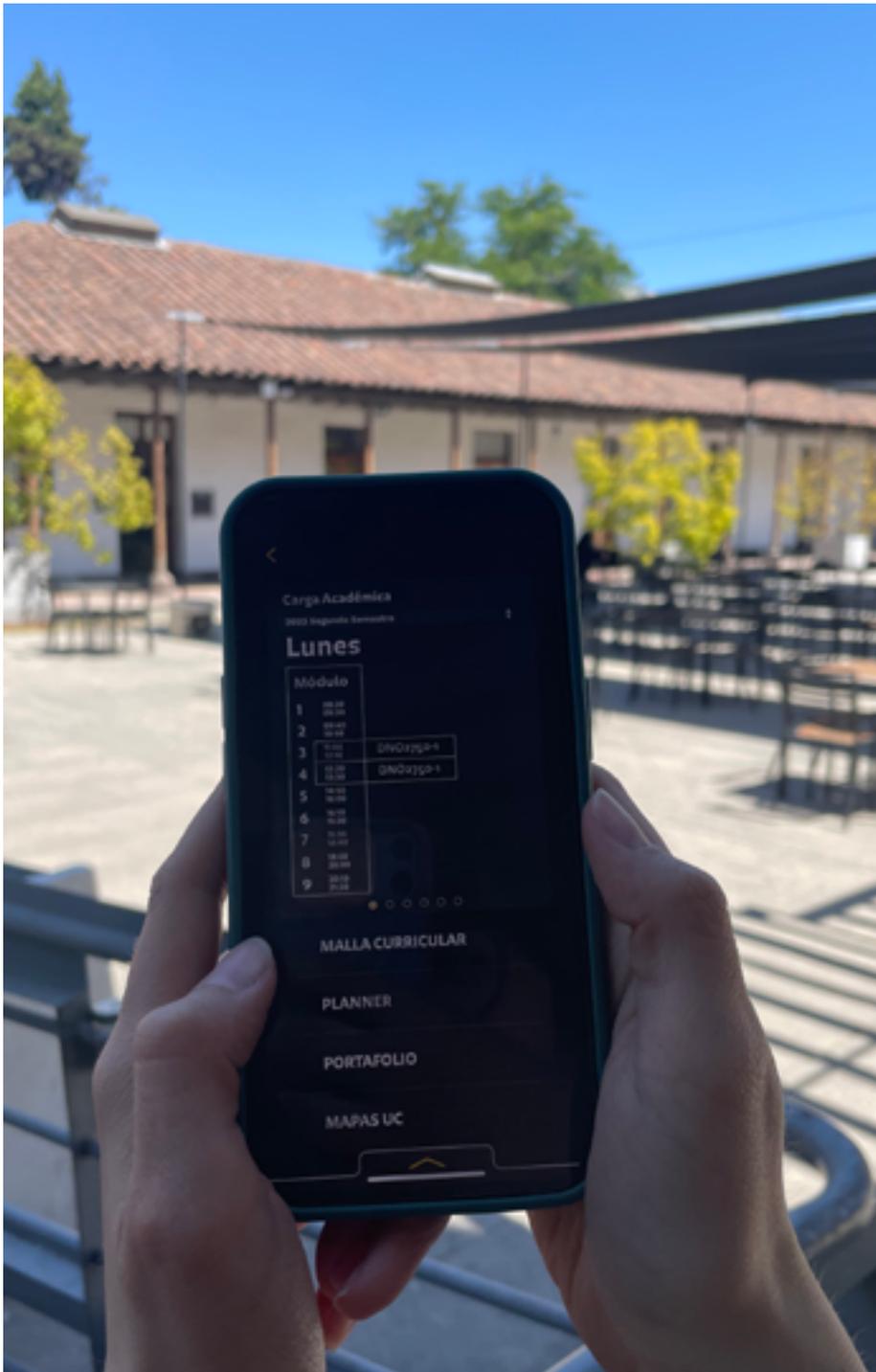
< **Mapas campus UC**

Lo Contador



Casa Central





Registro personal.





Conclusión

Como expectativa futura, se espera que este proyecto impacte la vida de los estudiantes que tienen dificultad en visualizar su progreso personal dentro de la carrera por una constante comparación. Se invita que por medio de este proyecto puedan ser conscientes de logros personales desde una mirada sana y que, en complemento, puedan tener fuentes de inspiración dentro de la comunidad estudiantil.

139

Adicionalmente, es importante recalcar que Passport UC no reemplaza el factor humano pero contempla una mejora en las relaciones interpersonales dentro de la comunidad por medio del orgullo y la pertenencia.

Bibliografía

Allen, K.-A., Kern, M. L., Rozek, C. S., McInerney, D. M., & Slavich, G. M. (2021). Belonging: A review of conceptual issues, an integrative framework, and directions for future research. *Australian Journal of Psychology*, 73(1), 87-102. <https://doi.org/10.1080/00049530.2021.1883409>

Andoniscars, & Winkelmann, S. (Directores). (2016, febrero 28). Stephan Winkelmann's speech to Lamborghini employees Highlights. <https://www.youtube.com/watch?v=Ings49T7vgE>

Brower, T. (2021). Missing Your People: Why Belonging Is So Important And How To Create It. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/tracybrower/2021/01/10/missing-your-people-why-belonging-is-so-important-and-how-to-create-it/>

Diseño UC | Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile. (s. f.). Recuperado 24 de diciembre de 2023, de <https://diseno.uc.cl/programas-academicos/pregrado/perfil-de-egreso/>

Este martes se conocieron los resultados de las más 245 mil personas que rindieron la PAES « *Diario y Radio Universidad Chile*. (s. f.). Recuperado 24 de diciembre de 2023, de <https://radio.uchile.cl/2023/01/03/este-martes-se-conocieron-los-resultados-de-las-mas-245-mil-personas-que-rindieron-la-paes/>

Etxebarria, I. (2003). Las emociones autoconscientes: Culpa, vergüenza y orgullo. En E. G. Fernández-Abascal, M. P. Jiménez y M. D. Martín (Coor.). *Motivación y emoción. La adaptación humana* (pp. 369-393). Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces. (ISBN: 84-8004-618-X).

Hagerty, B. M. K., Lynch-Sauer, J., Patusky, K. L., Bouwsema, M., & Collier, P. (1992). Sense of belonging: A vital mental health concept. *Archives of Psychiatric Nursing*, 6(3), 172-177. [https://doi.org/10.1016/0883-9417\(92\)90028-H](https://doi.org/10.1016/0883-9417(92)90028-H)

Hagerty, B. M., & Patusky, K. (1995). Developing a measure of sense of belonging. *Nursing Research*, 44(1), 9-13.

Letelier Gálvez, M. E. (2020). La comprensión del cerebro y la educación de personas jóvenes y adultas. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 46(2), 177-190. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052020000200177>

Maslow, A. (1954). *Motivation and Personality* (English Edition). McLoughlin, S. (2022, octubre 27). 6 ways to find a sense of belonging. *Rest Less*. <https://restless.co.uk/health/healthy-mind/ways-to-find-a-sense-of-belonging/>

Pedler, M. L., Willis, R., & Nieuwoudt, J. E. (2022). A sense of belonging at university: Student retention, motivation and enjoyment. *Journal of Further and Higher Education*, 46(3), 397-408. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1955844>

Rayna Tova (Director). (2023, enero 30). Sense of Belonging: Students' Challenges Should Be Effortless Joys | Angela Richard | TEDxBU. https://www.youtube.com/watch?v=GMLNUQ_xMXE

Sassenberg, Kai, Suhlmann, Michele, Nagengast, Benjamin, & Trautwein, Ulrich. (2018). Belonging Mediates Effects of Student-University Fit on Well-Being, Motivation, and Dropout Intention. https://www.researchgate.net/publication/323013161_Belonging_Mediates_Effects_of_Student-University_Fit_on_Well-Being_Motivation_and_Dropout_Intention

Tracy, J., & Robins, R. (2007). The Psychological Structure of Pride: A Tale of Two Facets. *Journal of personality and social psychology*, 92, 506-525. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.3.506>

Valle, J. (2013). *Diseño y Rito*.

Vilches, F. (2018). *TMAD: Técnicas de la magia aplicadas al diseño*.

Anexos

SOBI (1995)

Table 1. SOBI Factors with Factor Structure Item Loadings

ITEM NUMBER	ITEM	FACTORS	
		I	II
1	wonder if I really fit	.73	
3	not sure if I fit with friends	.75	
5	describe myself as a misfit	.73	
7	people accept me	.57	
8	piece of a jigsaw puzzle	.85	
10	what I offer is valued	.48	
11	feel like an outsider	.81	
13	have no place in this world	.82	
15	I could disappear for days	.62	
16	mainstream of society	.63	
18	observe life rather than participate	.62	
19	few people would come to my funeral	.58	
20	feel like a square peg	.81	
22	I don't really fit	.76	
23	background and experiences are different	.57	
24	not see or call friends	.59	
25	feel left out	.81	
27	not valued or important	.70	
2	important to be valued by others		.53
4	have felt valued in the past		.44
6	important that I fit		.54
9	I have qualities		.52
12	working on fitting in		.67
14	want to be part of things		.52
17	important that my opinions are valued		.60
21	others recognize strengths		.48
26	make myself fit		.42

(B. M. Hagerty & Patusky, 1995, p.4)

Encuesta 1:

Tapia, N. (2023). Sentido de pertenencia estudiantes Diseño UC (Encuesta 1). Google Docs. https://docs.google.com/spreadsheets/u/2/d/1fiUZZ9MPc3wixZSSan1K-l3elvdi2E1tRDO8kkz3BJk/edit?resourcekey&usp=embed_facebook

Encuesta 2

Tapia, N. (2023). Sentido de pertenencia—Diseño UC (Encuesta 2). Google Docs. https://docs.google.com/spreadsheets/u/1/d/1qdnuaY-YAGDMALRoZ05eb4t51YV6yk-rK7eFP3Jj6gTI/edit?resourcekey&usp=forms_web_b&usp=embed_facebook

Entrevista

[https://uccl0-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/ninos-katapia_m_uc_cl/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B4FC-BB563-1AF7-484A-8AF7-955DA816812C%7D&file=Sentido%20de%20pertenencia%20enestudiantes%20de%20Disen%CC%83o%20UC\(1-10\)%20\(1\).xlsx&action=default&mobileredirect=true](https://uccl0-my.sharepoint.com/:x:/r/personal/ninos-katapia_m_uc_cl/_layouts/15/Doc.aspx?sourcedoc=%7B4FC-BB563-1AF7-484A-8AF7-955DA816812C%7D&file=Sentido%20de%20pertenencia%20enestudiantes%20de%20Disen%CC%83o%20UC(1-10)%20(1).xlsx&action=default&mobileredirect=true)