



Eleva tu proceso

**Diseño de una herramienta multimedial que mejore la
transición laboral en jóvenes universitarios de Diseño
Digital y Multimedia**

Proyecto de Grado

Angelo Giussephe Bello Arboleda

Mariajosé Ramos Pardo

Bogotá D. C., 2024

Eleva tu proceso

**Proyecto para mejorar la transición al mundo laboral en los
estudiantes de Diseño Digital tomando como primer caso de
estudio estudiantes de Diseño Digital y Multimedia de la
Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al

título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Andrés Felipe Parra Vela

Línea(s) de énfasis:

Tecnologías para la producción multimedia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Digital y Multimedia

Bogotá D. C., 2024

Aval del Proyecto

Firma del director(a) de proyecto de grado

Firmas de los jurados

Dedicatoria

A los maestros que nos acompañaron durante todo el proceso educativo, en especial a Andrés Parra y Alejandra López que vieron el proyecto crecer y lo respaldaron desde sus inicios, aportando desde su experiencia y conocimientos, conceptos que fueron imprescindibles para el buen desarrollo de este propósito.

A Myrian Becerra, por darnos una luz y alentarnos a construir este proyecto con su idoneidad, paciencia y dirección oportuna.

Agradecimientos

A la Institución, por darnos la oportunidad de ser parte de ella y lograr grandes cosas, a nuestras familias, por acompañar y apoyar nuestros sueños, a nuestros amigos que me vieron desde el día uno trasnochando y me estuvieron apoyando en cada paso, a Dios, el destino y la vida por guiar nuestro camino hasta este punto, a nosotros mismos, por no rendirnos cuando solo nos quedaban ganas de renunciar a todo y por último a esas personas que nos dieron la espalda porque también con ellas se fortalecieron los procesos para hacer de este proyecto una realidad.

"El éxito consiste en ir de fracaso en fracaso sin perder el entusiasmo."

Winston Churchill

Resumen

Con frecuencia la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, ofrece múltiples encuentros, charlas, eventos y capacitaciones para estudiantes de todos los pregrados; pero, la falta de preparación de los estudiantes de Diseño Digital y Multimedia, con respecto a la inserción laboral es una situación que aqueja y requiere atención. Es así, como este proyecto evidencia a través de una encuesta inicial, la brecha entre la percepción y comprensión de los estudiantes sobre la adquisición de las habilidades y conocimientos necesarios para una óptima presentación.

Se llevó a cabo una metodología llamada “doble diamante” de Desing Council, donde se determinan los objetivos específicos para llegar a concluir que el enfoque actual de comunicación no logra despertar el “Interés” necesario en los estudiantes. Por lo tanto, desde el área de Diseño Digital y Multimedia se busca tomar como primer caso de estudio a los estudiantes de este mismo programa académico, que cursan entre séptimo y octavo semestre con el fin de crear un producto que mejore la comunicación de manera dinámica y amigable, para que los estudiantes comprendan las tendencias claves sobre las ofertas laborales en el mundo de los diseñadores digitales.

Palabras clave: Habilidades blandas, capacitación, procesos de selección y contratación, inserción al mundo laboral.

Línea(s) de profundización:

Tecnologías para producción multimedia.

Abstract

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, frequently offers multiple meetings, talks, events and training for students of all undergraduate degrees; However, the lack of preparation of Digital and Multimedia Design students with respect to job placement is a situation that afflicts and requires attention. Thus, as this project shows through an initial survey, the gap between students' perception and understanding of the acquisition of the skills and knowledge necessary for an optimal presentation.

A methodology called “double diamond” by Design Council was carried out, where the specific objectives are determined to conclude that the current communication approach fails to awaken the necessary “Interest” in the students. Therefore, the area of Digital and Multimedia Design seeks to take as the first case study the students of this same academic program, who study between the seventh and eighth semester, in order to create a product that improves communication in a dynamic way. and friendly, so that students understand the key trends about job offers in the world of digital designers.

Keywords: Soft skills, training, selection and hiring processes, insertion into the world of work.

Research lines:

Technologies for multimedia production.

Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	4
Dedicatoria.....	7
Agradecimientos	8
Resumen	10
Abstract.....	11
Tabla de contenido	12
Listado de figuras	16
Listado de anexos.....	19
1. Formulación del proyecto	20
1.1 Introducción	20
1.2 Justificación	22
1.3 Definición del problema	25
1.4 Hipótesis de la investigación	28
1.4.1 Hipótesis explicativa	29
1.4.1 Hipótesis propositiva.....	29
1.5 Objetivos	29
1.5.1 Objetivo general.....	29

1.5.2 <i>Objetivos específicos</i>	29
1.6 Planteamiento metodológico	30
1.7 Alcances y limitaciones	33
2. Base teórica del proyecto	35
2.1 Marco referencial	35
2.1.1 <i>Antecedentes</i>	36
2.1.2 <i>Marco teórico contextual</i>	39
2.1.3 <i>Marco teórico disciplinar</i>	44
2.1.4 <i>Marco conceptual</i>	47
2.1.5 <i>Marco institucional</i>	50
2.1.6 <i>Marco legal</i>	53
2.2 Estado del arte.....	54
2.4 Caracterización de usuario	57
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	61
3.1 Criterios de diseño	61
3.1.1 <i>Árbol de objetivos de diseño</i>	61
3.1.2 <i>Requerimientos y determinantes de diseño</i>	62
3.2 Hipótesis de producto	64
3.3 Desarrollo y análisis Etapa “Descubrir”	68
3.4 Desarrollo y análisis Etapa “Definir”	71

3.5 Desarrollo y análisis Etapa “Desarrollar”	73
3.5 Desarrollo y análisis Etapa “Entregar”	75
3.6 Resultados de los testeos	75
3.6.1 <i>Primer testeo</i>	76
3.6.2 <i>Segundo testeo</i>	81
3.7 Prestaciones del producto	84
3.7.1 <i>Aspectos morfológicos</i>	84
3.7.2 <i>Aspectos técnico-funcionales</i>	88
3.7.3 <i>Aspectos de usabilidad</i>	89
4. Conclusiones	92
4.1 Conclusiones	92
4.2 Estrategia de mercado.....	93
4.2.1 <i>Segmentos de cliente</i>	94
4.2.2 <i>Propuesta de valor</i>	94
4.2.3 <i>Canales</i>	95
4.2.4 <i>Relaciones con los clientes</i>	95
4.2.5 <i>Fuentes de ingresos</i>	96
4.2.6 <i>Actividades clave</i>	96
4.2.7 <i>Recursos clave</i>	97
4.2.8 <i>Socios clave</i>	97
4.2.9 <i>Estructura de costes</i>	98

4.3 Consideraciones	98
Referencias.....	101
Anexos	110

Listado de figuras

Figura 1.....	27
Figura 2.....	31
Figura 3.....	35
Figura 4.....	36
Figura 5.....	54
Figura 6.....	55
Figura 7.....	56
Figura 8.....	56
Figura 9.....	62
Figura 10.....	64
Figura 11.....	68
Figura 12.....	69
Figura 13.....	74
Figura 14.....	77
Figura 15.....	79
Figura 16.....	81
Figura 17.....	83
Figura 18.....	85
Figura 19.....	86

Figura 20.....	87
Figura 21.....	88
Figura 22.....	89
Figura 23.....	89
Figura 24.....	90
Figura 25.....	93

Listado de tablas

Tabla 149

Listado de anexos

Anexo A. Entrevista Myriam Becerra - directora de comunicaciones de Ok Empleos	110
Anexo B. Previo a - Aplicación de herramientas de Design Thinking (Card Sorting, SCAMPER, Matriz de tendencias)	110
Anexo C. Juego de rol de mesa	110
Anexo D. Encuesta caracterización de usuario.....	110
Anexo E. Entrevista Johanna Salgado - funcionaria del área de Bienestar Universitario de la Unicolmayor.....	119
Anexo F. Entrevistas testeo 1	120
Anexo G. Entrevistas testeo 2	120
Anexo H. Estructura de costes	120

1. Formulación del proyecto

Para este apartado se encuentran la introducción que explica lo que lleva este proyecto desde una justificación según normativas vigentes y estadísticas de desempleo, considerando el problema que se aborda a lo largo de la investigación, la implementación de acciones con alcances y limitaciones.

1.1 Introducción

La inserción laboral de los jóvenes representa un tema de suma relevancia en la actualidad ya que la pandemia del COVID-19 trajo consigo cambios en todos los aspectos de la vida, en especial en el ámbito laboral para los diseñadores digitales, este cambio fue particularmente significativo, puesto que su profesión se vio favorecida por la adopción generalizada del trabajo remoto y las herramientas digitales; de acuerdo al Sexto Estudio de Percepción y Penetración en Empresas Privadas de Colombia (2022), la cantidad de empresas que manejaban la modalidad de teletrabajo era de 209.173, luego de la pandemia esta cifra aumentó a 868.792 empresas que adoptaron las políticas de trabajo remoto (pp.13).

Para los diseñadores digitales, esta transición fue relativamente fluida, puesto que su trabajo ya se basaba en gran medida en el uso de herramientas digitales y la comunicación virtual, el Informe de investigación de mercado de Diseñadores gráficos globales (2014-2029) realizado por la IBISWorld (Compañía global de análisis e investigación de datos de mercado que ofrece

investigaciones confiables sobre las industrias en el mundo) menciona que *“La demanda de servicios de diseño gráfico digital aumenta a medida que las empresas tratan de establecer marcas fuertes”* esto ha hecho que las empresas en los últimos cinco años, según IBISWorld (2024), hayan aumentado sus ingresos a un 2,8% anual hasta alcanzar los 52.600 millones de dólares, con un crecimiento previsto del 3,3% sólo en 2024, esto generó una mayor competencia entre los mismos diseñadores en especial en los recién egresados de las universidades, una de las principales causas que contribuyen a la demora en la inserción laboral de los jóvenes es la falta de capacitación en habilidades blandas, pues estas aunque no están directamente vinculadas a una profesión o área de estudio específica, son fundamentales para el éxito en el entorno laboral y entre las más relevantes se encuentran la comunicación efectiva, el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la adaptabilidad y la capacidad de aprendizaje.

Según Bermúdez (2023) habla de una alternativa para facilitar la transición de la Universidad al Trabajo para esto crearon un curso de ocho semanas donde se centran en explicar e informar los tipos de trabajo a los que puede aplicar un diseñador, así mismo ofrecían mediante este curso ejemplos y consejos de como poder aplicar a este tipo de trabajos entre otras herramientas que se pueden usar para organizarse mejor como diseñadores.

Teniendo en cuenta lo anterior se puede observar que existe un interés por mejorar esa transición laboral en los jóvenes y al mismo tiempo una preocupación por la falta de destrezas como la capacidad

de escucha o la compostura enfrentan dificultades para destacar en los procesos de selección y para adaptarse a las demandas del mercado laboral actual, es por eso que el desarrollo de estas competencias es cada vez más valorado por las empresas, al punto de que en entrevistas laborales es común que se formulen preguntas relacionadas con dichas aptitudes para conocer cómo el empleado se desenvolverá en el trabajo.

La finalidad de este proyecto es resaltar la importancia de adquirir y fortalecer habilidades fundamentales que les permitan a los estudiantes superar los primeros filtros de los procesos de selección y triunfar al presentarse como profesionales ante las empresas, mediante el uso de una interfaz interactiva se busca cautivar a los estudiantes que cursan los últimos semestres en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Unicolmayor) del área de Diseño Digital y Multimedia (DDM), despertando el interés y la motivación por adquirir habilidades blandas claves que les permitirán destacar en el ámbito laboral.

1.2 Justificación

Es necesario tener una comprensión general sobre la importancia de las habilidades blandas, también conocidas como "soft skills". De acuerdo LinkedIn (2023) la relevancia de estas habilidades es cada vez más significativa para las empresas, debido a la necesidad de los empleados para adaptarse rápidamente a nuevos desafíos. Según la experta temática Myriam Becerra, líder de comunicaciones de Ok Empleos (Ver anexo A), al momento de publicar una vacante, dentro

de la misma solicitan que el postulante cuente con habilidades blandas como, por ejemplo, trabajo en equipo o solución de problemas y durante el proceso de selección y contratación mediante preguntas, el evaluador identifica si el postulado cuenta con dichas habilidades, donde en la mayoría de casos, las personas presentan falencias, lo que implica la pérdida de una buena oportunidad de trabajo.

Para los estudiantes de instituciones de educación superior (pregrado) durante los últimos ciclos de su carrera empiezan el proceso prácticas laborales siguiendo la normativa de la Ley 2043 de 2020 la cual indica el reconocimiento de “las prácticas laborales como experiencia profesional y/o relacionada”, estas permiten que los estudiantes adquieran habilidades que permitan un correcto desarrollo en las funciones del mundo laboral, sin embargo, en la mayoría de casos la institución es la que se encarga de tener el acercamiento con la empresa, haciendo que el estudiante no comprenda la dureza de conseguir trabajo y al momento de graduarse y separarse de la institución presente problemas al conseguir un adecuado contrato laboral.

La Uicolmayor promueve la posibilidad de fomentar acciones que busquen incentivar el aprendizaje, para un correcto desarrollo en el campo laboral. Desde el programa de DDM, se han proporcionado diversas estrategias para reducir la dificultad de aprendizaje en áreas específicas.

Entre estas se encuentran las prácticas empresariales obligatorias que se deben realizar según el plan de estudios en

noveno semestre; permiten tener un primer acercamiento a la aplicación de los conocimientos adquiridos durante la carrera y dar un panorama de la responsabilidad que se debe adquirir en el campo laboral.

En el pensum de DDM se dicta una electiva cuyo objetivo es enseñar a los jóvenes cómo realizar su portafolio, sin embargo, se dejan de lado temas importantes como la correcta estructura de una hoja de vida, creación de perfiles de LinkedIn, entrevistas laborales o manejo de habilidades blandas. En algunos casos, los docentes toman la iniciativa de realizar actividades externas para reforzar estos conocimientos, pero al no ser parte del pensum, no todos los estudiantes reciben la misma formación generando falencias en el proceso académico.

Por otra parte, el programa ofrece charlas para los estudiantes de último semestre y egresados, en las que se presentan experiencias y consejos de la transición a este nuevo mundo, para poder tener una “ventaja” al momento de ser empleados u ofrecer servicios profesionales.

Como se puede evidenciar desde la Unicolmayor a lo largo de la carrera se ofrecen diversos métodos de preparación para que los estudiantes puedan adquirir las “Skills” necesarias, sin embargo, la información no se está transmitiendo de forma clara a los estudiantes o simplemente no produce un interés en los mismos. Al hablar con estudiantes de último semestre comentan que para ellos ha sido muy complicado el no haber (tenido/asistido) a estas charlas o a estos espacios anteriormente, ya que en este momento presentan

dificultades para elaborar su presentación profesional y resaltan la importancia de ir a estos espacios proporcionados por el programa, pues les han ayudado a comprender y ampliar lo visto anteriormente en la carrera.

Para poder entender mejor la situación actual, se decidió hacer una encuesta a los jóvenes de diseño digital y multimedial de séptimo y octavo semestre de la Unicolmayor, con el fin de hacer un estudio de campo, se realizaron preguntas para evidenciar qué tan relevante era la adquisición de estos conocimientos y que tan claro tenían el tema, en los resultados se evidencio que si hay una necesidad por parte de los estudiantes en fortalecer dichas habilidades y conceptos, para tener más información (ver el anexo D).

Por lo anterior, desde el área de DDM se busca crear e implementar un producto que permita mejorar la comunicación, el alcance de la información al grupo objetivo, la divulgación y la ampliación de contenidos en relación a la problemática. De manera que los estudiantes aprendan más acerca del campo laboral al que se van a enfrentar y sus requerimientos, perfeccionen habilidades y adquieran ventajas que les permita mostrarse como profesionales íntegros y capaces. Todo esto de forma más dinámica y amigable con el estudiante, la información presentada estará en constante actualización para comprender las tendencias claves sobre las ofertas laborales en el mundo de los diseñadores digitales.

1.3 Definición del problema

Calderón (2023) afirma que “Aunque tengas las habilidades técnicas para el puesto al que aplicas, si no tienes habilidades blandas, es probable que no seas el candidato seleccionado”, ya que en la actualidad las empresas buscan personal que se adapte adecuadamente a su entorno. De acuerdo a la revista semana (2023) en Colombia, el 80% de los ejecutivos no contratan a personas que carecen de habilidades blandas necesarias para el puesto, debido a que las empresas buscan adaptarse rápidamente a requerimientos actuales que les permitan aumentar la productividad de sus negocios estas junto con la experiencia laboral; son cruciales para el progreso interno de las empresas, no obstante, surge una dificultad entre los usuarios, especialmente jóvenes que ingresan al mercado laboral, al no comprender qué implican estas habilidades blandas.

Teniendo en cuenta lo anterior es evidente que hay un desconocimiento por parte de los recién egresados e incluso los estudiantes de las universidades, en especial programas de pregrado, con respecto al mundo laboral y sus procesos de selección y contratación.

Para entender con claridad la importancia de estas habilidades se realizó un análisis para identificar cómo afecta en los aspectos educativos y socioculturales, planteando como problema general la falta de sensibilización y fallo en la comunicación al informar sobre las habilidades y procesos necesarios para una transición exitosa al mundo laboral en los jóvenes Diseñadores de DDM, luego se fragmentó esta pregunta en cada ítem para entender su causa y efecto (ver figura 1).

Figura 1*Árbol de problemas*

Fuente: Elaboración propia.

En el ámbito educativo se puede observar que los efectos de nuestro gran problema son la falta de desarrollo de habilidades y conocimientos necesarios, problemas al pasar los primeros filtros y desconfianza de los demás esto causaba una Minimización del problema en nuestros usuarios ya que veían el problema lejano y aún sentían la seguridad de estar dentro de la institución desarrollando un nulo interés por informarse.

En el aspecto sociocultural se encuentran problemas como la desmotivación por altas expectativas, frustración, ansiedad por no poder ayudar a sus familias y como consecuencia la demora en conseguir un empleo adecuado, presión familiar y personal al

plantearse altas expectativas y no poder cumplirlas. Dichos efectos en estos tres aspectos encadenan una serie de eventos que van afectando al usuario en todo su entorno reflejándose en los primeros filtros al conseguir un trabajo.

Desde el programa de DDM de la Unicolmayor se encuentra información respecto a la transición al mundo laboral, como charlas, electivas dentro del componente y las prácticas empresariales, sin embargo, el conocimiento que se adquiere queda corto, generando un vacío comunicativo dado que no llega a los estudiantes y de por sí solo está enfocado a últimos semestres o egresados, por lo que es necesario reforzar estos contenidos y ampliar el público para preparar también a estudiantes de semestres anteriores de modo que refuercen sus conocimientos con respecto a los procesos de contratación y selección a los que se van a enfrentar en el mundo laboral.

Se determina como pregunta problema ¿Cómo promover habilidades blandas y conocimientos que ayuden en la empleabilidad de los diseñadores digitales para una transición exitosa en el mundo laboral?

1.4 Hipótesis de la investigación

Herramienta esencial para estudiantes universitarios que desean potenciar sus habilidades blandas necesarias en el mundo laboral, proporcionándoles la confianza y preparación para sobresalir en su trayectoria profesional.

1.4.1 Hipótesis explicativa

Una mejora en la calidad de la información sobre el mercado laboral proporcionada a los diseñadores digitales y multimedia en sus últimos semestres de formación optimizará su desempeño en los procesos de inserción laboral, facilitando una transición más exitosa y menos estresante hacia el entorno profesional.

1.4.1 Hipótesis propositiva

La utilización de un producto multimedia interactivo y visualmente atractivo, diseñado específicamente para diseñadores digitales y multimedia, incrementará el interés y la comprensión de los estudiantes sobre el proceso de transición laboral, en comparación con métodos tradicionales de presentación de información.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Promover la empleabilidad de los diseñadores digitales a través del fortalecimiento de habilidades blandas y procesos de selección y contratación tomando como primer caso de estudio a los estudiantes de Diseño Digital y Multimedia de la Uicolmayor.

1.5.2 Objetivos específicos

Para la realización de nuestros objetivos específicos, emplearemos la metodología del doble diamante, la cual se compone de cuatro fases principales estrechamente vinculadas a cada uno de nuestros objetivos.

Descubrir:

- Identificar los factores que presentan mayor dificultad para los diseñadores en la transición al mundo laboral.

Definir:

- Seleccionar las habilidades blandas y la información con la que se va a trabajar, con el fin de encontrar un método para fortalecer estos factores.

Desarrollar:

- Desarrollar una herramienta interactiva que proporcione una guía con información clara y actualizada sobre los procesos de selección y contratación y habilidades necesarias en el campo laboral de un diseñador digital y multimedia.

Entregar:

- Verificar el impacto de la herramienta en los estudiantes próximos a graduarse con el fin de realizar seguimiento a la aplicabilidad.

1.6 Planteamiento metodológico

El paradigma del Diseño Colaborativo de investigación surge como producto de la participación en el Proyecto Bauhaus XXI de la Cátedra Walter Gropius (FADU-UBA/DAAD) y las investigaciones en desarrollo del Programa de Doctorado (FADU-UBA), expuesto en el XV congreso de Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital (2011) enfocado desde tres componentes importantes: La colaboración, la reciprocidad y la invención (ver figura 2).

Figura 2

Metodología doble diamante



*Fuente: Elaboración propia con base en Design Council
<https://www.designcouncil.org.uk/>*

Este paradigma permite ver al diseñador con un llamado a “Diseñar el Diseño” desde una concepción participativa y abierta, por lo cual es aplicable al proyecto presente, partiendo de la importancia de las necesidades del contexto y el alcance del DDM. Así mismo, esta metodología, está fundamentada en La metodología del doble diamante, elaborada por el Design Council, representa una evolución

del enfoque tradicional del diseño centrado en el usuario.

Esta metodología, especialmente en su versión actualizada en 2015, trasciende la linealidad del marco original al integrar métodos ágiles de trabajo y la flexibilidad para retroceder a etapas anteriores si es necesario. Además, en su nueva versión enfatiza la importancia de establecer principios de diseño sólidos desde el inicio del proceso, reconociendo que dichos principios fundamentales son esenciales para guiar la innovación de manera efectiva. También toma en consideración la capacidad de una empresa para innovar, lo que resalta la importancia de crear un entorno propicio para el desarrollo creativo y la experimentación. El enfoque del proyecto se basa en un proceso dividido en cuatro fases principales:

1. Descubrimiento: En la fase inicial, el objetivo es comprender a fondo el problema o desafío que se está abordando. Implica explorar, investigar y recopilar información relevante para obtener una comprensión completa del contexto y las necesidades de los estudiantes involucrados.
2. Definición: Una vez que se han recopilado y analizado los datos en la fase de Descubrimiento, se procede a definir claramente el problema o la oportunidad de diseño, implica sintetizar la información recopilada y establecer objetivos claros y específicos para la solución del problema.
3. Desarrollo: Se generan y exploran una variedad de soluciones posibles para abordar el problema identificado en la fase de definición. Se fomenta la creatividad y la innovación, y se lleva a cabo un proceso de diseño para

desarrollar y refinar las ideas.

4. Entrega: La fase final del proceso implica implementar y entregar la solución diseñada, lo que puede implicar la creación de prototipos, pruebas con usuarios finales y la iteración adicional para garantizar que la solución satisfaga las necesidades identificadas en las etapas anteriores. Finalmente, se implementa la solución de manera completa y se evalúa su efectividad en el contexto real.

1.7 Alcances y limitaciones

A continuación, se delimita el alcance y las limitaciones del proyecto, especificando los temas abordados con los estudiantes de séptimo a octavo semestres de DDM y cuáles no. Asimismo, se identifican los factores que ayudan a medir las variables que podrían llegar a restringir o condicionar el desarrollo y los resultados de la investigación:

- Alcances:
 - Se crea un producto multimedia que genere confianza, seguridad, con información actualizada y dinámica pero que al mismo tiempo abarque toda la información necesaria para una asesoría completa.
 - Con esta herramienta se apoya el crecimiento profesional en los estudiantes durante su travesía en la universidad.
 - La herramienta complementa la electiva de portafolio

- para un mejor desarrollo y preparación durante el periodo académico.
- Uno de los alcances significativos es que se permite una óptima preparación en el proceso de búsqueda de empleo y presentación a convocatorias como profesionales
 - Limitaciones:
 - No es una plataforma de empleo ni un contacto directo con empresas.
 - No debería ser un curso de formación extensa.
 - Dentro del proceso de investigación solo se llevó a cabo con 17 estudiantes de 80 aproximadamente, matriculados en este programa, por lo cual la muestra puede estar limitada para los resultados.

2. Base teórica del proyecto

En esta sección, se expone el referente teórico, abordando tanto el contexto como la disciplina, el marco conceptual y otros contextos como el institucional y legal. Asimismo, se lleva a cabo la evaluación de trabajos o proyectos análogos o con metas afines al presente estudio.

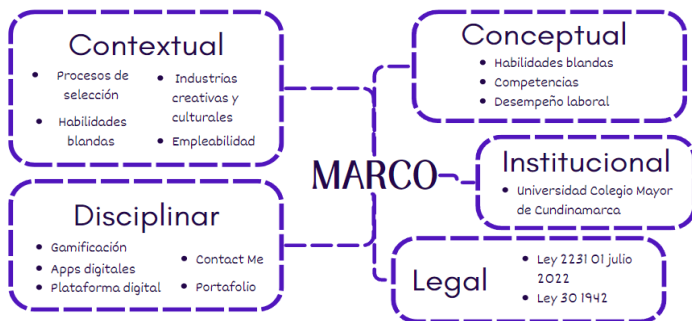
Para llevar a cabo la investigación se tienen en cuenta dos grandes temas articuladores, la profesión de Diseño Gráfico, detallando especialmente el perfil del profesional y sus competencias laborales en un egresado de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, determinando los procedimientos de la institución para preparar a los estudiantes al nuevo ámbito laboral.

2.1 Marco referencial

Dentro del marco referencial pueden determinarse definiciones, conceptos y el desarrollo del área de diseño digital y multimedia a través del tiempo, después de haber realizado una búsqueda a nivel nacional e internacional de temas o investigaciones relacionadas con el tema de este estudio (ver figura 3).

Figura 3

Marco referencial



Fuente: Elaboración propia.

2.1.1 Antecedentes

Los estudiantes de séptimo y octavo semestre del programa DDM de la Unicolmayor, al llegar a la electiva de Portafolio Digital, el componente de prácticas empresariales o incluso al irse acercando a los últimos semestres, se refleja una inseguridad y una falta de información acerca del campo laboral.

Es importante abordar en los estudiantes el significado de su profesión y las maneras de introducirse en el entorno desde los diferentes ámbitos existentes.

2.1.1.1 Línea del tiempo. A continuación, se describen los aspectos temporales de desarrollo del estudio de diseño digital y multimedia (ver figura 4).

Figura 4

Línea del tiempo



Fuente: Elaboración propia.

El diseño digital y multimedia ha evolucionado a lo largo del tiempo, y diversas definiciones han surgido de la mano de expertos en el campo. A continuación, se proporcionarán algunas definiciones clave:

Brenda Laurel (1991), pionera en el diseño de experiencias interactivas, describió el diseño multimedia como la combinación de texto, gráficos, sonido y animación para crear experiencias de usuario envolventes. Su enfoque subraya la importancia de la interactividad y la participación del usuario.

Richard Mayer (2003), un experto en psicología educativa, ha abordado el diseño multimedia desde la perspectiva de la educación. Él destaca la importancia de la teoría del procesamiento de información para optimizar la presentación de información visual y auditiva en entornos educativos digitales.

Don Norman (2013), conocido por sus contribuciones al

diseño centrado en el usuario, aborda el diseño digital desde una perspectiva centrada en las personas. Él enfatiza la importancia de crear experiencias que sean intuitivas y que se alineen con las capacidades y expectativas de los usuarios.

En términos generales, estas definiciones respaldan la idea de que el diseño digital y multimedia implica la integración de elementos visuales y auditivos utilizando herramientas digitales para crear experiencias significativas. Esta disciplina se caracteriza por su enfoque interdisciplinario, ya que involucra principios de diseño gráfico, tecnología, psicología del usuario y comunicación visual.

En cuanto a la aplicación en diversas áreas, el diseño digital y multimedia se ha convertido en un componente fundamental en:

- Arte: Utilizado para expresar la creatividad a través de formas visuales y auditivas interactivas.
- Educación: Aplicado para facilitar el aprendizaje interactivo mediante recursos visuales y multimedia.
- Marketing: Empleado para promocionar productos y servicios a través de campañas visuales atractivas.
- Comunicación: Utilizado para transmitir información de manera impactante y efectiva a través de diversos medios digitales.

Estas definiciones y aplicaciones destacan la versatilidad y la importancia del diseño digital y multimedia en diversos contextos y disciplinas. Por lo tanto, para los egresados de esta carrera en la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca (Unicolmayor), se hace indispensable mostrarles a los estudiantes los campos de acción y las

maneras de involucrarse en la vida laboral, entendiendo el amplio panorama que puede darse para estos estudiantes, siempre que tengas una visión de su nuevo estado como egresados.

Aunque en Unicolmayor se han realizado acciones para socializar charlas a estudiantes, a la fecha los procesos son discontinuos y con falta de acogida por parte de los estudiantes.

2.1.2 Marco teórico contextual

La carrera de DDM ha experimentado un crecimiento significativo en todo el mundo en las últimas décadas. A medida que la tecnología ha avanzado y la importancia del diseño digital se ha vuelto fundamental en diversos sectores, la demanda de profesionales capacitados en el área ha aumentado.

En Colombia, al igual que en otros países, se observa una tendencia creciente en la oferta de programas académicos relacionados con el diseño digital. Las universidades y centros educativos han reconocido la importancia de preparar a los estudiantes para afrontar los retos del diseño en el entorno digital.

La historia específica de la carrera de diseño digital en Colombia podría estar vinculada al desarrollo tecnológico del país, la evolución de la industria creativa y las demandas del mercado laboral.

Gillian Crampton Smith, fundadora del Instituto de Diseño de Interacción IVREA y pionera en diseño de experiencias para el usuario (UX), sugiere que, según la definición de Buchanan (1995, citado en Moggridge, B., 2007, p. 647), si " el diseño es la concepción y planeación de lo artificial", el Diseño Interactivo puede ser

comprendido como el campo encargado de planificar y constituir los objetos digitales. A su vez, Bill Moggridge, inventor del portátil moderno, lo describe como "el diseño de los aspectos subjetivos y cualitativos de todo lo que es tanto digital como interactivo" (2007), enfatizando que su propósito es crear diseños que sean útiles, deseables y accesibles (p. 659).

De acuerdo a la ficha de ocupación del ministerio de trabajo, los profesionales de este sector se encuentran en el puesto 350 de empleabilidad con respecto al total de empleo de las demás ocupaciones. Por lo cual la universidad es una de las pocas universidades que ofrecen esta carrera, desde el perfil antes descrito.

Después de realizar una profundización sobre trabajos similares en Bogotá, Colombia y Suramérica, se han determinado algunos documentos importantes dentro de universidades reconocidas.

De acuerdo a Caicedo (2019) cada habilidad blanda tiene su propia estimación y puede influir en factores asociados a la estabilidad laboral, la productividad y el clima laboral de una empresa, dependiendo del enfoque utilizado en los procesos vinculados al comportamiento humano; El liderazgo individual como habilidad blanda afecta la productividad, el sentido de pertenencia de los empleados y el clima laboral, influenciando la sensación de seguridad, la importancia personal en el entorno laboral y la orientación a resultados.

Se define el concepto de habilidades blandas y su interacción en el comportamiento humano, tanto a nivel individual como social,

las empresas las solicitan con el fin de reducir la rotación de personal y aumentar la productividad.

La empatía como habilidad blanda contribuye a la interacción social entre los trabajadores, fortaleciendo vínculos emocionales y reconociendo necesidades productivas, de bienestar y crecimiento personal.

Se identifica la relación entre las habilidades blandas, el comportamiento de los trabajadores y su entorno, así como su influencia en el clima laboral, la rotación de personal y la productividad.

La inteligencia interpersonal como habilidad blanda permite al colaborador recibir e interpretar información del entorno, utilizando esta información como incentivo de motivación, fortaleciendo las relaciones y aumentando la productividad.

Los autores Cáceres, Peña, et all (2018) exploran en su tesis, titulada "Las Habilidades Blandas y el Desempeño Laboral: un estudio exploratorio del impacto del aprendizaje formal e informal y la inteligencia emocional en el desempeño laboral de colaboradores de dos empresas prestadoras de servicios en el Perú", las relaciones entre la inteligencia emocional, el aprendizaje formal e informal, y el rendimiento individual de los colaboradores en organizaciones. El enfoque principal de la investigación se centra en comprender cómo estas habilidades blandas contribuyen significativamente a mejorar los resultados de los colaboradores, más allá de sus habilidades técnicas requeridas para el puesto de trabajo.

Otra investigación fuera del país está realizada por Vargas

Soto (2019), en su tesis titulada "La existencia de habilidades blandas y su influencia en el desempeño laboral de los estudiantes de ingeniería industrial de la modalidad Gente que Trabaja de la Universidad Continental- Sede Arequipa", concluye que las habilidades blandas estudiadas son de gran importancia en las organizaciones, especialmente en un entorno donde las tendencias y cambios tecnológicos demandan personal con estas habilidades. La investigación demuestra, a través de diversos recursos bibliográficos, la influencia positiva de estas habilidades en el desempeño laboral de los estudiantes de ingeniería industrial de la Modalidad Gente que Trabaja de la Universidad Continental.

Para este contexto, es necesario tener en cuenta conceptos base del presente trabajo investigativo.

2.1.2.1 Industrias creativas y culturales. La industria cultural y creativa se puede denominar como “aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial”, de acuerdo con lo planteado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2016)

2.1.2.2 Habilidades blandas. Las habilidades blandas, también conocidas como habilidades interpersonales o habilidades

sociales, se refieren a atributos personales, sociales y emocionales que afectan la forma en que las personas interactúan con los demás y abordan situaciones. Estas habilidades son críticas en entornos laborales y sociales, ya que complementan las habilidades técnicas y cognitivas, contribuyendo al éxito personal y profesional.

Un autor importante que ha abordado el tema de habilidades blandas es Daniel Goleman. Goleman es un psicólogo y escritor estadounidense conocido por su trabajo pionero en inteligencia emocional. Su libro "Inteligencia Emocional" (1995) destaca la importancia de las habilidades emocionales, sociales y personales en el éxito en diversas áreas de la vida, incluido el ámbito laboral. Goleman argumenta que las habilidades blandas, como la empatía, la autorregulación emocional y las habilidades sociales, son esenciales para el liderazgo efectivo y el desempeño laboral exitoso.

La inteligencia emocional, concepto clave en el trabajo de Goleman, engloba habilidades blandas como la conciencia emocional, la gestión emocional, la empatía y las habilidades sociales, estas habilidades se consideran fundamentales para construir relaciones efectivas, resolver conflictos y liderar equipos de manera eficaz en el ámbito profesional.

Las habilidades más destacadas dentro de las empresas son: la comunicación asertiva, la resolución de problemas, adaptabilidad, manejo del tiempo, manejo del estrés y pensamiento crítico.

2.1.2.3 Procesos de selección. Los procesos de selección se refieren a las actividades y procedimientos utilizados por las

organizaciones para identificar, evaluar y elegir a candidatos calificados para ocupar posiciones vacantes dentro de la empresa. Estos procesos están diseñados para asegurar que la organización seleccione a personas con las habilidades, conocimientos y competencias adecuadas para desempeñar las funciones específicas del puesto.

Herbert Meyer (2005), un experto en recursos humanos y psicología industrial, ha abordado temas relacionados con la selección de personal y la toma de decisiones en la contratación. Su trabajo destaca la importancia de utilizar métodos y herramientas efectivas para evaluar a los candidatos y predecir su éxito en el trabajo.

2.1.2.4 Jóvenes. Las Naciones Unidas no tienen una definición universal exacta, es por fines estadísticos que al hablar de jóvenes se hace referencia a personas entre 15 y 24 años, esta etapa es marcada por cambios físicos, psicológicos y sociales significativos, en la que las personas se encuentran en un proceso de construcción de su identidad, de exploración de sus intereses y de desarrollo de sus habilidades.

2.1.3 Marco teórico disciplinar

Aquí se pueden identificar algunas temáticas importantes de la disciplina de diseño digital y multimedia, así como las de otras áreas, con el fin de desarrollar un producto significativo y aplicable.

2.1.3.1 Plataforma digital. Las plataformas digitales o virtuales son entornos en línea que posibilitan la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un único espacio para atender diversas necesidades. Cada una posee funciones específicas que asisten a los usuarios en la automatización de la solución a distintos problemas, optimizando el uso de recursos.

Ruggieri, et all (2018), argumentan que una plataforma o business-platform “es una arquitectura, basada en hardware y software, que funciona como eje (un hub) organizado, en un ecosistema y con efectos de red, recursos, transacciones y relaciones entre individuos y diversos actores como consumidores-usuarios, profesionales, empresas, instituciones, socios comerciales, etc. para co-crear valor”.

2.1.3.2 Gamificación. Conforme a las investigaciones, el término "gamificación" deriva del inglés "game", que en español significa juego (Valda & Arteaga, 2015). La gamificación está vinculada a las actividades recreativas o lúdicas realizadas por los individuos para fomentar la motivación y optimizar el rendimiento en cualquier contexto.

Es relevante destacar que varios autores señalan que la gamificación también es conocida como ludificación, jugueterización y juegoificación (Trasobares & Valdivieso, 2019). Estos términos hacen referencia al empleo de mecánicas de juegos, estrategias y procesos en una actividad con el único propósito de generar compromiso y motivación en el individuo, mejorando así los entornos laborales

(Gallejo & Molina, 2014).

También, la gamificación son estrategias utilizadas por los organizadores para captar la atención de las personas mediante plataformas web, con el fin de mejorar la experiencia de los individuos (Aguilera, et all, 2014). En otras palabras, la gamificación posibilita transformar espacios rutinarios en entornos interactivos, permitiendo que las personas se diviertan y aumenten su productividad. La gamificación es conceptualizada como un proceso (Marín & Hierro, 2013).

2.1.3.3 Arquitectura de la información. La arquitectura de la información busca estructurar de manera lógica el contenido de un producto digital, facilitando la localización de información por parte del usuario. En 1976, Richard Saul Wurman introdujo el término "arquitectura de la información" como el foco central de la conferencia del Instituto Americano de Arquitectos (AIA). Este concepto se define como la combinación de la organización de la información en categorías y la creación de una interfaz que respalde dichas categorías.

2.1.3.4 Contact Me. Es un proyecto que surge como proyecto de grado de DDM de la Uicolmayor en el 2016 siendo una plataforma que funciona como red social donde se encuentran una serie de recursos audiovisuales que permiten contribuir al fortalecimiento de la perfilación laboral del profesional en cuestión.

2.1.3.4 Portafolio. Recurso usado en el gremio artístico que recopila los trabajos de la persona, siendo un apoyo para mostrarse ante empresas y entidades y facilitar la adquisición de un servicio (Lenkert, E, Adobe, 2020).

2.1.4 Marco conceptual

2.1.4.1 Habilidades blandas. Conjunto de destrezas que permiten desarrollarse mejor en las relaciones laborales y personales, estas son más fáciles de enseñar que el conocimiento técnico. Además, diferentes empresarios plantean que los mejores trabajadores son los que emplean la comunicación y que estos deberían ser retenidos dentro de las organizaciones (Ernesto, 2017).

Las habilidades blandas (ver tabla 1) son la descripción de los atributos personales, los conocimientos y las destrezas que permiten desarrollar exitosamente un conjunto integrado de funciones y tareas de acuerdo a criterios de desempeño considerados idóneos especialmente en el medio laborales también dice que son cualidades deseables no dependientes del conocimiento y su importancia en todos los sectores del siglo XXI (Serrano Orellana, 2016).

2.1.4.2 Competencias. Guerrero (2013) indica que “La competencia comprende las actitudes, los conocimientos y las destrezas que permiten desarrollar exitosamente un conjunto integrado de funciones y tareas de acuerdo a un desempeño idóneo.

2.1.4.2 Desempeño laboral. Chiavenato establece cinco

factores que pueden impactar el rendimiento laboral en una organización. Según el autor, el valor de las recompensas y la percepción de que estas dependen del esfuerzo personal determinan la cantidad de esfuerzo que un individuo está dispuesto a invertir, estableciendo así una relación de costo-beneficio. El esfuerzo individual, a su vez, se basa en las habilidades, capacidades y percepciones del individuo sobre su papel en la organización, siendo todas estas variables determinantes para el desempeño en un puesto específico (Chiavenato, 2000, p. 202).

Contrariamente, Faria (2004) define el desempeño individual como el resultado del comportamiento del individuo en relación con las responsabilidades y tareas de su cargo. Según Faria, este desempeño está mediado por la empresa, que actúa como el entorno donde el individuo busca satisfacer sus necesidades. La motivación en la tarea, la dedicación al trabajo y la eficiencia dependen de la satisfacción o insatisfacción de las necesidades del individuo en su contexto laboral (p. 23).

En otra perspectiva, Alles (2005) sostiene que la evaluación del desempeño es un instrumento para supervisar al personal, con el objetivo principal de identificar el desarrollo individual y profesional, fomentar la mejora continua y aprovechar el potencial del trabajador. Sin embargo, existe escepticismo entre empresarios y empleados respecto a las evaluaciones de desempeño, con la creencia común de que se realizan principalmente para tomar decisiones sobre salarios o despidos (p. 31).

TABLA 1*Marco conceptual*

Habilidades Blandas	(Ortega (2017)	Las habilidades blandas son un conjunto de destrezas que permiten desempeñarse mejor en las relaciones laborales y personales. Muchos empresarios, directivos y expertos en materia laboral especialmente capacitadores plantean que, si tiene trabajadores con una gran comunicación, negociación y habilidades interpersonales, éstos deben ser retenidos en su organización. (p. 7).
Competencias	(Gonczi, 1994)	Características de una persona que están relacionadas con el desempeño efectivo de un trabajo y pueden ser comunes en otras situaciones.
Desempeño laboral	(Chiavenato, 2000)	Acciones o comportamientos observados en los empleados que son relevantes en el logro de los objetivos de la organización. En efecto, el autor afirma que un buen desempeño laboral es la fortaleza más relevante con la que cuenta una organización.
Habilidades duras		"Las habilidades duras se refieren a las habilidades técnicas y cognitivas que son

Boyatzis, R.E. específicas de una ocupación o tarea, que pueden ser medidas y evaluadas objetivamente” (1982)

Elaboración propia

2.1.5 Marco institucional

Según el PEP (Proyecto Educativo del Programa), El Programa de pregrado profesional DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA se encuentra registrado en el Sistema Nacional de Información de Educación Superior (SNIES) con el código 54006, según Resolución 01224 del 28 de enero de 2016, con una vigencia de siete (7) años.

En busca de la renovación del Registro calificado, el Programa Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca mediante el Decreto 1330 de 2019 renueva su estructura curricular para adaptarse a las nuevas necesidades de su entorno y de la Institución. Propuesta que genera la elaboración de un rediseño curricular y que se presenta desde este documento de Registro Calificado para su revisión y aprobación ante el MEN.

De acuerdo al perfil de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, actualizado en julio de 2022, este es el perfil laboral para el cual se es formado el estudiante en la carrera de Diseño Digital y Multimedia:

Con el contexto actualizado en sus distintos campos social, político, productivo, cultural, ecológico y tecnológico el diseñador digital y multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, integra el diseño a la creación de imágenes, con estrategias comunicativas gráficas y estéticas; planea, evalúa y

ejecuta ideas comunicativas competitivas; realiza productos interactivos digitales y coordina la producción de imágenes y sonidos en entornos multimediales, con una visión integradora de las disciplinas en la potenciación de la intención de los mensajes.

Cultiva y transmite el conocimiento del diseño y la multimedia para simular el hábitat, visualizar y divulgar información a partir de la conceptualización, teorización y experimentación de los procesos creativos generados desde las herramientas digitales.

El Profesional se puede desempeñar en las diversas áreas y niveles funcionales de las empresas, está en capacidad de planear, programar, dirigir, controlar y evaluar los diseños de la imagen de los proyectos como apoyo visual, ya sean de carácter arquitectónico u objetual.

El Diseñador Digital y Multimedia está capacitado para liderar procesos de gestión empresarial y participar en cualquier sector productivo o de servicio, donde se requiera promover, almacenar y difundir información de manera eficaz y eficiente, teniendo en cuenta que el diseño facilita la usabilidad y visibilidad de los procesos como aporte a la función, con la virtualización de los contenidos.

Con el propósito de generar un impacto significativo en la relación Universidad-Comunidad, el Consultorio Técnico de Diseño fue establecido por el Programa DDM, conformado por un conjunto de profesores y estudiantes. Su meta es brindar asesoramiento tanto a la Universidad como a la comunidad, adaptándose a las características y necesidades específicas expresadas en propuestas de diseño y digitales. Esta iniciativa está normada en la Universidad

bajo la categoría de "Servicios a la comunidad: proyectos, consultorías y venta de servicios" (Acuerdo 037 de 2004, Art.5. Modalidades de la Proyección Social).

Articulado al Consultorio de Diseño Digital y Multimedia, se encuentra en curso el proyecto de implementación del "Laboratorio de Tecnologías para la Industria 4.0 – LATI 4.0", producto de la organización del plan de estudios en el año 2016 y consecuencia de la autoevaluación y autorregulación del Programa. El proyecto de implementación del "Laboratorio de Tecnologías para la Industria 4.0 – LATI 4.0", se propone generar espacios para la transformación del conocimiento requeridos para la convergencia de tecnologías aplicables a la industria creativa.

Dentro de los entornos educativos, el programa DDM se involucra en actividades que consolidan acuerdos interinstitucionales. La colaboración con entidades tanto públicas como privadas contribuye a los objetivos fundamentales del Programa. El propósito es establecer vínculos con entidades gubernamentales y compañías privadas para facilitar la realización de prácticas empresariales que enriquezcan la formación integral de los estudiantes. Este enfoque formativo crea escenarios que permiten a los estudiantes acercarse al ejercicio profesional desde diversas perspectivas, incluyendo el sector productivo, académico e investigativo.

Así, el programa de Diseño Digital y Multimedia, basado en la perspectiva institucional humanista, ecológica e inclusiva, tiene como objetivo formar profesionales integrales. A través de oportunidades para la reflexión y la experimentación, busca profundizar en el diseño

digital de productos, servicios y sistemas mediante la aplicación de la multimedia y su interacción. Su área de estudio abarca la creación, planificación, desarrollo, implementación y mejora de productos y servicios respaldados por tecnologías digitales.

2.1.6 Marco legal

De acuerdo a la normatividad vigente en Colombia referente al programa universitario y laboral, se encuentra lo siguiente:

La Ley 30 de 1992, encargada de regular el servicio público en Colombia, facilita la aplicación del principio constitucional de autonomía universitaria y fomenta los puntos de referencia, objetivos y enfoques compartidos que respaldan esta autonomía. El Acuerdo 042, fechado el 28 de agosto de 2007 y emitido por el Consejo Académico, insta a la creación, organización y desarrollo del programa de pregrado en Diseño Digital y Multimedia, conforme al Artículo 17, literal g, del Acuerdo 011 de 2000. Además, el Consejo Superior Universitario, mediante el Acuerdo 025 del 28 de noviembre de 2007, aprueba la creación, organización y desarrollo del mencionado programa, también alineado con el Artículo 17, literal g, del Acuerdo 011 de 2000. Posteriormente, el Acuerdo 064 del 28 de septiembre de 2010 modifica el Acuerdo 025 de 2008, que había aprobado la estructura curricular del Programa de Diseño Digital y Multimedia mediante créditos académicos.

Con el propósito de actualizar el Registro Calificado, el Programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca realiza una revisión de su estructura

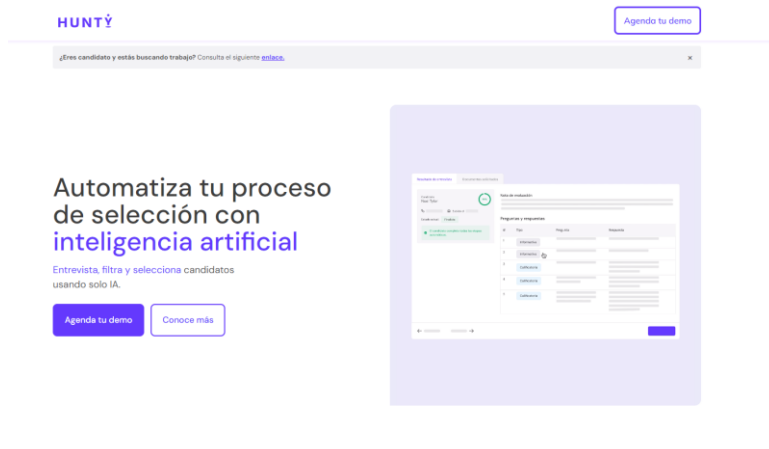
curricular, conforme al Decreto 1330 de 2019, con el fin de ajustarse a las demandas cambiantes de su entorno y de la institución.

2.2 Estado del arte

En este apartado se resaltan 4 proyectos principales, el primero es Hunty, una página web de paga que impulsa el encontrar trabajo rápidamente, tiene una plataforma de empleo y asesores que ayudan a la construcción de una hoja de vida apta y mejora de habilidades al momento de presentar la entrevista; tiene planes tanto como para personas independientes como para empresas, con asesoría personalizada y ayudas con inteligencia artificial (ver figura 5).

Figura 5

Plataforma Hunty



Fuente: Captura de pantalla de página de inicio de Hunty <https://hunty.com/>

En segundo lugar, está Rio, el reclutador inteligente de Ok Empleos, funciona con inteligencia artificial y se encarga de simular una entrevista con las preguntas que normalmente hacen los reclutadores, recopilar las respuestas y dar una retroalimentación en los aspectos a mejorar, además en su plataforma principal realizan asesorías para la creación y actualización de la hoja de vida (ver figura 6).

Figura 6

Pantallazo plataforma Ok Empleos



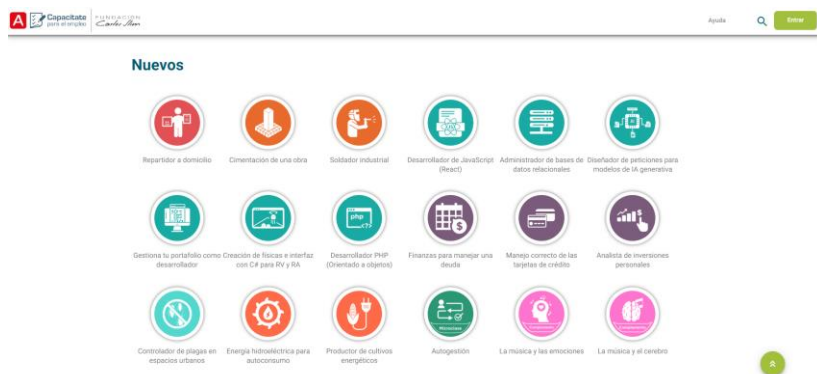
Fuente: Captura de pantalla de página de inicio Ok Empleos
<https://app.okempleos.com/>

En tercer lugar, la fundación Carlos Slim de la Asociación Civil mexicana es un referente ya que tiene como objetivo la formación integral de capital humano para insertarse en el desarrollo económico y social, en su apartado “Capacítate para el empleo” en su página web

ofrece más de 200 cursos y diplomados con temas amplios en los que las personas pueden certificarse de manera gratuita (ver figura 7).

Figura 7

Pantallazo plataforma *Capacítate para el empleo*

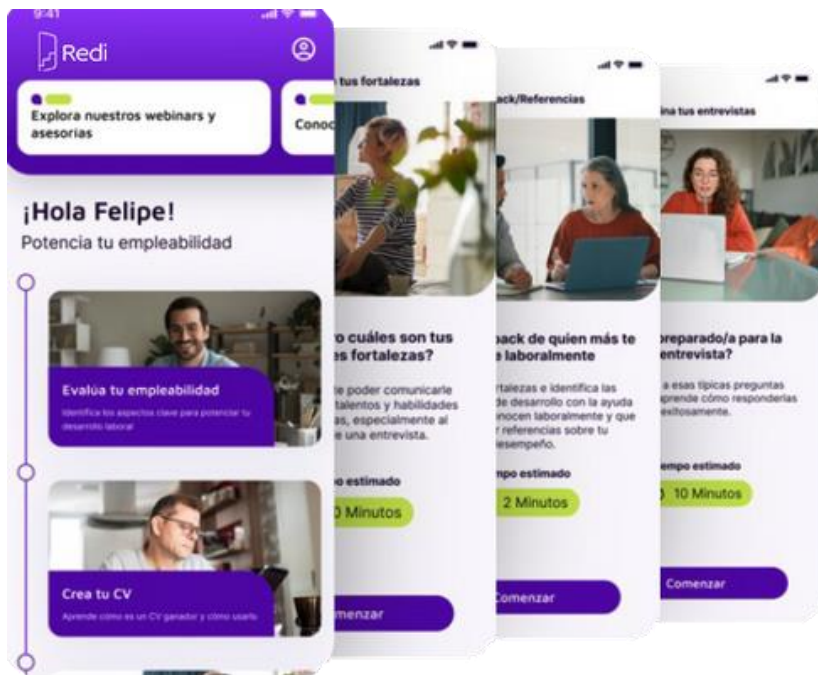


Fuente: Captura de pantalla de página de inicio de *Capacítate para el empleo* <https://capacitateparaempleo.org/>

Por último, está la aplicación móvil *Redi*, lanzada a finales de 2023 con el fin de acompañar a las personas en el proceso de búsqueda de trabajo y desarrollo de la carrera, a través de asesorías con expertos, webinars y evaluaciones de autoconocimiento, brindando acceso a contenidos críticos para explotar el máximo potencial (ver figura 8).

Figura 8

Pantallazo aplicación *Redi*



*Fuente: Captura de pantalla de página de inicio de Redi App
<https://descarga.rediapp.cl/>*

2.4 Caracterización de usuario

El usuario inicial serán los estudiantes de DDM de la Unicolmayor, este grupo representa un caso de estudio ideal debido a su sólida formación en áreas como la multimedia, la ilustración y la ideación del espacio, brindando una base sólida para desarrollar un proyecto piloto que, a futuro, podrá escalarse a otras instituciones y disciplinas afines, generando un impacto significativo en la comunidad del diseño.

Para conocer el grupo de trabajo en específico se contará con

la opinión de nuestra experta temática Myrian Rocio Becerra (directora de comunicaciones de Ok Empleos y egresada de la Unicolmayor en el área de Diseño Digital y Multimedia, 2018), explica que los estudiantes de semestres más bajos no suelen mostrar interés en la búsqueda de empleo, por el contrario en séptimo semestre despiertan su curiosidad por desarrollar su portafolio y hoja de vida, es al momento de solicitar prácticas en octavo o noveno semestre cuando se evidencia una preocupación por la carencia generalizada de habilidades para elaborar documentos requeridos en proceso de selección y contratación o pruebas de reclutamiento, esta situación se traduce en dificultades para presentarse como profesionales y encontrar prácticas con mayor facilidad.

Teniendo en cuenta lo anterior se define el perfil de usuario de la siguiente forma:

- **Usuario:**
 - Estudiante de Diseño Digital y Multimedia
- **Edad:**
 - 16-25 años
- **Ubicación Semestral:**
 - Séptimo y octavo
- **Objetivos profesionales:**
 - Obtener prácticas profesionales en el área de Diseño Digital y Multimedia.
 - Prepararse como profesionales para el mundo laboral.
- **Habilidades actuales:**

- Conocimientos técnicos de diseño digital, multimedia y herramientas digitales.
- **Necesidades:**
 - Aprender a crear portafolios y hojas de vida profesionales.
 - Desarrollar habilidades de comunicación y presentación.
 - Conocer oportunidades de prácticas profesionales.
 - Recibir orientación sobre el proceso de búsqueda de empleo.
 - Responder correctamente a entrevistas y pruebas diagnósticas.
- **Motivaciones:**
 - Obtener experiencia laboral en su campo de estudio.
 - Desarrollar habilidades profesionales y personales.
 - Aumentar sus posibilidades de encontrar un buen trabajo después de graduarse.
 - Conseguir un buen trabajo de forma más rápida.
- **Frustraciones**
 - Dificultades para crear portafolios y hojas de vida atractivos y competitivos.
 - Falta de información sobre oportunidades de prácticas profesionales.
 - Incertidumbre sobre el proceso de búsqueda de empleo.

Entendiendo las dificultades del usuario se plantea una forma de tener un material apto para solucionar sus dudas y al mismo tiempo fortalecer sus conocimientos de manera personal fuera de la misma institución.

3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

Para el desarrollo del proyecto, se estableció una metodología estructurada en cuatro etapas clave, cada una permite evaluar los criterios y factores esenciales que deben incorporar el producto final.

A continuación, se detallan en mayor profundidad cada una de las fases y los procesos llevados a cabo dentro de ellas.

3.1 Criterios de diseño

Como criterio de diseño se busca crear una interfaz útil y funcional; para ello, este proyecto está enfocado en integrar elementos esenciales y proporcionar información relevante que responda a las necesidades del usuario, además, el diseño debe ser llamativo e innovador, de modo que el usuario pueda optimizar su experiencia al navegar dentro de la plataforma, logrando así un equilibrio entre estética y practicidad.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

El objetivo principal es promover a través del DDM la transición al mundo laboral de los diseñadores digitales mediante el fortalecimiento de las habilidades blandas y los conceptos de selección y contratación, para Incrementar la empleabilidad, aumentar la confianza, fomentar profesionales íntegros y adaptables y mejorar la retención y desempeño en las empresas.

Se tuvieron en cuenta tres factores principales:

- **Practicidad** para que exista un balance entre texto e imagen de manera que la búsqueda sea simple.
- **Funcionamiento** para tener una navegación fácil e intuitiva.
- **Enfoque** para que la información esté enfocada en los diseñadores.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Los determinantes y requerimientos son elementos clave que orientan y facilitan la estructuración del desarrollo de un proyecto, estos, definen las condiciones necesarias para garantizar que el trabajo cumpla con los estándares establecidos.

En la siguiente imagen se muestra cómo cada determinante y requerimiento de diseño está asociado con un factor clave: practicidad, funcionamiento, accesibilidad, marca y uso (ver figura 9).

Figura 9

Determinantes y requerimientos

Determinantes	Requerimientos
Debe ofrecer información clara y accesible para que el usuario comprenda fácilmente el tema en cuestión, facilitando así un aprendizaje efectivo	-Un campo de búsqueda que permita filtrar la información por palabras clave, categorías o etiquetas. -Una estructura de navegación clara y jerárquica que permita al usuario encontrar la información que necesita rápidamente. -Opciones para que el usuario pueda personalizar su experiencia, guardando sus búsquedas favoritas o creando alertas.
Debe ser una interfaz sencilla e intuitiva	-Diseño intuitivo con una jerarquía visual clara. -Guía de usuario con ejemplos prácticos. -Opción de ajustar el tamaño de la fuente.
Debe funcionar de manera efectiva sin necesidad de conexión a internet.	-Modo sin conexión. -Descarga de contenido.
Debe haber un estilo - armonía y relación en la identidad gráfica	Debe tener una armonía en la identidad gráfica que se presenta
Debe haber información concisa, poner información relevante y no relleno o contexto innecesario, además de resaltar palabras clave para que sea más fácil la búsqueda de un tema específico	Deben disminuirse los bloques de texto densos

Fuente: Elaboración propia.

Para entenderlos mejor se explicará cada uno de estos factores junto con sus determinantes y requerimientos específicos.

- **Practicidad:** Debe ser una interfaz sencilla e intuitiva, su requerimiento de diseño es que tenga un diseño intuitivo claro, una guía de uso y opciones de visualización de texto.
- **Funcionamiento:** Debe ofrecer información clara y asequible que facilite su aprendizaje, su requerimiento es crear una estructura de navegación clara y jerárquica donde se pueda entender con claridad cada tema presentado.
- **Accesibilidad:** Debe funcionar de manera efectiva sin necesidad de internet, la información presentada debe estar

enfocada en diseñadores digitales y multimedia.

- **Marca:** Debe tener una relación entre el tema que se maneja y un diseño que impacte a los diseñadores, su requerimiento es usar colores que no saturen la vista y ser un formato serio que represente que es para un profesional.

3.2 Hipótesis de producto

Para definir cuál va a ser el posible producto es necesario plantear cuáles podrían llegar a ser los resultados de esta investigación hablando en términos de algo tangible, por esto durante el proceso de investigación se desarrolló una matriz de hipótesis en las que se pusieron 3 posibles ideas de producto a la que gustaría el proceso y la meta de investigación (ver figura 10).

Figura 10

Matriz de hipótesis

	+	-
<p>Aplicación</p> <p>El usuario tiene acceso más fácil y puede encontrar la información más rápido</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fácil acceso • Se puede optar por no usar internet • Se puede personalizar • Se puede crear una guía de uso del producto 	<ul style="list-style-type: none"> • Ocupa almacenamiento • Puede quedar "en el olvido" - no ser una prioridad • Tamaño limitado de pantalla • Registro y requerimiento de datos personales para usar el producto • Se utiliza más el el computador con temas relacionados de la carrera
<p>Página web</p> <p>El usuario puede encontrar amplitud en los contenidos además de distintas herramientas audiovisuales para mejor comprensión de la información</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede acceder desde cualquier dispositivo • Se pueden incluir más contenidos y experimentar con la diagramación • No requiere registro para la navegación • Se puede actualizar con mayor facilidad 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere acceso a internet • Puede dificultarse su navegación • Puede saturar la información • Se puede caer el servidor o aumentar el tiempo de carga • Problemas con la carga de archivos • puede no llegar a ser atractiva.
<p>Juego</p> <p>El usuario puede aprender y mejorar sus conceptos básicos del tema mediante un incentivo de forma dinámica atractiva y competitiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puede realizarse sin conexión a internet. • Puede ser dinámico y motivar al usuario. • La información puede explicarse de forma más clara permitiendo al usuario recordarla. • Puede ser de dispositivo móvil o computador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede perder la finalidad del proyecto al ser tan dinámico. • Perder el interés en el juego. • Muchas horas invertidas puede llegar a ser tedioso. • Falta de seriedad del tema.

Fuente: Elaboración propia.

La primera hipótesis dentro de la matriz plantea que, a través de una aplicación móvil, el usuario tendría acceso fácil y rápido a los contenidos, la aplicación puede operar sin conexión, adaptándose a las necesidades del usuario, y además ofrecer opciones de personalización que mejoran la experiencia de uso.

Aspectos positivos: Se observa que esta propuesta aporta valor al usuario al facilitar la accesibilidad en cualquier momento y lugar ofreciendo una mayor interacción y fidelización del usuario y permite la personalización de la interfaz para que el usuario organice y experimente con los contenidos de acuerdo a sus preferencias.

Aspectos negativos: Dentro de los aspectos negativos se identifican obstáculos, como el consumo de almacenamiento en el dispositivo, el riesgo de quedar en desuso (quedando como una aplicación más en el dispositivo), y la posible resistencia de los

usuarios a descargar otra app que requiera registro y entrada de datos personales.

La segunda propuesta consiste en el desarrollo de una página web, esta plataforma busca ofrecer una experiencia de aprendizaje más enriquecedora mediante recursos visuales y auditivos que faciliten la asimilación de información compleja.

Aspectos positivos: Se identifican ventajas como el acceso a multiplataforma, amplia gama de contenidos, facilidad de actualizar las temáticas.

Aspectos negativos: A partir de la retroalimentación de los estudiantes, se identificaron obstáculos, dentro de estos se encuentran, no la conexión a internet, ya que es posible que un estudiante necesite acceder a la información con urgencia y no pueda hacerlo debido a una señal inestable; otro problema detectado, es la posible saturación de contenidos en la página web, lo cual podría dificultar la navegación y reducir el interés de los usuarios y por último el riesgo de caída del server y finalmente, el riesgo de caídas del servidor, pues podría afectar negativamente la experiencia del usuario.

La propuesta final de producto consiste en el desarrollo de un juego educativo que permita al usuario aprender y mejorar sus conocimientos básicos sobre el tema en cuestión, diseñado con el fin de ofrecer una experiencia de aprendizaje dinámica, atractiva y competitiva donde el usuario avance y reciba incentivos a medida que completa desafíos y demuestra su progreso, fomentando en el usuario un aprendizaje efectivo y sostenido (ver anexo C).

Aspectos Positivos: Este producto potencial presenta varios aspectos positivos, como la jugabilidad sin conexión a internet, una interfaz dinámica que motiva al usuario, disponibilidad en PC o móvil, y la posibilidad de que el usuario comprenda y recuerde la información de manera clara y creativa mediante una narración de la historia.

Aspectos Negativos: Durante esta investigación se observa que existen diversos problemas tales como la pérdida de la finalidad del proyecto, la falta de coherencia en el desarrollo esto puede generar confusión respecto a sus objetivos, la pérdida del interés por parte del usuario, que puede verse afectado por una duración excesiva o, por el contrario, por una duración demasiado corta y la falta de seriedad en el tratamiento del tema, lo que puede dar lugar a malentendidos o a la percepción de que el proyecto carece de profesionalismo.

Teniendo en cuenta las tres hipótesis planteadas, se decidió optar por el desarrollo del aplicativo web, puesto que, durante el proceso de investigación, se identificó como una de las opciones más completas y viables para satisfacer los objetivos planteados, la decisión se sustentó en su capacidad para ofrecer una solución flexible, escalable y de fácil implementación, adaptable a diferentes dispositivos y plataformas.

Por lo tanto, se concluye que la página web es el producto que mejor cumple con los requisitos técnicos y de usabilidad definidos a lo largo de este proyecto.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa “Descubrir”

Para el desarrollo y análisis de este proyecto, se empleó la metodología del Doble Diamante, en la primera etapa, denominada "Descubrir", el objetivo principal es identificar los factores que presentan mayores dificultades para los diseñadores en su transición al mundo laboral. Para lograrlo, se realizaron tres actividades.

Primero, se llevó a cabo una encuesta por medio de un formulario de Google dirigida a estudiantes de diseño para evaluar su conocimiento general sobre los procesos de selección y contratación, se incluyeron 19 preguntas sobre habilidades prácticas, como la creación de una hoja de vida o un portafolio, y conocimientos sobre los diferentes tipos de contratos laborales además de su experiencia en el entorno; estas preguntas ayudaron a identificar las áreas en las que los estudiantes experimentan más dificultades o desconocen el término (ver figura 11).

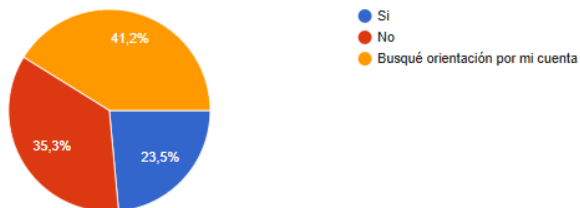
Figura 11

Pantallazo resultados encuesta

6. ¿Ha recibido alguna orientación sobre el proceso de búsqueda de empleo durante su carrera universitaria?

 Copiar gráfico

17 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

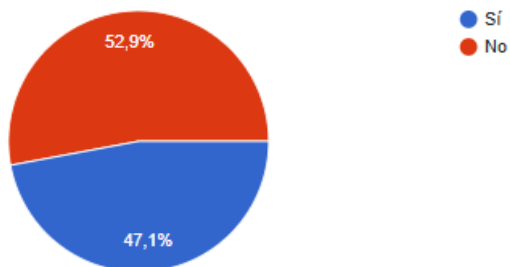
De las 17 personas encuestadas, solo el 23.5 % recibió alguna orientación sobre el proceso de búsqueda de empleo durante su carrera universitaria. Dato importante para el cumplimiento de los objetivos de esta investigación (ver figura 12).

Figura 12

Pantallazo resultados cuestionario

8. ¿Conoce cómo prepararse para una entrevista de trabajo en el área de diseño multimedia?

17 respuestas



Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta 8, el aspecto en el que mostraron mayor desconocimiento fue en la preparación para entrevistas laborales, ya que el 52.9 % respondió que no tenía conocimiento al respecto, lo cual permite identificar como necesidad profundizar en la forma y fondo de comunicar este procedimiento a los estudiantes.

También se realizó una pregunta abierta que sorprendió con las respuestas: *¿Qué le gustaría mejorar antes de buscar empleo?* sorprendentemente, la mayoría respondió que desean desarrollar habilidades blandas, tanto para mejorar como diseñadores y profesionales, como para expresarse de forma adecuada en el entorno laboral, para más detalles de la encuesta consulte el anexo D.

Para entender mejor el usuario y su contexto se realizó un estudio de campo en el cual se empleó herramientas del Design

Thinking para crear un actividad dirigida a estudiantes de séptimo y octavo semestre, en esta se identificó que sabe el usuario y que tan pertinente ven el tema, como resultado se encontró que los estudiantes poseen una debilidad en temas como , tipos de contrato y habilidades blandas requeridas en una empresa, también se evidenció que aunque la mayoría de los estudiantes sabían sobre las charlas y ayudas que ofrece la universidad para informarse sobre este tema comentaban que no eran muy atractivos refiriéndose a la metodología que se usaba para dar la información (ver anexo B).

Teniendo en cuenta los resultados de las actividades anteriores se establece el punto de partida para la siguiente etapa de la metodología.

3.4 Desarrollo y análisis Etapa “Definir”

Con los datos recolectados, se da paso a la siguiente etapa, denominada “Definir”, el objetivo de esta fase es seleccionar los temas clave a trabajar, con el fin de identificar un método eficaz para fortalecer estos factores; Como primer paso, se propone identificar y organizar los temas en los que los diseñadores presentan mayores dificultades, para ello, se ha elaborado la siguiente lista:

- Hoja de vida competitiva.
- Portafolio.
- Entrevista.
- Cómo saber si es un buen trabajo.
- Que son habilidades blandas.
- Tipos de contrato.

- Plataformas de empleo.

En los apartados anteriores, se identificó que algunos temas, como habilidades blandas, tipos de contrato y plataformas de empleo, resultan extensos, por esta razón, se han definido los subtemas de cada uno de la siguiente manera:

- Habilidades blandas: Tras investigar cuáles son las habilidades más demandadas por las empresas, se concluyó que las más adecuadas para trabajar con jóvenes diseñadores son la comunicación efectiva, el manejo del tiempo, la gestión del estrés, la resolución de conflictos y la formulación de proyectos.
- Tipos de contratos: para este apartado hablaremos de la diferencia entre los 6 tipos de contrato laboral, contrato por tiempo indeterminado, contrato a término fijo, contrato por proyecto, contrato freelance o de prestación de servicios, contrato de trabajo temporal y contrato de pasantía o prácticas.
- Plataformas de empleo; en este ítem vamos a hablar de las plataformas de empleo enfocadas en los diseñadores como pueden usarlas y que beneficios trae cada una para su vida profesional, principalmente se habla de las plataformas de Behance, Dribbble, LinkedIn y Upwork

Para validar la importancia de estos temas se realizó una entrevista a la capacitadora de la universidad, en la reunión proporcionó la validación de cada tema con pautas para complementar aspectos que habíamos pasado por alto, así mismo se

permitió crear un orden para la navegación del producto.

Para entender cómo presentar la información a los estudiantes de manera atractiva, se llevó a cabo una dinámica mediante un juego de mesa, este juego tenía como objetivo identificar por qué la forma actual de ofrecer la información no resulta atractiva, explorar qué temas ya conocían los estudiantes con el fin de evaluar la lista de contenidos a usar y finalmente tener indicios de que posible prototipo llegar a crear y de qué forma realizarlo, los resultados que más resaltan de esta actividad fueron los siguientes:

- Los estudiantes son conscientes de las diversas ayudas que existen tanto internas como externas a la u, pero al no estar enfocadas en su ámbito profesional pierden el interés por asistir.
- Se identificó que al ser estudiantes de diseño el dispositivo de más uso es el computador, sin embargo, mostraban interés y una fuerte preferencia por un producto sin conexión a internet.
- Prefieren un producto que se encargue de dar asesorías.

Con todos estos datos recopilados pasamos a la etapa número 3, para empezar a conceptualizar una idea de producto final o prototipo inicial.

3.5 Desarrollo y análisis Etapa “Desarrollar”

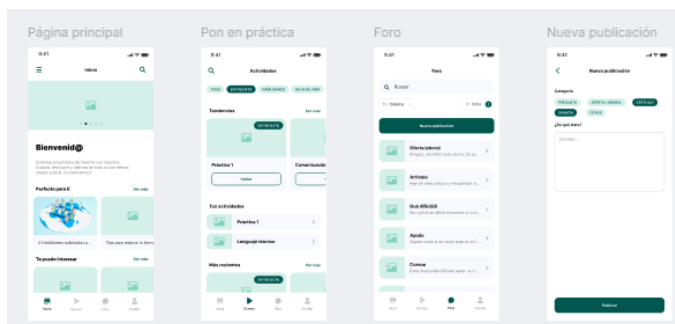
En la etapa tres, llamada “Desarrollar”, el objetivo es crear una herramienta interactiva con información clara y actualizada sobre diseño, que sirva como guía para una transición al mundo laboral de

los diseñadores.

Con base en la matriz de hipótesis de producto planteada en el apartado 3.2, se desarrollará como prototipo inicial una aplicación móvil, cuya primera maqueta será desarrollada en Figma, este prototipo será interactivo para despertar interés y motivación en los usuarios (ver figura 13).

Figura 13

Pantallazo Eleva Tu Proceso



Fuente: Elaboración propia.

Para el diseño inicial, se seleccionó una paleta de colores verdes con el objetivo de transmitir energía, equilibrio, bienestar, sostenibilidad, confianza y visión de futuro, en cuanto al diseño de la navegación, se desarrolló de manera que sea altamente intuitiva para los usuarios, incorporando botones grandes y destacados que

facilitan la interacción con el producto, además, se definieron claramente los apartados donde los usuarios podrán acceder a las distintas funcionalidades de la aplicación las cuales se plantean como: inicio, donde se encuentran las temáticas seleccionadas principales; cursos, donde se plantean actividades como cuestionarios y videos para reforzar los conocimientos adquiridos; foro, donde la comunidad puede discutir y compartir ideas; y por último perfil, donde los usuarios pueden editar su información personal, y consultar especificaciones del aplicativo y otras funciones (esto se explica de manera más detallada en el punto 3.8).

Con la primera versión del prototipo en media fidelidad listo para testear se agendan entrevistas donde los usuarios comparten pantalla y van describiendo que ven y qué les parece el producto.

3.5 Desarrollo y análisis Etapa “Entregar”

Para la cuarta etapa, una vez completado el producto se seleccionan a los usuarios que van a participar en los testeos con el fin de reforzar y complementar la aplicación, la idea de esta etapa es identificar las opciones de mejora y corregirlas, así mismo encontrar los posibles fallos que se presenten durante su usabilidad. También se plantea testear con los expertos temáticos para tener una retroalimentación más completa.

3.6 Resultados de los testeos

En el desarrollo de cualquier proyecto, los testeos son fundamentales

para garantizar la calidad y buen funcionamiento del producto, por esta razón, se llevaron a cabo dos fases de pruebas, la primera fase tiene como objetivo evaluar todo lo investigado y recopilado a lo largo del proyecto, asegurando que los fundamentos y enfoques iniciales sean sólidos y en la segunda fase, se analizarán las observaciones y correcciones derivadas del primer testeo, con el fin de perfeccionar el producto y garantizar que cumpla con los requisitos y expectativas del usuario final, a continuación se explicará el protocolo de cada uno.

3.6.1 Primer testeo

3.6.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para garantizar un desarrollo adecuado, se diseñó un protocolo en el que se establecieron diferentes factores para conocer los aciertos y desaciertos del prototipo, se definió el problema general como la necesidad de analizar tres variables clave: practicidad, funcionamiento y branding, buscando evaluar si la navegación es fluida y la información es atractiva para los usuarios, como objetivo general se quiere saber si la interfaz de nuestro prototipo es verdaderamente funcional y si incluye los elementos necesarios e información atractiva e innovadora que permitan no solo optimizar la experiencia del usuario, sino también establecer una base sólida para definir el diseño final del producto, permitiendo identificar posibles mejoras, ajustar detalles importantes y asegurar que el resultado final cumpla con los estándares de calidad y usabilidad esperados.

Los participantes de esta prueba son estudiantes de últimos

semestres y egresados del programa de Diseño Digital y Multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, con edades comprendidas entre los 18 y 25 años, es fundamental que estos jóvenes tengan interés en prepararse para su futura inserción en el mundo laboral como empleado. Para evaluar el desempeño del prototipo, se realizan dos pruebas, en la primera se requiere la participación de un mínimo de 8 estudiantes con el fin de saber si el prototipo es de interés y en la segunda prueba es necesario contar con al menos 6 egresados para validar la funcionalidad del prototipo y obtener una perspectiva más amplia sobre su efectividad (ver figura 14).

Figura 14

Caracterización de prueba

CARACTERÍSTICA	RANGO
Edad	<ul style="list-style-type: none"> • 18-25 años
Género	<ul style="list-style-type: none"> • Masculino-Femenino
Cantidad de participantes	<ul style="list-style-type: none"> • 8(Mínimo) Estudiantes de últimos semestres • 6 (Mínimo) Egresados
Interés	<ul style="list-style-type: none"> • Deben tener un interés genuino en prepararse para su ingreso al mundo laboral y proyectarse como profesionales en el campo del diseño.
Institución	<ul style="list-style-type: none"> • Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, área de Diseño Digital y Multimedia.

Fuente: Elaboración propia

La prueba se realiza de forma virtual e individual con cada participante en video llamada de Meet y presentando el prototipo en

Figma, donde los evaluados exploran la plataforma, para el desarrollo de la actividad se elaboraron una lista de tareas:

- **Inducción:** Se proporcionará al participante una breve introducción al tema y se explicará el propósito de su participación.
- **Asignación de Tareas:** Se asignan una serie de tareas al participante, quien debe navegar intuitivamente por cada sección del prototipo en un tiempo límite.
- **Retroalimentación:** Se habla con el participante para conocer su experiencia de navegación, evaluar si los temas presentados son adecuados y necesarios, y obtener su opinión sobre lo atractivo de la identidad del prototipo.
- **Registro de Resultados:** Con base en las opiniones y observaciones de los usuarios, se creará una tabla para identificar los ítems más frecuentes y realizar ajustes en un posible prototipo final.

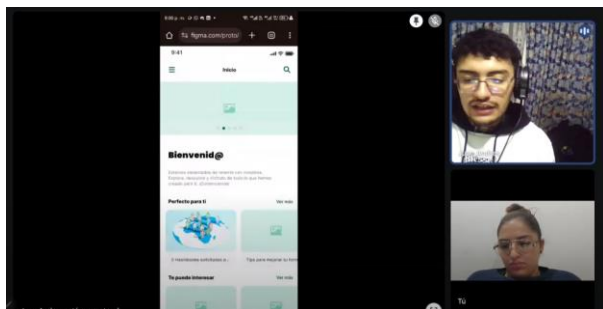
3.6.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).

Durante la entrevista se realizan dos preguntas clave para conocer la percepción que tiene el usuario con el producto: ¿si no fuera una aplicación móvil, por qué producto lo cambiarías? Donde mayormente se recibieron respuestas apoyando la idea original por lo que se decidió no cambiarlo; la segunda fue ¿qué función agregarías y qué función quitarías dentro de la aplicación? la respuesta más repetida fue quitar la parte de foro ya que el usuario ve que no la usaría o que no tendría una relevancia significativa en el uso del producto, por lo

que se decide replantear la forma en la que se presenta esta función y esperar a las respuestas del segundo testeo para tomar una decisión definitiva sobre mantener el apartado o no (ver figura 15).

Figura 15

Entrevista



Fuente: Elaboración propia. Captura de pantalla de entrevista.

Además, se observó un buen desempeño en varios aspectos que contribuyen a la experiencia general del usuario, en primer lugar, el tono del prototipo fue altamente valorado; se percibió como profesional y serio, alineándose perfectamente con el tema tratado y las expectativas de los usuarios, asimismo, los temas utilizados fueron considerados apropiados y bien estructurados, presentados en un orden lógico que facilitaba la comprensión (ver anexo F).

La paleta de colores también fue un punto positivo, ya que los colores elegidos fueron percibidos como adecuados para el tema, ayudando a crear un entorno agradable, la navegación y el orden del sitio también recibieron comentarios favorables, aquí los usuarios

encontraron que la navegación era clara e intuitiva lo que facilita la interacción con el prototipo y mejora la experiencia.

También se identificaron varias áreas de mejora por ejemplo en cuanto al diseño del foro, se sugirió hacer el nombre más llamativo y utilizar temas más específicos para atraer más participación, además, se recomendó incluir consejos útiles dentro de las secciones para enriquecer la interacción, en relación con la interfaz de inicio, se indicó la necesidad de incluir una opción para ingresar sin registrarse, lo cual mejoraría la accesibilidad y la experiencia inicial de los usuarios.

Otro aspecto señalado fue el de las donaciones; los usuarios sugirieron que aquellos que donan deberían recibir un beneficio o reconocimiento, lo cual no solo incentivaría las donaciones, sino que también mejoraría la percepción del valor que se les da a los contribuyentes y en cuanto a los botones, se recomendó darles mayor impacto visual, de modo que sean más fáciles de identificar y de interactuar, un que surgió durante las entrevistas, fue la idea de crear una introducción y una guía explicativa sobre cómo funcionará la interfaz, ya que el simple uso de un video no fue suficiente para asegurar la comprensión completa de su propósito y dinámica.

Respecto a las sugerencias de mejora, se destacó la importancia de que la interfaz sea aún más fácil de usar, se sugirió la inclusión de un apartado de propósito para entender los objetivos del proyecto, en cuanto al diseño, se recomendó evitar el uso excesivo de imágenes estáticas, en su lugar generar diferentes diseños para un dinamismo visual, en la sección de perfil también necesita mejoras,

con la inclusión de opciones para una personalización más detallada y una mayor claridad en la presentación de la información.

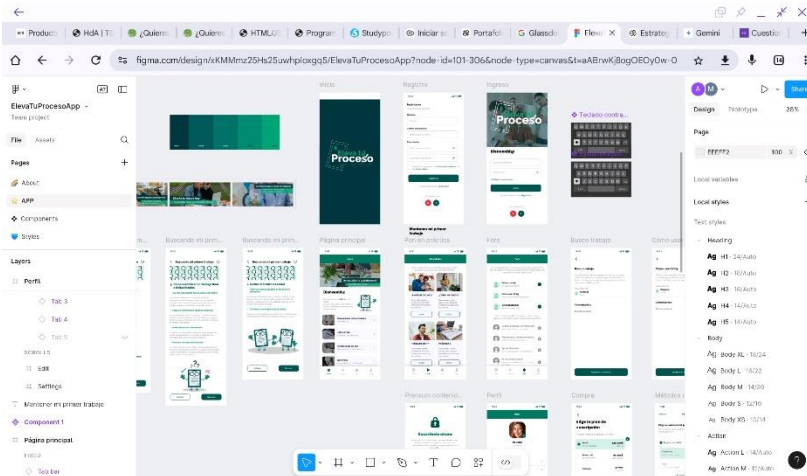
Finalmente, se sugirió incorporar textos más cortos y unificar los temas en un formato más cohesivo, adicionalmente, se propuso la creación de un cuestionario de evaluación para medir los conocimientos de los usuarios.

3.6.2 Segundo testeo

3.6.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración). Teniendo en cuenta las correcciones y sugerencias aportadas por el usuario, se realizaron los cambios en el prototipo haciendo este más llamativo mediante el uso de imágenes e iconos, así mismo se organizaron los temas y se acomodó la navegación para una mayor comodidad, con esto corregido se plantea el protocolo de testeo 2 como objetivo general se busca evaluar si los cambios que se realizaron tienen mayor impacto en el usuario, así mismo se busca observar si se está cumpliendo el objetivo general del proyecto o requiere un ajuste o cambio en la parte visual (ver figura 16).

Figura 16

Pantallazo Eleva Tu Proceso



Fuente: Elaboración propia. Captura de pantalla de prototipo en Figma.

Partiendo de lo anterior, se plantean 3 objetivos específicos, el primero es determinar si la navegación dentro de la interfaz cumple con las necesidades del usuario, el segundo es identificar si los medios audiovisuales son de interés y son funcionales y el tercero analizar si los usuarios tienen un aprendizaje durante el testeó.

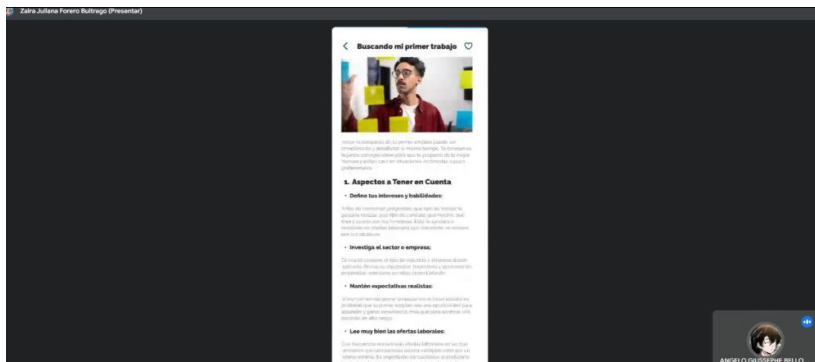
La prueba contará con dos grupos de trabajo, el primer grupo que son las anteriores personas testeadas, quienes evaluarán los cambios realizados a partir de la retroalimentación del primer testeó y el segundo grupo estará compuesto por estudiantes universitarios en sus últimos semestres, quienes realizarán la prueba de manera presencial, permitiendo evaluar el uso del prototipo en un escenario

real. Las tareas incluyen una inducción, donde se brindará una breve introducción y se explicará el propósito de su participación; una lección asignada para que el participante navegue intuitivamente por el prototipo; y una sesión de retroalimentación para analizar su experiencia y nivel de aprendizaje, finalmente, se registran los resultados en una tabla de retroalimentación para evaluar la experiencia y usabilidad del prototipo, permitiendo identificar su funcionalidad.

3.6.2.2 Evidencias (Percepción del usuario). Durante el segundo testeo los usuarios notaron grandes cambios en comparación con la primera muestra (ver figura 17), se comentaba que ya se veía una identidad visual más presente, así mismo un orden de contenidos dentro de la app, les gustó como se estaban presentando los mismos, sin embargo aún veían demasiado texto en la app, comentaron que con respecto a los iconos que todos fueran del mismo que se venía implementando para que todo en producto tenga armonía, recomendaron hacer más llamativa app porque se veía muy plana y seria y por último dieron una sugerencia con respecto al tamaño de los botones (Para ver más información de las entrevistas consultar el anexo G).

Figura 17

Pantallazo Eleva Tu Proceso



Fuente: Elaboración propia.

3.7 Prestaciones del producto

Durante la creación de la aplicación, se presentaron varios desafíos en términos de diseño y en los apartados de contenido, en este apartado se explicará el proceso de construcción de nuestro producto.

3.7.1 Aspectos morfológicos

El diseño de la app se crea con el objetivo de ofrecer una experiencia agradable y accesible, se plantea el uso de una estética visual profesional para lo cual se busca una paleta de color que cumpla con estas características sin que llegue a ser molesta visualmente para los usuarios. Para poder elegir los colores adecuados se comparan los colores de la competencia.

Se observa que cuatro de los cinco referentes de proyecto que se tienen (Hunty, OkEmpleos, Rio y Redi) cuentan con paletas de color de tonos morados, representando el profesionalismo, la elegancia y la seriedad del tema, sin embargo, estos tonos no congeniaban muy bien con el usuario puesto que, al ser jóvenes, los

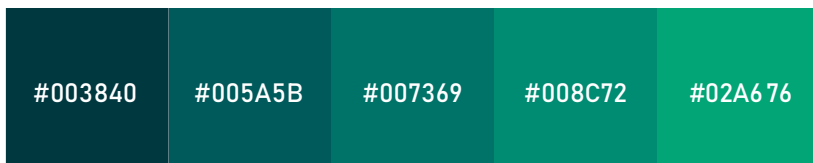
colores se ven apagados y poco adecuados para una persona que apenas va a conocer sobre el mundo laboral.

Durante la aplicación en la primera etapa de las herramientas del Design Thinking, se habla con el usuario preguntando con que color asocian el mundo laboral, la mayoría menciona el color amarillo, al revisar la paleta cromática se observa que es el color opuesto al morado, sin embargo, este color tenía un inconveniente al ser demasiado penetrante para la vista provocando que el usuario a largo plazo sienta fastidio y pierda el interés, así mismo con el mal uso de la cantidad del color podría llegar a ocasionar dolores de cabeza en los usuarios, finalmente se decide elegir un tono medio entre los dos, tomando como elección tonos verde esmeralda.

Al investigar lo que significa y representa este color se llega a la conclusión de que es el ideal para el proyecto (ver figura 18), al representar factores como energía, bienestar, sostenibilidad, futuro y confianza, finalmente la paleta cromática a trabajar queda de la siguiente manera:

Figura 18

Paleta de color



Fuente: Elaboración propia

Para escoger la tipografía que más se adecua se plantean los siguientes requisitos: el primero es que debe ser una fuente formal, ya que, el tema que se está manejado lo requiere; en segundo lugar, debe congeniar con los usuarios, en este caso con los jóvenes, por lo cual no debe ser tan tradicional, si no moderna sin que pierda su toque formal y por último que sea ideal para diseño web.

Teniendo en cuenta los tres aspectos se opta por usar la fuente *Raleway* que es una tipografía sans-serif de líneas limpias elegantes (ver figura 19), incluye una amplia variedad de pesos logrando diferentes refuerzos en los textos y gracias a que es moderna tiene la opción de adaptarse a diferentes estilos de diseños.

Figura 19

Tipografía Raleway

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn **Raleway**
 ñopqrstuvwxyz
0123456789" #. ; ? ! '™ "

Fuente: Elaboración propia

Para el diseño del logo se realiza una búsqueda de los elementos más representativos del tema, entre estos se encuentran portafolios, lápices, porta papeles y hojas de vida, siendo este último

la inspiración para el logo, se complementa parte de la tipografía con el uso de flechas apuntando hacia arriba, dado a entender factores como crecimiento y progreso (ver figura 20).

Figura 20

Logo Eleva Tu Proceso



Fuente: Elaboración propia.

Durante los dos testeos los usuarios comentan que la información por si sola era muy estática y no generaba un atractivo interés por leerla, debido a los bloques de texto largos con imágenes planas. Una de sus sugerencias fue hacer un story telling, adaptando esta idea con los demás consejos y sugerencias presentados se crea un personaje que hace de la navegación una experiencia más cómoda y amigable, a este personaje se nombra Lex, surgiendo su

nombre de un juego de las palabras lección y experiencia. Para su diseño se usa la idea de una tabla porta papeles que se suele usar en el trabajo, teniendo como idea Clippy el asistente de Microsoft (ver figura 21).

Figura 21

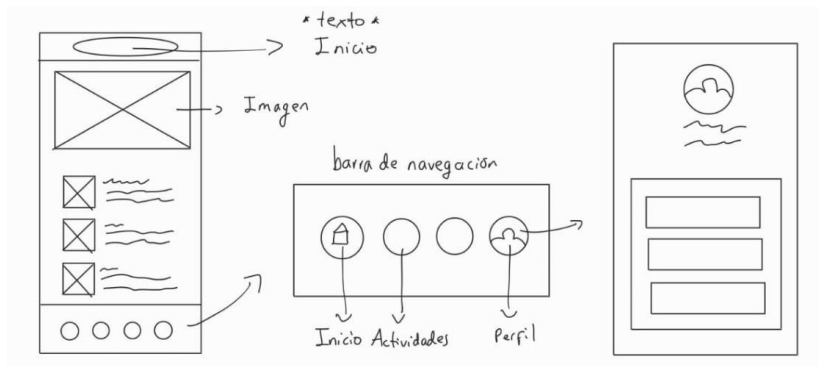
Personaje Lex



Fuente: Elaboración propia.

3.7.2 Aspectos técnico-funcionales

Se encuentran diferentes recursos como: inicio, donde se encuentran los contenidos principales; cursos, con actividades para poner en práctica los conocimientos adquiridos; en foro está el espacio para hacer y resolver preguntas; y en perfil, consultar datos personales y de la aplicación (ver figura 22).

Figura 22*Wire frames**Fuente: Elaboración propia.*

3.7.3 Aspectos de usabilidad

Durante el desarrollo y planeación de la aplicación se tuvieron en cuenta algunas de las reglas heurísticas de Nielsen con el fin de identificar posibles errores de usabilidad antes de realizar los tests con los usuarios, a continuación, explicaremos en que sectores se implementaron estas y de qué forma (ver figura 23).

Figura 23*Lex personaje de la aplicación*

Suscripciones

No tienes suscripciones activas
Tus movimientos se verán reflejados aquí



Fuente: Elaboración propia, Imagen de LEX tomada de la App Eleva tu proceso.

Otra de las heurísticas de Nielsen aplicadas es la estética y diseño minimalista con el fin de no saturar tanto la visión del usuario, ofreciendo un apoyo y una guía más centrada en lo visual todo esto permite que se capte mejor el mensaje (ver figura 24).

Figura 24

App Lex

2. Organiza tu portafolio:

• Categorías:



Agrupar tus trabajos por tipo (branding, diseño web, ilustración, etc.) para que sea fácil de navegar.

• Diseño visual:



Asegurate de que el diseño de tu portafolio sea limpio y atractivo. Utiliza tipografías legibles, suficiente espacio en blanco y una paleta de colores que complemente tus trabajos.

Anterior

Siguiente

Fuente: Elaboración propia, Imagen de LEX tomada de la App Eleva tu proceso.

4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

Para la elaboración de este proyecto investigativo, se tuvieron en cuenta a los estudiantes de los semestres 7 y 8 del programa de pregrado DDM; identificando como necesidad la importancia de reconocer que la información impartida por la universidad a pesar de tantos esfuerzos, requiere ser mejor comunicada, con el fin de tener promociones de profesionales preparados para el ambiente laboral actual.

En este proyecto se evidencia la importancia de tomar decisiones acerca de “comunicar lo suficiente” es decir que como principio de DDM, es imperativo reconocer el contenido y la manera en que se están impartiendo los recursos a los estudiantes, dado que es necesario despertar el interés y favorecer sus habilidades.

La metodología doble diamante permitió reconocer la importancia de generar un recurso accesible, amigable y con la información pertinente, por lo cual resulta la aplicación “Eleva tu proceso” con el fin de permitir que, de manera autónoma, cada futuro profesional se prepare para los procesos de selección organizacionales tanto a nivel documental como en su proceso individual de conocimientos y habilidades blandas, logrando así la óptima incursión al mundo laboral.

El producto resultante de este proyecto investigativo, es un producto que permite ser replicado en otros programas e instituciones, pues los recursos económicos permiten que se adecúe

a otros contextos, así mismo puede prestarse para nuevos estudios y proyectos investigativos.

4.2 Estrategia de mercado

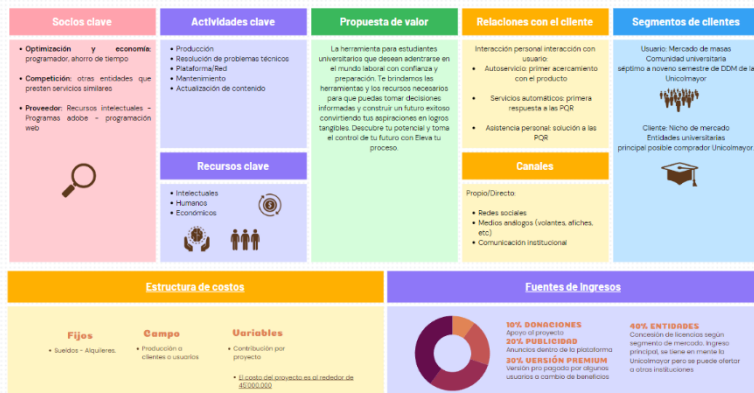
En el desarrollo de este proyecto, la estrategia de mercado ha sido fundamental para posicionarnos efectivamente y responder a las necesidades de los usuarios, con un enfoque en identificar las oportunidades clave dentro del mercado especialmente con la entidad con la que se busca trabajar, comprendiendo las tendencias actuales y anticipando las demandas de nuestros clientes.

A continuación, se explicará cómo se define al cliente y al usuario, asimismo como la propuesta de valor y los canales a usar según el modelo Canvas (ver figura 25).

Figura 25

Modelo de negocios

Modelo de Negocio de Eleva tu proceso



Fuente: Elaboración propia con base a el modelo de negocios Canvas

4.2.1 Segmentos de cliente

- Usuario:** Para definir el usuario aplicamos el "mercado de masas" el cual no distingue segmentos de mercado específicos, ya que se centra en un gran grupo de personas con necesidades y problemas similares. Como se especifica en el apartado **2.4**. Nuestro usuario son los estudiantes de séptimo y octavo semestre de DDM de la Uicolmayor.
- Cliente:** Se aplica el nicho de mercado, el cual atiende a segmentos específicos y las propuestas de valor, los canales de distribución y las relaciones con clientes se adaptan a requisitos específicos.

4.2.2 Propuesta de valor

La herramienta para estudiantes universitarios que desean

adentrarse en el mundo laboral con confianza y preparación. Te brindamos las herramientas y los recursos necesarios para que puedas tomar decisiones informadas y construir un futuro exitoso convirtiendo tus aspiraciones en logros tangibles. Descubre tu potencial y toma el control de tu futuro con Eleva tu proceso.

4.2.3 Canales

Los canales se manejan de manera Propia/Directa. Para informar y llegar a los usuarios se usarán medios de comunicación análogos (volantes, afiches, etc.), divulgación por redes sociales o en dado caso por comunicaciones institucionales.

En cuanto a cliente se espera entregar el proyecto a las entidades correspondientes de la Unicolmayor en primera instancia o a algún posible comprador (esta información se puede consultar en el apartado 4.2.5.).

4.2.4 Relaciones con los clientes

Se propone una interacción personal con el usuario de tres tipos:

- Autoservicio (no se mantiene una relación directa si no que se limita a proporcionar todos los medios): el usuario tiene un primer acercamiento con el producto, ingresa y explora de manera autónoma.
- Servicios automáticos: en el apartado de PQR (preguntas, quejas y reclamos) del aplicativo se dará una primera respuesta para brindar una solución rápida.
- Asistencia personal (se basa en la interacción humana): se

da solución más a fondo a los PQR que se hayan generado.

La relación con el usuario y el cliente se espera que sea fundamentada en la captación, fidelización y estimulación de ventas.

4.2.5 Fuentes de ingresos

Se dividen en: 10% donaciones de manera autónoma en un apartado específico con el fin de que el usuario apoye el proyecto; 20% publicidad y anuncios dentro de la plataforma siendo una de las formas más fáciles y rápidas de generar ingresos; 30% versión premium, se plantea una versión pro del aplicativo donde el usuario puede acceder a mayores beneficios como eliminar los anuncios y acceder a contenidos y funciones exclusivas; 40% entidades, concesión de licencias según el segmento de mercado, el ingreso principal se espera que sea la adquisición de los derechos de divulgación del aplicativo por parte de la Unicolmayor, en caso de no ser posible se ofrecería a otras instituciones.

4.2.6 Actividades clave

- Producción: aplicación de metodologías, Design Thinking, contratación del equipo de trabajo, creación de wireframes, prototipado y toda actividad previa al lanzamiento del aplicativo en cuanto a desarrollo técnico.
- Resolución de problemas: como se habla en el apartado 4.2.4. Se da respuesta a los PQR generados según el área encargada y se brinda una notificación de disculpa por los

inconvenientes.

- **Plataforma/Red:** actualización del contenido según información de expertos ya sea de manera textual o gráfica según sea requerido; unificación de gráficos, textos, formatos; establecimiento de ayudas y tutoriales para que el usuario pueda tener una buena experiencia.

Mantenimiento: revisión periódica de los ítems nombrados de forma que no se generen errores graves que puedan generar pérdidas a nivel económico y humano (usuarios).

4.2.7 Recursos clave

- **Intelectuales:** uso de base de datos, inteligencia artificial, derechos de autor.
- **Humanos:** equipo de trabajo, diseñador, programador, UX-UI, expertos, profesionales de carreras afines y otros que pudieran relacionarse a lo largo del trabajo.
- **Económicos:** inversionistas, aliados, socios, usuarios, clientes, créditos bancarios.

4.2.8 Socios clave

- **Optimización y economía:** se contrata a un programador ya sea para realizar todo el montaje o brindar asesoría con el fin de ahorrar tiempo de desarrollo.
- **Proveedor:** recursos intelectuales, información de expertos, bases de datos y bibliografías, programas de adobe como photoshop, illustrator, in design, programación web y otros

programas a usar como Figma.

Competición: otras entidades que presten servicios similares (ver apartado 2.2).

4.2.9 Estructura de costes

- Fijos: sueldos del equipo de trabajo y alquileres de herramientas para el desarrollo de los contenidos como elementos tecnológicos bien sea computadores, tabletas gráficas, cámaras o micrófonos.
- Campo: producción a clientes o usuarios
- Variables: contribuciones al proyecto, licencias, préstamos, hosting web, dominio, pasarela de pagos, promoción y publicidad por redes sociales (ver anexo H).

4.3 Consideraciones

Este trabajo condensa la importancia de hacer seguimiento a la necesidad hallada, donde se reconoce que aunque la universidad genera esfuerzos, se requiere despertar el interés de los estudiantes de DDM por adquirir conocimientos y habilidades blandas para la búsqueda laboral, considerando seguir avanzando y verificar que dentro del alcance de la creación de la herramienta “aplicación móvil, eleva tu proceso” se pueden subsanar las dificultades actuales a las que se enfrentan los profesionales en la búsqueda de un empleo oportuno y significativo para su desarrollo personal y profesional.

A lo largo de la creación e investigación de este proyecto, el objetivo de desarrollar una herramienta para promover el

fortalecimiento de habilidades blandas y mejorar los procesos de selección y contratación resultó ser un desafío complejo, durante las pruebas realizadas, se identificó que la información se asimilaba de manera más efectiva cuando se presentaba de forma dinámica, lo que demostró la importancia de la interactividad en el aprendizaje.

Además, uno de los hallazgos más sorprendentes fue la percepción positiva que los expertos temáticos tuvieron sobre el proyecto, destacando su alto potencial, varios de ellos sugirieron que el alcance del producto no debería limitarse solo a estudiantes, sino que también podría ser una valiosa herramienta de refuerzo académico para toda la institución

Este proyecto, que comenzó como un caso de estudio enfocado en los diseñadores digitales y multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, ha abierto múltiples posibilidades para futuras fases de investigación y desarrollo, se proyectan oportunidades tanto para extenderlo a diseñadores de otras instituciones, como para ampliarlo dentro de Unicolmayor abarcando todos los programas académicos de la universidad.

En conclusión, descubrimos que este proyecto se presenta como una propuesta innovadora y con un gran potencial de crecimiento, sin duda alguna, el camino por recorrer está lleno de posibilidades y oportunidades y da curiosidad a donde pueda llegar o no el proyecto Eleva tu proceso

Este proyecto permitirá a otros estudiantes desarrollar esta idea en los otros programas académicos de la universidad y a largo plazo adquirir esta idea para que la universidad pueda ser pionera en

procesos como estos, donde la prioridad es propiciar el conocimiento sobre los procesos de selección de personal, documentación y seguimiento generando autonomía e interés por adquirir empleo.

Referencias

Acuerdo 042 de 2007. (2007). Creación, organización y desarrollo del programa de pregrado en Diseño Digital y Multimedia. Consejo Académico. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-86437_Archivo_pdf.pdf

Acuerdo 025 de 2007. (2007). Creación, organización y desarrollo del programa de pregrado en Diseño Digital y Multimedia. Consejo Superior Universitario. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles86437_Archivo_pdf.pdf

Acuerdo 064 de 2010. (2010). Modificación del Acuerdo 025 de 2007. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles86437_Archivo_pdf.pdf

Aguilera, A., Fúquene, C., & Ríos, W. (2014). Aprende jugando: el uso de técnicas de gamificación en entornos de aprendizaje. IM-Pertinente, 2(1), 125-143. <https://doi.org/10.1234/im-pertinente.2014.2.125>

- Alles, M. (2005). *Evaluación del desempeño*. Pearson Education.
<file:///E:/Downloads/ojsadmin,+3010-Resultados+de+la+investigaci%C3%B3n-6408-2-10-20200716.pdf>
- Bermúdez Vargas, N. (2023). *UNIT: una alternativa para facilitar la transición de la universidad al trabajo*. Universidad de los Andes. Disponible en: <http://hdl.handle.net/1992/66889>
- Buchanan, R. (1995). En Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions* (p. 647). MIT Press.
<https://mitpress.mit.edu/9780262134743/designing-interactions/>
- Cáceres Francia, E., Peña Espino, P., & Ramos Villarreal, L. (2019). *Las habilidades blandas y el desempeño laboral: un estudio exploratorio del impacto del aprendizaje formal e informal y la inteligencia emocional en el desempeño laboral de colaboradores de dos empresas prestadoras de servicios en el Perú* (Tesis de maestría, Universidad del Pacífico, Lima, Perú)
<https://repositorio.up.edu.pe/handle/11354/2495>
- Calderón, K. (2023, 4 de julio) *Habilidades blandas, ¿realmente hacen la diferencia al buscar empleo?*
<https://www.linkedin.com/pulse/habilidades-blandas->

realmente-hacen/

Chiavenato, I. (2000). *Administración de Recursos Humanos*. McGraw-Hill.

https://books.google.com.co/books/about/Administraci%C3%B3n_de_recursos_humanos.html?id=y3UvzwEACAAJ&redir_esc=y

Decreto 1330 de 2019. (2019). Actualización del Registro Calificado. Recuperado de

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles86437_Archivo_pdf.pdf

Ernesto, J. (2017). *Conjunto de destrezas en relaciones laborales y personales*. Editorial Universitaria.

Faria, J. (2004). *Desempeño individual y organizacional*. Editorial Norma.

https://www.academia.edu/22446646/EL_DESARROLLO_ORGANIZACIONAL_Y_LA_RESISTENCIA_AL_CAMBIO_EN_LAS_ORGANIZACIONES *Organizational Development and the obstinacy to the organizational change*

Gallejo, J., & Molina, P. (2014). *Ludificación en el entorno laboral: Estrategias para mejorar la motivación y el compromiso*. Editorial Científica. <https://efdeportes.com/efd233/la->

[gamificacion-en-las-clases-de-educacion-fisica.htm](#)

Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Bantam Books.

https://archive.org/details/lainteligenciaem0000gole_d6d2

Guerrero, L. (2013). *Enfoque de competencias en la educación*.

SlideShare. Recuperado de

<https://es.slideshare.net/slideshow/enfoque-de-competencias-en-la-ebri-go-2013-luis-guerrero-viernes-18/26513805>

Hunty. (2021) Hunty Jobs S.A.S. <https://hunty.com/>

IBISWorld, Inc. (s. f.). IBISWorld - Industry Market Research, Reports, and Statistics. Copyright © 1999-2024 IBISWorld, Inc.

<https://www.ibisworld.com/global/market-research-reports/global-graphic-designers-industry/>

Lenkert, E. (2020). **Portafolio: Recurso usado en el gremio artístico**. Adobe. Recuperado de

<https://www.adobe.com/es/express/create/online-portfolio>

Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.

<https://books.google.com.co/books/about/Gamificaci%C3%B>

[3n.html?id=5p_QEAAAQBAJ&redir_esc=y](#)

Mayer, R. E., & Moreno, R. (2003). Nine ways to reduce cognitive load in multimedia learning. *Educational Psychologist*, 38(1), 43-52. https://doi.org/10.1207/S15326985EP3801_6

Mendoza Paredes, J, Solano Mesa, I y Camargo Diaz, V. ().

Contac me: Comunicación entre diseñadores digitales, multimedia e industrias culturales y creativas en Bogotá.

<https://repositorio.unicolmayor.edu.co/handle/unicolmayor/2904>

Meyer, H. (2005). **Selección de personal y toma de decisiones en la contratación.** Editorial McGraw-Hill.

Moggridge, B. (2007). *Designing Interactions.*

Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition). Basic Books.

Laurel, B. (1991). *Computers as theatre.* Addison-Wesley.

<https://archive.org/details/computersastheat0000laur>

Ley 30 de 1992. (1992). Por la cual se organiza el servicio público de la educación superior. Congreso de Colombia. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles->

86437_Archivo_pdf.pdf

Ley 2043 de 2020 (2020, 27 de julio) POR MEDIO DE LA CUAL SE RECONOCEN LAS PRÁCTICAS LABORALES COMO EXPERIENCIA PROFESIONAL Y/O RELACIONADA Y SE DICTAN OTRAS DISPOSICIONES

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=137051>

Programa de Pregrado Profesional Diseño Digital y Multimedia. (2016). *Resolución 01224 del 28 de enero de 2016*. Sistema Nacional de Información de Educación Superior (SNIES), código 54006. Recuperado de <https://www.unicolmayor.edu.co/atencion-servicios-ciudadania/programas/pregrados/disenio-digital-multimedia/folleto-informacion-general/proyecto-educativo-del-programa-pep>

Redi. (2023) Redi APP <https://descarga.rediapp.cl/>

Revista Semana. (2023, 23 marzo). En los procesos de selección laboral están valorando más las habilidades blandas. *Semana.com Últimas Noticias De Colombia Y El Mundo*. <https://www.semana.com/finanzas/trabajo-y-educacion/articulo/en-los-procesos-de-seleccion-laboral-estan-valorando-mas-las-habilidades-blandas/202323/>

Rodrigo, M. (2011) *Hacia un nuevo paradigma de Diseño Colaborativo*, 1-3

https://itc.scix.net/pdfs/sigradi2011_245.content.pdf

Ruggieri, R., Savastano, M., Scalingi, A., Bala, D., & D'Ascenzo, F. (2018). ***The impact of Digital Platforms on Business Models: an empirical investigation on innovative start-ups. Management & Marketing*, 13(4), 1210-1225.

<https://doi.org/10.2478/mmcks-2018-0032>

Serrano Orellana, B., & Tito Maya, M. (2016). *Desarrollo de soft skills una alternativa a la escasez de talento humano. INNOVA Research Journal*, 1(12), 59-76.

<https://revistas.uide.edu.ec/index.php/innova/article/view/81>

Tecnologías de la información en Colombia, (2022). *SEXTO ESTUDIO DE PERCEPCIÓN Y PENETRACIÓN EN EMPRESAS PRIVADAS DE COLOMBIA*.

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://teletrabajo.gov.co/814/articles-276348_recurso_1.pdf&ved=2ahUKEwjvYdDp-qJAXuYSDABHYo7FW8QFnoECBoQAQ&usg=AOvVaw3sN5uYuo_miCY-koEsXaxg

UNESCO. (2016). Resolución No. 34/2016: Política sobre Industrias Culturales y Creativas. UNESCO.

<https://www.unesco.org/en>

United Nations. (s.f.) *Global Issues - Youth*. Recuperado de <https://www.un.org/es/global-issues/youth>

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. (2004). Acuerdo 037 de 2004, Artículo 5: Modalidades de la Proyección Social. Recuperado de <https://www.unicolmayor.edu.co/atencion-servicios-ciudadania/programas/pregrados/tecnologia-gestion-ejecucion-construcciones/folleto-informacion-general/consultorio-tecnico>

Valda, F., & Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. *Fides et Ratio*, 9(9), 65-80. <https://doi.org/10.1234/fid.ratio.2015.09.65>

Vargas Soto, J. (2019). *La existencia de habilidades blandas y su influencia en el desempeño laboral de los estudiantes de ingeniería industrial de la modalidad Gente que Trabaja de la Universidad Continental- Sede Arequipa* (Tesis de maestría, Universidad Continental, Arequipa, Perú) <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/7525>

Wurman, R. S. (1976). *Arquitectura de la información: el foco central de la conferencia del Instituto Americano de Arquitectos (AIA)*.

Recuperado de <https://sociologiac.net/2008/05/29/richard-saul-wurman-y-la-arquitectura-de-la-informacion/>

Anexos

Anexo A. Entrevista Myriam Becerra - directora de comunicaciones de Ok Empleos

Con el objetivo de contactar a un experto temático en el tema a tratar, se encuentra a Myriam Becerra, directora de comunicaciones de Ok Empleos y Exalumna del programa DDM de la Unicolmayor, con la cual se hace un primer acercamiento al tema acompañando el proceso investigativo del proyecto.

<https://youtu.be/i6G4wWj4LHo?si=ubMBXDotBCI8Hdks>

Anexo B. Previo a - Aplicación de herramientas de Design Thinking (Card Sorting, SCAMPER, Matriz de tendencias)

Desde la electiva “Gestión de productos digitales” se hace un primer acercamiento a lo que podría ser el producto, de la mano del design thinking se aplican tres herramientas principales así:

Anexo C. Juego de rol de mesa

Siguiendo con lo enunciado y los resultados del Anexo B, se desarrolla un Juego de rol de mesa con el objetivo de conocer cómo se maneja el tema de manera dinámica en el futuro usuario.

Anexo D. Encuesta caracterización de usuario

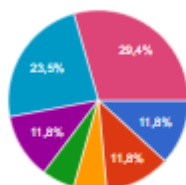
En orden de complementar la información investigativa y conocer a fondo al usuario, su entorno y necesidades se realiza una encuesta con 19 preguntas obteniendo los siguientes resultados:

<https://forms.gle/pNsevReKpVT9ZWe2A>

1. Es usted:

17 respuestas

 Copiar gráfico

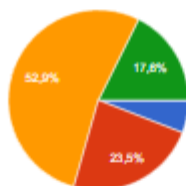


- Estudiante sexto semestre
- Estudiante séptimo semestre
- Estudiante octavo semestre
- Estudiante noveno semestre
- Egresado 2022
- Egresado 2023
- Egresado 2024

2. Su rango de edad es:

17 respuestas

 Copiar gráfico

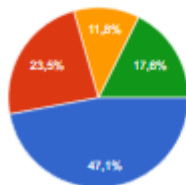


- 18-18
- 19-21
- 22-24
- 25-27
- 28 en adelante

3. Su vida laboral:

17 respuestas

 Copiar gráfico

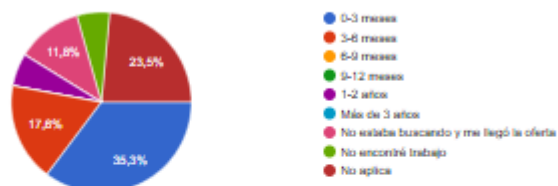


- Trabajo actualmente en algo relacionado con mi carrera
- Nunca he trabajado en algo relacionado con mi carrera
- Desempeño mi carrera de manera independiente
- No trabajo actualmente en algo relacionado con mi carrera

4. ¿Cuánto tiempo le tomó conseguir su primer trabajo en su campo laboral desde que inició su búsqueda?

 Copiar gráfico

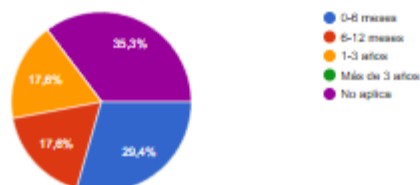
17 respuestas



5. ¿Cuánto tiempo lleva trabajando actualmente?

 Copiar gráfico

17 respuestas

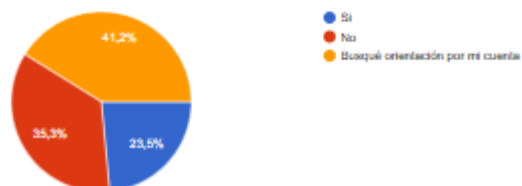


Conceptos Generales

6. ¿Ha recibido alguna orientación sobre el proceso de búsqueda de empleo durante su carrera universitaria?

 Copiar gráfico

17 respuestas



6.1.Si es así, ¿Qué tipo de orientación?

[Copiar gráfico](#)

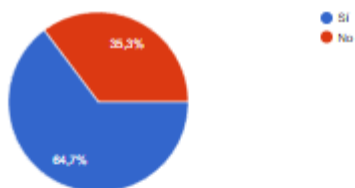
17 respuestas



7.¿Sabe cómo crear una hoja de vida y un portafolio profesional competitivo en el mercado laboral actual ?

[Copiar gráfico](#)

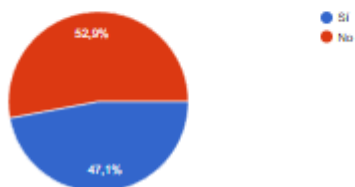
17 respuestas



8.¿Conoce cómo prepararse para una entrevista de trabajo en el área de diseño multimedia?

[Copiar gráfico](#)

17 respuestas



9. ¿Ha tenido experiencia en entrevistas laborales relacionadas con el diseño multimedia?, ¿Cómo fue?

17 respuestas

No

Si, preguntas sobre conocimientos básicos y fortalezas

Si, se realizaron dos entrevistas y una prueba técnica relacionada al cargo

No aplica.

No

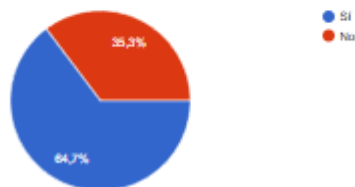
Pues más que entrevistas es presentar mi portafolio, ya que en este campo.. este medio debe hablar por uno mismo.

He tenido dos entrevistas pero no conseguí trabajo. En las dos me preguntaron por mi experiencia y los proyectos en los que había participado pero en la primera se enfocaron más en saber si yo tenía capacidades de liderazgo y si era capaz de trabajar bajo presión. En la segunda, no me hicieron ninguna de las preguntas que usualmente enseñan en las clases que tome para prepararme para entrevistas sino que solo se enfocaron en la experiencia y con eso tomaron la decisión.

10. ¿Conoce las diferentes formas de contratación en el campo de diseño multimedia (freelance, contratos a término fijo/indefinido, etc.)?

 Copiar gráfico

17 respuestas



11. ¿Le han realizado pruebas técnicas (diseño, software, etc.) en entrevistas laborales?, ¿Cómo fue el proceso?, ¿Se sintió preparado?

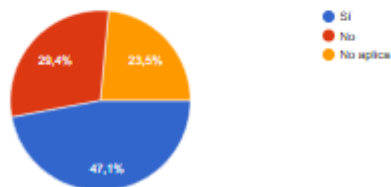
17 respuestas

No
Si, me sentía preparada porque durante la carrera desarrollé proyectos que me ayudaban a fortalecer las habilidades
Si, tanto presencial como en remoto pero por los tiempos para realizar la prueba fue más cómodo de manera virtual.
No
No aplica.
Fue algo abrumador, ya que uno está más pendiente de los tiempos de entrega que mantener la calma.
Me realizaron una prueba escrita muy larga de conocimientos relacionados con el diseño.
Si, la prueba fue inesperada pero no fue complicada para el cargo al que aplicaba.

12. ¿Se siente preparado/a para ingresar al mercado laboral después de graduarse?

 Copiar gráfico

17 respuestas



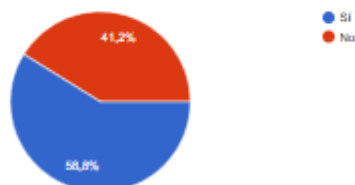
13. ¿Qué le gustaría mejorar antes de buscar empleo?

17 respuestas

Poder demostrar resultados de mi trabajo
La visibilidad de las ofertas que pueda ofrecer las empresas en convenio con la universidad en una página web antes de realizar las ferias/eventos para saber si se encuentran algunas acorde al perfil profesional.
Todas las habilidades en cuanto a uso de softwares
No se
Habilidades técnicas propias de mi proyección como diseñador.
Como consultar ofertas, tipos de contrato y cuánto cobrar
Creo que pulir el portafolio, y saber que es normal que en muchas empresas me digan no.
Siento que todavía no llegó al nivel que buscan en las empresas y me falta enfocarme en una sola área.
No solo las habilidades en el área en la que me voy a desempeñar, sino en las habilidades blandas

14. ¿Considera que su formación universitaria cubre las necesidades actuales del mercado laboral en diseño multimedia? [Copiar gráfico](#)

17 respuestas



14.1. Si no, ¿En qué podría mejorar?

11 respuestas

Siento que falta mucho al cómo cobrar, porque en lo personal me han salido muchos trabajos como Independiente y hasta ahora estoy medio aprendiendo a cobrar. También sería bueno que enseñaran como hacer una cotización y que enseñen también a como organizar documentos para imprimir

Sacar temarios y proyectos a la altura de lo que exige la Industria, ya que esto solidifica más los conocimientos y portafolios. Muchas veces uno hace proyectos por hacer ya que el tiempo en los cortes es muy poco y eso hace que la calidad de los proyectos se vea afectada.

Siento que la carrera, si bien cubre diversas áreas del diseño, no las consolida completamente, por lo que la muchos de los conocimientos que adquiri a lo largo de la carrera fue mas por cuenta propia.

el apartado conceptual en lo referente a diseño gráfico es una falencia en la universidad

En programación

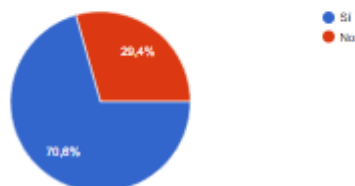
Conceptos, perfil profesional, saber venderse

si . así esta bien talvez actividades Interactivas en el aprendizaje de conocimientos sobre la vida laboral

15. ¿Ha realizado prácticas o proyectos en empresas que le ayuden a tener experiencia laboral?

 Copiar gráfico

17 respuestas



16. ¿Cree que sería útil contar con más apoyo universitario o institucional en la transición al mundo laboral?, ¿Por qué?

17 respuestas

No, a la hora de adquirir un trabajo puede darse la informalidad pero de forma personal se debe investigar para el área de Interés de cada uno y cómo destacar

Si, la charla sobre hoja de vida deberían ser al principio de la carrera y no cuando ya se está culminando el último semestre y que portafolio digital fuera más una materia que una electiva.

Si porque muchas veces no contamos con los conocimientos necesarios para esa transición al mundo laboral en cuanto a entrevistas, hoja de vida

Si, ya que tomaremos mejores decisiones

Si, no solamente en la Introducción al mundo, sino también en el ejercicio de la labor mediante los profesores y demás compañeros.

Total, porque uno sale de la u y queda sin saber que hacer, como buscar, a donde ir, que hacer, estudiar más

Creo que sí, porque cuando uno sale de la universidad se da cuenta que el mercado es muy competitivo y

17. ¿Qué temas o aspectos le gustaría que se abordaran más en profundidad para su inserción laboral (ej., entrevistas, portafolio, networking)?

17 respuestas

entrevistas y portafolio

Especialmente en nuevas metodologías de empleo, cómo incursionar en el freelance, cómo definir el valor del trabajo, métodos para administrar correctamente el tiempo de forma autónoma, etc

Las charlas que realiza la universidad ayudaron en parte a hacer networking y conseguir el empleo que actualmente tengo por los invitados externos de la universidad.

El cómo se vive el mundo laboral para un diseñador todos los días

No se mucho del tema

Entrevistas y portafolio.

Todos los ejemplos

Portafolio, networking, sesiones con expertos en diferentes áreas del diseño, que traigan reclutadores (este último es muy importante) recomendando ver un evento llamado CRAD ART FEST... Su Visión ayuda

18. ¿Cuáles cree que son los principales desafíos a los que se enfrenta para conseguir un empleo en el área de diseño multimedia?

17 respuestas

La oferta limitada en el país
La cantidad de experiencia que piden y que no tiene tanta visibilidad el título de Diseñador Digital o Diseñador Multimedia, ya que tienden a confundirlo con el perfil de un Diseñador Gráfico.
Competencia
Ser competitivo en las habilidades de cada quien
Contar con las habilidades y nivel adecuados para el sector en el que quiero trabajar.
Que hay muchos que regalan su trabajo o son "diseñadores autodidactas" y los contratan más a ellos. Además de los mínimo 5 años de experiencia certificada
Las solicitudes y requerimientos que piden las empresas, lastimosamente saber y ser bueno en muchas áreas, practicar y mejorar mis habilidades constantemente, estar siempre atento a las tendencias de diseño.

19. ¿Qué herramientas (software, plataformas, redes de contactos) considera más útiles para su búsqueda de empleo en diseño multimedia?

17 respuestas

Plataformas web de empleos, herramientas de freelance y contactos voz a voz
LinkedIn
Instagram, LinkedIn, Behance
Todas
LinkedIn y redes de contactos.
LinkedIn, Instagram
Behance, ArtStation, LinkedIn
LinkedIn, Behance, Instagram.
LinkedIn, Artstation, Indeed, Computrabajo, Instagramy solo por suerte, en behance puede llegar a aparecer alguna oferta.

Anexo E. Entrevista Johanna Salgado - funcionaria del área de Bienestar Universitario de la Uicolmayor

Como resultado del “Taller de preparación para la vida laboral” realizada por Johanna Salgado en el Aula Máxima el 16 de octubre a las 2:00pm, se hace contacto y se agenda una entrevista para socializar el proyecto y su pertinencia, como resultado se reorganiza la forma de presentar los temas en el aplicativo, se refuerza la pertinencia del tema y el usuario a aplicar y se complementa la información investigativa.

<https://youtu.be/aSzDZa4WN1M?si=zEd7DILOmz7-xmd>

Anexo F. Entrevistas testeo 1

De acuerdo con el punto 3.7.1. correspondiente al primer testeo, se anexan las evidencias de las entrevistas realizadas a los egresados de DDM.

https://youtube.com/playlist?list=PLoN_fpAjxp5E67rkMmB2MQByX2aH9xXoa&si=Y9SDrSGQWUTDzz3Y

Anexo G. Entrevistas testeo 2

De acuerdo con el segundo testeo, se anexan las evidencias de las entrevistas realizadas a los egresados de DDM que participaron en el testeo anterior, estudiantes de DDM que no conocían el proyecto y la experta temática que acompaña el proceso Myriam Becerra.

<https://youtu.be/SnQeHiFd56w>

Anexo H. Estructura de costes

De acuerdo a la estrategia de mercado Canvas se realiza una estructura de costes para un prototipo de media fidelidad a realizar en un mes y una para desarrollar por completo el producto a un año.

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nPZ248_a2OFO1Ile23jdR0szvlaeF4cR/edit?usp=sharing&oid=107152340569204175993&rtf=of=true&sd=true