



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes
Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario de una plataforma web
para facilitar el proceso de prácticas Pre Profesionales de la
Universidad de Cuenca.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título
de Diseñador Gráfico.

Autor:

Josselyn Priscilla Alvarado Ramírez
0705838894
jpar110796@gmail.com

Director:

Dis. Patricio Ismael Carpio Padilla
0103932471

Cuenca, 15 de Julio del 2021



Resumen

El presente proyecto hace un estudio sobre el proceso de prácticas pre- profesionales en la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, específicamente en el área de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores. Por los avances tecnológicos, y en referencia a los nativos digitales en la actualidad hemos podido ver varios métodos que sintetizan procesos y ofrecer una mejor experiencia de usuario.

Este proyecto se centra en el desarrollo de la interfaz gráfica centrado en el usuario de una plataforma web para crear un proceso de bolsa de prácticas pre profesionales, resolviendo las necesidades reales de los estudiantes mediante el cual puedan tener un mejor acceso mediante el internet, poder manejar de una manera más segura los registros, y poder crear un proceso más rápido y eficiente

Palabras Clave

Interfaz. Diseño web. Prácticas Pre-Profesiones.





Abstract

This project makes a study on the process of pre-professional practices in the Faculty of Arts of the University of Cuenca, specifically in the area of Graphic Design and Interior Design. Due to technological advances, and in reference to digital natives, we have now been able to see several methods that synthesize processes and offer a better user experience.

This project focuses on the development of the user-centered graphical interface of a web platform to create a pre-professional internship process, solving the real needs of students through which they can have better access through the internet, power manage records in a more secure way, and be able to create a faster and more efficient process

Keywords

Interface. Web Design. Pre-Profession Practices





INDICE

1. PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES Y PLATAFORMA WEB.

1.1	Prácticas Pre-Profesionales en la actualidad dentro de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.	11
1.2	Plataforma web	14
1.3	Metodología	15
1.4	Usuario	16
1.4.1	Necesidades del Usuario	16
1.4.2	Modelado de Usuario	17
1.4.3	Mapa de Experiencia del Usuario.	21
1.5	Objetivos del Sitio.	23
1.5.1	Brief	24
1.6	Análisis de Homólogos	26

2. EXPERIENCIA DE USUARIO

2.1.	Plano Alcance	33
------	---------------	----



2.1.1	Especificaciones funcionales	33
2.1.2	Requerimientos de Contenido	34
2.2	Plano Estructura	37
2.2.1	Card Sorting	37
2.2.2	Diagramas de Flujo	42
2.2.3	Casos de uso	44
2.3	Plano Esqueleto	46
2.3.1	Wireframes	46
2.3.2	Test de Prototipado en papel	54
3.	PROPUESTA Y RESULTADO	
3.1	Diseño visual	58
3.1.1	Sistema Gráfico	58
3.1.2	Cromática	60
3.1.3	Iconos	60



3.1.4	Tipografía	61
3.1.5	Retícula	62
3.1.6	Interfaz	64
3.1.7	Mensaje de error y confirmación	76
3.1.8	Micro-interacciones	79
3.1.9	Newsletters	80
3.2	Software de Maquetación	82
3.3	Prototipado	83
3.4	User Test	84
3.5	Análisis de errores	84
3.6	Prototipado final	89
CONCLUSIONES		
BIBLIOGRAFÍA		
REFERENCIAS DE IMAGENES		
ANEXOS		

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Josselyn Priscila Alvarado Ramírez, en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “Diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario de una plataforma web para facilitar el proceso de prácticas Pre Profesionales de la Universidad de Cuenca”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 15 de julio del 2021



Josselyn Priscila Alvarado Ramírez

C.I: 0705838894

Cláusula de Propiedad Intelectual

Josselyn Priscila Alvarado Ramírez, autora del trabajo de titulación “Diseño de la Interfaz Gráfica de Usuario de una plataforma web para facilitar el proceso de prácticas Pre Profesionales de la Universidad de Cuenca”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 15 de julio del 2021



Josselyn Priscila Alvarado Ramírez

C.I: 0705838894



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a cada una de las personas que me apoyaron y acompañaron en todo este trayecto, en especial a mis padres por siempre creer en mí.



AGRADECIMIENTO

A mi mamá y papá por ser siempre mis guías, mi inspiración, mi fuerza gracias por su apoyo incondicional en todo momento y motivarme a seguir mis sueños. A mis hermanas Karla, Paola y Rommel por todos los consejos y apoyo durante toda la carrera y la vida, a toda mi familia por siempre estar pendiente en cada uno de los pasos que doy.

A mi querido Bruno por ser mi apoyo, mi compañero de vida, gracias por su todo cariño, ayuda y motivarme a seguir y cumplir con cada propósito de este trayecto llamado vida.

Pao, Pachi, Cisne, Sebas, Marieta, Cris, Joha gracias por sus consejos y apoyo, por su cariño y hacerme parte de ustedes.

A mis grandes amigas Rox y Magda por hacer de la universidad más divertida, por estar ahí brindándome su cariño y apoyo. Gracias por los buenos y malos momentos.

A mi tutor Ismael, por todo su apoyo y ánimo. Gracias por estar pendiente, por guiarme y ayudarme a concluir este camino.

Y a cada una de las personas que son mi fuerza, mi luz y mi apoyo en cada momento.

GRACIAS y MIL GRACIAS



INTRODUCCIÓN

Este proyecto tiene como objetivo principal sistematizar el proceso en el cual los estudiantes obtienen sus prácticas pre profesionales teniendo como principal eje la tecnología.

En el primer capítulo se determina los elementos importantes que ayudan a dar una mejor experiencia a nuestros usuarios, se habla principalmente sobre el proceso legal de las prácticas pre profesionales y el proceso interno. Delimitamos las necesidades de nuestros usuarios mediante casos reales, estableciendo las características más relevantes y analizamos casos similares directos e indirectos que fueron el punto de partida para nuestro proyecto.

Una vez que conocemos las necesidades de los usuarios, por consiguiente en el segundo capítulo se delimita el contenido específico de la plataforma web, así como también se realiza un análisis con un grupo focal que en base a sus experiencias nos ayudaron a resolver la navegación y la interpretación de contenidos. Finalmente, terminar con el desarrollo de los wireframes y prototipado en papel.

En el capítulo final comprende todo el diseño visual, un contexto sobre software de maquetación que nos ayudan al desarrollo de este proyecto y de la misma manera establecer la cromática, proponer el diseño de interfaz final para posteriormente finalizar con el desarrollo de la maquetación digital a través de el software Adobe XD.





OBJETIVO GENERAL

Diseñar la interfaz gráfica de usuario y desarrollo de prototipo interactivo para facilitar los trámites a los estudiantes de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca a realizar sus prácticas pre profesionales.





UNIVERSIDAD
DE CUENCA

CAPÍTULO 1

PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES Y
PLATAFORMA WEB.



1. Prácticas Pre Profesionales

Las prácticas pre profesionales, es un primer acercamiento al ámbito laboral, en el cual los estudiantes desarrollan diferentes actividades y ponen en práctica todos los conocimientos aprendidos durante su formación. Involucrar a un estudiante a realizar prácticas pre profesionales, es involucrar a los problemas laborales de la vida real.

En todas las universidades dentro del país las prácticas pre profesionales es un requisito indispensable para la obtención del título de Tercer Nivel, enfatizando que las metodologías pueden variar de acuerdo a la Universidad en el que se encuentra cada estudiante.

1.1 Prácticas Pre-Profesionales de Formación en la actualidad dentro de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

En el documento del consejo Universitario de la Universidad de Cuenca estipula: Según el Art. 87 de la Ley Orgánica Superior (LOES) determina como requisito previo a la obtención del Título que los estudiantes deben acreditar servicios a la comunidad mediante prácticas o pasantías pre profesionales debidamente monitoreadas [...] El objetivo principal

de realizar prácticas pre profesionales en la Universidad de Cuenca es que los estudiantes puedan desarrollarse en los diferentes ámbitos que posee la carrera, tener experiencia y retroalimentar la formación académica. Los reglamentos pueden variar de acuerdo con la carrera en que se encuentre, mencionando que la carrera de Diseño Gráfico se ha permitido realizar por dos ocasiones las prácticas pre profesional para que el estudiante tenga diversidad de aprendizaje, y ambientes laborales. Sumando a lo anterior, las instituciones o empresas donde el estudiante realiza las prácticas pre profesionales, son aquellas que han realizado un previo convenio que permite asegurarnos por ambas partes requisitos indispensables.

En la Facultad de Artes, en la Carrera de Diseño Gráfico y la Carrera de Diseño de Interiores, el reglamento para realizar las prácticas pre profesionales está direccionado en la Malla Curricular 2012 y Malla Curricular rediseñada 2019, en el cual el proceso de número de horas varía de acuerdo en la Malla Curricular en el que se encuentre el estudiante, para la Malla 2012 parte en realizar en dos empresas distintas de 120 horas en cada una, y para Malla rediseñada 2019 los estudiantes que se encuentren en octavo ciclo de carácter obligatorio deberán cumplir con 96 horas y en noveno ciclo 144 horas de prácticas como requisito indispensable para finalizar el ciclo. Como mencionamos anteriormente el objetivo principal es que los estudiantes puedan encontrar el ámbito en el que mejor se desarrollan mediante la práctica y distintos ambientes laborales



Proceso de Prácticas Pre profesionales en la Facultad de Artes

Dentro de los procesos de prácticas que se manejan en la Facultad de Artes de la universidad de Cuenca, específicamente en el área de Diseño Gráfico y Diseño de interiores implica a los estudiantes desde la búsqueda de una empresa y realizar la documentación para el inicio de horas, esto se ha generado algo dificultoso debido a un desconocimiento del proceso por parte de los estudiantes hasta perder las horas por no cumplir con la tramitación necesaria. Es indispensable que el estudiante obtenga de una plataforma todos los requisitos necesarios y un contacto directo con la empresa en la que va a realizar su formación laboral, conocer sobre ella y las diferentes actividades que realizan. Esto dará una mejor experiencia para cada estudiante.

Los estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores cumplen con el siguiente procedimiento para el registro y documentación de prácticas pre profesionales.



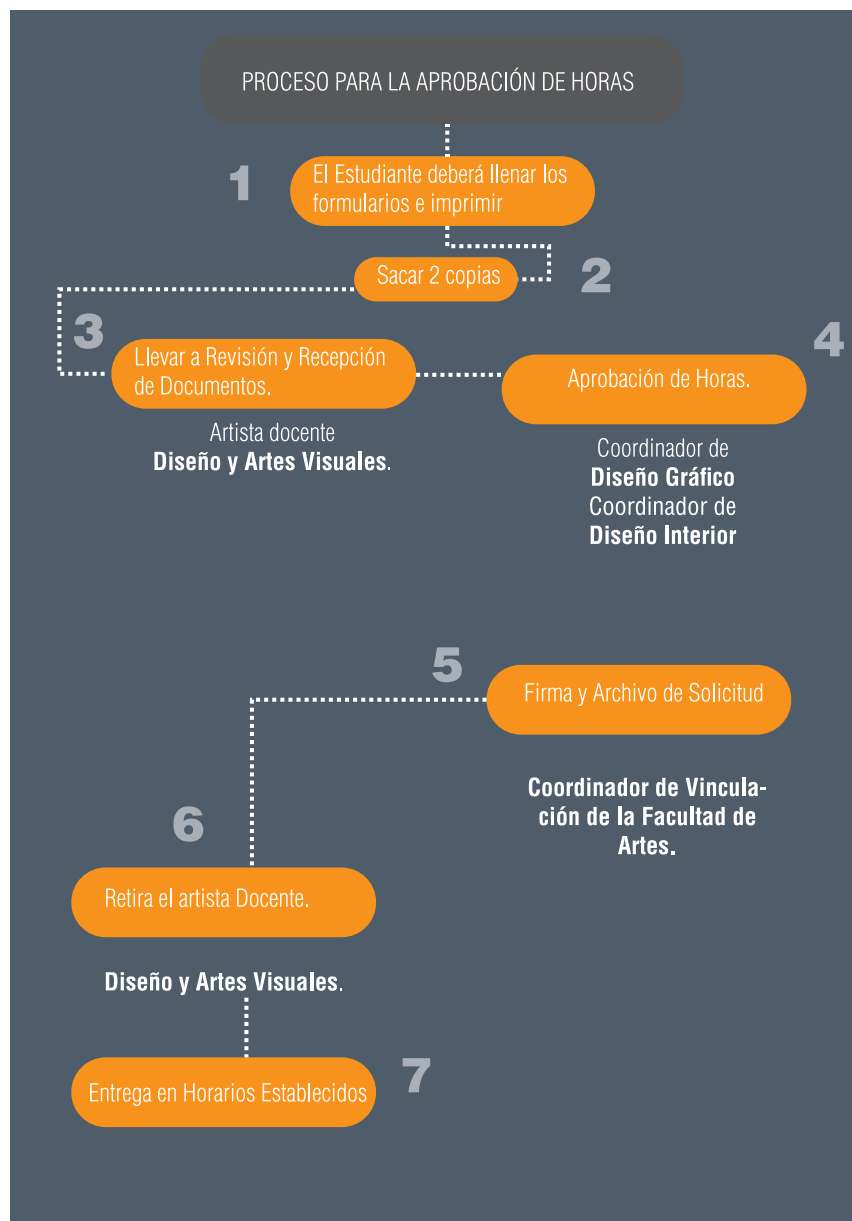


Figura 1: Proceso de inicio de horas de Prácticas Pre Profesionales

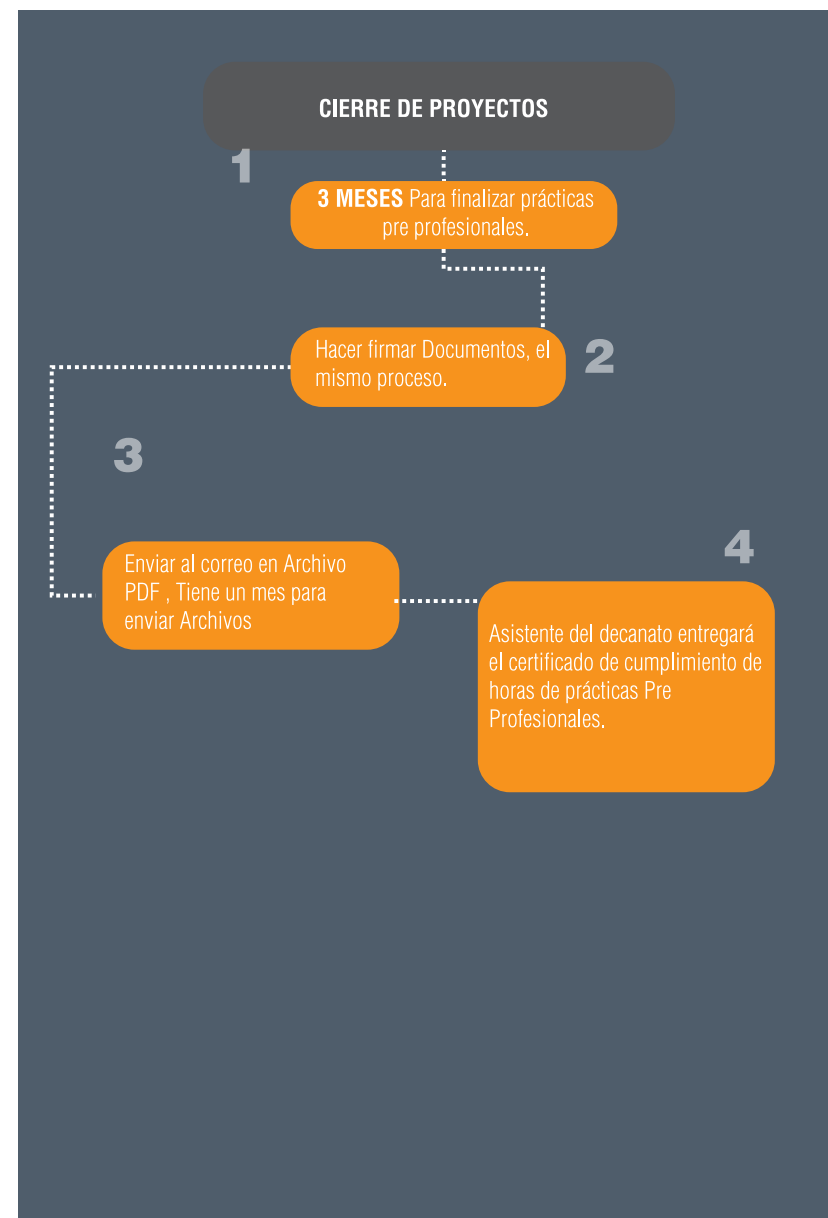


Figura 2: Proceso de Finalización de horas de Prácticas Pre Profesionales

1.2 Plataforma web.



Figura 3: Proceso de base de datos y plataforma web.

Una plataforma web, a diferencia de una página web es donde los usuarios pueden crear y permite la ejecución de diversas acciones, es un sistema más completo en el cual requiere de un webmaster que se encarga de todo el funcionamiento y mantener habilitado un sitio web o de un administrador que se encargue de todo el proceso del back end además de tener presente siempre una base de datos que permitan acceder de una forma más sencilla, que nos permita almacenar información y se mantenga siempre actualizado.



1.3 Metodología

Sumando lo anterior para un mejor desarrollo de la plataforma web y experiencia de usuario este proyecto se basa en la metodología de Garret, (2011) en el cual está construido por 5 capas de las cuales son las siguientes:

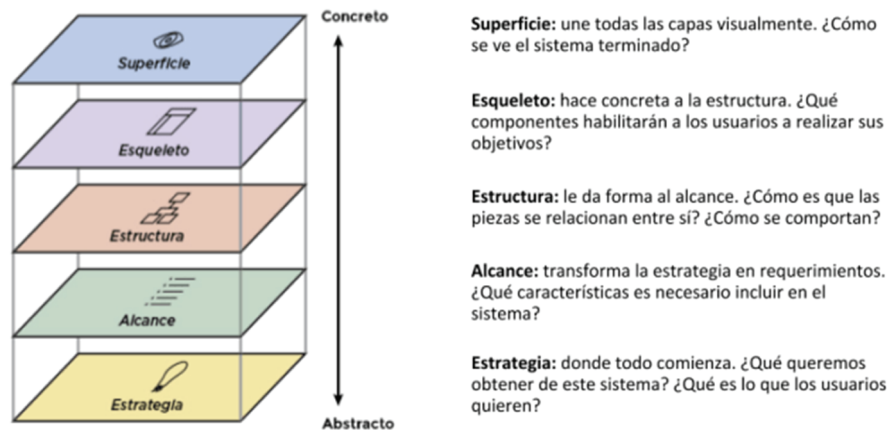


Figura 4: Planos de Jesse James Garret del libro "Los Elementos de la experiencia de usuario"

Cada etapa que explica Garret,(2011). Hace que el desarrollo de la plataforma web sea para el usuario una navegación más limpia y ordenada. Toda esta información se conecta entre sí por lo que es importante cumplir con cada una de ellas para tener una buena experiencia del usuario.

1. **Plano Estrategia:** Para iniciar con el desarrollo, es importante conocer lo que el usuario necesita y cuál es el objetivo de la plataforma web.
2. **Plano Alcance:** Como siguiente punto se determina las características del producto o servicio que ofrecemos a los usuarios, es decir detallar lo que va a realizar la plataforma.
3. **Plano Estructura:** En este plano delimitamos los componentes, como el usuario va a interactuar dentro de la plataforma a través de la organización de la información.
4. **Plano Esqueleto:** Es el plano en el que ya empezamos a ver inicios de diseño de la interfaz gráfica, definimos en donde se colocará cada elemento dentro de la plataforma.
5. **Plano Superficie:** Finalmente, el plano superficie se elabora ya de manera visual todas las pantallas y las conexiones que hay entre si.



1.4 Usuario

El usuario de la plataforma web, es el principal actor dentro del proceso de diseño, y alrededor de él se desarrolla las etapas mencionadas anteriormente y va a prevalecer en la toma de decisiones, para ello se ha desarrollado una investigación con los usuarios de la plataforma.

1.4.1 Necesidades del Usuario.

En el libro los elementos de la Experiencia de usuario, determina qué;

Las necesidades del usuario que conforman esta primera etapa de estrategia, determinará la toma de decisiones para todo el proceso y formular con claridad estas necesidades y objetivos del sitio. (Garrett, 2011,p.36)

Por lo tanto, es de suma importancia conocer y explorar cuales son las necesidades de nuestros usuarios, el cual es la base fundamental para todo el desarrollo de la plataforma web, por consiguiente para determinar las necesidades del usuario se estableció dos segmentos de usuarios; el primer segmento a la cual se realizaron entrevistas siendo nuestros usuarios los gestores de todo el proceso de

prácticas pre profesionales; Sub Decana Mg. Fabiola Rodas,(Ver Anexo 1) y al Coordinador de prácticas en el período de Marzo - Agosto 2019.Mg. Santiago Escobar. (Ver Anexo 2)

El segundo segmento, al cual se realizaron encuestas para conocer más sobre el proceso, los problemas más comunes y sobre la experiencia de los estudiantes de la Facultad Artes de la carrera de Diseño Gráfico y de Diseño de interiores. Se encuestó a los estudiantes que han realizado prácticas pre profesionales, aquellos que no han realizado todavía y quienes están en proceso.(Ver Anexo 4- Anexo 5)

Partiendo de esta investigación para realizar el análisis de resultados, los criterios más importantes que se obtuvieron fueron los siguientes:

El proceso de prácticas pre profesionales que se ha llevado a cabo dentro de la Universidad de Cuenca, ha sido un tanto burocrático, esta documentación ha sido implementada por algunos años, actualmente se ha ido coordinando para reducir los trámites que se solicitan sin embargo aún se presenta un proceso monótono y los estudiantes descuidan la documentación. Existen algunos casos que han llegado a la instancia del Consejo Directivo de la Facultad por pérdida de trámites y no tener las pruebas necesarias para la aprobación de horas pre profesionales.

De igual modo, en el caso de las encuestas realizadas a los estudiantes, se determinó que existe una falta de información de empresas que tienen convenio con la universidad ni de las actividades que realizan en cada



una de ellas. Afirman que es necesario tener claro antes de realizar la documentación de inicio de horas, además otro aspecto importante es el conocimiento de los requisitos para finalizar las horas, muchos de ellos no toman en cuenta el registro fotográfico y registro de horas por lo que genera un poco de dificultad para ellos, de la misma manera el tiempo que toma para solicitar la empresa o institución, los estudiantes buscan al coordinador para conocer la disponibilidad de una empresa y en muchos casos genera atraso en su proceso de graduación.

Así se pudo conocer puntos claves que permiten la elaboración de modelados de usuario y sobre todo conocer cuáles son las necesidades que permiten el desarrollo de la plataforma web.

mencionando que la carrera de Diseño Gráfico se ha permitido realizar por dos ocasiones las prácticas pre profesional para que el estudiante tenga diversidad de aprendizaje, y ambientes laborales. Sumando a lo anterior, las instituciones o empresas donde el estudiante realiza las prácticas pre profesionales, son aquellas que han realizado un previo convenio que permite asegurarnos por ambas partes requisitos indispensables.

En la Facultad de Artes, en la Carrera de Diseño Gráfico y la Carrera de Diseño de Interiores, el reglamento para realizar las prácticas pre profesionales está direccionado en la Malla Curricular 2012 y Malla Curricular rediseñada 2019, en el cual el

proceso de número de horas varía de acuerdo en la Malla Curricular en el que se encuentre el estudiante, para la Malla 2012 parte en realizar en dos empresas distintas de 120 horas en cada una, y para Malla rediseñada 2019 los estudiantes que se encuentren en octavo ciclo de carácter obligatorio deberán cumplir con 96 horas y en noveno ciclo 144 horas de prácticas como requisito indispensable para finalizar el ciclo. Como mencionamos anteriormente el objetivo principal es que los estudiantes puedan encontrar el ámbito en el que mejor se desarrollan mediante la práctica y distintos ambientes laborales. El usuario de la plataforma web, es el principal actor dentro del proceso de diseño, y alrededor de él se desarrolla las etapas mencionadas anteriormente y va a prevalecer en la toma de decisiones, para ello se ha desarrollado una investigación con los usuarios de la plataforma.

1.4.2 Modelado de Usuario

Recapitemos; al momento de realizar la investigación sobre las necesidades del usuario, los puntos y características claves ayudan a la construcción de usuarios de la plataforma.

Andy Pratt y Jason Nunes, (2013) en su libro Diseño Interactivo habla sobre la importancia de realizar perfiles de usuario ya que nos dice:

“Es una herramienta eficaz a la hora de tomar cualquier decisión de diseño, técnica o empresarial para tener siempre presente sus deseos y necesidades”. (Pratt, Nunes 2013, p.59).

Es importante mencionar que el objetivo de la construcción de un modelado de usuario no representa a todos los usuarios de la universidad, si no se enfoca en las necesidades del grupo de usuarios más importantes, además tenemos en cuenta algunos parámetros como habilidades, frustraciones y sus experiencias. Este grupo de usuarios según (kumar, 2013,p.211) en el libro 101 Design Methods, resalta que es una oportunidad para que a partir de ello se pueda crear conceptos que resuelvan las necesidades de estos usuarios.

Por consiguiente, en el desarrollo de este modelo de usuario se han determinado cuatro usuarios con características particulares cada uno de ellos, su motivación e historia.



Tania Tacuri
Estudiante Noveno Ciclo
23 años
Soltera
Cuenca-Ecuador

MOTIVACIÓN

A Tania Torres no le gustan los procesos de los trámites que tiene que realizar para hacer las prácticas pre profesionales, dedica su tiempo a otras actividades por lo que su tiempo es muy corto y no ha podido realizar las prácticas profesionales en su último semestre. Usando la plataforma web de prácticas pre profesionales facilita el proceso y podría culminar pronto sus prácticas .

HISTORIA

Tania es una diseñadora de interiores, le gusta la rapidez en la tecnología y todo lo que se puede lograr en ella, gracias a su carrera está a la par con las nuevas tecnologías y tendencias, sabe distribuir bien su tiempo para que al finalizar cada proyecto no tenga tarea excesivas. Le gusta organizarse en todo y está acostumbrado a las respuestas inmediatas, prefiere no esperar.

“No me gusta esperar, detesto los procesos largos y prefiero la rapidez del internet”



Luis Fernando Arias
Estudiante de 4to Ciclo
20 años
Soltero
Cuenca-Ecuador

MOTIVACIÓN

Luis Fernando Arias, es un poco descuidado en aspecto de papeles, le ha costado ser más organizado, no le gusta cargar papeles además piensa que es un gasto innecesario ahora con la era de la tecnología que permite todo guardar en la nube.

HISTORIA

Luis Fernando, es un estudiante de cuarto ciclo de Diseño gráfico, está buscando fuentes de inspiración para sus ilustraciones, su carrera le ha permitido desarrollarse como ilustrador y es su pasión. Fernando piensa que en la ciudad de Cuenca en la que reside hay mucho talento y competencia sobre ilustración, por lo que está buscando siempre renovarse y estudiar otras técnicas con las que podría sobresalir ante la competencia. Los mayores logros que ha obtenido dentro de sus estudios universitarios recientemente, una exposición de todas sus ilustraciones junto a otros compañeros más destacados.

“Hoy en día debería evitarse el consumo del papel innecesario, la tecnología ha dado grandes ventajas el cual debemos aprender a las nuevas metodologías de enseñanza.”



Diego Yunga
Estudiante
22 años
Soltero
Cuenca-Ecuador

MOTIVACIÓN

Diego yunga es un poco inseguro y desconfiado con las nuevas tecnologías por lo que él prefiere siempre hacer las cosas manualmente primero pero en casos estrictamente necesarios tiene que estar extremadamente pendiente de cualquier documentación

HISTORIA

Tania es una diseñadora de interiores, le gusta la rapidez en la tecnología y todo lo que se puede lograr en ella, gracias a su carrera está a la par con las nuevas tecnologías y tendencias, sabe distribuir bien su tiempo para que al finalizar cada proyecto no tenga tarea excesivas. Le gusta organizarse en todo y está acostumbrado a las respuestas inmediatas, prefiere no esperar.

“Estamos tan dotados de tanta tecnología que se ha perdido la habilidad de Handmade, creería también que todas las cosas deben ser resueltas personalmente y presencial, así evitamos malos entendidos y se logra una mejor comunicación.”



Paola López
Estudiante
22 años
Soltero
Cuenca-Ecuador

MOTIVACIÓN

Paola López ha tenido siempre dificultades con las documentaciones físicas, extravía documentos, tareas por lo que ha generado en su vida diaria momentos en los que ha tenido que repetir presentando siempre molestias.

HISTORIA

Paola López es estudiante de octavo ciclo de Diseño de Interiores, se considera un poco perfeccionista en sus proyectos, por lo que siempre está actualizándose en su carrera, lo que más le gusta es trabajar en los programas digitales, a pesar de buscar siempre la perfección en sus trabajos no es de su agrado las maquetas o cosas en las que pueda perder piezas. Le gusta asistir a talleres, congresos y siempre estar preparándose.

“Pienso que en la actualidad todo debería llevarse de forma digital y guardado siempre en la nube, se genera problemas los documentos en físicos por siempre se extravía alguno de mucha importancia.”



1.4.3 Mapa de experiencia

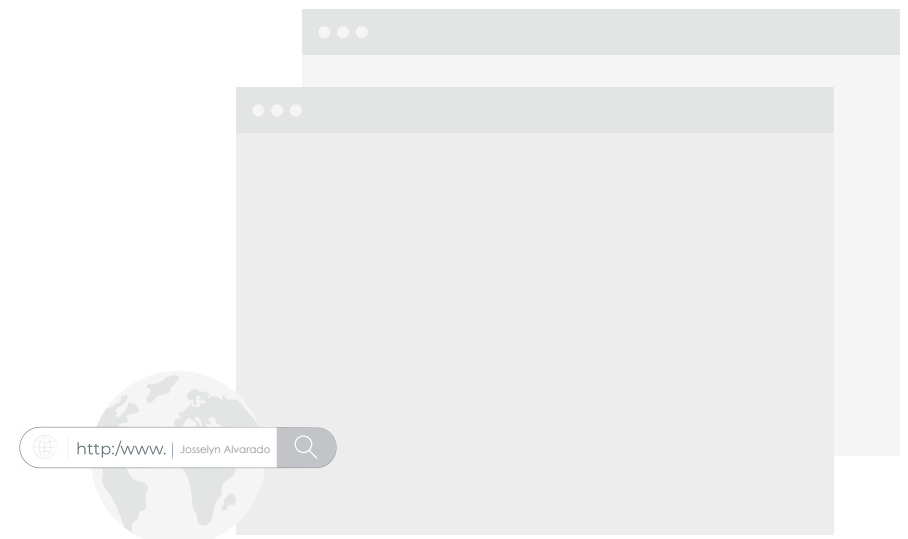
Un mapa de experiencia de usuario, visualiza todo el proceso que realiza el estudiante para lograr su objetivo, en este caso el estudiante busca postularse en una empresa para realizar sus prácticas pre profesionales.

Uno de los objetivos principales de realizar un Mapa de Experiencia de Usuario, según (Arias, 2020) es poder analizar como su nombre lo explica la experiencia del usuario para así construir una solución que incremente la satisfacción, como en este caso de los estudiantes, además de conocer cuáles son las frustraciones o los puntos claves que permitan generar oportunidades de lo que el usuario espera.

Una vez establecido a los usuarios de la plataforma y con la información obtenida mencionada anteriormente, se construye un Experience Map que nos permite plasmar cada una de las etapas

interacciones y elementos que realiza el estudiante para el proceso de prácticas pre profesionales, conoceremos los puntos de contacto y conoceremos las emociones en cada etapa.

De acuerdo al libro "The Elements Of User Experience" de Jesse James Garret, para conseguir una mejor experiencia de usuario, es tenerlo en el centro de todo. (Garrett, 2011).



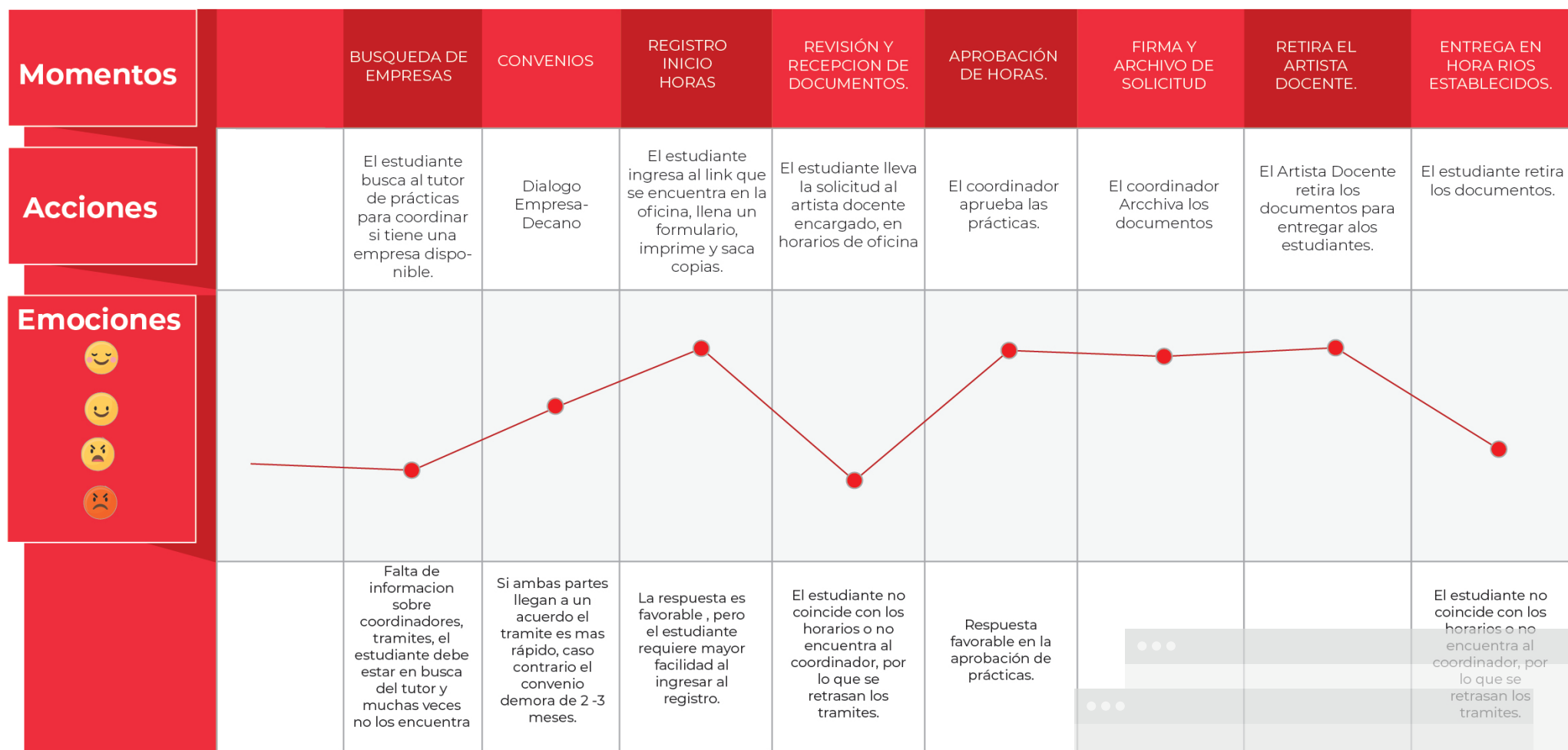


Figura 9: Mapa de Experiencia del usuario.



1.5 Objetivos del Sitio

Dentro de los objetivos del sitio después de conocer sobre las necesidades del usuario, se establece el objetivo principal de la plataforma web, hacer un análisis detallado sobre las principales características ayuda al mejor desarrollo e implementación de la plataforma, esto se realiza mediante un Brief de páginas web.

1 Problema de negocios - Conseguir Prácticas Pre Profesionales de Formación. - Documentación Burocrática	2 Resultados comerciales - Mejorar la experiencia del estudiante - Conocer cuáles son las propuestas de Prácticas para que el estudiante tenga la oportunidad de elegir y visualizar la información necesaria para ingresar.	3 Usuarios y Clientes - Estudiantes de la Facultad de Artes, específicamente para Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.
4 Beneficios del usuario Obtener en una sola plataforma, varias opciones de empresas en las que pueda postular, de una forma más rápida y sin trámites burocráticos.		5 Ideas de las soluciones - El estudiante pueda conocer más información sobre la empresa. - Visualizar cuantas horas lleva realizando dentro de la empresa. - Conocer fechas próximas de postulación. - Menos procesos burocráticos - Mayor conectividad con el estudiante. - Recordatorios sobre plazos y fechas de trámites.



6 ¿Qué es lo más importante, que necesitamos aprender primero? -Saber si la plataforma ayudaría a mejorar y facilitar los trámites burocráticos para que los estudiantes encuentren sus prácticas pre profesionales.	7 ¿Cuál es la menor cantidad de trabajo que necesitamos hacer para resolver las dudas y para hacer siguiente más importante? -Entrevista -Encuestas -Pruebas de Usabilidad	8. Información General. Tutorial • Si Registro de usuario / Crear cuenta • No/ Base de datos Iniciar sesión • Si Perfil de usuario (foto de perfil, avatar, notificaciones, vinculación redes sociales, e-mail) • Si Mensajería (chat, grupos de chat, chat de ayuda) • Si / Chat de ayuda. Campo de búsqueda • No
---	---	--



Ajustes de usuario • Si Idiomas • Si FAQ Preguntas frecuentes • Si Términos de servicio Políticas de privacidad • Si CMS Sistema de administración • Si		
---	--	--



1.6 Análisis de Homólogos

Para el análisis de homólogos hemos tomado en cuenta las siguientes plataformas web, para a partir de ello tener una referencia clara para nuestro proyecto, por medio de un análisis de forma, función y tecnología. Estará clasificado en dos grupos, Tendremos el análisis de homólogos directos que estará vinculado directamente con el área en el que se va a desarrollar este proyecto e indirectos que no estarán vinculados directamente con el área.

HOMÓLOGOS DIRECTOS



Figura 11: Página web de Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Continental de Perú.

Ofrece a sus alumnos y egresados la oportunidad de tener acceso a un sistema de oportunidades laborales on-line, bajo estándares internacionales, a través del cual podrán acceder a las convocatorias de las organizaciones que demandan personal, ya sean prácticas, empleo o trabajo independiente.



Figura 12: Página web de Prácticas Pre Profesionales de la Universidad Continental de Perú-Sección Bolsa de Prácticas Pre Profesionales

Características de la Plataforma Web.

Esta plataforma web está realizada en wordpress, además la plataforma es adaptiva para cualquier tamaño de dispositivo eso genera una gran ventaja.

Retícula

Tiene una retícula de 12 columnas dándole un mayor orden y jerarquización. En el diseño adaptativo tenemos una sola columna vertical, mientras que 3 columnas horizontales.

Tipografías

Esta plataforma hace uso de tipografía San Serif, sobre los fondos blancos usa una tipografía de color negra y sobre fondos oscuros una tipografía blanca.

Cromática

En la parte de cromática utilizada solo dos colores que se relacionan con la imagen corporativa, hace el uso de colores fríos.

Iconos

Gracias a la utilización de ciertos iconos representativos evita la saturación de texto, aunque no tiene un estilo de iconos.

Interacción

Es una página estática, las pequeñas interacciones cuando el usuario pasa el cursor sobre algún botón para ser seleccionado, cambia de color, además cuenta con un chat automático para que el estudiante pueda consultar alguna duda.

Función

La principal función de esta plataforma es otorgar a los estudiantes ofertas laborales para que puedan realizar sus prácticas pre profesionales, pudiendo así conseguir que cada tenga acceso por cuenta de correo institucional para permitir al estudiante encontrar una oferta laboral.



Figura 13: Página Web de la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE.

La universidad de las Fuerzas Armadas Espe, tiene una plataforma en el cual ofrece a sus estudiantes publicaciones sobre ofertas laborales de diferentes empresas, además, un listado de todos los convenios para que los estudiantes tengan la opción de elegir la empresa donde quieren asistir.

Características de la Plataforma Web.

Esta plataforma web está realizada en wordpress 4.9.12, tiene una plataforma es adaptiva para cualquier tamaño de dispositivo, pero en sí el diseño de la página no es amigable, no hay una correcta diagramación, muchas variantes de textos, imágenes en una sola columna lo que genera una página muy larga.

Retícula

La retícula está regida en la página principal de prácticas pre profesionales por 3 columnas verticales no tiene un orden ni una jerarquía de información. La columna de información es muy larga y extensa.



Figura 14: Página web Fuerzas Armadas ESPE. sección Ofertas Laborales



Tipografías

Esta plataforma utiliza tipografías san serif, pero no tiene una buena jerarquía, diferentes tamaños

Cromática

La parte cromática, es negro con blanco, nada amigable, no usa los colores corporativos.

Iconos.

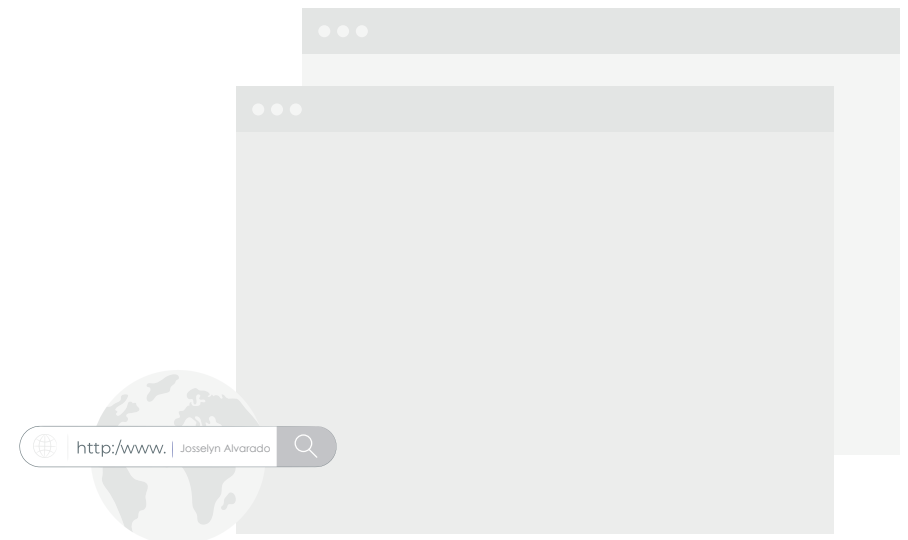
Utiliza muy pocos iconos, es más texto.

Interacción

Es una página estática, la interacción del usuario con el cursor dentro de la plataforma no tiene ningún cambio, no hay nada de interacción con el usuario.

Función

La principal función de esta plataforma es otorgar información de convenios y ofertas laborales a los estudiantes para que puedan realizar sus prácticas pre profesionales, la página no va más allá de una página informativa, lo que hace que la página sea un tanto pesada y poco concurrida según percepción.





HOMÓLOGOS INDIRECTOS

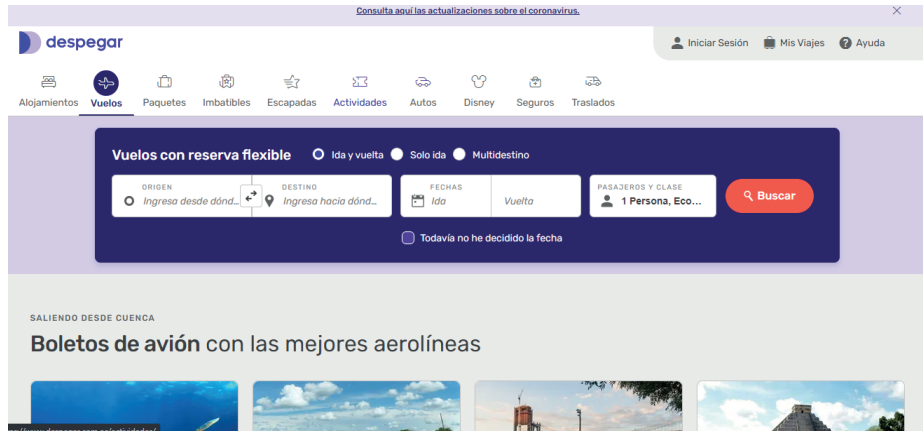


Figura 15: Página web despegar.com

Características de la Plataforma Web.

Esta página web, es adaptativa para cualquier tamaño de dispositivo, tiene un buen diseño visual y además una navegabilidad sencilla.

Tipografías

Esta plataforma hace uso de tipografía San Serif,

Cromática

Contiene una buena combinación, utiliza una cromática acorde a su imagen corporativa además de colores que contrasten.

Iconos.

El menú lo combinan con iconos, posee un solo estilo de

iconos.

Interacción

Es una página interactiva, las pequeñas interacciones cuando el usuario pasa el cursor sobre algún botón para ser seleccionado, el color resalta más.

Función

La función principal de despegar, es encontrar vuelos, hospedaje, tickets o paquetes completos de viajes. Considero que esta página tiene un buen desarrollo de experiencia de usuario, además es una página atractiva y fácil de usar.

Conclusión

Haciendo un análisis de los homólogos directos, se ha podido determinar, los procesos que llevan las otras universidades con las prácticas pre profesionales, pero no fue de gran referencia en relación al diseño de la página web, que no manejaba un estilo gráfico determinado, ni una buena navegabilidad del usuario. En cambio los homólogos indirectos nos ayudaron a determinar la mejor navegabilidad del usuario como en este caso la página de Despegar.com haciendo que el usuario encuentre lo que busca de una forma rápida y directa, aplicando iconos en los botones principales lo que le hace visualmente amigable. A partir de estas referencias hemos tomado en cuenta para el diseño de los botones principales, ilustraciones isométricas generando una idea más lúdica.



UNIVERSIDAD
DE CUENCA

CAPÍTULO 2

EXPERIENCIA DE USUARIO

2. EXPERIENCIA DE USUARIO

Experiencia de usuario según Garret,(2011) es importante para cualquier producto o servicio pero principalmente en sitios web, y es importante también definir que la experiencia de usuario es como se siente y cómo se comporta el usuario con la plataforma web.

Un buen UX, es cuando logramos comprender las necesidades del usuario y nos enfocamos en diseñar un producto o servicio que el usuario se sienta satisfecho (Cantú, 2016), y para lograr una buena experiencia de usuario se determina por tres características principales que son las siguientes:



Figura 16: Características para un buen UX



Como parte del proceso de experiencia de usuario tomamos en cuenta algunos pilares fundamentales; la impresión que genera al usuario buscando siempre desarrollar una interfaz visualmente atractiva, además de la parte visual se debe enfocar en la funcionalidad de la plataforma con un plus que resuelva las necesidades y los problemas de los usuarios, y en ser fácilmente accesible desde cualquier ordenador y dispositivo, de esta manera se puede garantizar que una mejor experiencia para el usuario. Como dice (Corrales, 2020), una interfaz de usuario es efectiva cuando garantiza usabilidad, escaneabilidad e intuitividad.

2.1 Alcance

Esta etapa de alcance, está desarrollado por un registro detallado de todas las características y operaciones que realizará el prototipo. Además se determina que el prototipo de la plataforma web está enfocada en diseño de interfaz y en el proceso de prácticas pre profesionales de los estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño de interiores, desarrollando también solo como propuesta de interfaz una manera adaptativa para navegador del celular, pero al mismo tiempo no se pasa por alto los procesos de los coordinadores de prácticas de la Institución y de los tutores de la empresa, los cuales por motivo de tiempo solo se presenta únicamente la interfaz y prototipo para abrir desde un ordenador.

2.1.1 Especificaciones funcionales

De acuerdo a las entrevistas y encuestas que se realizaron a estudiantes y coordinadores de prácticas pre profesionales se ha podido determinar las especificaciones funcionales y los requerimientos de contenido del proceso de prácticas pre profesionales en la Universidad de Cuenca.

Este proceso es un Análisis de Tareas, es decir, lo que va a realizar la plataforma web para estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

1. Sintetizar el proceso de inicio y finalización de horas
2. Perfil del estudiante
3. Tener una visión de las actividades que realizan las empresas
4. Contacto directo con las empresas
5. Visualización de horas.
6. Seguimiento del proceso de iniciación y finalización de horas.
7. Generar registro
8. Registro de actividades
9. Postular
10. Recibir notificaciones plataforma y correo electrónico Institucional
11. Contactos de Coordinadores de prácticas Pre profesionales
12. Infografías sobre el proceso de inicio y finalización de horas.
13. Fecha próxima de postulación.
14. Subir evidencias de trabajos realizados en la empresa.



Análisis de tareas para la plataforma web enfocado al perfil de empresa

1. Perfil con los datos correspondientes de la empresa.
2. Aprobar y no aprobar las actividades diarias que realiza el estudiante
3. Registro de los estudiantes que han formado parte, y que forman parte actualmente del equipo de cada empresa
4. Notificaciones
5. Visualizar perfil de cada estudiante y su portafolio
6. Solicitar vacantes para la empresa
7. Horarios de los coordinadores de prácticas

Análisis de tareas para la plataforma web enfocado al perfil de Coordinadores de la institución.

1. Perfil con datos correspondientes al coordinador y horarios en caso de atención.
2. Registro de las empresas
3. Añadir empresa mediante convenio o cartas compromiso
4. Registro de estudiantes que se encuentran realizando prácticas.
5. Visualización de documentación (registro de inicio, actividades y finalización de horas) de los estudiantes.
6. Aprobar y No aprobar la finalización de horas.
7. Visualización de vacantes, postulantes, y fechas próximas de postulación en las empresas.

2.1.2 Requerimientos de Contenido

Especificaciones Funcionales como usuario estudiante

- Pantalla Principal
 - En la pantalla principal, ilustración con movimiento y tendrá acceso para estudiantes, empresa, y administrador (Coordinadores de prácticas de la institución)
 - Información legal de prácticas
- Pantalla Home
 - Información legal sobre prácticas pre profesionales
 - Accesos directos para Postular- Registrar actividades – empresas
 - Información de coordinadores
- Pantalla Postular
 - Seleccionar Carrera
 - Información del estudiante
 - Campo de búsqueda de empresas por áreas de diseño
 - Empresas disponibles con información de cada una de ellas.
 - Información correspondiente de verificación de número de horas para los estudiantes.
 - Malla 2018 (Ciclo-Automáticamente genera el número de horas)

Pantalla de Registro de Actividades



- Pantalla Postular/Registro
 - Datos correspondientes de la empresa
 - Campos de registro de acuerdo a la malla curricular
 - Malla 2012 (número de horas – fecha – horario)
 - Información correspondiente de verificación de número de horas para los estudiantes.
 - Malla 2018 (Ciclo-Automáticamente genera el número de horas)

Pantalla de Registro de Actividades

- Sección de empresas 1 y 2
- Añadir fecha, hora, actividades,
- Modificar
- Eliminar actividades
- Añadir evidencias
- Guardar
- Añadir otra actividad

-Pantalla de Finalización de horas

- Sección de dos empresas
- Información de cada empresa sobre fecha de inicio y finalización.
 - Documentos de inicio, registro de actividades y certificado de realizar prácticas.
 - Finalizar horas

-Pantalla de empresas

- Listado de empresas con convenio o carta compromiso con la institución.
- Número de vacantes disponibles

- Número de postulantes permitidos
- Fecha de una futura postulación
- Estados por colores Verde(aprobado) amarillo (en revisión) y rojo (no disponible)

-Pantalla lista de espera

- Empresas a las cuales el estudiante se postuló
- Información sobre los pasos aprobados o no aprobados durante su postulación.
 - Estados por colores verde(aprobado) amarillo (en revisión) y rojo (no disponible)

-Pantalla de perfil

- Datos del estudiante
- Fotografía
- Añadir portafolio
- Número de horas realizadas
- Postulaciones
- Avances (fechas de inicio y finalización)

- Pantalla de información de procesos

- Infografías sobre los procesos.

- Pantalla de Preguntas Frecuentes

- Pantalla de Contacto

- Datos de los estudiantes
- Enviar mensaje
- Ver horarios



Especificaciones Funcionales como usuario empresa.

- Pantalla Inicio
 - Información sobre prácticas pre profesionales de los estudiantes.
 - Accesos directos
- Pantalla Estudiante
 - Lista de estudiantes que están realizando prácticas y los que han realizado anteriormente.
 - Número de horas que lleva cada estudiante.
 - Visualizar perfil de estudiante
- Pantalla Postulantes
 - Lista de estudiantes que se postulan en la empresa
 - Visualizar Portafolio
 - Seleccionar Aprobar o No aprobar
- Pantalla de estudiantes Activos
 - Listado de estudiantes
 - Visualizar registro
- Pantalla de registro
 - Lista de actividades que realiza el estudiante
 - Opción de visualizar más detalles, fotografías.
 - Aprobar o no aprobar actividad (en reemplazo a firma del tutor)
- Pantalla de Convocatorias
 - Añadir información sobre número de

vacantes

- Requerimientos (áreas de diseño)
- Información adicional
- Pantalla Contacto
 - Información sobre coordinadores y horarios de atención

Especificaciones Funcionales como administrador coordinador de prácticas de la Institución.

- Pantalla inicio
 - Accesos directos
- Pantalla empresas
 - Botón añadir empresas
 - Lista de empresas
- Pantalla Estudiantes activos
 - Visualización de estudiantes que están realizando prácticas
- Pantalla finalización de horas
 - Visualizar los documentos de los estudiantes
 - Aprobar y No aprobar



2.2 Estructura

Desde el momento en que planteamos de una manera definida los requisitos y puntos más importantes de la plataforma web, en el plano de estructura se empieza a delimitar y diseñar el proceso de la información. Para esta definición se ha utilizado dos herramientas relevantes, una de ellas es Card Sorting para obtener categorización de contenidos y la siguiente herramienta puntuada que es el diagrama de flujo que permite una visualización de la navegabilidad del usuario para realizar una tarea.

2.2.1 Card Sorting

Esta técnica de Card sorting como mencionamos anteriormente es con el objetivo principal de categorizar contenidos. Hassan Montero (2004) nos indica que esta técnica nos ayuda en la toma de decisiones ya que observamos como el usuario agrupa y asocia un determinado número de tarjetas y que además permite agregar información que crean pertinente para ello se ha realizado con tres usuarios de diseño gráfico y diseño de interiores de la facultad de artes.

Usuario 1

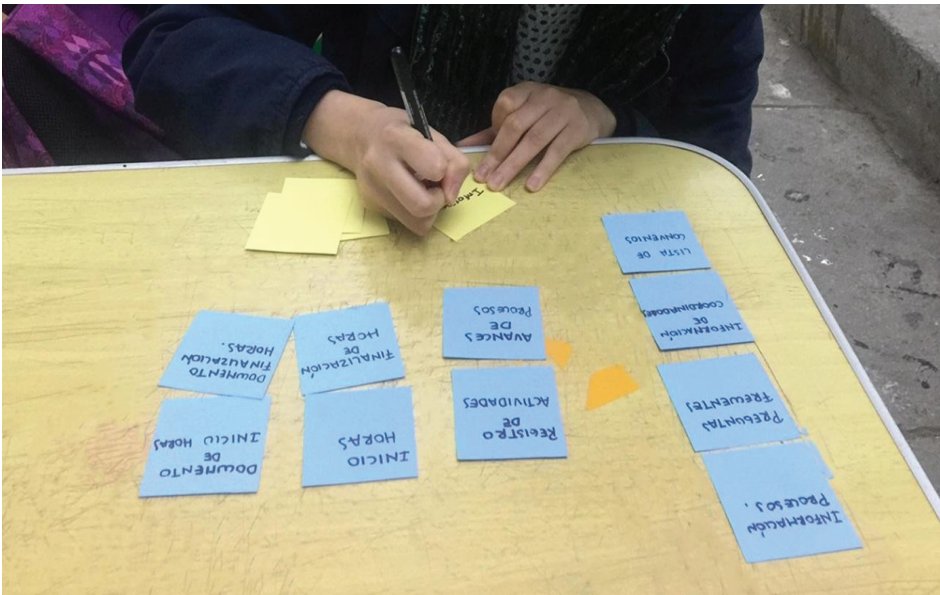


Figura 17: Card Sorting

Estudiante de diseño de interiores de octavo ciclo, esta actividad duró aproximadamente 15 minutos.

Análisis

Presenta 4 Categorías, de las cuales dos categorías están organizadas de una mejor manera, y existen 3 que se encuentran sin categorías, tal vez colocarlas de forma independiente no es una buena opción, falta una categoría que abarque el Inicio y finalización de horas, esta organización no es muy favorable.

Usuario 2



Figura 18: Card Sorting

Estudiante de diseño gráfico de octavo ciclo, esta actividad duró aproximadamente 10 minutos.

Análisis

Presenta 5 Categorías, pero en estas categorías existe un poco de confusión con la documentación de inicio de horas y el formulario de inicio, presenta nueva categoría sobre el avance académico, esta categoría es importante para el usuario.

Usuario 3

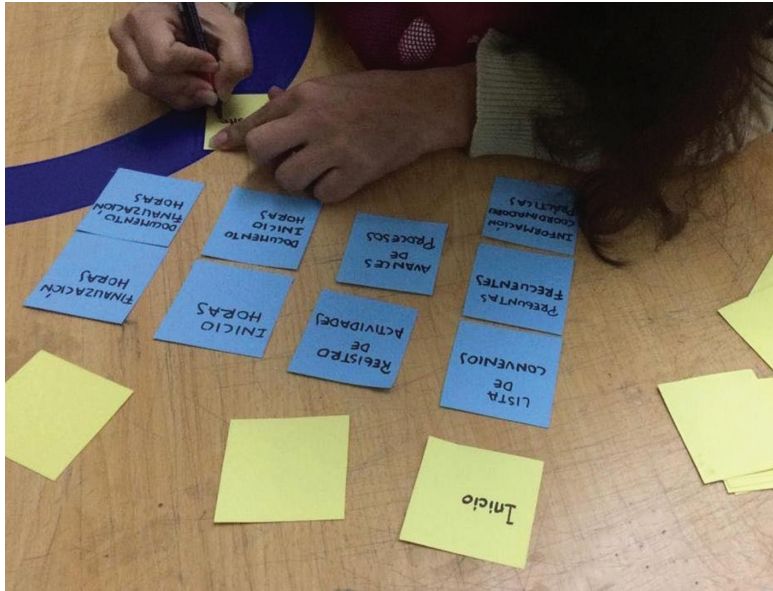


Figura 19: Card Sorting

Estudiante de Diseño de interiores 9no Ciclo, tiempo para la realización de Card Sorting. Aprox. 25 minutos.

Análisis

Presenta 4 Categorías, en los cuales se añadieron nuevos ítems para la categoría de inicio en los cuales creen que es necesario implementar requisitos y en la lista de convenios; disponibilidad de empresas. Tal vez no creería necesario separar las categorías de formularios de Inicio y Formularios de finalización.

Luego de realizar el card sorting con los estudiantes hemos detectado algunas categorías que hay que mejorar la organización por lo que luego de este análisis con las categorías adicionales presentadas por los estudiantes se procedió a realizar una nueva organización, además se presenta también para empresas y coordinadores.

USUARIO ESTUDIANTE

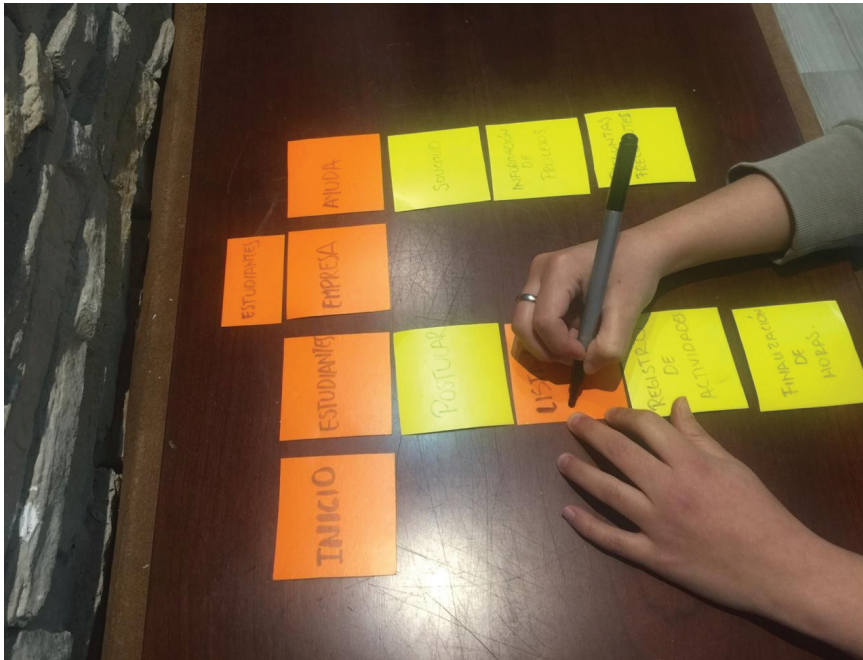


Figura 20: Momento de realización de Card Sorting para usuario estudiante

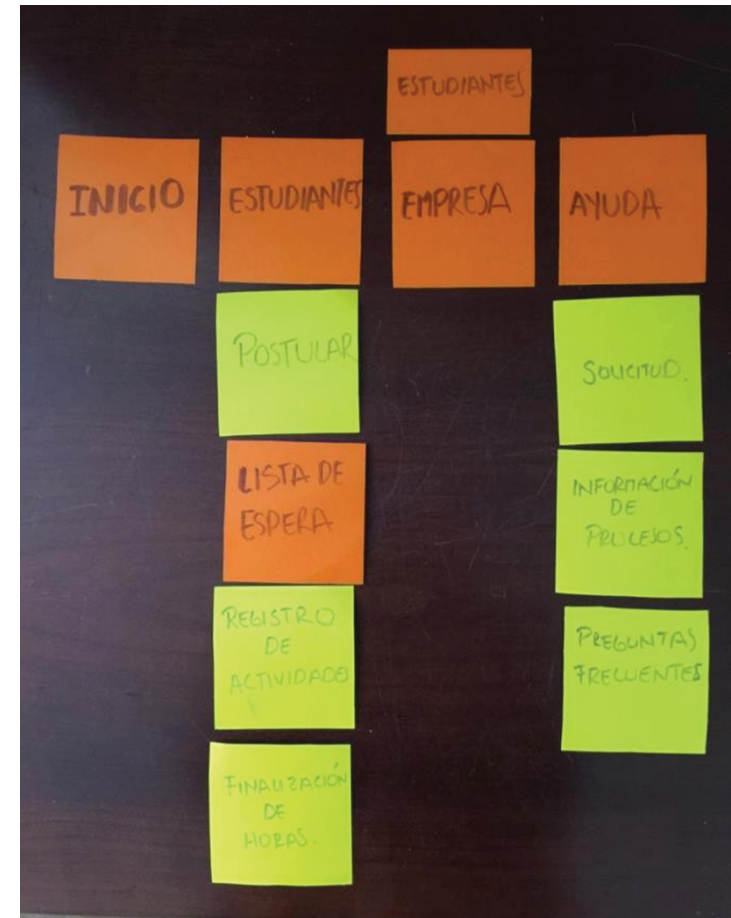


Figura 21: Card Sorting final para usuario estudiante

USUARIO EMPRESA

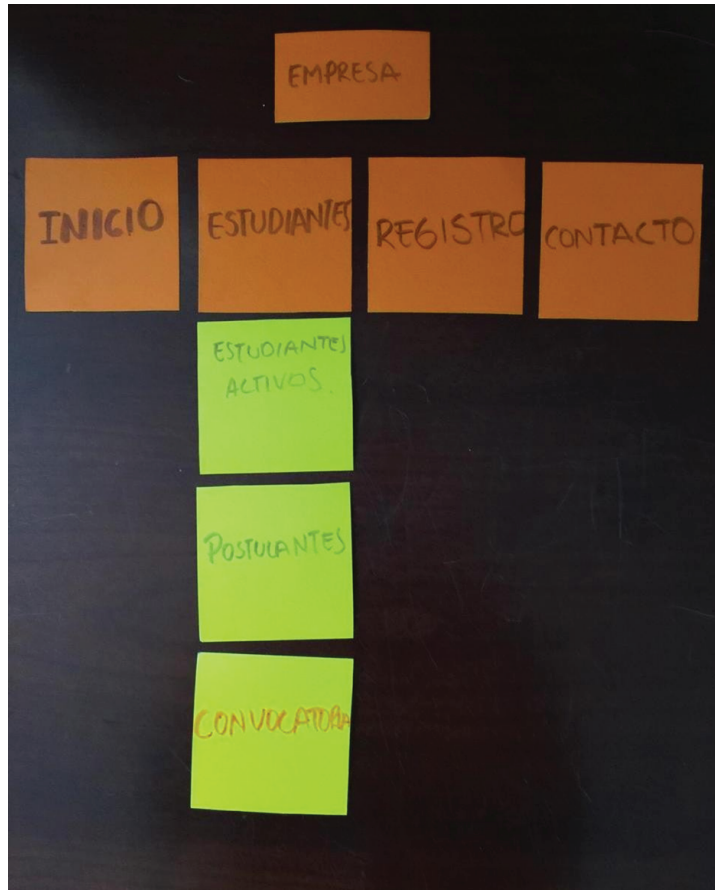


Figura 22: Card sorting final para usuario empresa

USUARIO COORDINADOR

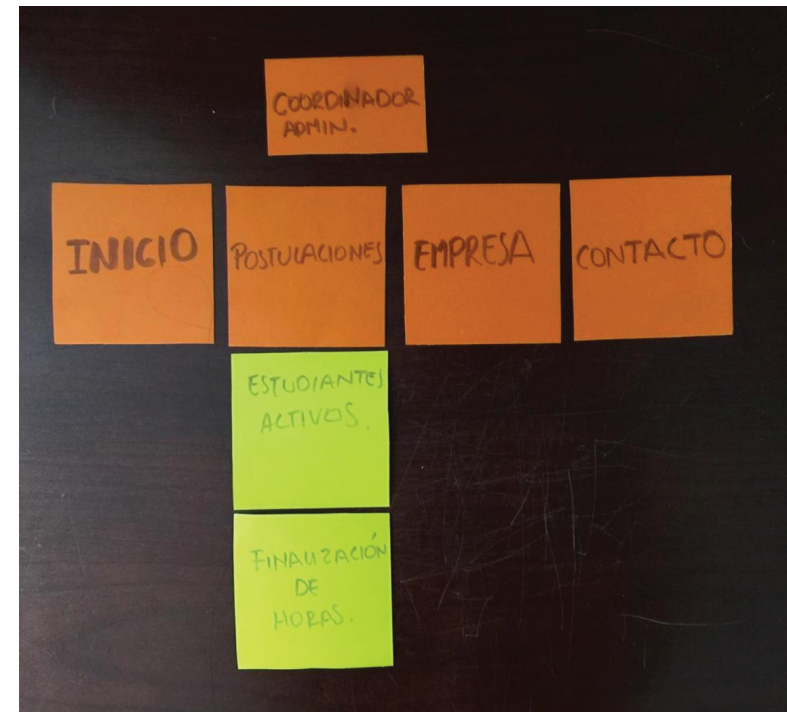


Figura 23: Card Sorting para Coordinador de prácticas

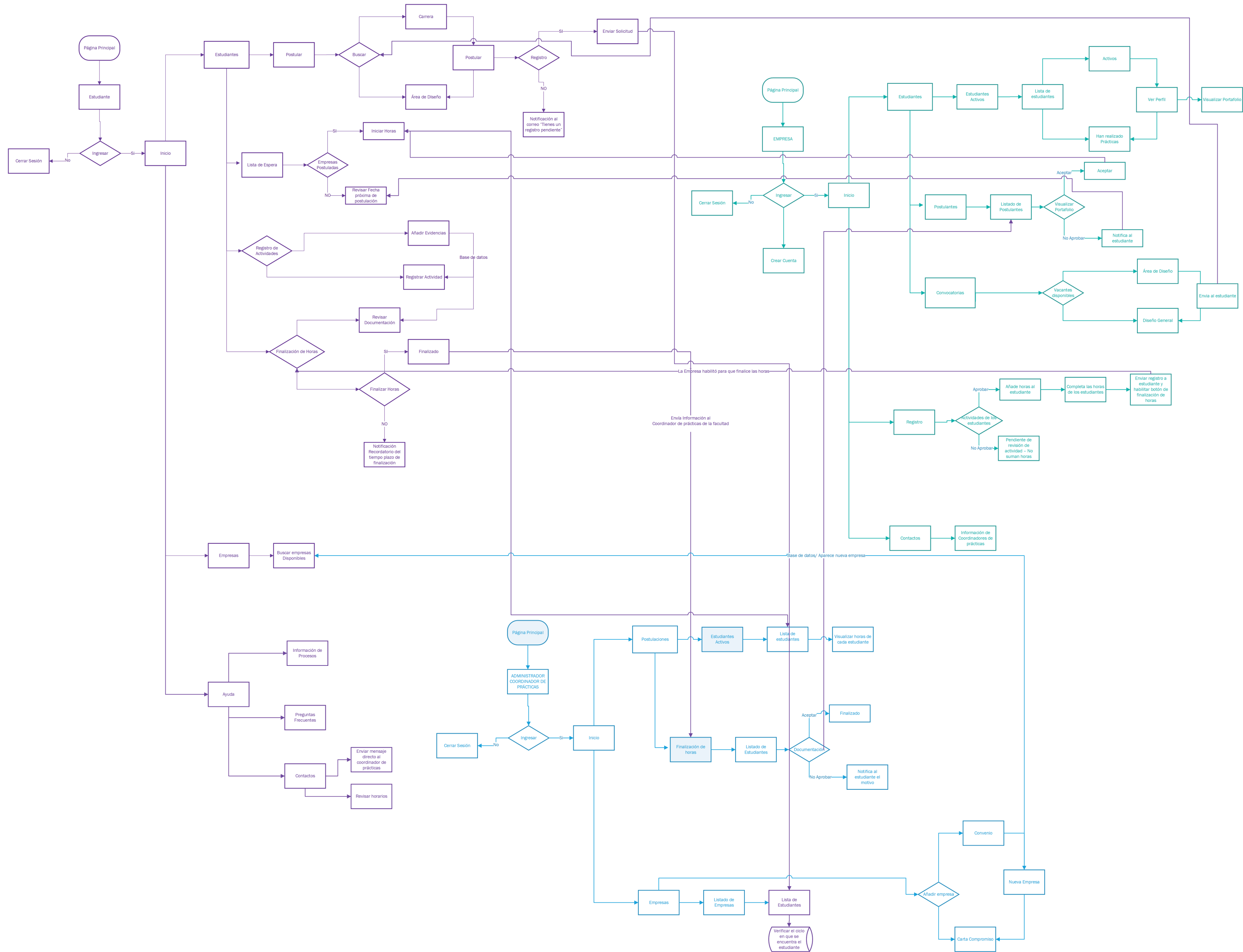


2.2.2 DIAGRAMA DE FLUJO

El diagrama de flujo nos permite identificar claramente cuáles serán las rutas de acceso, además de los posibles errores y principalmente conocer el inicio y el fin de todo el proceso de la plataforma identificando el objetivo a cumplir.

Cuando (Cifuentes, 2019) habla sobre la importancia de un diagrama de flujo, resalta que esta herramienta nos permite comprender el proceso que ejecuta el usuario de inicio a fin, permitiendo hacer un análisis y poder brindar una experiencia positiva al usuario.

Para el desarrollo del diagrama de flujo se ha determinado lo siguiente:



2.2.3 Casos de uso

Un caso de uso es una descripción más detallada de la navegación e interacción del usuario dentro de la plataforma, es decir una narrativa breve de que hace dentro de la plataforma, además nos permite conocer cuál será la estructura de la plataforma y poder analizar los posibles errores que puedan surgir. Cuando (Álvarez, 2017) se refiere a los casos de uso menciona que describe las acciones de los usuarios que empieza desde el objetivo principal del estudiante hasta que cumple su objetivo.

Caso de uso usuario estudiante.-

1. El Usuario estudiante ingresa con el correo Institucional.
2. Para postular en una empresa ingresa al Menú en la opción Postular
3. Escoge la carrera a la que pertenece o puede hacer una búsqueda por requerimientos o áreas de diseño.
4. Una vez que el usuario haya escogido la empresa, tendrá que registrar el número de horas, el horario al que podría asistir. Todo dependerá de la malla a la que pertenece el estudiante, el cual se actualizará a partir de la base de datos de la universidad.
5. Una vez que el usuario hizo el registro pasará a formar parte de una lista de espera, el cual será revisado por el coordinador de prácticas y luego se enviará a la empresa.

6. El estudiante tendrá que esperar una notificación de aprobado.

7. Además podrá revisar en el menú en la parte de lista de espera las empresas a las cuales se postuló y verificar el estado de dichos trámites.

8. Cuando el estudiante haya recibido una notificación de la empresa podrá empezar las prácticas pre profesionales

9. Cuando el usuario va a empezar las prácticas, deberá ir al menú

"Estudiante" submenú "Registro de actividades" para empezar con el registro.

10. Escogerá la fecha, hora de ingreso, hora de salida, llenará la actividad.

11. El usuario podrá visualizar en la misma página el número de horas que lleva realizando en la empresa, para ello la empresa llevará el registro de las actividades del estudiante el cual serán aprobados por los tutores.

12. En el botón evidencias se deberá subir un mínimo de fotografías o videos como respaldo de las actividades para la universidad.

13. Para finalizar las horas, el tutor de la empresa deberá finalizar desde su perfil para habilitar el botón de finalizar de cada estudiante, luego el estudiante ingresa a la parte de finalización de horas en el menú.

14. Revisa que la documentación esté completa

15. Presiona el botón finalizar.

16. Una vez finalizado, el estudiante deberá imprimir, firmar y entregar como respaldo en el departamento de vinculación de manera obligatoria.



Caso de uso usuario empresa.-

1. El tutor de la empresa cuando ingresa por primera vez, se registra con su correo y contraseña.
2. Una vez registrado el tutor ingresa a la página principal.
3. Añade datos en su perfil, en el cual tendrá información sobre la fecha de vencimiento de su convenio o carta compromiso con la universidad.
4. Para requerir estudiantes, el tutor ingresa en el menú en la parte de convocatorias.
5. Ingresa el número de vacantes, y requerimientos o diseño en general.
6. Esta información es enviada a los estudiantes.
7. Para revisar los postulantes, el tutor de la empresa ingresa a Postulantes, el cual ha tenido una previa revisión por parte del coordinador de prácticas de la universidad.
8. Visualiza el portafolio de cada estudiante el cual Aprobará o No aprobará.
9. Esta información es enviada al coordinador de prácticas pre profesionales.
10. Cuando ya tenga estudiantes realizando pasantías, el tutor tiene que validar las actividades de cada estudiante, para ello en la parte del menú tiene una parte de registro en el cual visualizará las actividades diarias que va registrando el estudiante.
11. El tutor aprueba o no aprueba las actividades para que en el perfil del estudiante vayan sumando las horas.
12. Cuando el estudiante haya terminado las horas

el tutor de la empresa puede finalizar las horas para que se habilite el botón para los estudiantes, caso contrario el estudiante no puede finalizar.

Caso de uso usuario administrador o coordinador de prácticas.-

1. Ingresa a la plataforma con el correo institucional y contraseña.
2. Para añadir una empresa por primera vez, ya sea por convenio o carta compromiso con la universidad el administrador se dirige a la parte del menú de "Empresas" y da clic en el botón más y llenará los datos correspondientes a la empresa.
3. Una vez añadido la empresa podrá ingresar y solicitar vacantes.
4. Cuando un estudiante se postula, esa información le llegará al coordinador de prácticas, le llegará a manera de notificación el cual le redirige a la parte de empresas en la que el coordinador podrá visualizar cuantos y quienes son los estudiantes que se postularon.
5. El Coordinador evaluará el ciclo en que se encuentre el estudiante ya que por motivos reglamentarios la prioridad son los estudiantes de último ciclo.
6. Una vez que el coordinador visualiza el ciclo en el que se encuentra, presiona el botón enviar el cual le llegará la notificación a la empresa.
7. Cuando un estudiante ya se encuentra realizando prácticas pre profesionales, el coordinador llevará el registro y puede visualizar cuantas



horas lleva cada estudiante, el cual deberá revisar en la parte de

"Postulaciones" y en el submenú "Estudiantes".

8. Cuando un estudiante finaliza las horas el coordinador revisará la documentación detallada sobre el inicio, el registro y certificado de haber realizado las pasantías, que fue enviada por la empresa en la que realizó las pasantías.

9. Una vez que estén todos los documentos en regla, el coordinador pedirá al estudiante entregar físicamente en el departamento.

2.3 Esqueleto.

El plano esqueleto se divide en tres fases, desde el diseño de la información en el cual facilitaremos la comprensión de funcionalidad para el usuario, el diseño de la interfaz que se refiere a la organización de los elementos que permiten a los usuarios interactuar con el sistema, y por último el diseño de navegación este hace referencia a el conjunto de pantallas que permiten al usuario moverse por este sitio web. (Garrett, 2011)

Existen algunos principios fundamentales haciendo de la interfaz de usuario más convincente y fácil de usar. (Cooper et al., 1952, p. 288) en su libro nos habla sobre crear jerarquías de los elementos, evitar el ruido visual, y mantener un orden en la navegabilidad del usuario depurando y mejorando la estructura de la página.

2.3.1 Wireframes

Según (Centelles, 2015) nos explica que los wireframes no es nada más que un boceto en donde no implica colocar gráficos, ni textos si no es más la estructura de una página web y cómo interactúan en ella, además se considera que es de gran importancia ya que nos permite detectar posibles errores de navegación.

Existen algunas maneras de realizar los wireframes

1. Wireframes a mano; Es la forma más sencilla, y más rápida de crear los wireframes, además que permite hacer correcciones sin ningún problema.
 2. Plantillas imprimibles; En la web se puede encontrar algunos modelos de plantillas de los cuales nos permiten generar los wireframes.
 3. Programa o aplicación; Crear desde una página en línea, con recursos generados o implementados dentro de la web.
- Para la ejecución de los wireframes se optó por los wireframes creados a mano, ya que nos permite mayor facilidad para el desarrollo, además de la simplicidad de los materiales.

Wireframes de perfil estudiante:

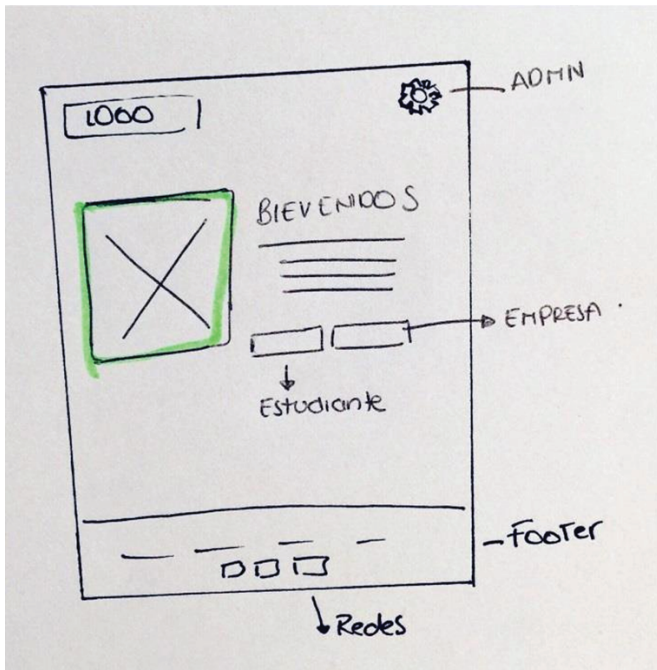


Figura 26: Bocetos página de inicio



Figura 27: Bocetos ingreso correo institucional

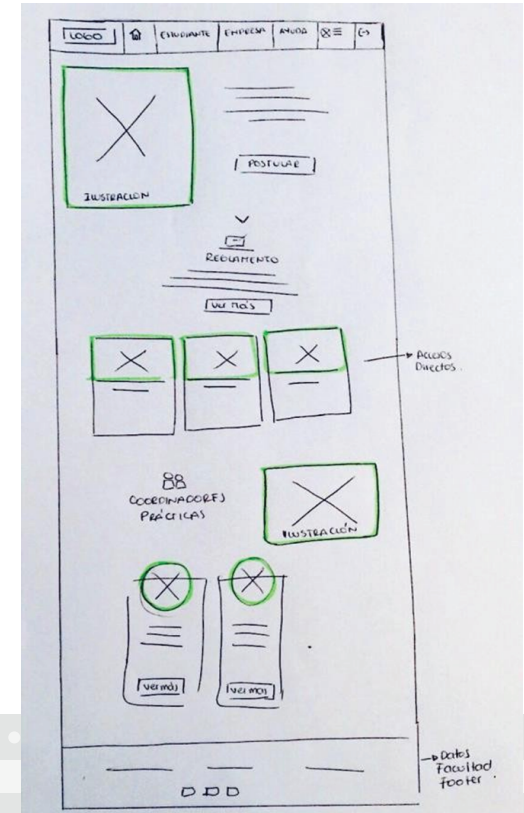


Figura 28: Bocetos Página de inicio

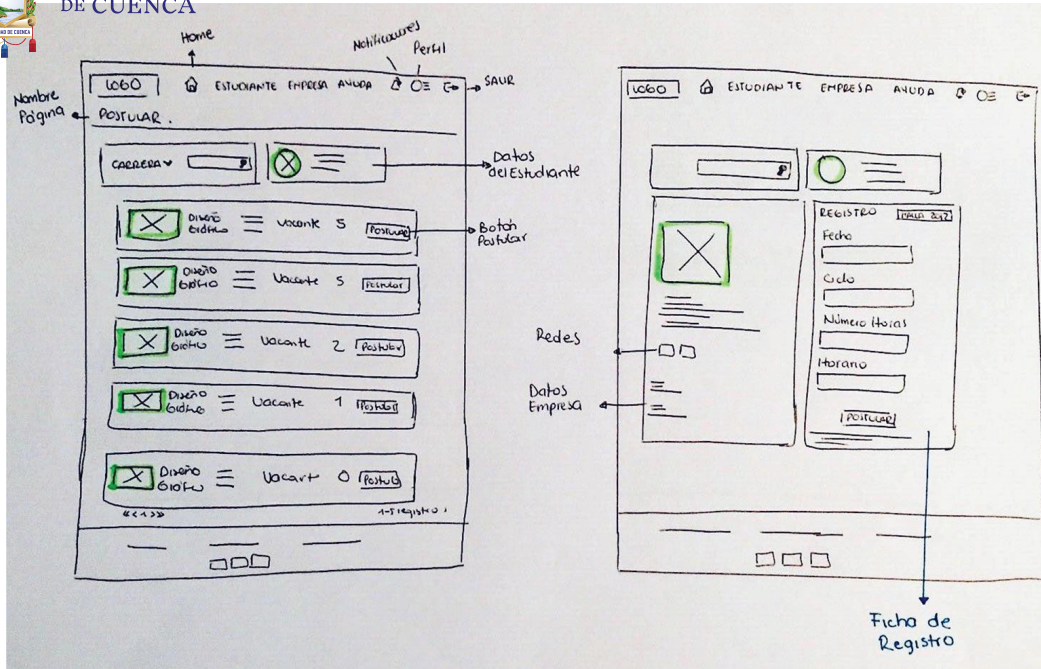


Figura 29: Bocetos Página de postular y página de registro.

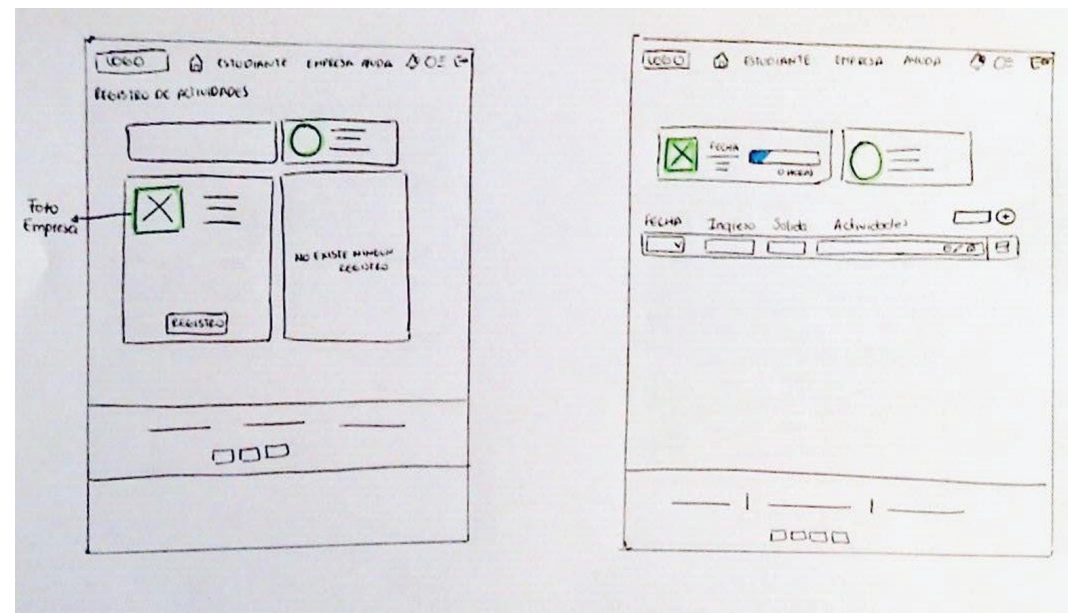


Figura 30: Bocetos Página principal de registro y página de registro.

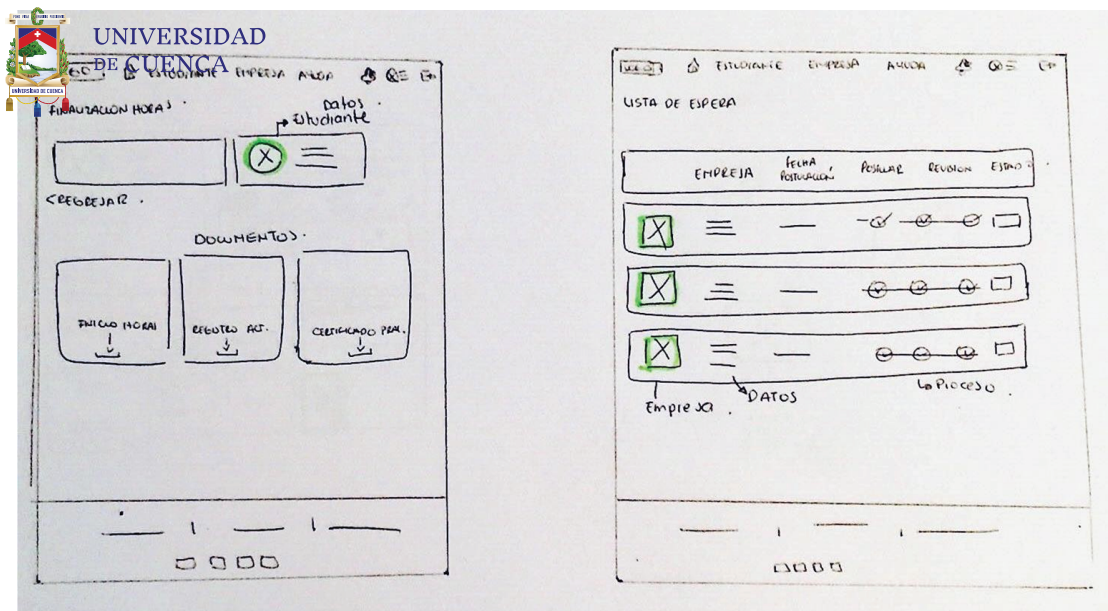
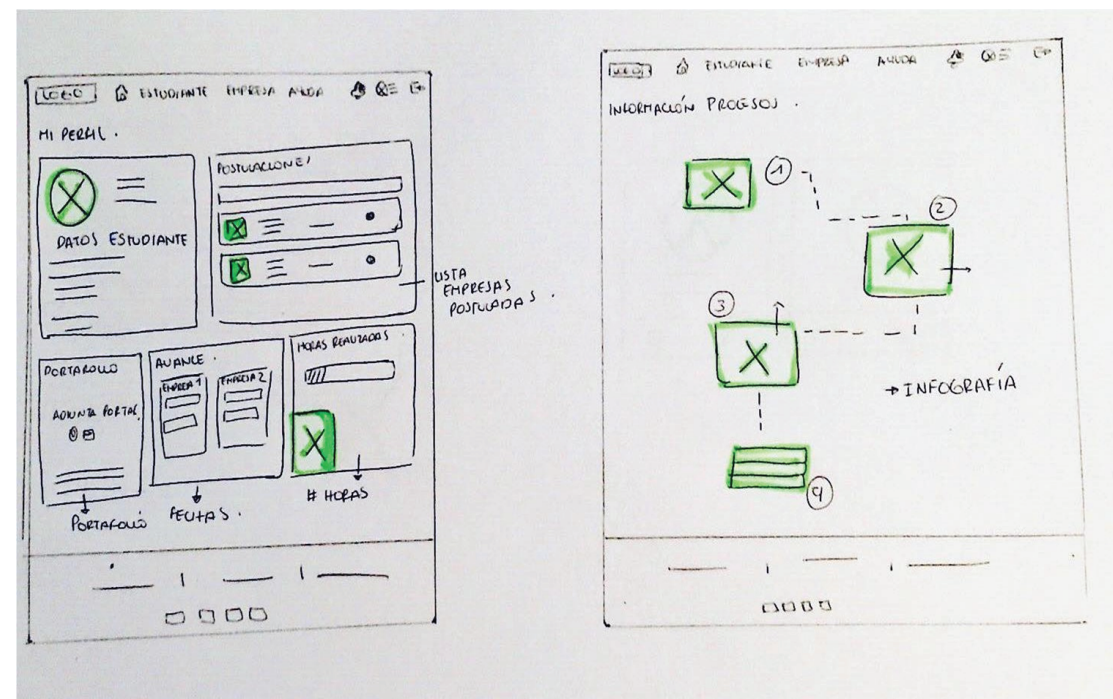


Figura 31: Bocetos página de documentos y página de lista de espera.



49 Figura 32: Bocetos página de mi perfil y página de información de procesos.

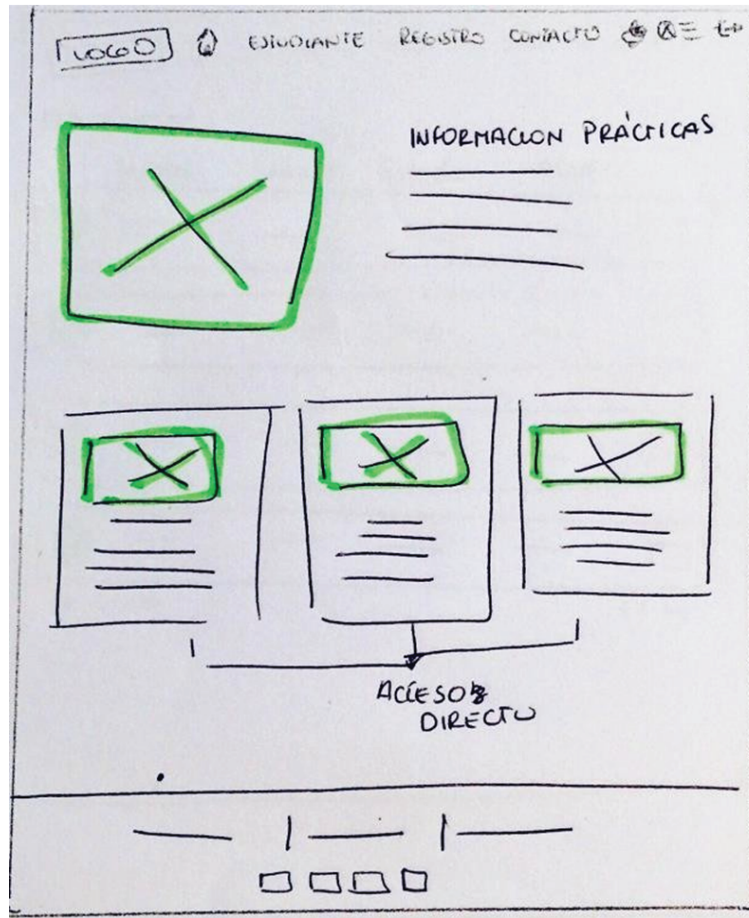


Figura 33: Bocetos página principal empresa

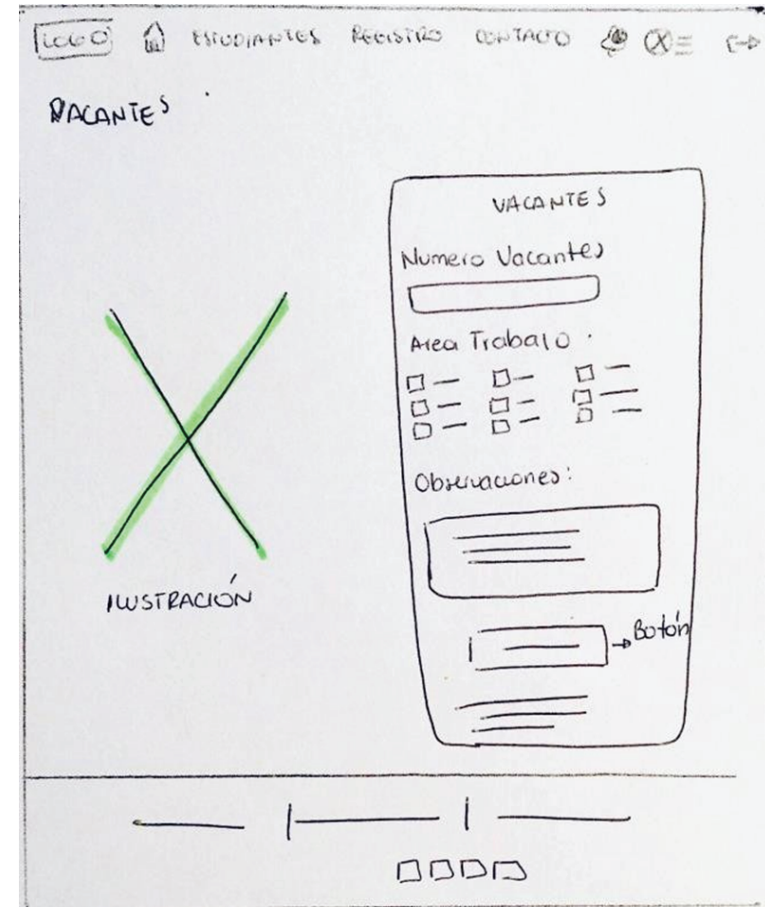


Figura 33: Bocetos página principal empresa

LOGO ESTUDIANTES REGISTRO CONTACTO

Nombre	Estado	Numero horas	Reg. Pendiente.
☒	—	—	0
☒	—	—	0
☒	—	—	2
☒	—	—	1

Figura 35: Bocetos página registro

LOGO ESTUDIANTE REGISTRO CONTACTO

ESTUDIANTE

Nombre	Celular	Estado	# Horas
☒	=	—	—
☒	=	—	—
☒	=	—	—
☒	=	—	—
☒	=	—	—

<< <1>>> 1-5 leg.

Figura 36: Bocetos página postulantes

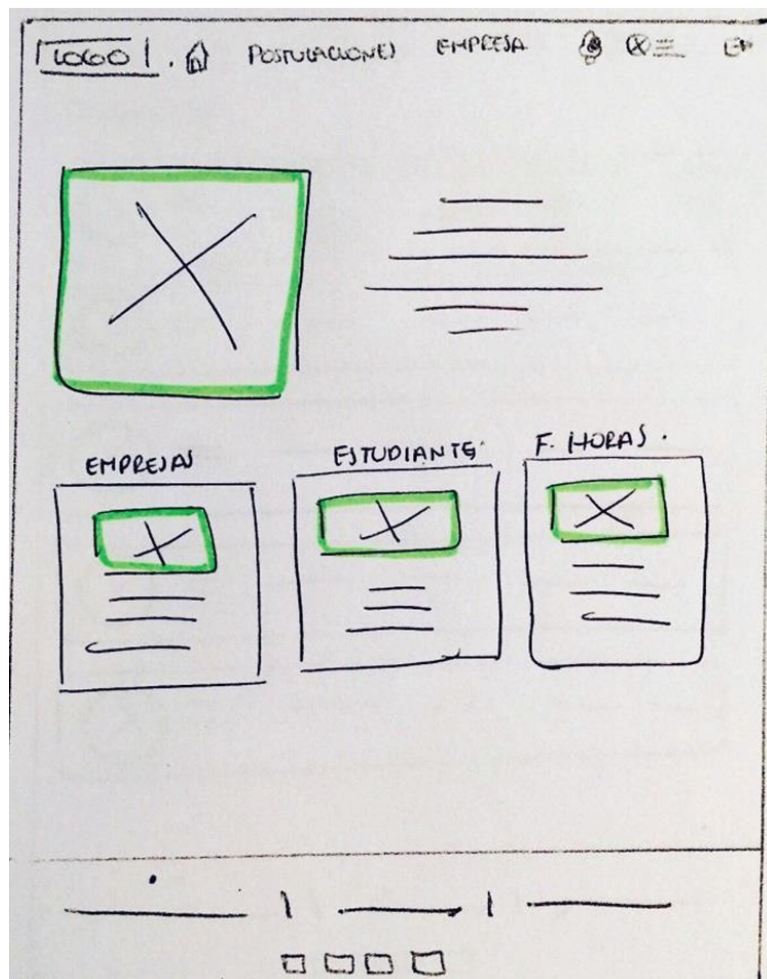


Figura 37: Bocetos página coordinadores

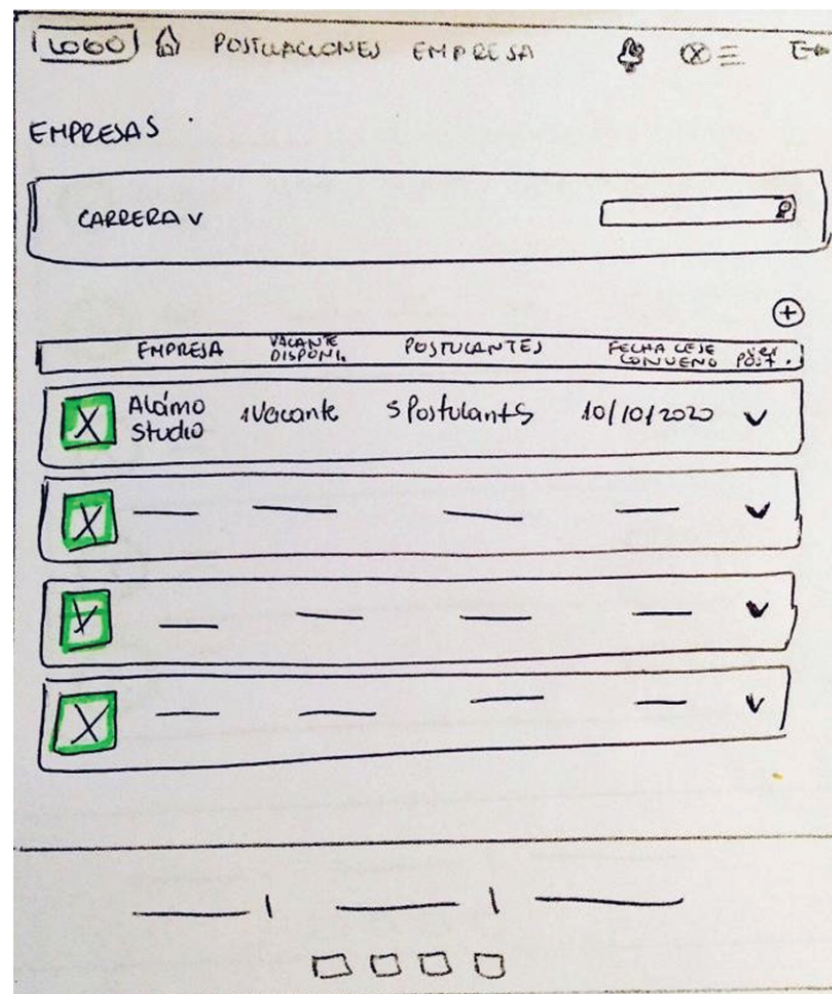
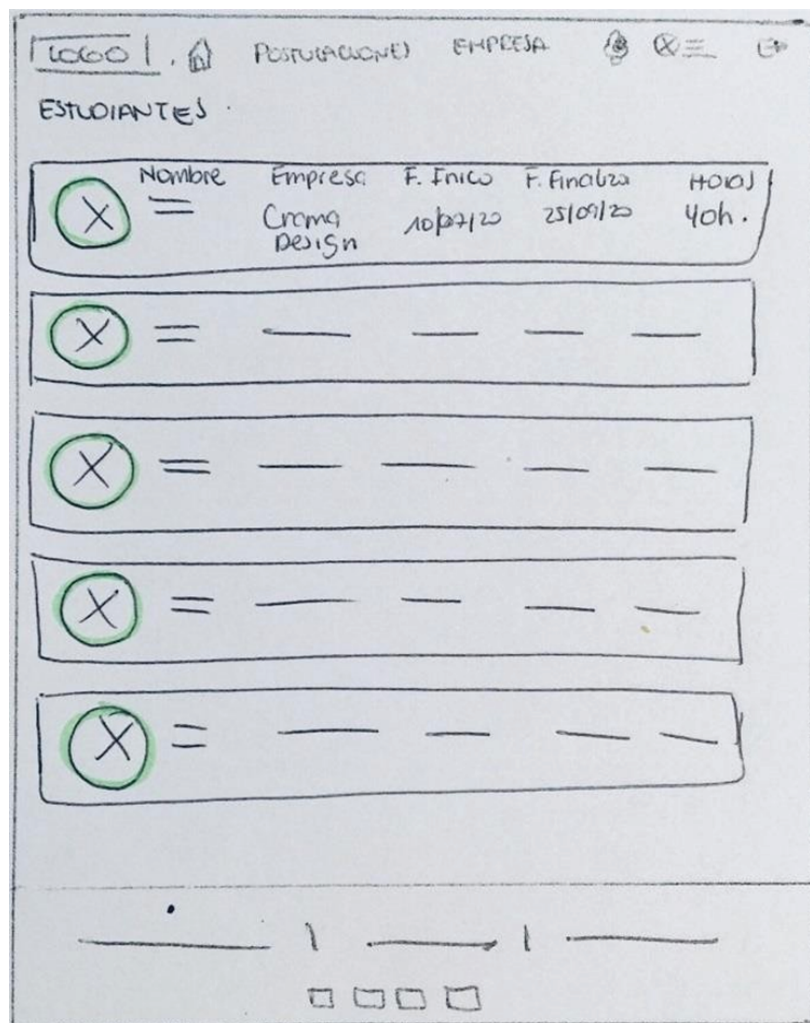
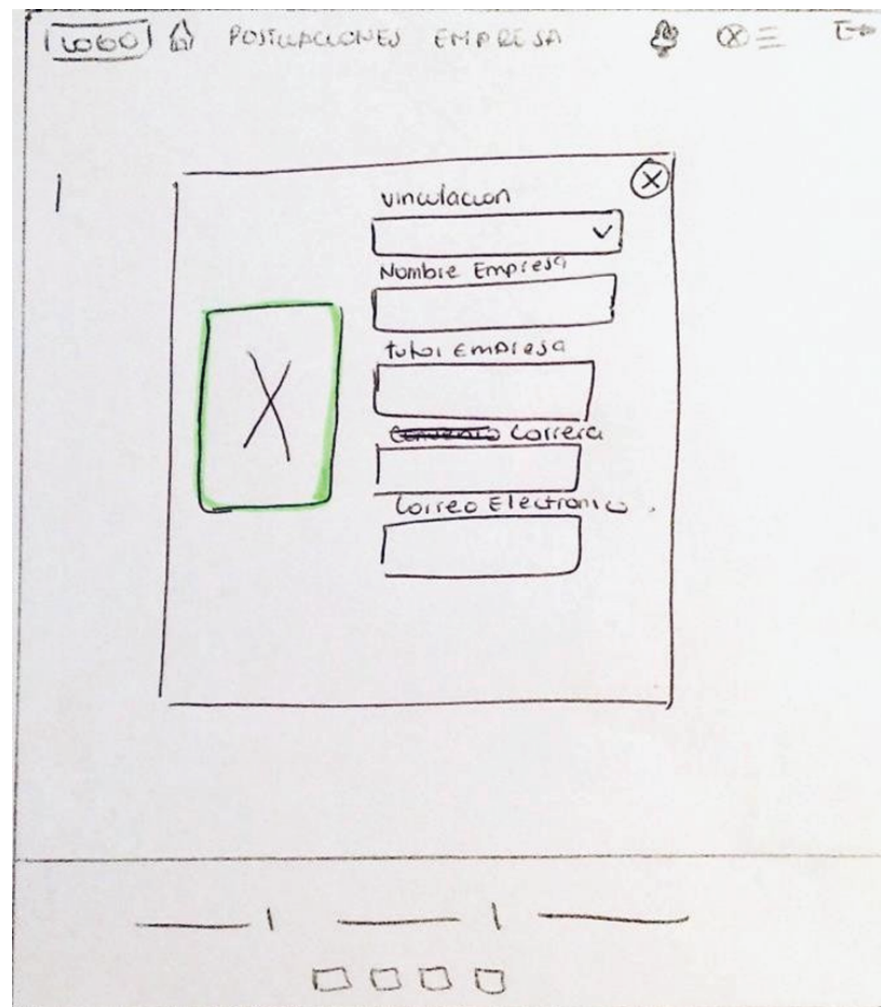


Figura 38: Bocetos página postulantes y empresas



Nombre	Empresa	F. Inicio	F. Finaliza	Horas
X = Croma Design	Croma Design	10/07/20	25/09/20	40h.
X =				
X =				
X =				
X =				

Figura 39: Bocetos página monitoreo de estudiantes



X

vinculacion ✓
Nombre Empresa
telefono Empresa
correo Empresa
correo Electronico
correo Electronico

Figura 40: Bocetos página añadir empresa

2.3.2 Prototipado en papel

Realizar un análisis de prototipado en papel nos permite saber cómo el usuario está interactuando con la plataforma, para ello se ha desarrollado un prototipado en papel de baja fidelidad.

Una de las cosas que menciona (Granollers, 2014) en su sitio web es: "Esta técnica de prototipado consiste en dibujar en un papel, sin entrar en grandes detalles estéticos, las interfaces que se van a probar y valorar. Los diferentes estados de la interfaz se van dibujando en hojas separadas y mediante un proceso de ordenación que el diseñador determina permite que el usuario final interactúe con este material simulando el funcionamiento del sistema"

Esta herramienta se desarrolló con tres usuarios para realizar las pruebas de las cuales se pusieron tareas diferentes que deben cumplir.

USUARIO 1

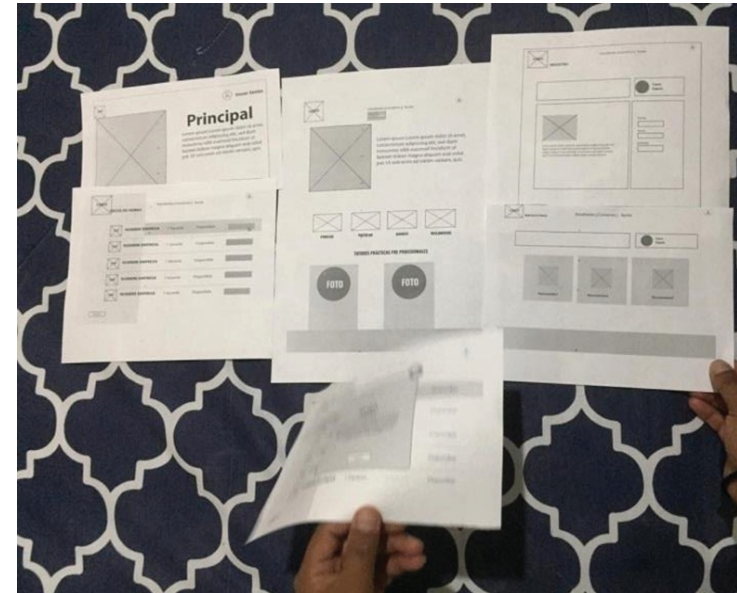


Figura 41: Prototipado en papel

Al usuario se le designó realizar la tarea:

- 1- Ingresar
- 2- Buscar los documentos

Análisis: El usuario logró resolver en 10 minutos, las tareas designadas pero se ha resuelto que la valoración en las empresas no es recomendable por lo que se procede a eliminar.

Esta herramienta se desarrolló con tres usuarios para realizar las pruebas de las cuales se pusieron tareas diferentes que deben cumplir.

USUARIO 2

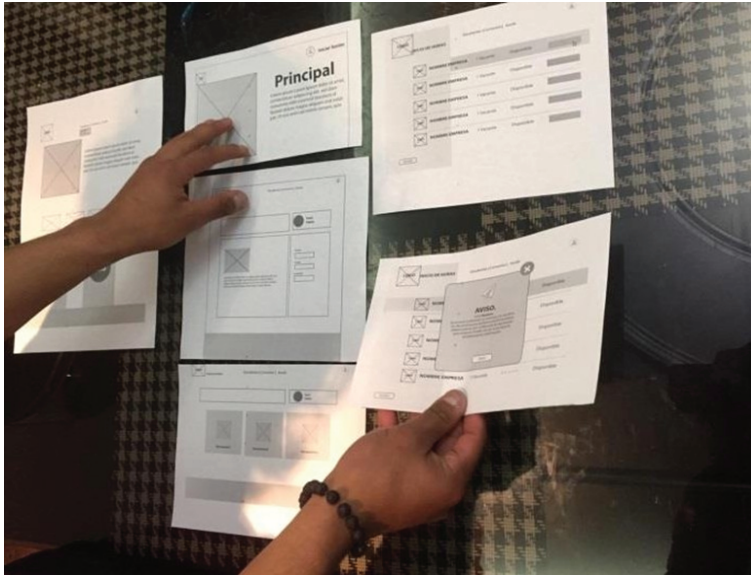


Figura 42: Prototipado en papel

Al usuario se le designó realizar la tarea:

- 1- Postular en una empresa
- 2- Visualizar horas que tiene el estudiante.

Análisis: El usuario tuvo algunas dificultades, confundió la pantalla principal con la pantalla de inicio, en sus opiniones mencionaba que en muchos casos prefiere ver primero cuales o cuantas horas tiene para postular.

USUARIO 3

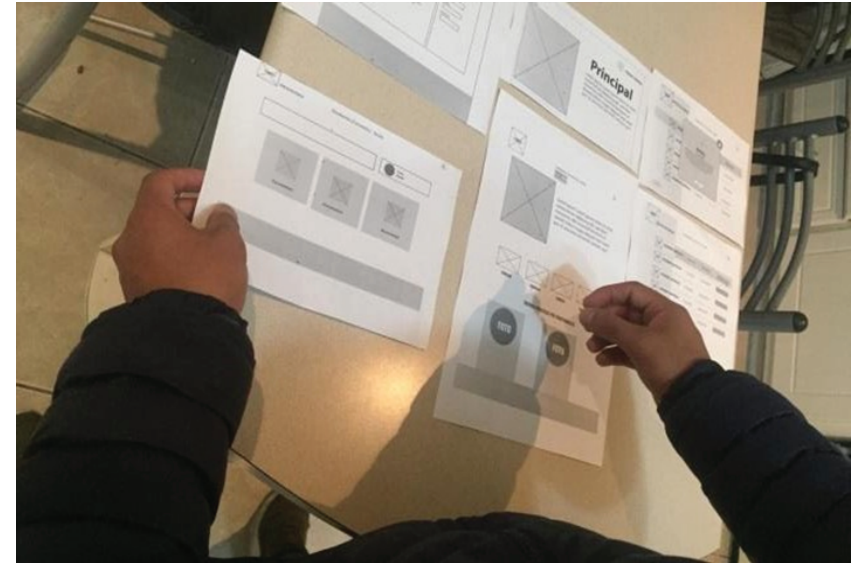


Figura 43: Prototipado en papel

Al usuario se le designó realizar la tarea:

- 1-Descarga los documentos
- 2-Ingresa accesos directos principal.

Análisis: El usuario resolvió correctamente las tareas en un tiempo determinado de 8 minutos, una de las recomendaciones del usuario fue poder hacer de forma más visual el listado de las empresas, es decir colocar un punto verde, naranja o rojo en caso de que la empresa ya no se encuentre disponible y así sea más fácil reconocido.



CONCLUSIÓN

En conclusión, las pruebas con los usuarios han determinado grandes puntos de restructuración dentro de la plataforma, mayor organización, y hacer de la plataforma más amigable y de fácil uso para los usuarios, además de conocer sobre los errores que hacen que los usuarios se confundan en la navegación, como en el caso de un usuario en el cual visualizaba primeramente las horas sin un registro previo. Este proceso nos ayudó en los cambios finales de la plataforma.



CAPÍTULO 3

PROPUESTA Y RESULTADO

3.1 Diseño Visual

En el último plano siguiendo la metodología de Jesse James Garrett, determinamos ya la importancia, en donde el contenido, la funcionalidad y la estética de la plataforma web se usen para satisfacer las necesidades de los usuarios cumpliendo con los cuatro planos anteriores mencionados. (Garrett, 2011). Por consiguiente en el diseño visual determinaremos la parte sistema gráfico cromática, iconos, tipografía, retícula, Interfaz, diseño de newsletter, y mensajes de error.

3.1.1 Sistema Gráfico

Es importante definir el estilo de la plataforma web, hacer de una plataforma web universitaria más lúdica más rápida y dinámica para los estudiantes, por ello se optó por un estilo gráfico a través de ilustraciones flat el cual usaremos de dos formas; ilustraciones planas e isométricas. Algunos recursos fueron tomados como referentes en draw.io.- freepek

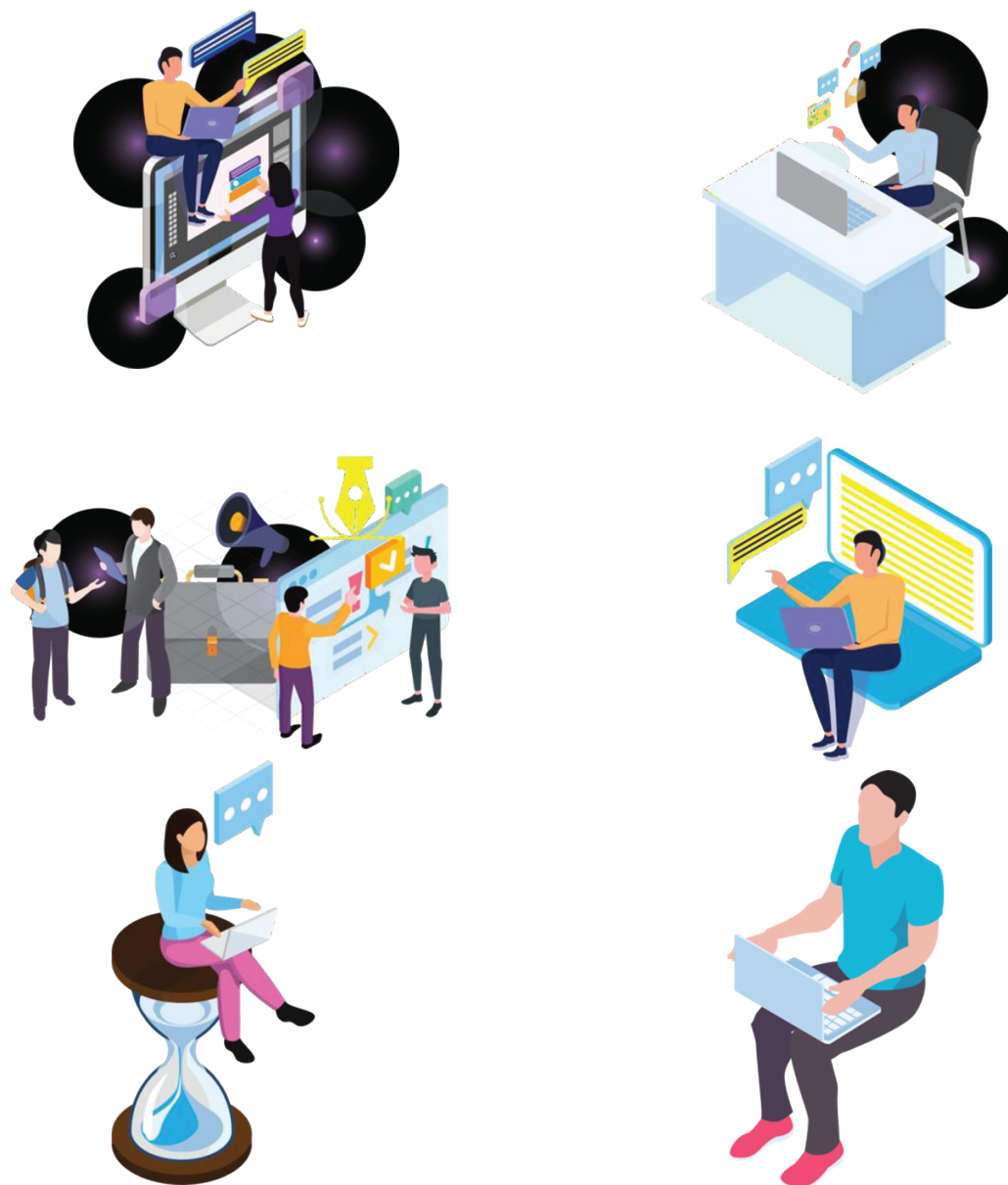


Figura 44: Ilustraciones flat para la plataforma

3.1.2 Cromática

Para definir la cromática de la plataforma web, mencionamos primeramente que pertenece a la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca el cual la elección de la cromática hace referencia en ciertos aspectos al color corporativo principal, mezclando con degradados y además de añadir colores que contrasten con ello.

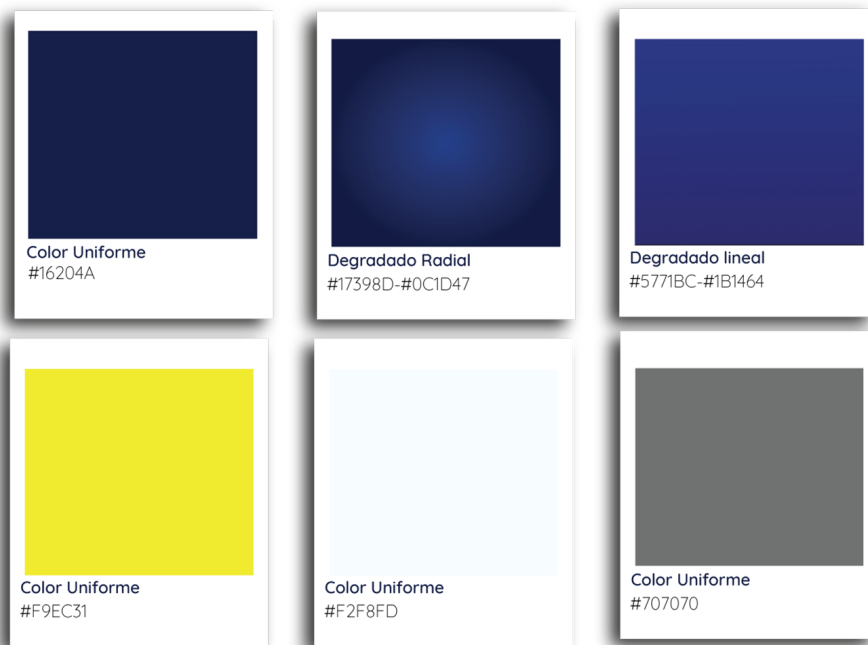


Figura 45: Cromática de la plataforma

3.1.3 Iconos

En referente a los iconos se optó por utilizar parte de Google Material Design, basándonos de manera principal en iconos que sean simples, directos y amigables para los usuarios. Todos los iconos están contruidos con puntas redondeadas

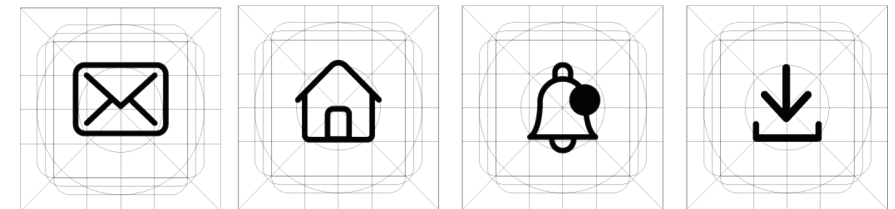


Figura 46: Desarrollo de iconos

3.1.4 Tipografía

Elegir una buena tipografía es esencial en una plataforma web ya que nos permitirá emitir sensaciones positivas y lo hará más legible.

Para este proyecto se ha determinado fuentes que expresan modernidad y que sea más amigable para los usuarios para ello se escogieron las siguientes:

Roboto, refleja una sensación más moderna, legible, amigable y que no genera un cansancio visual por lo que se determinó para textos largos.

Quicksand, al igual que la tipografía roboto, al ser redondeada brinda al usuario modernidad y más creativa. Se ha determinado específicamente para textos cortos, como títulos, etc.

Roboto (Textos largos)

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 8 9 0 ' ¿ { " # \$ % & / () = ? ¡ *

Quicksand (Menú)

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 8 9 0 ' ¿ { " # \$ % & / () = ? ¡ *

Figura 47: Tipografía de la plataforma





3.1.5 Retícula

Definir un sistema de retícula es muy importante ya que nos proporciona mayor equilibrio y armonía dentro de la plataforma web.

Para ello se ha determinado dos retículas para ordenador y una propuesta de diseño para celular :

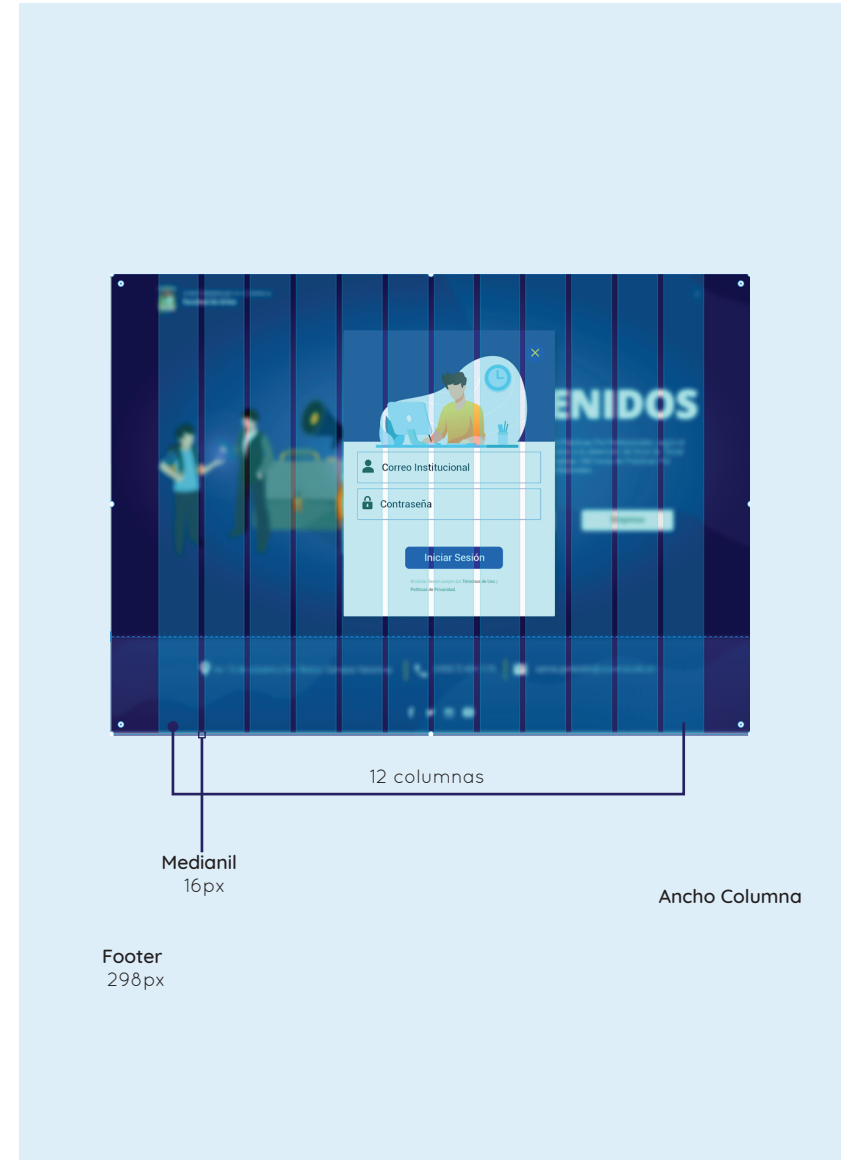
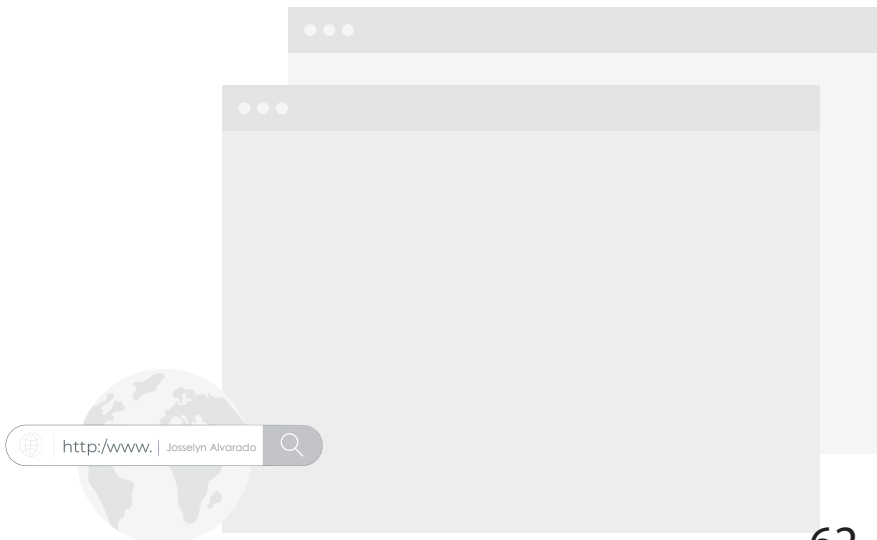


Figura 48: Retícula de la plataforma para ordenador

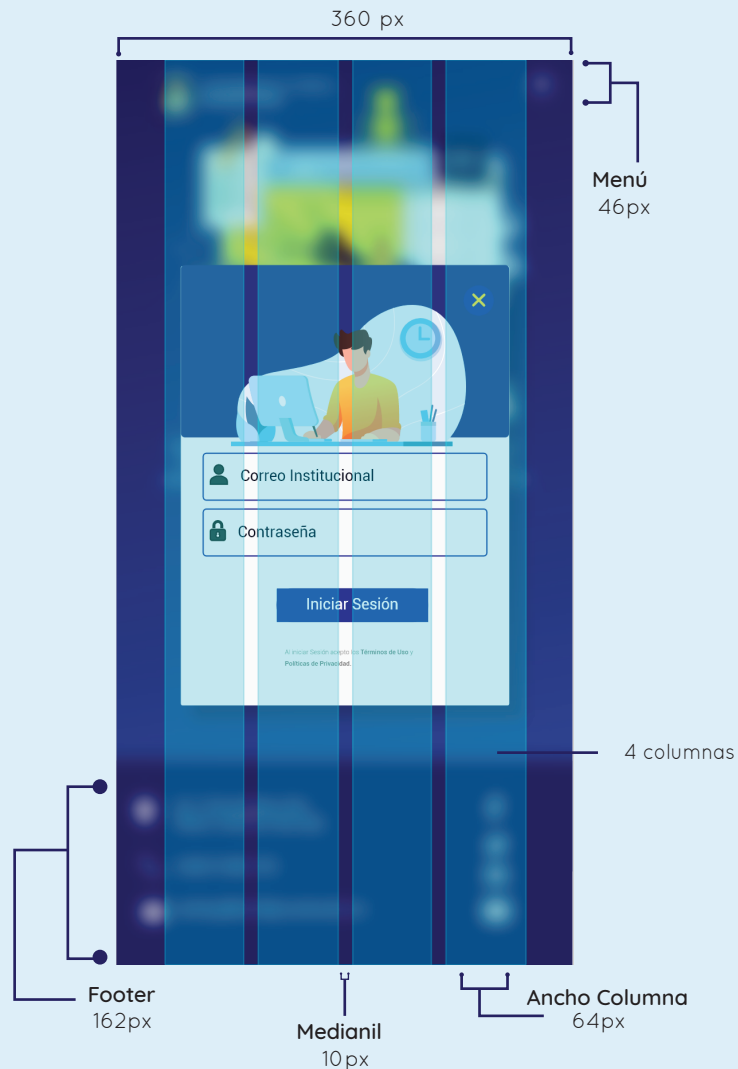


Figura 49: Retícula de la plataforma para celular

En este punto cabe enfatizar que la retícula y propuesta de diseño para una versión móvil, únicamente queda en una propuesta de diseño de la interfaz el cuál no será implementado como un prototipo funcional en el software de maquetación.



3.1.6 Interfaz

Planteamos 3 usuarios indispensables dentro de esta plataforma web, del cual únicamente la propuesta de usuario estudiante, se desarrolla como propuesta de interfaz de forma responsiva no funcional.



Figura 50: Página Principal



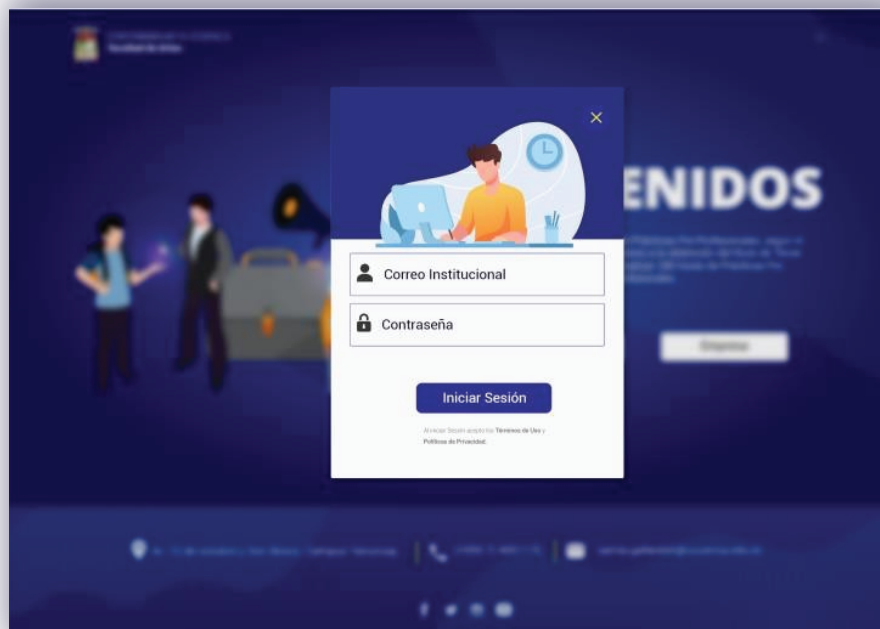


Figura 51: Ingreso de usuario y contraseña



Figura 52: Página Home Inicio

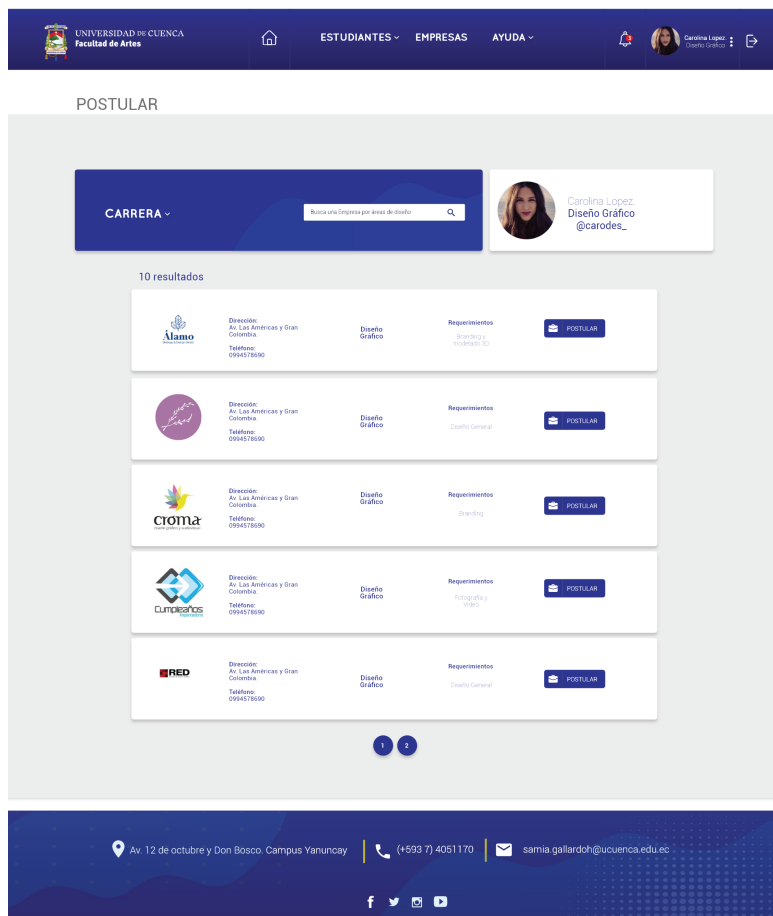


Figura 53: Página Postular

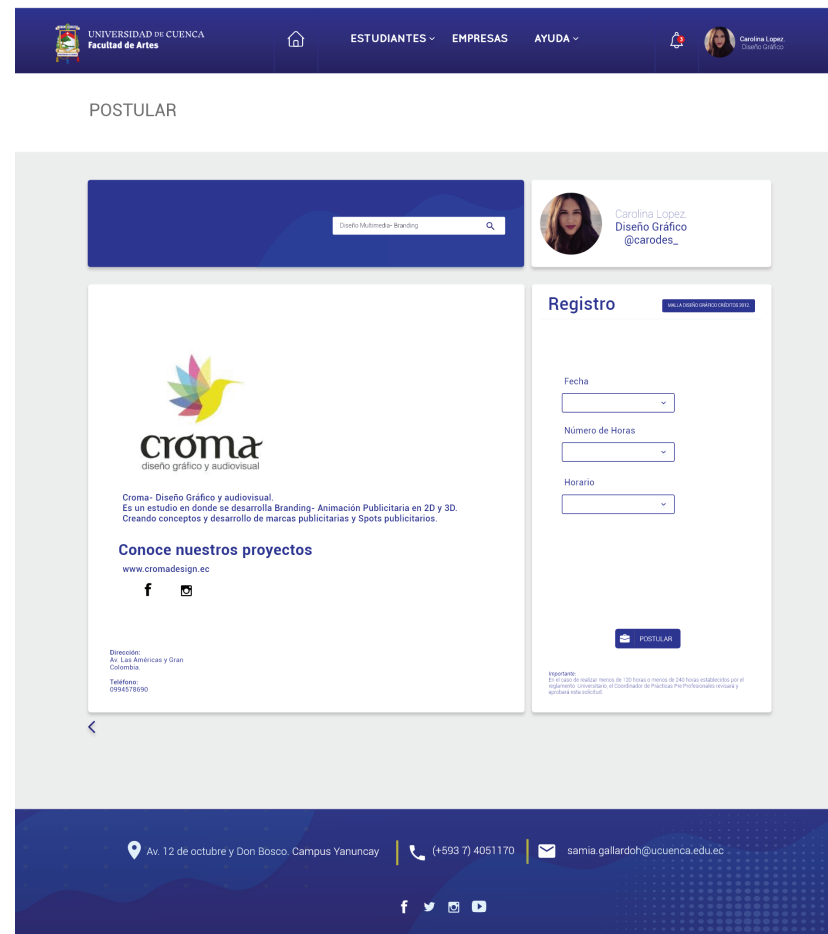


Figura 54: Página registro



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES ▾

EMPRESAS

AYUDA ▾

Carolina Lopez,
Diseño Gráfico
@carodes_

Fecha
06-Julio-2020
0 Horas

Carolina Lopez,
Diseño Gráfico
@carodes_

EVIDENCIAS

Av. 12 de octubre y Don Bosco, Campus Yanuncay

(+593 7) 4051170

samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

Figura 55: Página registro de actividades

UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES ▾

EMPRESAS

AYUDA ▾

Carolina Lopez,
Diseño Gráfico
@carodes_

Fecha de Inicio
6-Julio-2020
Fecha de Finalización
Pendiente

Puedes revisar los documentos aquí.

FELICIDADES!
HAZ COMPLETADO
LAS HORASCarolina Lopez,
Diseño Gráfico
@carodes_

Empresa 1

Empresa 2

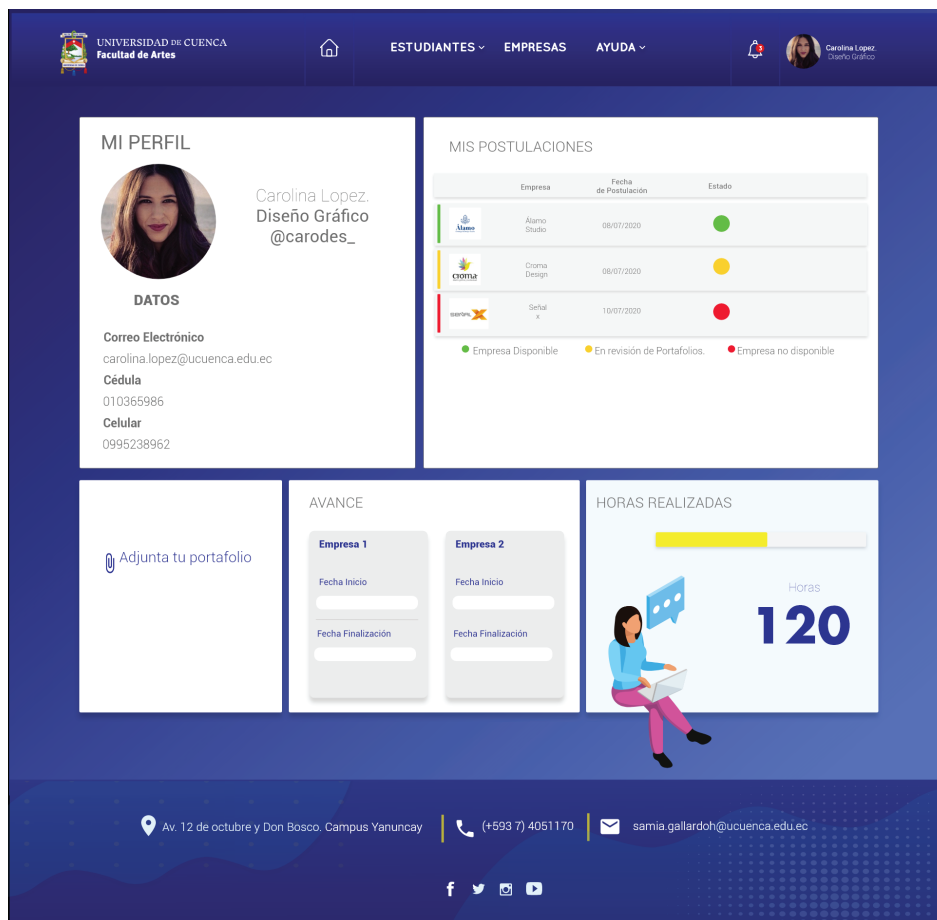
Aún no tiene datos correspondientes

Av. 12 de octubre y Don Bosco, Campus Yanuncay

(+593 7) 4051170

samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

Figura 56: Página finalización de horas



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES EMPRESAS AYUDA

Carolina Lopez
Diseño Gráfico
@carodes_

MI PERFIL

Carolina Lopez.
Diseño Gráfico
@carodes_

DATOS

Correo Electrónico
carolina.lopez@ucuenca.edu.ec

Cédula
010365986

Celular
0995238962

MIS POSTULACIONES

Empresa	Fecha de Postulación	Estado
Alamo Studio	08/07/2020	●
Croma Design	08/07/2020	●
Señal x	10/07/2020	●

● Empresa Disponible ● En revisión de Portafolios. ● Empresa no disponible

Adjunta tu portafolio

AVANCE

Empresa 1

Fecha Inicio

Fecha Finalización

Empresa 2

Fecha Inicio

Fecha Finalización

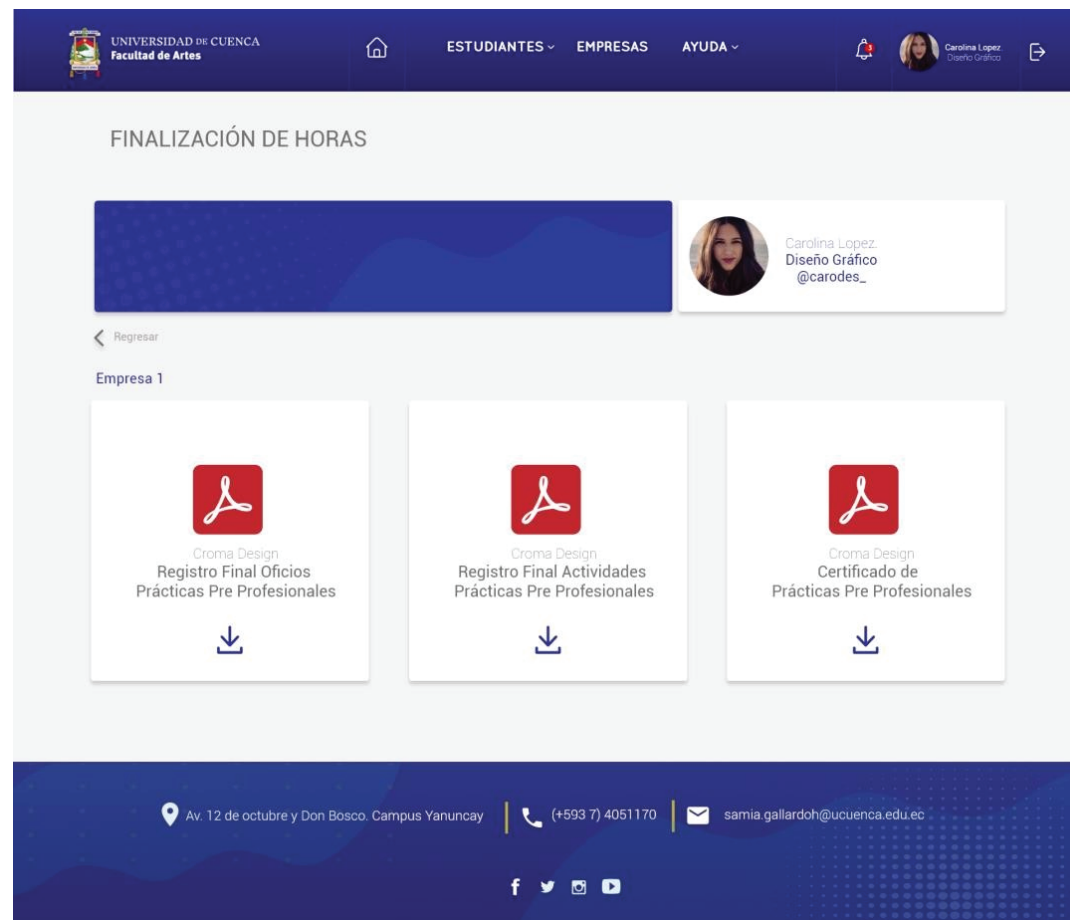
HORAS REALIZADAS

Horas
120

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 57: Página Perfil del estudiante



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES EMPRESAS AYUDA

Carolina Lopez
Diseño Gráfico
@carodes_

FINALIZACIÓN DE HORAS

Regresar

Empresa 1

Croma Design
Registro Final Oficinas
Prácticas Pre Profesionales

Croma Design
Registro Final Actividades
Prácticas Pre Profesionales

Croma Design
Certificado de
Prácticas Pre Profesionales

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 58: Página Documentos



Figura 59: Página Principal movil

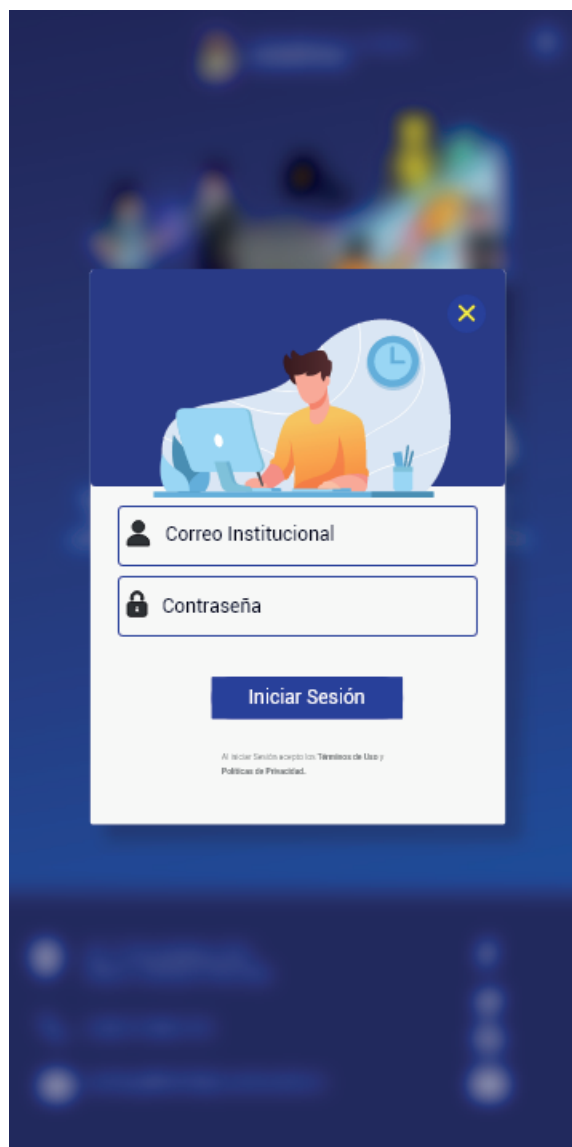


Figura 60: Página Inicio Sesión



Figura 61: Página Principal Responsive

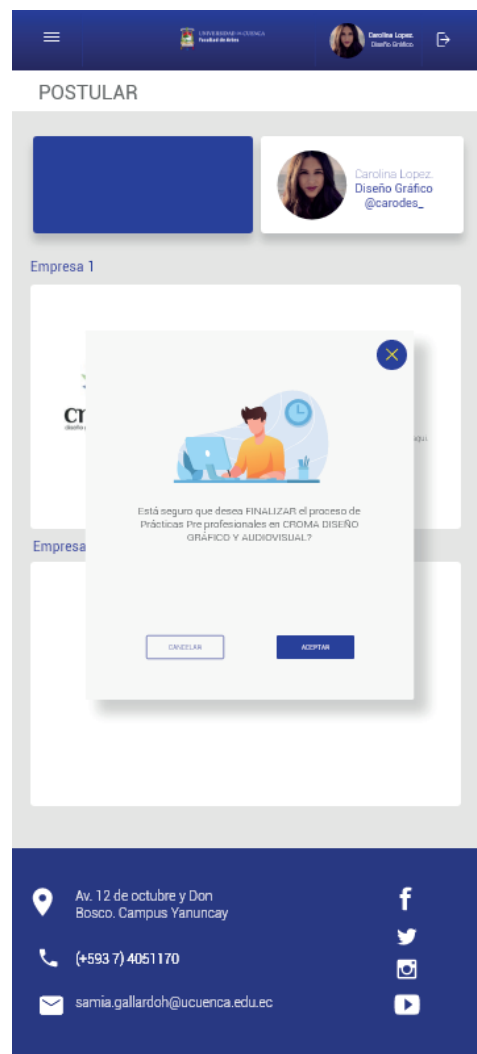


Figura 62: Finalización de horas

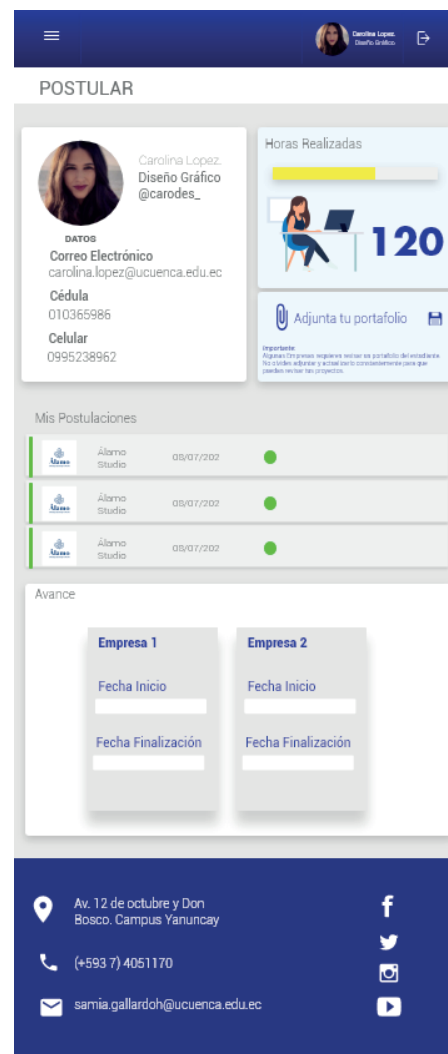
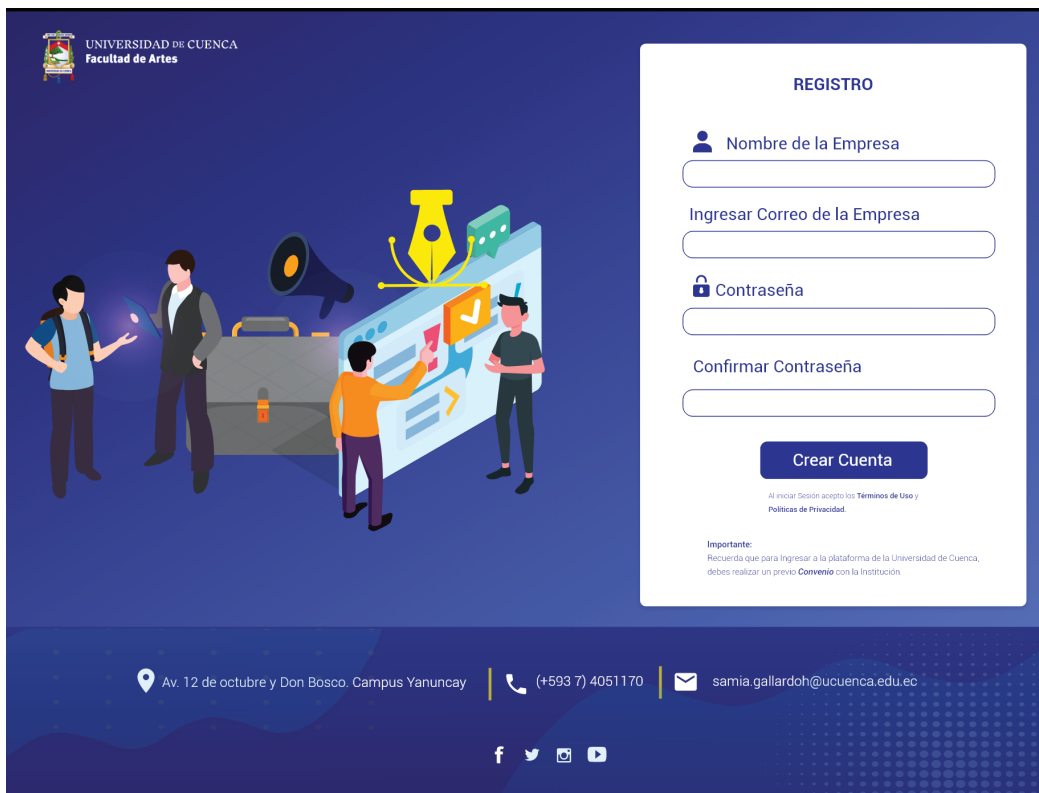


Figura 63: Pantalla de confirmación



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

REGISTRO

 Nombre de la Empresa

Ingresar Correo de la Empresa

 Contraseña

Confirmar Contraseña

Crear Cuenta

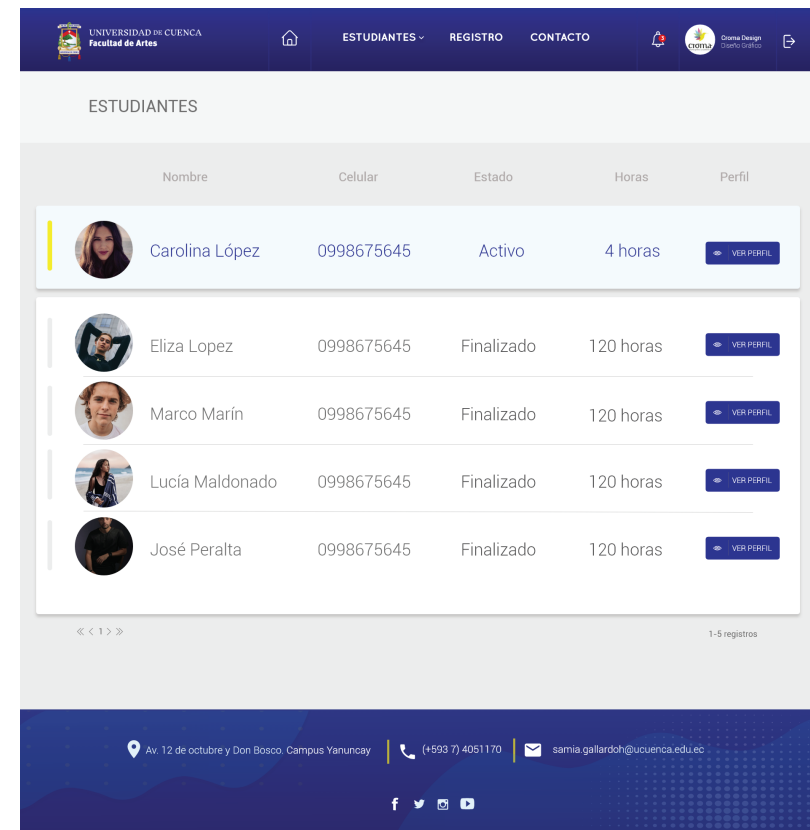
Al iniciar Sesión acepto los [Términos de Uso](#) y [Políticas de Privacidad](#).

Importante:
Recuerda que para Ingresar a la plataforma de la Universidad de Cuenca, debes realizar un previo **Convenio** con la Institución.

Av. 12 de octubre y Don Bosco, Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 64 : Pantalla de creación de cuenta de empresa



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES REGISTRO CONTACTO

ESTUDIANTES

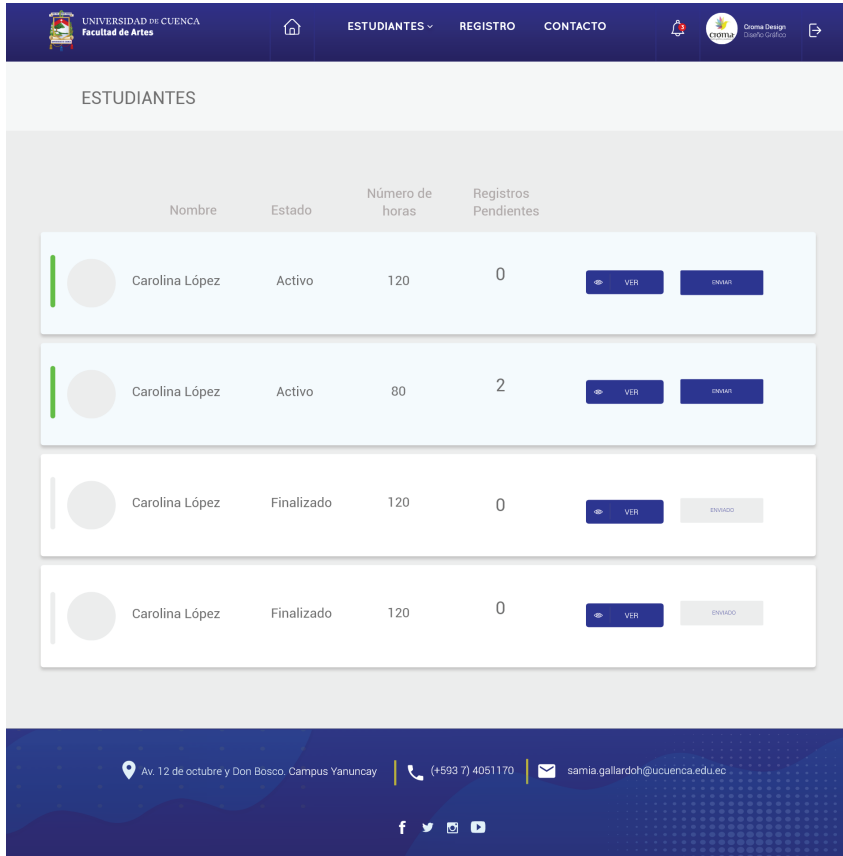
	Nombre	Celular	Estado	Horas	Perfil
	Carolina López	0998675645	Activo	4 horas	VER PERFIL
	Eliza Lopez	0998675645	Finalizado	120 horas	VER PERFIL
	Marco Marín	0998675645	Finalizado	120 horas	VER PERFIL
	Lucía Maldonado	0998675645	Finalizado	120 horas	VER PERFIL
	José Peralta	0998675645	Finalizado	120 horas	VER PERFIL

<< < 1 > >> 1-5 registros

Av. 12 de octubre y Don Bosco, Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

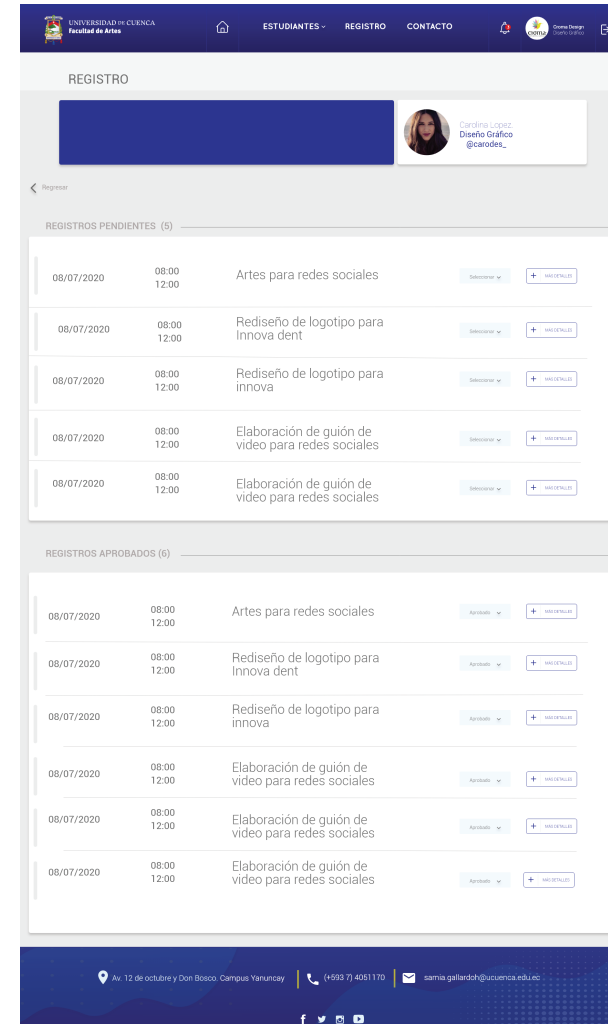
Figura 65: Pantalla para pre visualizar perfil de estudiante



Nombre	Estado	Número de horas	Registros Pendientes	
Carolina López	Activo	120	0	VER ENVIAR
Carolina López	Activo	80	2	VER ENVIAR
Carolina López	Finalizado	120	0	VER ENVIAR
Carolina López	Finalizado	120	0	VER ENVIAR

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

Figura 66: Pantalla de actividades de estudiantes



REGISTRO

Carolina López
Diseño Gráfico
@carolinas_

Registros Pendientes (5)

Fecha	Hora	Actividad	Acciones
08/07/2020	08:00 - 12:00	Artes para redes sociales	Subir + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Rediseño de logotipo para Innova dent	Subir + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Rediseño de logotipo para Innova	Subir + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Elaboración de guión de video para redes sociales	Subir + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Elaboración de guión de video para redes sociales	Subir + REGISTRAR

Registros Aprobados (6)

Fecha	Hora	Actividad	Acciones
08/07/2020	08:00 - 12:00	Artes para redes sociales	Aprobado + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Rediseño de logotipo para Innova dent	Aprobado + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Rediseño de logotipo para Innova	Aprobado + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Elaboración de guión de video para redes sociales	Aprobado + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Elaboración de guión de video para redes sociales	Aprobado + REGISTRAR
08/07/2020	08:00 - 12:00	Elaboración de guión de video para redes sociales	Aprobado + REGISTRAR

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

Figura 67: Pantalla de actividades

UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES ▾ REGISTRO CONTACTO

CONVOCATORIAS

VACANTES

Numero de vacantes disponibles

Describe el número de vacantes disponibles

Áreas de trabajo

☐ Branding ☐ Animación 3D ☐ Ilustración
☐ Fotografía ☐ Animación 2D ☐ Packaging
☐ Diseño Web ☐ Packaging ☐ Publicidad

Observaciones

Puedes añadir más información acerca del desempeño que realizará el estudiante en la Empresa.

Enviar

Importante:
Esta información se enviará a todos los estudiantes.

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 68: Pantalla de convocatorias

UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

ESTUDIANTES ▾ REGISTRO CONTACTO

POSTULANTES

Nombre	Fecha de Postulación	Estado	Acción
 Carolina López	23/08/2020	●	VER PORTAFOLIO Seleccionar ▾ ENVIADO
 María Cazares	10/10/2020	●	VER PORTAFOLIO Seleccionar ▾ ENVIADO
 Diego Marín	25/08/2020	●	VER PORTAFOLIO Seleccionar ▾ ENVIAR
 Pamela López	14/11/2020	●	VER PORTAFOLIO Seleccionar ▾ ENVIAR

« < 1 > »

1-4 registros

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 69: Pantalla de postulantes

UNIVERSIDAD DE CUENCA Facultad de Artes

POSTULACIONES EMPRESAS

EMPRESAS

CARRERA

EMPRESAS REGISTRADAS (6)

Empresa	Vacante Disponible	Postulantes	Fecha Cese de convenios	Ver Postulantes
 Alamo Studio	1 Vacante	5 Postulantes	10/10/2021	
 Hola Color	2 Vacantes	0 Postulantes	15/09/2020	
 Señal X	0 Vacantes	3 Postulantes	25/08/2020	
 Croma Design	2 Vacante	3 Postulantes	23/08/2022	
 Graiman	0 Vacantes	0 Postulantes	10/10/2022	
 ODE	0 Vacantes	0 Postulantes	14/11/2021	

« < 1 > » 1-6 registros

Av. 12 de octubre y Don Bosco, Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 70: Pantalla Empresas y postulantes

UNIVERSIDAD DE CUENCA Facultad de Artes

POSTULACIONES EMPRESAS

ESTUDIANTES ACTIVOS

Nombre	Empresa	Fecha Inicio	Fecha Finalización	Horas
 Carolina López	Chroma Design	10/07/2020	25/09/2020	40 horas
 Eliza Lopez	Hola Color	10/07/2020	25/09/2020	20 horas
 Marco Marín	Hola Color	10/07/2020	25/09/2020	70 horas
 Lucía Maldonado	Señal X	10/07/2020	25/09/2020	110 horas
 José Peralta	Alamo	10/07/2020	25/09/2020	12 horas

« < 1 > » 1-5 registros

Av. 12 de octubre y Don Bosco, Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 71: Pantalla Finalización de horas



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

POSTULACIONES EMPRESAS

Andrés Zúñiga
Administrador

EMPRESAS

CARRERA

Registro de Empresa

EMPRESAS REG

Modo de vínculo con la Institución

Nombre de la Empresa

Tutor de la Empresa

Fecha cese de convenio

Correo Electrónico

Carrera

CANCELAR REGISTRAR

1-6 registros

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 72: Pantalla Agregar empresa

UNIVERSIDAD DE CUENCA
Facultad de Artes

POSTULACIONES EMPRESAS

Andrés Zúñiga
Administrador

EMPRESAS

CARRERA

En esta sección puedes revisar los estudiantes que se han postulado en cada empresa, como coordinador deberá evaluar y enviar a la empresa el estudiante correspondiente.

EMPRESAS REGISTRADAS (6)

Empresa	Vacante Disponible	Postulantes	Fecha Cese de convenios	Ver Postulantes
Álamo Studio	1 Vacante	5 Postulantes	10/10/2021	Ver
Hola Color	2 Vacantes	0 Postulantes	15/09/2020	Ver
Señal X	0 Vacantes	3 Postulantes	25/08/2020	Ver
Croma Design	2 Vacante	3 Postulantes	23/08/2022	Ver
Grainman	0 Vacantes	0 Postulantes	10/10/2022	Ver
Grainman	0 Vacantes	0 Postulantes	14/11/2021	Ver

Estudiante	Ciclo	Correo Electrónico	Celular	Ver
Carolina López	Noveno	carolina.lopez@ucuenca.edu.ec	0978576435	Ver
Eliza Lopez	Séptimo	eliza.lopez@ucuenca.edu.ec	0998354573	Ver
Lucía Maldonado	Octavo	lucia.maldonado@ucuenca.edu.ec	0986492387	Ver

1-6 registros

Av. 12 de octubre y Don Bosco. Campus Yanuncay | (+593 7) 4051170 | samia.gallardoh@ucuenca.edu.ec

f t i y

Figura 73: Pantalla postulantes y empresa.

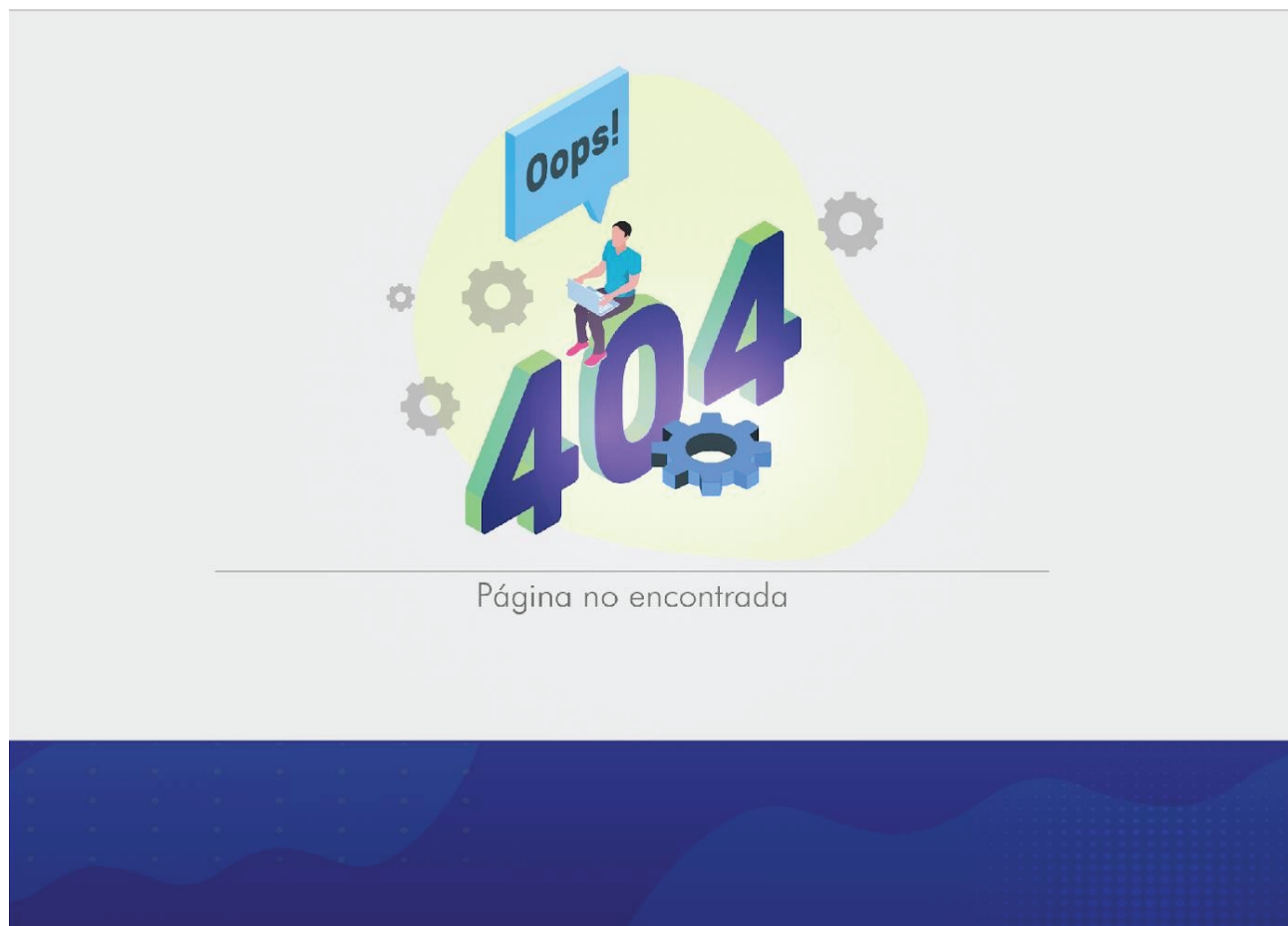


Figura 74: Mensaje de error caída del sistema

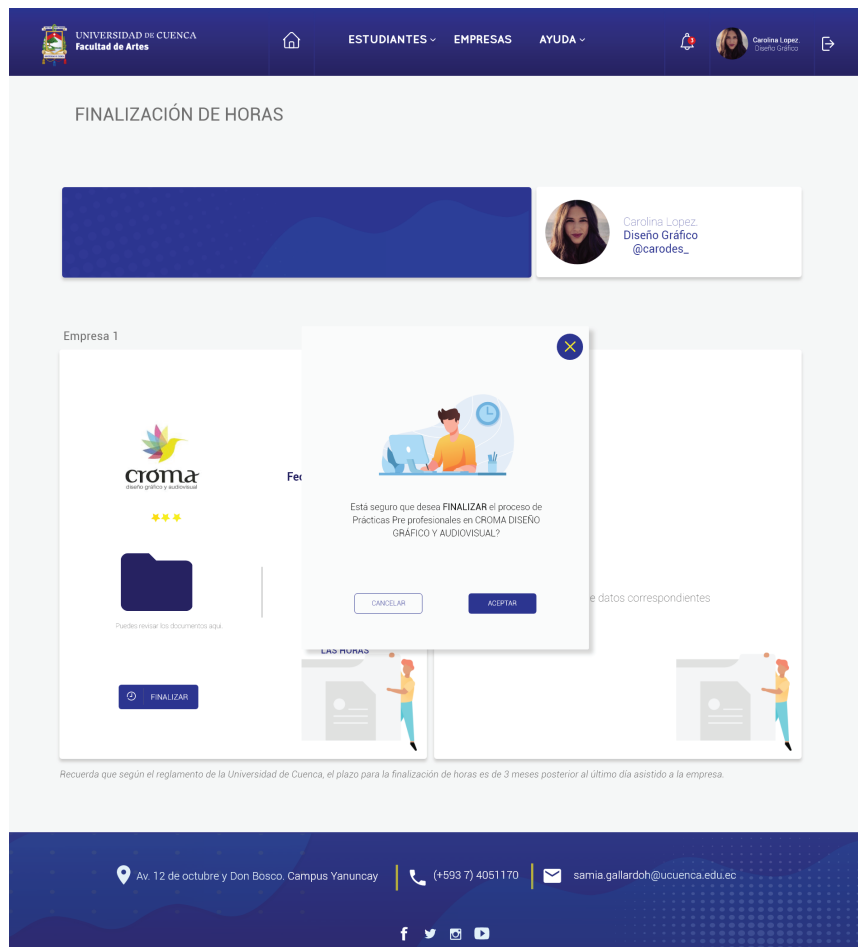


Figura 75: Mensaje de confirmación de postulación

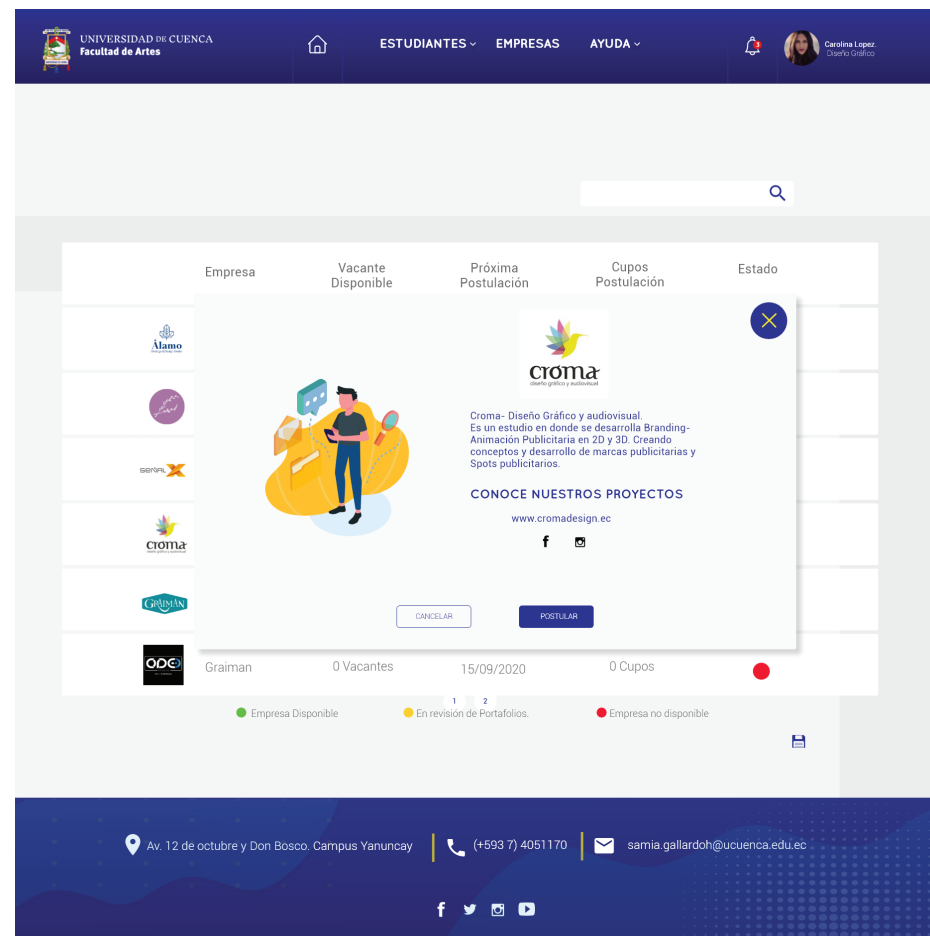


Figura 76: Mensaje Pop up informativo

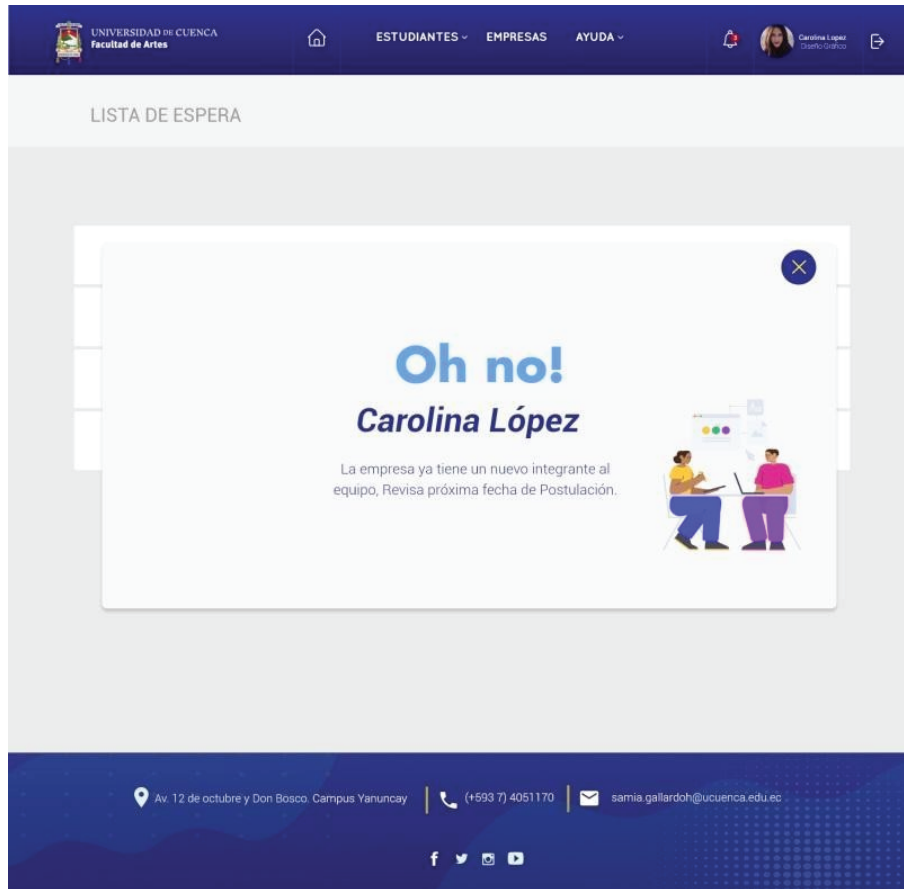


Figura 77: Mensaje Pop up informativo

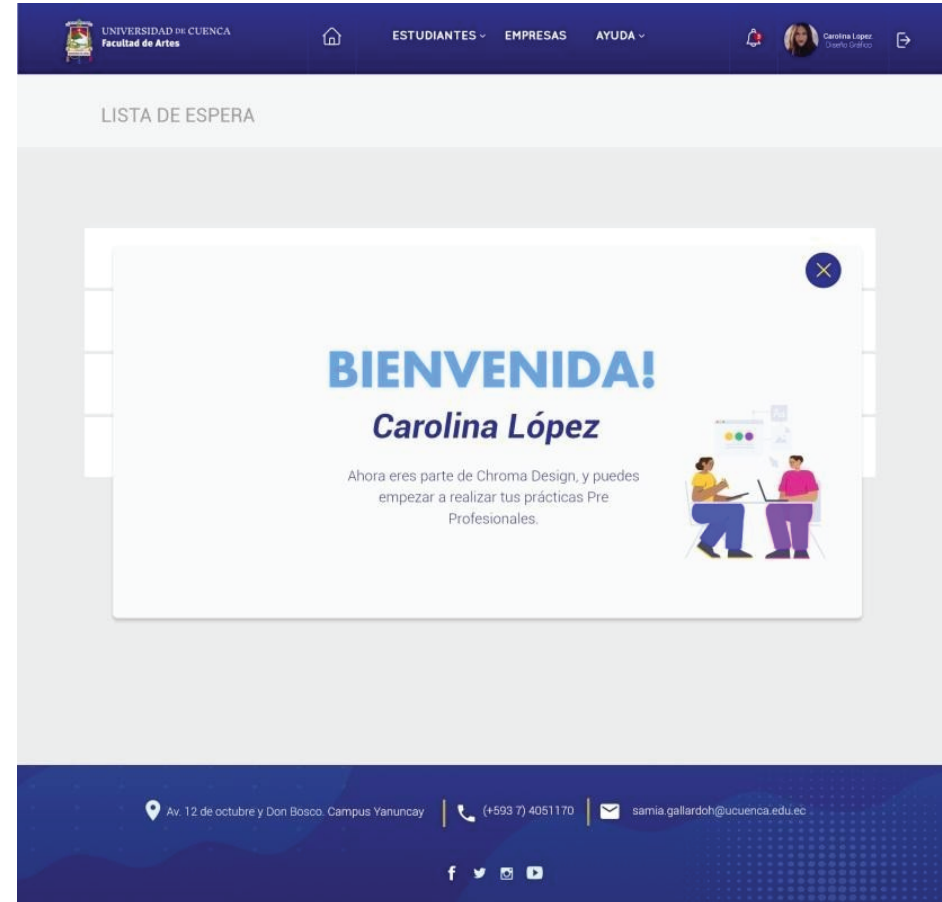


Figura 78: Mensaje Pop up informativo Bienvenida

3.1.8 Microinteracciones

Las micro interacciones proporcionan una respuesta visual instantánea, y crean una sensación agradable para el usuario.

Se desarrollan pequeñas interacciones en algunos de los botones principales.

Esta herramienta se desarrolló con tres usuarios para realizar las pruebas de las cuales se pusieron tareas diferentes que deben cumplir.



Figura 79: Microinteracciones de Botones

3.1.9 Newsletter

Un elemento importante que resalta esta plataforma web, es pensar siempre en el usuario, para ello se han diseñado newsletters que notificarán cuando el usuario realice una actividad dentro de la plataforma y no la complete o para notificar momentos importantes dentro del proceso de prácticas pre profesionales que el usuario puede olvidar. Esta es una manera para incentivar al estudiante a que regrese a la plataforma y continúe con el proceso.

Cabe señalar que los newsletter y toda la información que este conlleva, está diseñado únicamente para el usuario "estudiante" y que además es adaptativo para visualizar desde el ordenador y celular.



Figura 80: Newsletter1



Figura 81: Newsletter2

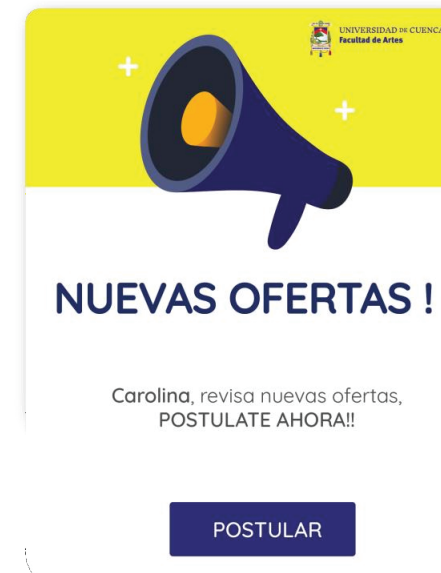


Figura 82: Newsletter3



Figura 83: Mockup de Newsletter en el ordenador

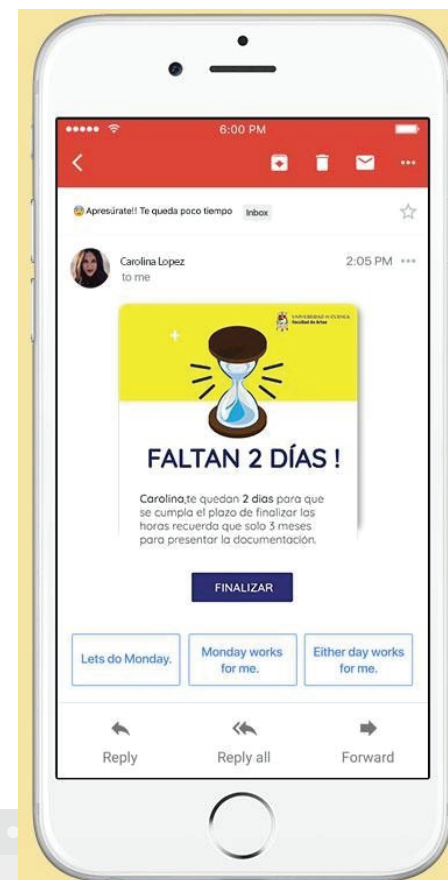


Figura 84: Mockup de Newsletter en el celular

3.2 Software de Maquetación



Figura 85: Adobe experience design

Existen algunas herramientas para desarrollar prototipos tanto de páginas web como de aplicaciones móviles, como Sketch, Invision Studio, Figma, Adobe Experience Design entre otros, pero el programa en el que se desarrolla este proyecto es Adobe Experience Design. Al mismo tiempo hablaremos un poco acerca de este software de maquetación.

Adobe Xperience Design, según (Olcina, 2019) es un software dedicado al diseño y prototipo web, reuniendo todas las herramientas de los programas de adobe

creando una potente herramienta.

Además de tener una interfaz muy sencilla tiene herramientas necesarias para realizar todos los procesos de trabajo, nos permite compartir para recibir un feedback de los otros usuarios, compartir con clientes lo que genera al usuario o cliente ya una visión más concreta de cómo será su página web.

Cuando (Martinez, 2019) se refiere al Software nos dice que uno de los beneficios es que permite enfocarse en la navegabilidad del usuario, haciendo análisis de los errores como parte de una mejor experiencia de usuario y en menor tiempo posible.

Otro de los beneficios que posee este software es que además de ser gratuito para generar un prototipo, contiene recursos como ilustraciones, google sheets, iconos, paleta cromática que facilitarán el trabajo.

3.3 Prototipado

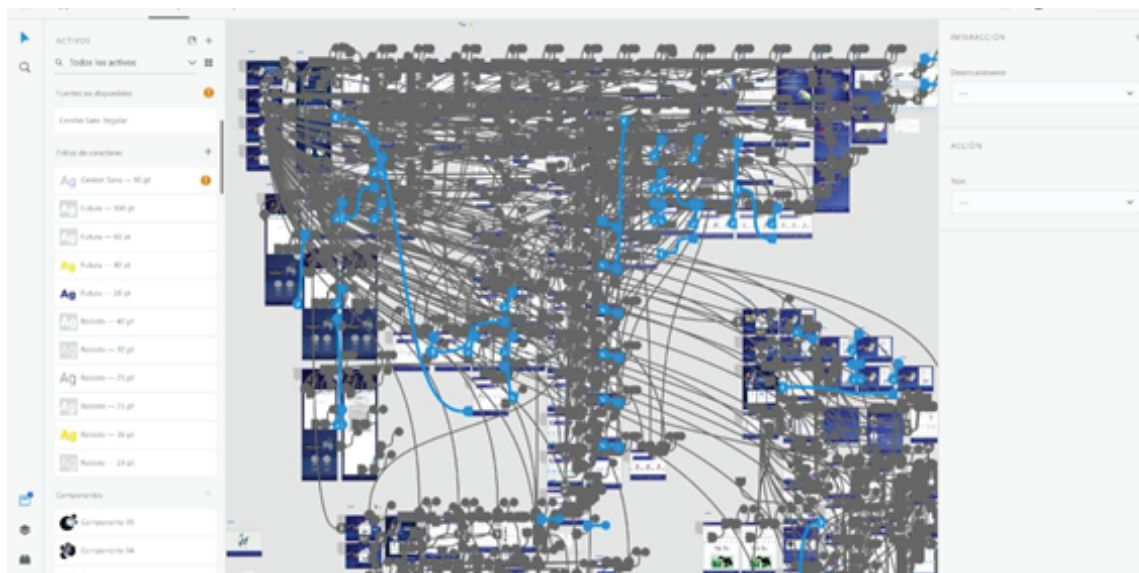


Figura 86: Captura de pantalla prototipado en XD

Para la implementación y desarrollo del prototipo de la plataforma web, primero se realizó el diseño en Adobe Illustrator para luego pasar y realizar las interacciones en el Software de maquetación Adobe Experience Design, como se mencionó anteriormente el prototipado está desarrollado para tres perfiles tanto para estudiante, empresa y coordinador de prácticas pre profesionales de la universidad.



3.4 Pruebas de Usabilidad

Cuando se desarrolla una plataforma web o una aplicación móvil, es importante conocer el feedback con los usuarios y la mejor forma es realizar una prueba de usabilidad, ya que esto es una técnica que nos ayuda a evaluar la funcionalidad y todo el proceso de una plataforma web, el mecanismo consiste en observar cómo el usuario interactúa con lo que hemos diseñado para así detectar posibles errores y realizar mejoras dentro de la plataforma. (Andy Pratt, 2013)

Previo a esto se realizaron pruebas con estudiantes de diferentes ciclos el cual se les presentó actividades que deben realizar y analizar todos los movimientos dentro de la plataforma web. Evaluar la parte funcional del prototipo es la parte más importante en esta última etapa.

Los criterios que se evalúan en la prueba de usabilidad son los siguientes:

-Tiempo para realizar la actividad

- Número de errores
- Ayuda

Test de Usuario 1 Estudiante



Figura 87: Captura de pantalla prueba de usabilidad

Actividades:

1. Postular en una empresa
2. Descargar documentación de finalización de horas.
3. Registrar una actividad
4. Enviar mensaje al coordinador de prácticas
5. Visualizar lista de espera

Criterios de evaluación:

-Tiempo para realizar actividad: 20 minutos.

- Número de errores: 1 error (editar actividad)

-Ayuda: Resolvió sin ayuda las actividades.

Análisis:

De acuerdo a las actividades que se realizaron con el estudiante, navegó de forma concreta dentro de la plataforma, realizó todas las actividades sin ayuda pero hubo un error que se logró identificar y es que al momento de registrar una actividad el usuario no reconocía que si presionaba en la casilla de fecha se desplegaba una opción para elegir.

Test de Usuario 2 Estudiante

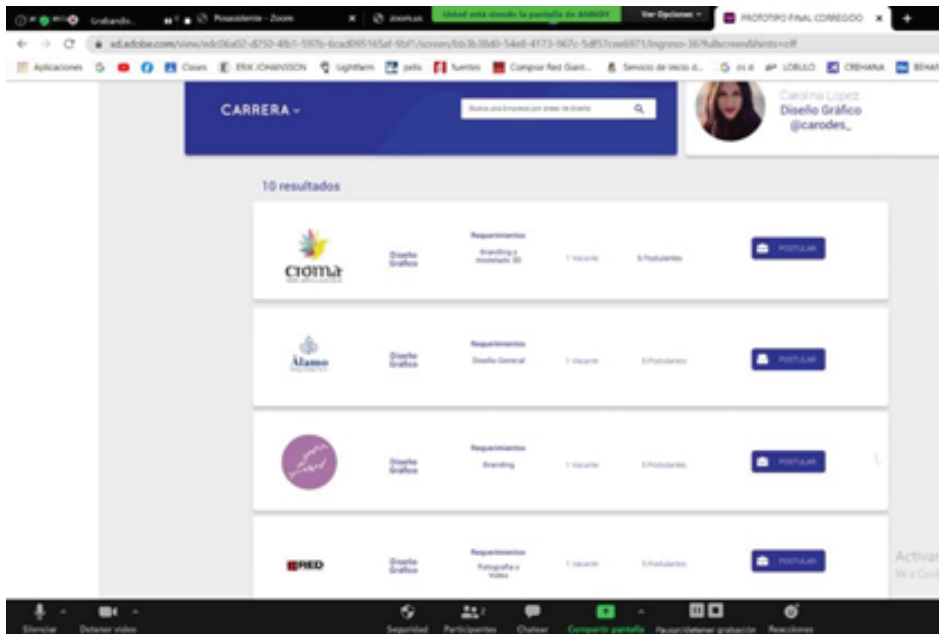


Figura 88: Captura de pantalla prueba de usabilidad

Actividades:

1. Modificar datos del perfil
2. Registrar una actividad
3. Finalizar horas
4. Visualizar horarios de atención

Criterios de evaluación:

- Tiempo para realizar actividad: 25 minutos.
- Número de errores: 2 errores.
- Ayuda: Resolvió sin ayuda las actividades.

Análisis:

Las actividades que realizó se pudo identificar dos errores pero en el tema de funcionalidad del prototipo, al momento de registrar una actividad en la parte de ingresar hora de salida no funcionó, por lo que procedió a cambiar de actividad.

En el aspecto de experiencia de usuario y navegabilidad el usuario identificó de manera inmediata por lo que fue una respuesta favorable.

Test de Usuario 3

Coordinador de Prácticas Pre Profesionales

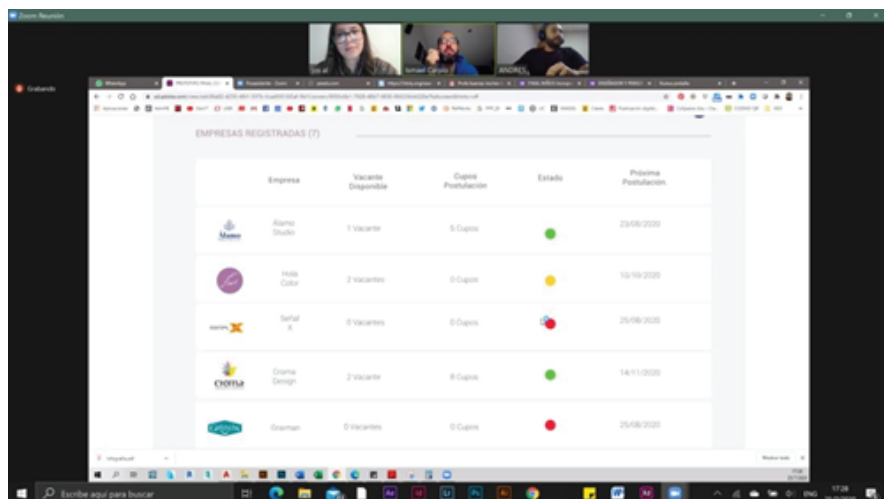


Figura 89: Captura de pantalla prueba de usabilidad

Al realizar el test de usuario con el coordinador de prácticas pre profesionales Mgs. Andres Zhindon, no determinamos específicamente actividades, por el contrario se realizó una revisión general de todo el proceso de prácticas pre profesionales y cómo el usuario interactúa dentro de ella.

Análisis:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la prueba, se determinaron aspectos importantes, uno de ellos, primeramente, y el más importante, es que la navegación dentro de la plataforma web es sumamente directa, el usuario navegó sin problema alguno, otro aspecto importante fue analizar el proceso de prácticas por el cual se obtuvo mayor información sobre la nueva malla curricular y el proceso que se le otorga. Luego del análisis de la plataforma se determinaron los elementos que son indispensables dentro del proceso y que no habían sido parte de esta plataforma por lo que se procedió a realizar las modificaciones y programar una próxima reunión.



Conclusión

Gracias a las pruebas de usabilidad que se realizaron hemos podido identificar que la plataforma permite navegar de una forma rápida y directa, los usuarios demostraron que no se pierden dentro de ella y que se facilita el proceso de prácticas para ellos, se ha recibido un feedback también de pequeños errores que han sido parte importante y que se procedió a las respectivas modificaciones.

Los usuarios emitieron comentarios positivos de esta plataforma web.



3.5 Prototipo final

Luego de haber realizado las pruebas con el usuario, haber hecho un análisis de errores y modificaciones en el prototipo, la parte final después de todo este proceso es el prototipo final, el cual podemos ver reflejado el objetivo principal planteado anteriormente buscando siempre mejorar la experiencia del usuario.

Visualizar el prototipo en el siguiente enlace:

<https://xd.adobe.com/view/edc06a02-d250-4fb1-597b-6cad095165af-9bf1/?fullscreen&hints=off>



CONCLUSIONES

Este proyecto se centró en el proceso de prácticas pre profesionales que realizan los estudiantes de la facultad de artes, específicamente de diseño gráfico y diseño de interiores, en el cual a través de las investigaciones hemos identificado diferentes conflictos que se han presentado en este proceso por lo que siguiendo la metodología que plantea Jesse James Garret en su libro "Los elementos de la experiencia de usuario" se ha desarrollado un prototipo que cubra todos estos procesos, mejorando así la experiencia de usuario.

Cabe recalcar que este proyecto a pesar de ser una plataforma para los estudiantes no ha dejado de lado en desarrollar como parte de experiencia de usuario también para las empresas y los coordinadores de prácticas pre profesionales para así generar un proceso en que las tres partes están involucradas de una mejor forma.

A lo largo de este proceso existieron algunas limitaciones los cuales son importantes mencionarlos; Principalmente, por el factor tiempo, la plataforma web está desarrollada únicamente para abrir desde un ordenador pero cabe mencionar que se presentó una

propuesta de retícula y de diseño de interfaz en el caso únicamente de estudiante de cómo sería si se abriera desde un teléfono móvil, además algunos campos de búsqueda o campos para llenar o editar no son funcionales dentro del prototipo debido al software y la interacción que permite.

Es importante mencionar también que hoy en día nos encontramos en una era más digital en el que la mayor parte de procesos, de búsquedas de trabajos, de postulaciones se realizan mediante una plataforma web, y por qué no implementar un sistema digital para una bolsa de prácticas dentro de la universidad,

Finalmente, en el desarrollo de este proyecto se ha obtenido un gran interés por generar productos o servicios centrados en el usuario, además de los conocimientos obtenidos por involucrarse en problemas reales en la búsqueda de una solución que sea amigable para los usuarios y genera una gran satisfacción los comentarios positivos de los usuarios de esta plataforma.



BIBLIOGRAFÍA

Alvarez, F. (2017, Octubre 25). Casos de Uso en UX. ¿Para qué se va a usar tu producto? Retrieved Octubre 4, 2020, Obtenido de <https://medium.com/@FedeAlvarezSm/casos-de-uso-en-ux-para-qu%C3%A9-se-va-a-usar-tu-producto-d52f4b35d19b>

J.N. Andy Pratt, Diseño Interactivo, teoría y aplicación del DCU (pág. 166). Océano.

Arias, J. (2020, Marzo 22). Qué es el Customer Journey Map y cómo hacerlo. UXABLES. Retrieved Septiembre 25, 2020, Obtenido de <http://www.uxables.com/investigacion-ux/que-es-el-customer-journey-map-y-como-hacerlo/>

Cantú, A. (7 de Mayo de 2016). Intuitivamente. Obtenido de <http://blog.acantu.com/que-es-ux-y-ui/>

Centelles, S. (2015). web desde cero. Obtenido de <https://webdesdecero.com/wireframes-que-son-y-como-crearlos/>

Cifuentes, M. (2019, Febrero 12). DIAGRAMA DE FLUJO O PROCESS FLOW. Markos- Esther. Retrieved Octubre 2, 2020, Obtenido de <https://markos-esther.com/diagrama-de-flujo-o-process-flow/#:~:text=Los%20diagramas%20de%20flujo%20son,o%20procesos%20de%20programaci%C3%B3n%2C%20etc.>

Cooper, A., Reimann, R., & Cramin, D. (1952). About Face 3: The Essentials of Interaction Design (3rd ed.).



Corrales, J. A. (2020, Junio 28). Experiencia del usuario: la guía completa para complacer a tu audiencia digital en el 2020. Blog, Rockcontent. Retrieved Octubre 2, 2020, from <https://rock-content.com/es/blog/experiencia-del-usuario/>

Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience. User Center Design for the Web and Beyond. (2da Edición). New Riders.

Hassan Montero, Y. . (23 de Marzo de 2004). no solo usabilidad. Obtenido de <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/cardsorting.htm>

Martinez, L. (2019, Mayo 24). Qué es Adobe XD. HubSpot. Retrieved Septiembre 30, 2020, Obtenido de <https://blog.hubspot.es/marketing/para-que-sirve-adobe-xd>

Olcina, N. (2019, Marzo 07). Qué es Adobe Xd y para qué sirve. Acceseo. Retrieved Octubre 1, 2020, Obtenido de <https://www.acceseo.com/que-es-adobe-xd-y-para-que-sirve.html>

REFERENCIA DE IMAGENES

Figura 01-02. Alvarado,J.(2019). Proceso de inicio de horas de Prácticas Pre Profesionales. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 03. Kluwer,W.(2019). Proceso de base de datos y plataforma web. Recuperado de <https://cepymenews.es/claves-crear-buena-base-datos>

Figura 04. Garret,J.(2011). Planos de Jesse James Garret del libro "Los Elementos de la experiencia de usuario"

Figura 05-08. Alvarado,J.(2019). Modelado de usuario. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 09. Alvarado,J.(2019). Mapa de experiencia de usuario. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 11-12. (2019). Captura de pantalla, página principal de Universidad Continental. Recuperado de <https://ucontinental.edu.pe/bolsa-trabajo/>

Figura 13-14. (2019). Captura de pantalla, página principal de Universidad Espe. Recuperado de <https://www.espe.edu.ec/>

Figura 15. (2019). Captura de pantalla, página principal Despegar.com Recuperado de <https://www.despegar.com.ec/>

Figura 16. Cantú, A. (2016). Características de un buen Ux. Recuperado de

Figura 17-23. Alvarado, J. (2019). Card Sorting. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 24. Alvarado, J. (2019). Captura de pantalla identificación para diagrama de flujo de visio. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 25. Alvarado, J. (2019). Captura de pantalla diagrama de flujo. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 26-40. Alvarado, J. (2019). Wireframes. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 41-43. Alvarado, J. (2019). Test con el usuario. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 44. Alvarado, J. (2019). Captura de pantalla ilustraciones para la plataforma. Elaborado por el autor

del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 45. Alvarado, J. (2019). Cromática elegida para la plataforma. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 46. Alvarado, J. (2019). Malla para iconos elaborados para la plataforma. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 47. Alvarado, J. (2019). Captura de pantalla de tipografía de la plataforma. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 48-49. Alvarado, J. (2019). Captura de pantalla retícula. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 50-58. Alvarado, J. (2019). Capturas de la interfaz de diferentes pantallas plataforma de ordenador usuario estudiante. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 59-63. Alvarado, J. (2019). Capturas de la interfaz de diferentes pantallas plataforma responsiva de usuario estudiante. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 64-69. Alvarado, J. (2019). Capturas de la interfaz de diferentes pantallas plataforma de usuario empresa.



Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 70-73. Alvarado,J.(2019). Capturas de la interfaz de diferentes pantallas plataforma de usuario coordinador de prácticas. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 74. Alvarado,J.(2019). Capturas de pantalla mensaje de error. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 75-78. Alvarado,J.(2019). Capturas de pantalla mensajes pop-up. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 79. Alvarado,J.(2019). Capturas de pantalla micro interacciones de botones. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 80-82. Alvarado,J.(2019). Capturas de pantalla diseño de newsletter. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

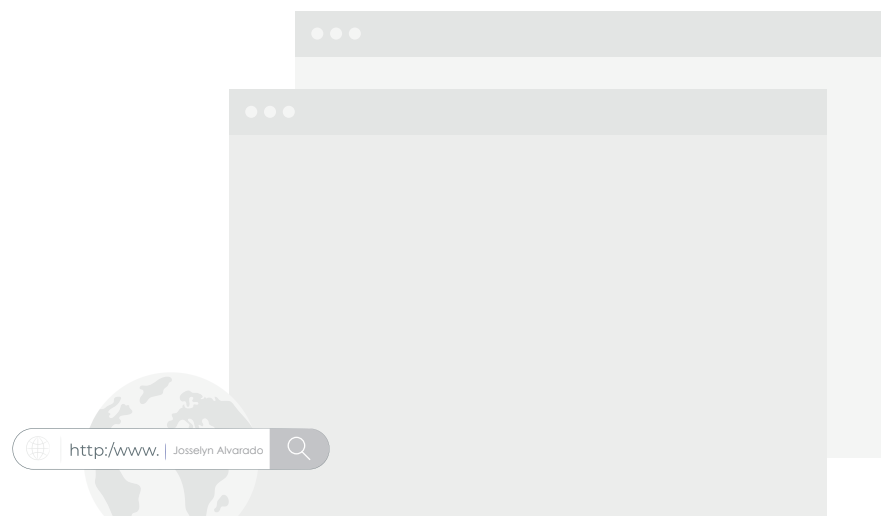
Figura 83-84. Alvarado,J.(2019). Mockup de Newsletter correo. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 85. Olcina,N.(2019). Captura de pantalla Adobe

XD. Recuperado de <https://www.acceso.com/que-es-adobe-xd-y-para-que-sirve.html>

Figura 86. Alvarado,J.(2019). Captura de pantalla de prototipo en adobe XD. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.

Figura 87-89. Alvarado,J.(2019). Captura de pantalla de prueba final. Elaborado por el autor del proyecto de titulación. Cuenca.





UNIVERSIDAD
DE CUENCA

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1

Entrevista

SUBDECANA FACULTAD DE ARTES

Mg. Fabiola Rodas.

¿Cuáles son los problemas que mayormente se presentaban en el proceso de prácticas pre profesionales?

Los estudiantes tenían inconvenientes porque no tenían la documentación completa, respaldos, algunos habían perdido la documentación o los docentes que hacían seguimiento de prácticas ya no estaban en la facultad.

Otro inconveniente que se presentaba, es que no eran pertenecientes al perfil de egreso del estudiante.

¿Cómo el estudiante obtiene la información de las empresas que están disponibles y que tienen convenio con la Universidad?

Esta información, se da a través de socializaciones con los estudiantes para indicar cuantas horas debe cumplir el estudiante, cual es el proceso y cuáles son las empresas además de los técnicos docentes que están a cargo informando que proyectos están vigentes y haciendo el seguimiento a estos proyectos.

¿Qué porcentaje de Malla Curricular debe cumplir el estudiante para realizar prácticas pre profesionales?

Tanto en la Malla 2012 como en la malla 2018, el estudiante debe cumplir 240 horas de prácticas pre profesionales a diferencia que en la malla curricular 2018, el estudiante debe cumplir obligatoriamente en octavo ciclo 96 horas y en noveno ciclo 144 horas.

¿Cómo se gestiona el proceso de prácticas pre profesionales con los estudiantes?

Existe un banco de datos de los estudiantes para que aquellos que se encuentren en últimos ciclos o sean egresados tengan prioridad, además que los formularios de inicio y finalización se hace un respaldo de forma digital y de forma física.

Anexo2

Entrevista

ENTREVISTA DOCENTE TUTOR DE PRÁCTICAS

Dis. Santiago Escobar

¿Cuánto tiempo lleva siendo tutor de Prácticas?

Actualmente Dos Semanas, debido a que el coordinador anterior acaba de salir

¿Cuántas Horas debe realizar un estudiante?

El estudiante debe cumplir 460 horas que se dividen en 240 horas Pre profesionales, 60 horas Administrativas, y 160 de vinculación.

¿Cuántas veces puede realizar las prácticas un estudiante?

Bueno, las prácticas dependen mucho de la carrera que estén porque para Diseño, hemos acordado que un estudiante puede realizar sus horas Pre-profesionales dos veces, en dos empresas distintas por el mismo hecho de que no en todas las empresas se aprende lo mismo, ni se viven las mismas realidades es por ello que pueden hacer en dos empresas de 120 horas cada una. Pero reiterando que depende mucho de qué carrera se encuentre. Hay algunas excepciones con ciertas empresas como Graiman en el cual es un trabajo más extenso por lo que requiere mayores horas de pasantías, en ese caso se puede extender y realizar en una sola empresa. Hay aproximadamente 20 empresas que la universidad tiene convenio.

En los proyectos de vinculación, se desarrollan nuevos proyectos cada 6 meses o cada año, existen 12 tutores para estos proyectos y 10 proyectos que están actualmente en vigencia.

¿Cuál es el proceso actual que se lleva a cabo para realizar las horas de vinculación, pre profesionales y administrativas?

Para las horas Pre-Profesionales y Administrativas el proceso es el mismo al principio el estudiante debe llenar un formulario con sus datos imprimir un PDF, sacar dos copias y hacerlas firmar por los coordinadores, en caso de Diseño el encargado es Cesar Patiño. Y para Artes Escénicas y Música la encargada es Patricia Andrade. Una vez que deja el oficio y el formulario tendrá que esperar que esté firmado para luego llevar al Tutor de Comisión Académica.

El mismo proceso es para la finalización de horas. Conjuntamente con otros documentos que se anexan. Este proceso puede durar de dos a 4 semanas.

¿Qué requisitos debe tener el estudiante para postularse y realizar horas?

El estudiante tendrá que coordinar con el Tutor de prácticas para enviar el portafolio y que el tutor pueda enviar a la empresa correspondiente.

¿Cómo se ha llevado a cabo el proceso con las empresas para que los estudiantes puedan realizar sus prácticas?

Para hacer convenios con la universidad, se tiene un contacto directo con la empresa, luego algunos documentos necesarios para firmar por el decano de la universidad, luego pasa ese oficio a la central hasta esperar la firma del decano. Esto puede demorar el trámite aproximadamente un mes.

A cambio las empresas que tienen convenio pueden otorgar charlas para los estudiantes o algún aporte para la universidad.

Existen algunas empresas como el Municipio, Etapa que automáticamente tienen convenios con la universidad o que muchas veces hacen los trámites en la central, por ende, la facultad tiene derecho a enviar a sus estudiantes a realizar las prácticas.

Tanto los estudiantes tienen derecho a escoger la empresa a la que va dirigida y las empresas derecho a elegir a los estudiantes por medio de sus portafolio

Anexo3

Entrevista

ENTREVISTA ESTUDIANTE

Entrevista a un estudiante de la Universidad de Cuenca, Facultad de Artes. Mediante Whatsapp.

¿En qué ciclo te encuentras actualmente?

Me encuentro tomando una materia de 9no. Ciclo, la última materia pendiente.

¿Tienes conocimiento sobre cuántas horas debes realizar dentro de la universidad?

sí, 460 , 240 pre profesionales de formación , 160 pre profesionales de vinculación
60 administrativas

¿A través de qué medio obtuviste esta información?

Del antiguo profesor que estaba encargado de las horas, Geovanny Sagbay

En qué ciclo empezaste a realizar tus horas y cómo conseguiste una empresa o algún proyecto? ¿Recuerdas el proceso para conseguir alguna empresa?

Pues las primeras horas pre profesionales de formación que hice yo estaba en 5to ciclo, el mismo profe que mencioné me dijo que había una empresa que se llama Señalética y que siempre mandaban estudiantes de la facultad para que puedan hacer sus prácticas.

Bueno, las siguientes horas fueron de vinculación, con una fundación en la que yo era voluntario FUPEC, necesitaban diseño de marcas y publicidad para una campaña, entonces con un compañero fuimos con el profe Sagbay y nos aprobó el proyecto por 50 horas para cada una. Las siguientes horas de formación estaba encargado el profe Andrés Zhindón, él me dijo que me vaya a una empresa que se llama Punto Gráfico, una empresa de publicidad, fui y estuve por dos semanas en las vacaciones y tuve 80 horas; en Señalética también hice 80 horas

Hice 35 horas de vinculación con la EDEC, para hacer la marca para un artesano, estaba encargado el profe Marcelo Espinoza. Las últimas 80 horas de formación las hice en febrero de este año en la imprenta de la universidad durante las vacaciones, estaba encargado el profe Ernesto Santos, él me dijo que podía hacer ahí esas horas, porque actualmente estoy trabajando medio tiempo y se me dificulta un poco conseguir hora y me dijo que vaya allá.

Y cuáles son los requisitos para iniciar el proceso, me puedes describir el proceso cuantos oficios hiciste, cuánto tiempo te demoraste en realizar todo, cuál fue el problema que se presentó?

Todas las veces para dejar el oficio hay que estar buscando a los profes encargados para que puedan firmar. A veces había que pasar semanas buscando para que firmen los oficios. Pues creo que una semana para el inicio, o sea 5 días laborables , y para el final unas dos semanas más o menos.

Anexo 4

ENCUESTA

La siguiente encuesta es para conocer cómo se está llevando actualmente el proceso de prácticas pre profesionales en los estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

ENCUESTA NO. _____

Elija la carrera en que se encuentra.

Diseño Gráfico _____

Diseño de Interiores. _____

En qué ciclo se encuentra cursando la Universidad?

1. Ha realizado prácticas pre profesionales?

SI _____

NO _____

EN PROCESO _____

Si su respuesta es NO pase a la pregunta 5

2. Si usted contestó SÍ en la pregunta anterior, responda la siguiente pregunta ¿Por qué medio usted se enteró del proceso de prácticas pre profesionales.

Charlas _____ Estudiantes _____ Secretaria _____

Docentes _____ Coordinador de Prácticas _____

Redes Sociales _____

3. En caso de haber realizado prácticas pre-profesionales ¿Qué dificultades encontró en el proceso?

Falta de Información_____

Falla de Documentación_____

Poca Apertura por parte de la Empresa _____

Proceso Demorado _____

Demasiada Documentación _____

Error en la Validación de Horas. _____

Aplazamiento de tiempo para validad Horas _____

OTROS _____

4. ¿Por qué medio encontró una empresa para realizar las prácticas?

Redes Sociales _____

Coordinador de Prácticas _____

Docentes _____

Estudiantes _____

Pase a la pregunta 7.

5. Sabe cuántas horas debe realizar las prácticas pre-profesionales

SI_____

NO_____

6. Cuál ha sido su impedimento para realizar las prácticas pre profesionales.

Falta de Información empresas Disponibles _____

Falta de Interés _____

Documentación Errónea _____

Tiempo de Proceso _____

Otro

7. Cómo mejoraría o que cambiaría en el proceso actual de prácticas.

8. Usted cree que una plataforma web enfocada a prácticas pre profesionales ayudaría a mejorar el proceso.

SI _____ NO _____

9. Si existiese una plataforma web que servicios le gustaría que proporcione.

Formularios en Línea _____

Ofertas de Empresas _____

Seguimiento de Procesos _____

Infografías de Procesos _____

Información de Tutores _____

Información de Horas _____

Horarios _____

Postular en Línea _____

Interfaz Amigable _____

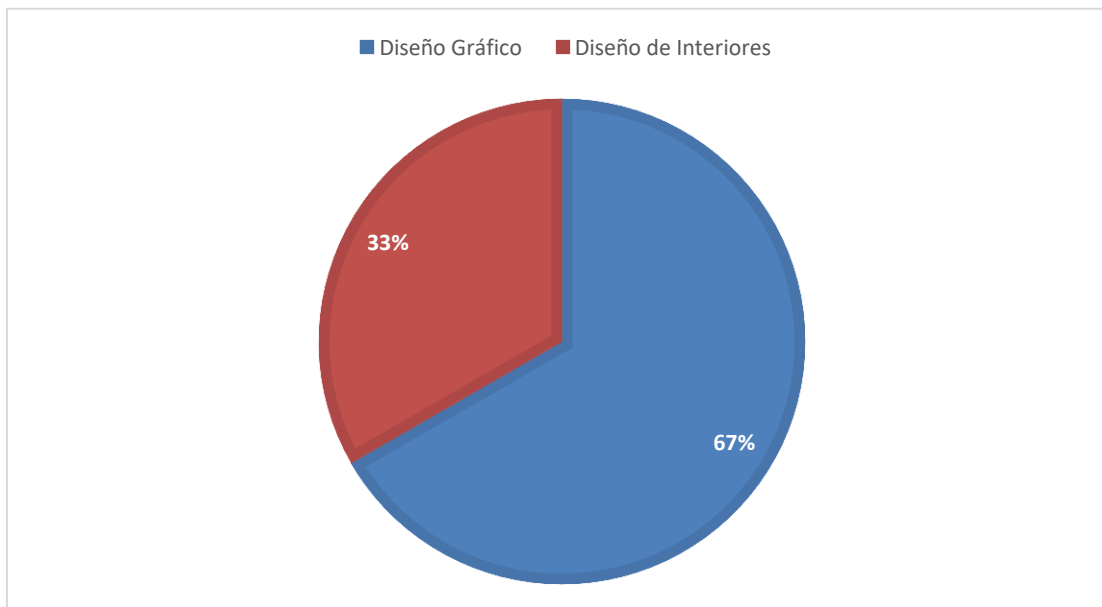
Otros _____

Anexo 5

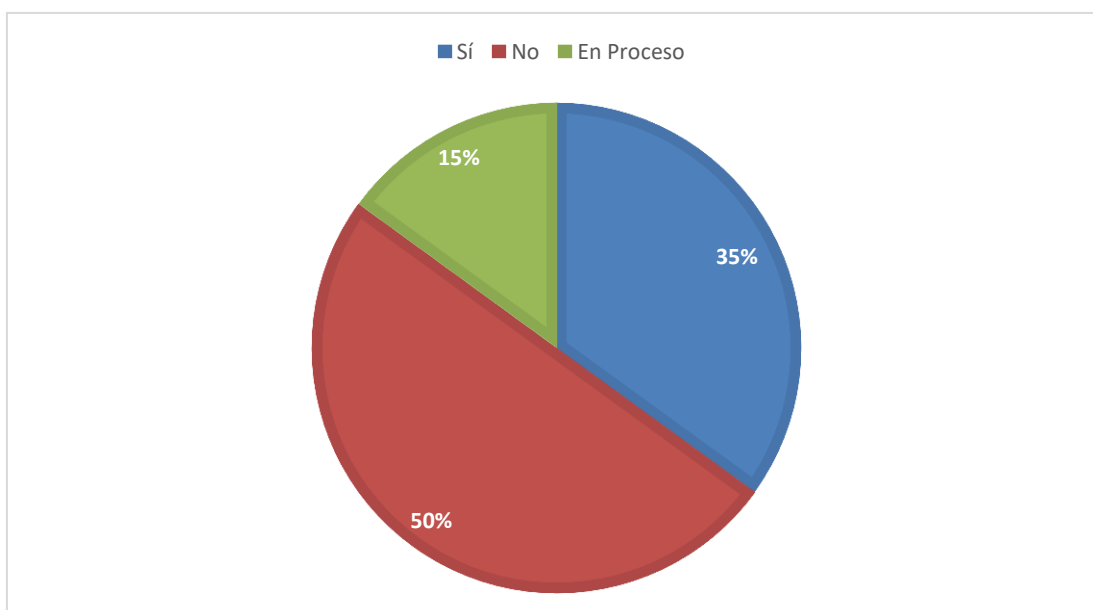
Resultado de las encuestas.

La siguiente encuesta es para conocer cómo se está llevando actualmente el proceso de prácticas pre profesionales en los estudiantes de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores.

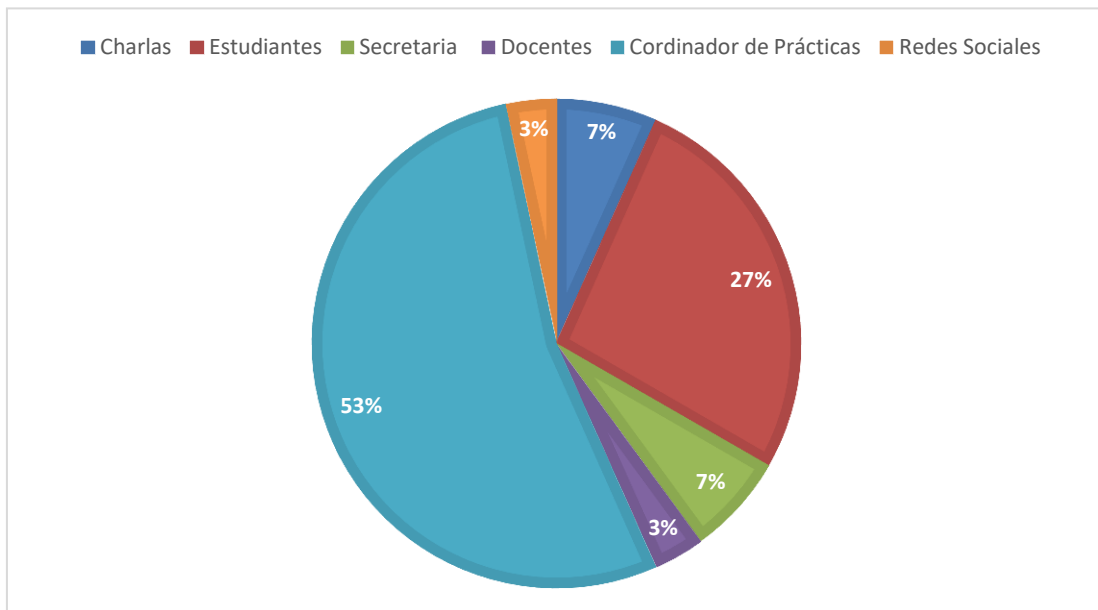
Elija la carrera en que se encuentra.



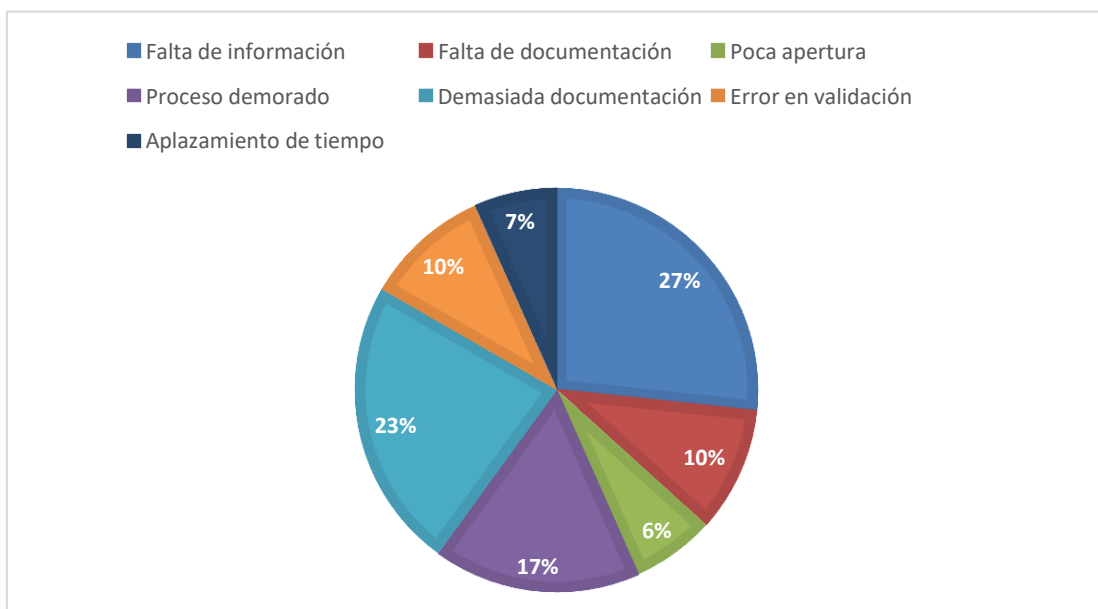
1. ¿Ha realizado prácticas pre profesionales?



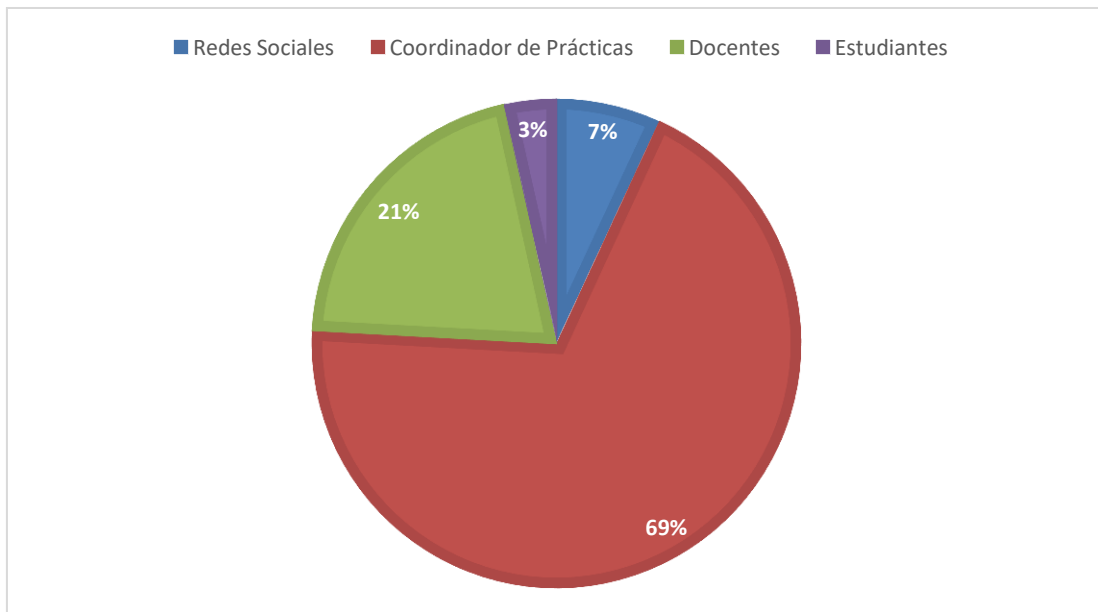
2. Si usted respondió Sí en la pregunta anterior, responda la siguiente pregunta ¿Por qué medio usted se enteró del proceso de prácticas pre profesionales?



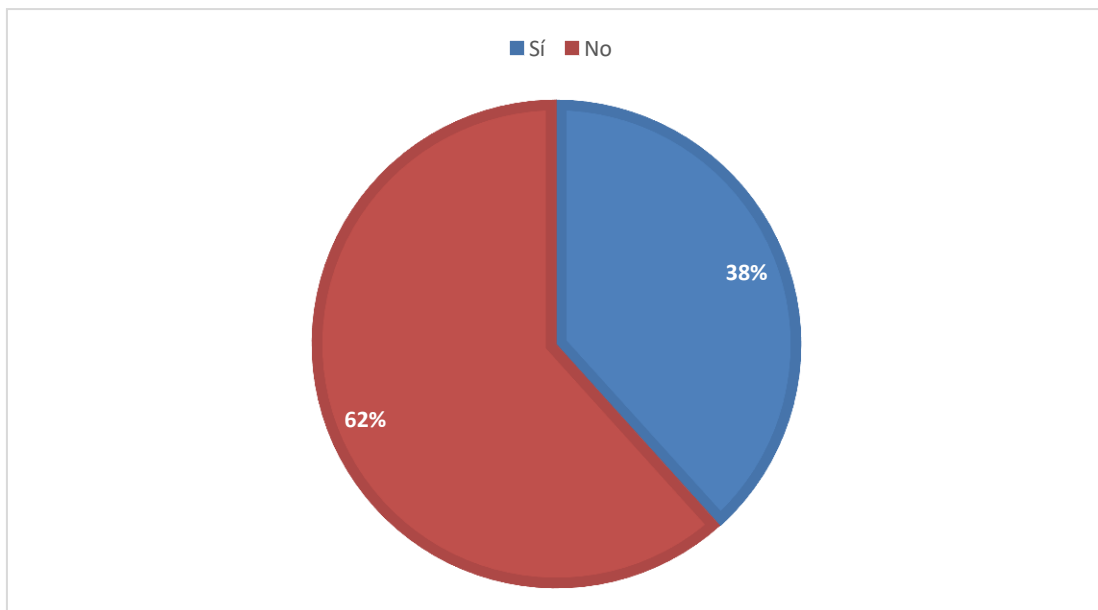
3. En caso de haber realizado prácticas pre profesionales ¿Qué dificultades encontró en el proceso?



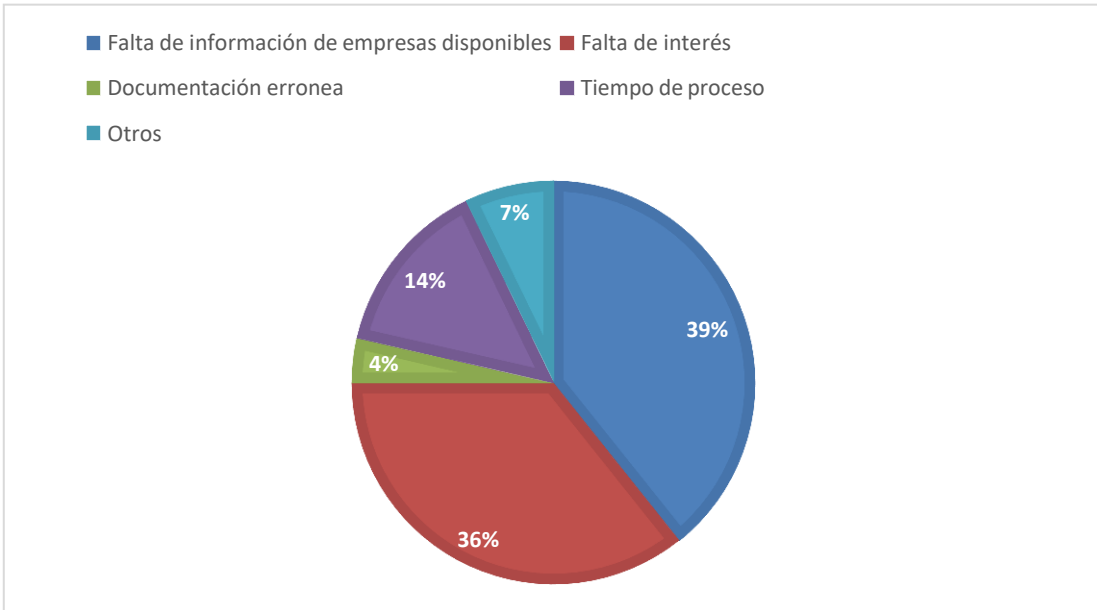
4. ¿Por qué medio encontró una empresa para realizar las prácticas?



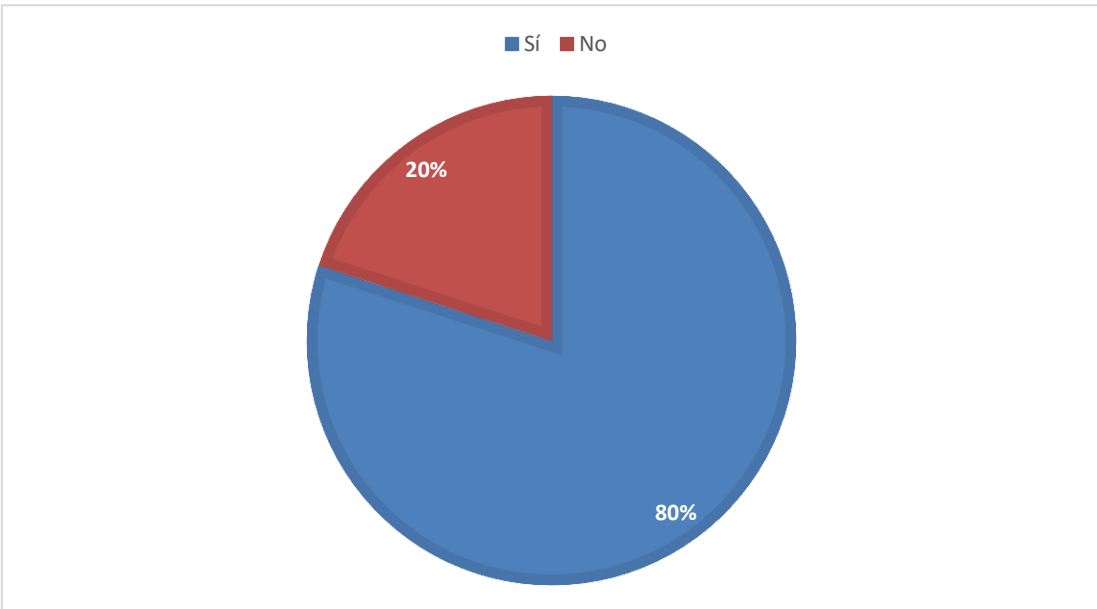
5. ¿Sabe cuántas horas debe realizar de prácticas pre profesionales?



6. ¿Cuál ha sido su impedimento para realizar las prácticas pre profesionales?

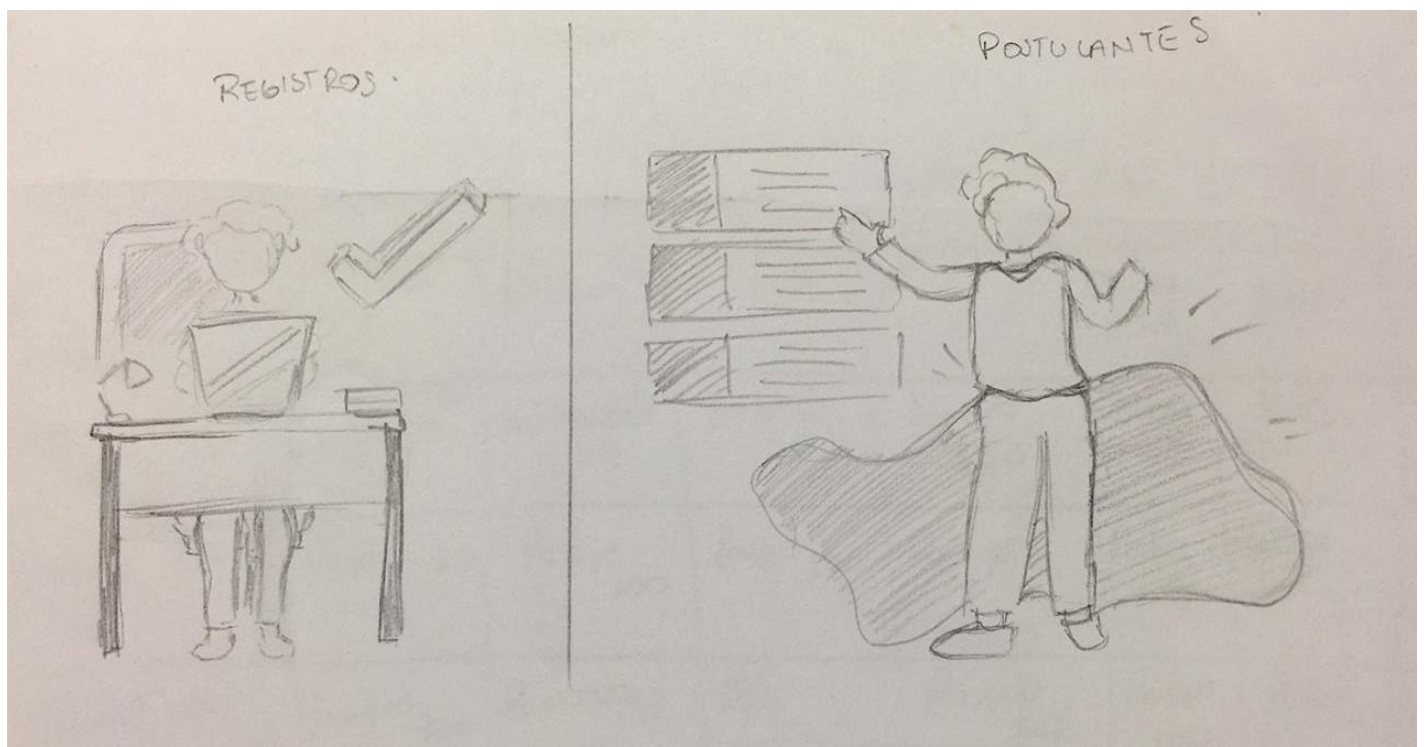
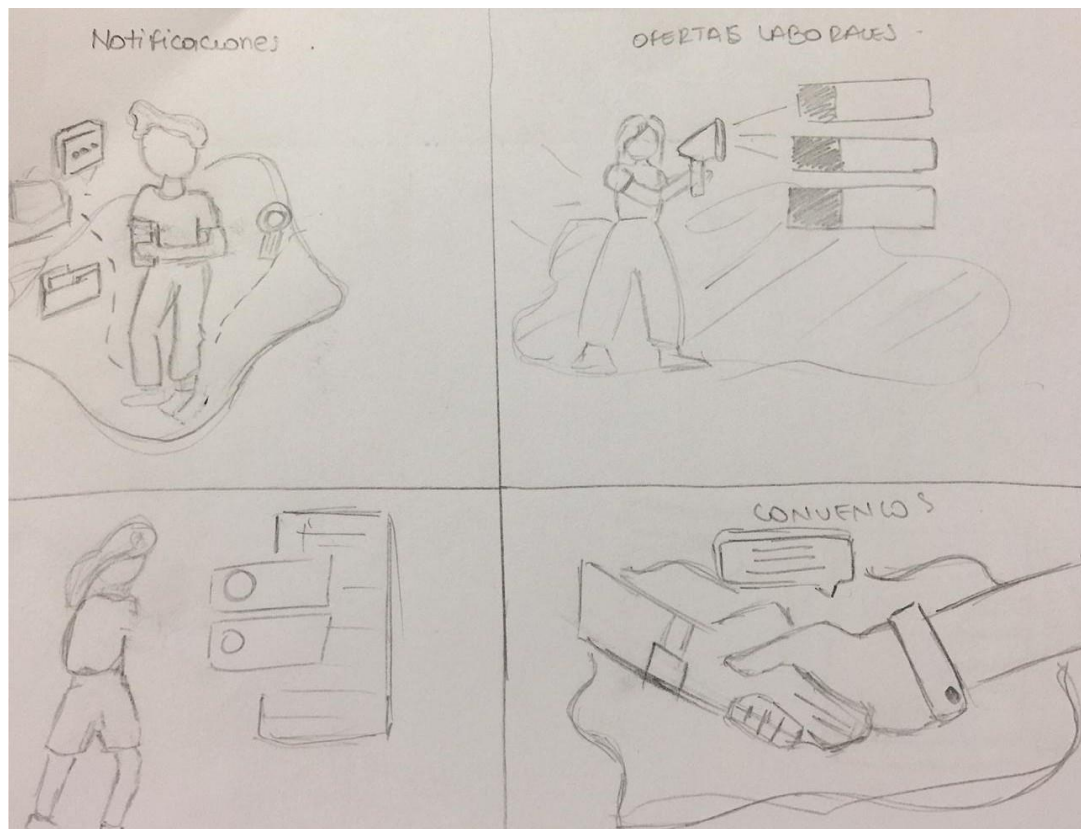


7. ¿Usted cree que una plataforma web enfocada a prácticas pre profesionales ayudaría a mejorar el proceso?



Anexo 6

Bocetos de ilustraciones



Anexo 6

Bocetos de Iconos.

