

UNIR: APLICACION DE FOMENTO INTERDISCIPLINAR

Luciano Aucán Lagomarsino Aranda

Profesores Guia: Sr. Herbert Spencer Gonzalez y Sra. Katherine Exss Cid

Diseño Grafico | Diciembre 2017

e[ad] Escuela de Arquitectura y Diseño
Pontificia universidad Católica de Valparaiso

Agradezco a mi familia y amigos, que estuvieron siempre presentes en el desarrollo de esta iniciativa , brindándome su apoyo incondicional cada día y muchas noches.

CONTENIDO

	Prologo	6
	Introducción	9
01	Antecedentes	
	Interdisciplinaridad	12
	Modulo Investigación	14
	Proyecto	20
	Interdisciplina como Comunidad	28
	Catastro proyectos	33
	Problemática	45
	Casos de Estudio	46
	Diagrama de Trascendencia	56
	Tipos de Usuario	58

02	Arquitectura de la Informacion	
	Estructura de la Aplicación	64
	Wireframe	66
	Prueba de Usabilidad	96

03	Identidad Grafica	
	Moodboard	102
	Paleta de Colores	104
	Iconografía	107
	Logotipo	108

04	Propuesta Unir	
	Estilo Interfaz	112
	Diseño Interfaz	115
	Interaccion Usuario-Plataforma	116
	Conclusión	154
	Referentes Bibliograficos	157

PROLOGO

El campo disciplinar del diseño, es decir la materia que le concierne, es un espacio en expansión. A partir de la segunda mitad del siglo XX, las diversas escuelas donde comenzó a impartirse la carrera profesional de diseño (en un inicio gráfico e industrial) han ampliado sus currículos y complejizado sus talleres para abordar espacios cada vez más complejos con obras y productos con más alcances.

Para comprender el significado cambiante de “obra” en el diseño así como sus problemas y prácticas, el filósofo pragmático Richard Buchanan ha sugerido cuatro órdenes del diseño. Cada orden es un lugar para pensar y concebir la naturaleza del diseño. Los órdenes son “lugares” en el sentido “topos”; sitios para descubrir, en lugar de categorías de significado fijo. La distinción entre un lugar y una categoría puede parecer sutil, pero es profunda. Las categorías clasifican en distinciones radicales mientras que los lugares se entrelazan y pueden recorrer y explorar.

El primer y el segundo orden del diseño fueron centrales en el establecimiento de la carrera profesional del diseño gráfico e industrial. El diseño gráfico surgió de la preocupación por los símbolos visuales, la comunicación de información en palabras e imágenes. Que el nombre de esta profesión o área de estudio haya cambiado a lo largo de los años sirve para enfatizar el siguiente enfoque: ha evolucionado del diseño gráfico, a la comunicación visual y luego, al diseño de comunicación. Inicialmente nombrada por el medio de la impresión o representación gráfica, la introducción de nuevos medios y herramientas, como fotografía, película, televisión, sonido, movimiento y expresión digital, nos ha ayudado gradualmente a reconocer que la comunicación es la esencia de esta rama de diseño, independiente del medio en el que se presenta. No existe una evolución comparable en el nombramiento del diseño industrial, excepto que algunas personas se refieren al “diseño de productos” cuando se refieren al segmento especial del diseño industrial relacionado explícita-

mente con la creación de bienes de consumo producidos en serie. Sin embargo, el diseño industrial surgió de la preocupación por objetos o artefactos tangibles y físicos, por cosas materiales.

En lugar de centrarse en símbolos y cosas, los diseñadores han recurrido a dos lugares bastante diferentes para crear nuevos productos y para reflexionar sobre el valor del diseño en nuestras vidas. Han recurrido a la acción y al medio ambiente. Sin duda, es importante que los diseñadores sepan cómo crear símbolos visuales para la comunicación y cómo construir objetos, pero a menos que estos se vuelvan parte de la experiencia de vida de los seres humanos, manteniéndolos en la realización de sus propias acciones y experiencias, símbolos visuales y las cosas no tienen valor o significación trascendente. Por lo tanto, debemos considerar conscientemente la posibilidad de que nuestras comunicaciones y construcciones sean, en cierto sentido, formas de acción. Esto no niega la importancia de la información y la realización física, pero nos hace más sensibles a cómo los seres humanos seleccionan y usan los productos en la vida cotidiana. De hecho, desde este punto de vista, podemos descubrir aspectos y características de productos exitosos que nos han eludido en el pasado. De estas preocupaciones surgió un nuevo dominio del diseño y nuevas direcciones de la práctica profesional. Llamamos a este dominio “diseño de interacción” porque nos estamos enfocando en cómo los seres humanos se relacionan con otros seres humanos a través de la influencia mediadora de los productos. Y los productos son más que objetos físicos. Son experiencias o actividades o servicios, todos los cuales están integrados en una nueva comprensión de lo que es o podría ser un producto.

El proyecto que nos presenta Aucán va justamente en esta línea. Se trata de construir un espacio para la interacción de individuos, un espacio para congregarse y para canalizar la acción hacia cierto propósito preestablecido. Podríamos llamar a esto “determinismo estructural” utilizando una metáfora biológica, o “acto” pensando en un espacio arquitectónico. Ciertamente se trata de diseñar para la colaboración que concibe una forma de organización. Esto es el cuarto orden del diseño.

La motivación de este proyecto es la constatación de la dificultad a la que se enfrentan los estudiantes al momento de querer materializar sus proyectos; nace de la frustración y del reconocimiento de que la universidad carece de espacios apropiados y hospitalarios para acoger el emprendimiento desde su origen. Lo que existe son incubadoras que operan como unidades de negocios independientes, pero que no están pensadas desde los estudiantes. Lo que nos presenta Aucán es un estudio que surge desde su propia inquietud y que avanza sumergiéndose en el contexto del emprendimiento estudiantil, incluso antes de que se produzca; buscando identificar los habilitadores y las barreras existentes en la creación de espacios y proyectos interdisciplinarios.

El proyecto UNIR es un espacio para la colisión de mentes afines, es un espacio para provocar que las cosas ocurran y que puedan prosperar; avanzar por etapas, conformar equipos, buscar socios y conseguir fondos. Todo diseñado desde el punto de vista del estudiante.

Herbert Spencer

	Primer orden	Segundo orden	Tercer orden	Cuarto orden
<i>Oficio</i>	diseño gráfico	diseño industrial	diseño de interacción	diseño de organizaciones
<i>Materia</i>	signos, símbolos e imágenes	objetos físicos	actividades, servicios y procesos	sistemas, ambientes, ideas y valores
<i>Alcance</i>	comunicación	producción	acción	pensamiento

Tabla 1: Adaptación de la tabla elaborada por Richard Buchanan, Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. Design Issues, 17(4), 3–23.

INTRODUCCION

En este proyecto de título se plantea una solución, desde el diseño gráfico para nuestra comunidad académica, para la necesidad interdisciplinar en la realización de proyectos, generando un espacio de comunicación entre diversas carreras.

En el mundo laboral, se está en contacto permanente con grupos e individuos de disciplinas diversas, lo que puede generar un quiebre producido por las heterogéneas naturalezas de sus lenguajes, ya que consideran tecnicismos y necesidades particulares dependientes de cómo se desenvuelve cada disciplina. Por tanto se requiere de puentes lingüísticos, conceptuales y de herramientas complementarias de apoyo. Estos grupos se ven enfrentados a dialogar durante el desarrollo de proyectos siendo una instancia que involucra coordinar a varios actores simultáneamente, ya sean recursos económicos, tecnológicos o humanos, con los cuales se pretende llevar a la viabilidad un proceso, producto o servicio.

Entendiendo lo anterior, nos podemos referir a nuestro espacio universitario como comunidad, donde también se puede llegar a potenciar estas cualidades a través de herramientas que nos den acceso a instancias de interdisciplina, ya sea con recursos o redes. El espacio académico es uno de los pivotes fundamentales para el desarrollo de iniciativas, por lo que se apunta a que este espacio sea el que potencie el desarrollo y enriquecimiento de ideas y proyectos

Ante esto nos cuestionamos ¿cómo fomentar en nuestra comunidad universitaria la interdisciplina?, considerando que, debido a la naturaleza versátil y transversal del tema, cada individuo es un potencial público objetivo.

Capitulo 01

ANTECEDENTES

Como se inserta el concepto de interdisciplina en el contexto académico y como forma parte primordial del desarrollo de proyectos

INTERDISCIPLINA

La interdisciplina es “aquello que se lleva a cabo a partir de la puesta en práctica de varias disciplinas” según la definición desarrollada por el sociólogo Louis Wirtz, oficializada en 1937. Pone en supuesto la relación entre varios oficios y especialidades interactuando mediante vínculos y focalizando sus acciones a un propósito común, buscando la realización de un proceso dinámico donde se busca encontrar soluciones enriquecidas a potenciales problemas de investigación desde una multiplicidad de ángulos y consideraciones, que de ser trabajadas individualmente no constituirían un resultado con un alcance tan consistente en comparación.

Para introducirnos en la materia, se abordará el término de innovación. Esto nos permitirá demarcar un panorama en el que ubicarse desde el diseño. Esto se traduce en una primera aproximación a la necesidad interdisciplinar de los oficios, ejemplificando con casos que respalden lo descrito para responder a la siguiente incógnita: cuál vendría a ser el rol de la interdisciplina en el ecosistema que la alimenta, en qué formas aparece.

Siendo una disciplina un conjunto de métodos, leyes o procedimientos que permitan abordar e interpretar fenómenos u objetos de estudio, podemos (a partir de esta primera definición) derivar y elaborar otros términos relacionados como por ejemplo la interdisciplina. Esta noción entendida como cualidad, vendría a ser “el potencial individual o grupal para aprender, investigar o resolver un problema complejo por su amplitud con la aportación de conocimientos y métodos de diversas disciplinas científicas y/o profesionales”, debemos comprenderla no como una materia o contenido, sino como un proceso que se traduce en una síntesis integrativa. Esta

relación estrecha entre varias disciplinas va desde comunicar ideas, hasta la interacción mutua de conceptos base, con los cuales se busca una integración para poder aplicarla en ámbitos de investigación, difusión y enseñanza.

A diferencia de la multidisciplinariedad que viene a ser una yuxtaposición de varias disciplinas, el equivalente a un equipo de trabajo donde cada individuo hace una parte por separado siendo el producto final la suma de todas (aditivo), la interdisciplinariedad trabajaría como si fuera un equipo donde cada integrante dialoga con los otros compartiendo, encontrando suelo común que permita desarrollar un resultado final entre todos (integrativo).

Guy Palmade establece (1979 p. 21): *la demanda interdisciplinar está asociada con la creatividad, tanto que por una parte, esta demanda es en sí demanda de innovación y está asociada a otras demandas de la misma naturaleza, pero también en la medida en que la propia interdisciplinariedad debería ser fuente de renovación e invención. La creatividad implica el empleo de habilidades de razonamiento junto con conocimientos viejos para generar ideas nuevas.* Portilla, 1993

Dándose a entender esta última relación, se abordará en el siguiente texto el concepto de innovación, el cual permitirá contextualizar la interdisciplina dentro de un escenario más definido, a la vez se buscará generar un acercamiento al ámbito del diseño, intentando una primera bajada con la que comenzar a recoger la información pertinente que permita adentrarnos en materia.

MÓDULO DE INVESTIGACIÓN

La innovación por definición se le entiende como un cambio casi como sinónimo, a pesar de su naturaleza variante, cuando se le comprende desde el diseño se le termina enmarcando en el espacio donde se desarrollan los proyectos de cualquier índole, en otras palabras es un contexto que enmarca una importante parte desde donde nos desenvolvemos en nuestro oficio laboralmente. Este vendría a ser el panorama general en que nos comprendemos y podernos aproximar a él, determinaremos el origen que tiene el término de “innovación”, que permitirá abrir el concepto a sus alcances e implicaciones de la actualidad:

Aproximación de la Interdisciplina y sus Extensiones Comprendiendolo desde la innovación

La Base de la Innovación

“Investigar es como invertir dinero para obtener conocimiento, mientras que innovar sería invertir conocimiento para obtener dinero”. (E. Aho, 2007) [1]

La anterior definición vendría a ser la descripción más concreta actualmente de lo que significaría el innovar. Concurdan varios otros autores sobre esta afirmación, respaldándola, comprendiendo que al entender esta instancia como proceso, adquiere un carácter donde la participación de partes es fundamental para el desarrollo de una comunidad.

El origen del término innovación se relaciona directamente con el mundo empresarial y la economía. Finalmente se termina entendiendo que no solo que es un cambio, sino que además solo es reflejado en alteraciones territoriales de la economía, o que por lo menos solo es posible medir ese cambio desde indicadores presentes por estos medios.

Como plantea Vega y Rojo se comprendería como un proceso complejo en que interactúan e intervienen tecnologías, recursos profesionales, gestiones y factores intangibles dentro del ámbito de la actividad empresarial, con lo que concluyen que “la innovación es el arte de transformar el conocimiento en riqueza y en calidad de vida, lo que demanda interacción entre diferentes organizaciones, e investigadores para transformar en bienes de consumo el conocimiento.” (Jiménez & Rojo, 2010, p.701). [2]

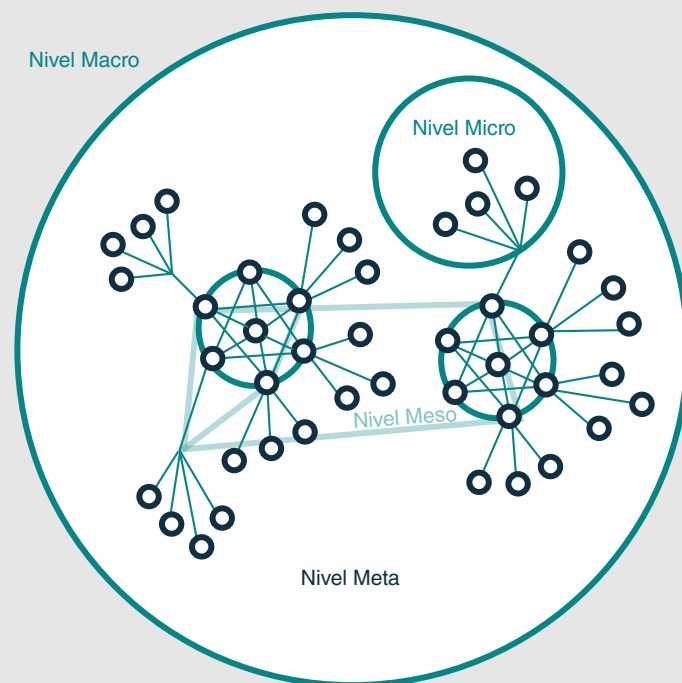
La connotación que adquiere el concepto se transforma en algo más acotado pero también limitante, ya que aunque se insinúan los fundamentos de la intersectorialidad, a pesar de tener un parecido con la interdisciplinariedad dentro de nuestro mundo laboral, no comparte necesariamente los mismos principios, ya que se comprende la interdisciplina solo como un fragmento de los niveles que comprendería el ecosistema donde se desenvuelve la innovación.

“Investigar es invertir recursos para obtener conocimiento, en tanto que innovar es invertir conocimiento para obtener valor”. (A. Argelich, 2015) [1]

Niveles Organizacionales de la Red

A la derecha podemos ver los cuatro niveles que describen Vega de Jimenez y Rojo. En estos la interdisciplina se ubicaría en nivel micro, donde la participación de las iniciativas está acotada a solo un espacio de interacción entre profesionales y emprendedores. A pesar de todo lo anterior se define la importancia y necesidad de generar relaciones entre partes dentro y entre los distintos niveles, en función de lograr una orgánica funcional y eficiente para desarrollar estos espacios, independientemente de si se pueden extrapolar los métodos de gestión en niveles meta, macro, micro y meso. [2]

- **Nivel Micro:** Organizaciones integradas en sectores
- **Nivel Meso:** Estructura de Articulación de los sectores
- **Nivel Meta:** Política, estrategias y marco regulatorio
- **Nivel Macro:** Nivel que incorpora todo el capital social



Innovación desde el Origen

Para explorar otras consideraciones al concepto de innovación que pudieran ampliar los alcances del término, se consideró investigar referencias basadas en autoridades oficiales sobre el tema, específicamente al journal of technology management & innovation, una figura internacional que buscaba medir a través de indicadores legítimos innovación. Comenzando a publicar anualmente varias investigaciones que han decantado a evidenciar la necesidad interdisciplinar como una proyección y consideración en la agenda de los territorios económicos participantes durante las próximas décadas.

Al estudiar los primeros textos, se buscaba encontrar el origen del término, que al no estar plenamente definido (en ese entonces I+D, investigación y desarrollo), podría abarcar un mayor abanico de posibilidades ante la ambigüedad presente del concepto. Siendo de esta forma, nos encontramos con un comentario de J. Technol, quien explica lo siguiente: "Así, los futuros investigadores podrán tener las nociones necesarias para llevar a cabo un proceso de comercialización de alguna idea innovadora o al menos, tener un lenguaje común que sea puente entre la ciencia, tecnología y negocios." (J. Technol, 2006, p.6) [3]

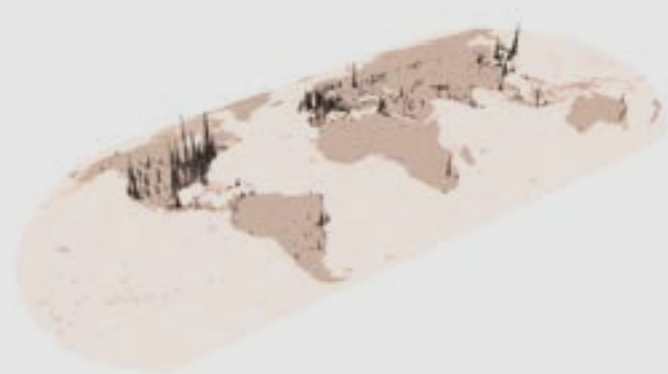
De esto se puede inferir que en ese entonces todavía se consideraba al proceso de interacciones como una situación paralela a lo que nombra como "lenguaje común, puente". En otras palabras, las mismas propiedades que ahora se reúnen bajo la innovación, originalmente se consideraban por separado. Entonces ¿Por qué remarcar esta situación? Como se explicó, el carácter técnico que adquirió actualmen-

te el mundo de la innovación, limita al diseño sus posibilidades de acción a un ámbito comercial buscando productos y procesos por sobre otras instancias de carácter académico, donde se genera la experimentación por necesidad intelectual.

A esto se le llama "investigación" (en este contexto), que no tiene un trasfondo lucrativo, pero es necesaria paralelamente para el desarrollo de la innovación ya que, de no producirse nuevos y diversos conocimientos (como se comentaba en las primeras citas del texto), los procesos ligados a solo un ámbito como el empresarial, limitarán y estancarán las posibilidades de instancias no exploradas para alimentar solo un único espacio de desarrollo, que cada vez se busca hacer más homogéneo y dentro de un consenso. Opinión similar es la de R. Florida quien plantea lo siguiente

"El progreso económico requiere que los peaks crezcan fuertes y altos. Pero dicho crecimiento exacerbaría las disparidades económicas y sociales, fomentando reacciones políticas que podrían amenazar el progreso de innovación y económico." (2005, p.51). [4]

Aunque se refiere a un tema de gestión dentro del mismo sistema, expone que existe una inminente situación, donde necesitaremos organizar mejor los recursos y la disposición de estos para que haya un desarrollo extendido a nivel global, más democrático y por tanto también más accesible en cuanto a los alcances que pueden llegar a tener las iniciativas del nivel micro.



[1] Esquema realizado en base a la producción de patentes e investigaciones científicas a nivel mundial.

Para esta clase de innovación a escala menor hay que considerar una segunda dificultad ya que, según el trabajo de Richard Florida, se determinó a partir de indicadores apuntando a las tendencias de escala global, a medida que pasan los años se reproduce un fenómeno en el que se focalizan geográficamente los puntos donde la gente con potencial para innovar tiende a reunirse(2), ya sea porque dichos lugares desarrollan políticas de gestión poniendo a disposición recursos, desarrollando un ecosistema fructífero para el desarrollo de proyectos. A este fenómeno el autor lo denomina como "mundo puntiagudo", donde a lo largo del



[2] Esquema realizado en base al consumo de energía por una noche a nivel mundial, como indicador de desarrollo

tiempo se ha mantenido la tendencia de que los "picos" se elevan cada vez más mientras que los "valles" se mantienen sin mayor cambio.

A nivel latinoamericano, tenemos una casi inexistente producción de patentes, producción de desarrollo científico, a diferencia de Europa, Japón y Estados Unidos. Por lo que, a pesar de que cualquiera puede tener una buena idea en cualquier parte del mundo, aparentemente es necesario emigrar a dichos espacios geográficos, donde uno encontrará a pares intelectuales con los que seguir alimentando los proyectos y sus alcances.

[1] [2] Imágenes extraídas de <https://www.leadersummaries.com/ver-resumen/el-vuelo-de-la-clase-creativa>

Innovación Social como un Paralelo Necesario

Es aquí cuando aparece un nuevo actor en este ecosistema, desarrollado desde niveles "macro", "meso" y eventualmente "micro" es el diseño social, que busca generar procesos en función de un cambio que afecte la calidad de vida de las personas en formas diversas. Ya no busca solo mejorar mecanismos mercantiles para incorporar desde la empresa cambios corporativos.

El trasfondo conceptual que mueve a esta línea de innovación es diferente, así lo exponen en la escuela de administración PUC donde en una de sus investigaciones declaran que **"la discusión acerca de valores morales asociados a las innovaciones, y el rol las instituciones y las políticas públicas más allá de un desarrollo comercial"** (2012, p.20).

Incluso Vega de Jiménez & Rojo concuerdan que es necesario considerar que **"la innovación es el arte de transformar el conocimiento en riqueza y en calidad de vida, lo que demanda interacción entre diferentes organizaciones, e investigadores para transformar en bienes de consumo el conocimiento"**(2010, p.701) [2] por lo que tiene un trasfondo social. Como bien menciona J. Technol, debido a que las universidades son la fuente principal de conocimiento académico, de investigación y desarrollo al menos en América Latina, también corroborado como parte del ambiente ideal que alimenta el ecosistema de innovación propuesto por R. Florida, es necesario un cambio en la forma conservadora de

formación dentro de las instituciones. La búsqueda del **"saber por el saber"** está llegando a ser obsoleta, buscando una salida que permita su aplicación les compete a estas casas de estudio migrar de sus actuales planes educacionales a un currículo basado en competencias. (2006, p.6).

Se debe considerar dentro de las mallas el potenciar las aptitudes y habilidades blandas que permitan una interacción más fluida entre los oficios, transversalmente. De esta forma salimos de la certeza de la innovación técnica que enmarca al diseño para entrar a un plano más abstracto que permitiendo mayores posibilidades y alcances.

PROYECTOS

¿Que es un Proyecto?

El concepto proyecto puede incluir variadas utilidades, pero todas parten de concretar una idea, actividad, investigación, entre muchas otras, desde la visión de quien lo realiza.

Existen distintos enfoques de un proyecto, entre ellos destacan los de carácter productivo, económicos, públicos o sociales, entre otros, pero todos poseen un suelo común, responder a un necesidad, surgiendo el proyecto como el proceso de análisis y reflexión para llevar a cabo la idea, a través de una respuesta creativa

Actualmente el mundo de la innovación, limita al diseño sus posibilidades de acción a un ámbito comercial buscando productos y procesos por sobre otras instancias de carácter académico, donde se genera la experimentación por necesidad intelectual.

“Un proyecto es una herramienta o instrumento que busca recopilar, crear, analizar en forma sistemática un conjunto de datos y antecedentes, para la obtención de resultados esperados. Es de gran importancia porque permite organizar el entorno de trabajo”.

En la siguiente página podemos identificar algunos de los componentes que formaran parte de un proyecto.



Componentes de un Proyecto

Todo proyecto, deberá constar de un contenido base, destacando los siguientes componentes fundamentales:

1. Título: Nombre o título de un proyecto.

2. Idea: La cual puede ser tangible (como un producto industrial) o intangible (como un servicio).

3. Problema: pretende responder la pregunta fundamental de "¿qué investigar?" De modo que el planteamiento del problema es lo que determina, orienta y justifica el desarrollo del proyecto

4. Justificación: Razones por las que se necesita realizar el proyecto, respaldada por una visión y una misión, y alcance del proyecto. Esta determinado por el problema

5. Objetivos: Que se espera conseguir del proyecto en caso de que tenga éxito. Puede ser objetivo general que visualiza el propósito global y/o objetivo específico que se referirán a los componentes

6. Finalidad: Revela el propósito a resolver con el logro de los objetivos del proyecto, determinando necesidades, limitaciones, riesgos, roles y responsabilidades.

7. Descripción: Explicación breve del proyecto.

8. Resultados: Que logros relacionados con los objetivos pueden garantizarse a corto, medio y largo plazo. Comparación de las funcionalidades y cualidades obtenidas, con las previstas, esperadas y fijadas en los objetivos, requisitos vinculados con la idea inicial. Este punto determinara el grado de éxito del proyecto

9. Destinatarios directos e indirectos: A quien va dirigido el proyecto, logrando determinar el usuario al que se enfoca

10. Productos: Que instrumentos y materiales deben adquirirse o producirse para conseguir los objetivos del proyecto.

11. Localización: Lugar en donde se va a realizar el proyecto, regiones a las que a afectar, etc.

12. Actividades, tareas y metodología: Que tipo de acciones formaran parte del proyecto y como se realizarán.

13. Cronograma: En cuanto tiempo se realizaran las actividades y se lograran los resultados previstos.

14. Recursos: Recursos económicos, materiales y humanos, que organizados en actividades y tareas, distribuidas y coordinadas de una manera específica, en un tiempo determinado, sirven para materializar la idea inicial. Incluyen equipos, herramientas, instalaciones, presupuesto y, por supuesto, también a las personas

15. Presupuesto: Que gastos van a realizarse y, si acaso, que ingresos pueden obtenerse con la realización del proyecto.

16. Responsables y estructura administrativa: Quien ejecutara el proyecto. Equipo de trabajo y los roles que tendran dentro del proyecto.

17. Evaluación: Que métodos e indicadores se van a utilizar para garantizar en el futuro la correcta realización de las actividades previstas.

Etapas de un Proyecto

**1. Apropiación de la Idea**

Se comienza estableciendo la necesidad u oportunidad a partir de la cual es posible iniciar el diseño del proyecto, complementado con una reflexión sobre el origen, las causas y cómo se va a actuar. Es esta etapa se podrá definir las ideas ya sea porque existen necesidades insatisfechas o existirán en un futuro si no se toma medidas al respecto, o también se pueden basar en un recurso no aprovechado de manera eficiente, que gracias a la idea mejorara su utilización y optimización, o bien desde la necesidad de complementar iniciativas similares o afines

2. Diseño

Etapa de un proyecto en la que se valoran las opciones, tácticas y estrategias a seguir, teniendo como indicador principal el objetivo a perseguir. Para ello, habrá que definir las fases por las que se van a pasar, la duración del proyecto, los recursos necesarios, los métodos que se van a utilizar, el seguimiento que se llevará a cabo, la organización de los equipos de trabajo, los costes y la financiación, las estrategias de comunicación que se utilizarán o los indicadores que se tendrán presentes para la evaluación.

3. Ejecución

Consiste en poner en práctica la planificación llevada a cabo previamente. En esta fase, el seguimiento y la evaluación continua son fundamentales para asegurar el éxito del proyecto, ya que permiten introducir las mejoras necesarias en cada momento.

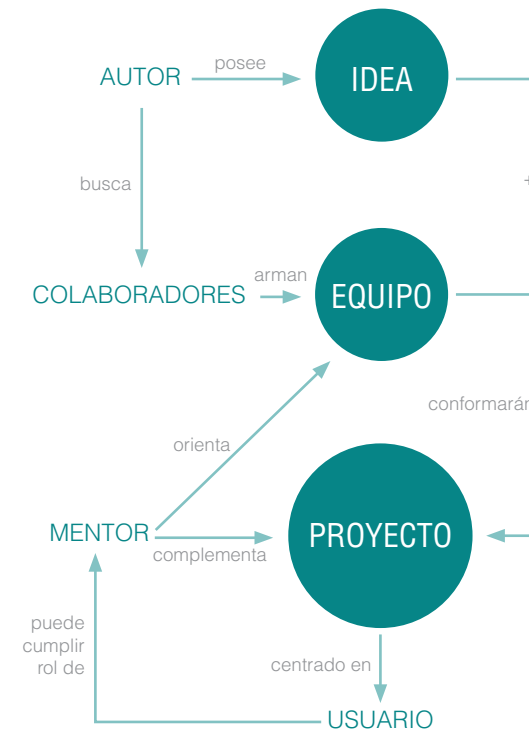
4. Evaluación

La última fase, una vez finalizado el proyecto, será la evaluación de los resultados obtenidos, es decir, si los objetivos que se plantearon inicialmente se han alcanzado y en qué grado. Además de reflejar las dificultades encontradas en el desarrollo si es del caso, y como fueron o no superadas. Se comprueba la realización de los objetivos propuestos dentro del plazo establecido, con el presupuesto acordado y favoreciendo un clima laboral positivo.

Actores de un Proyecto

Para la conformación de un proyecto es necesario saber identificar los actores que influenciarán en este. Estos actores construirán el proyecto en base a sus conocimientos y experiencias o necesidades. Al lado derecho se puede observar un esquema de como interactúan estos con el proyecto. Los actores más significativos a la hora de formalizar un proyecto son los siguientes:

1. **Autor:** Persona que posee la idea base o inicial del proyecto
2. **Colaborador:** Persona que consta con las aptitudes y conocimientos necesarios para complementar el proyecto de manera conjunta con el autor
3. **Mentor:** Persona que consta con la experiencia y conocimientos que complementarán al proyecto, pero sin involucrarse internamente a este, sino como una fuente de retroalimentación de conocimiento e investigación
4. **Usuario:** El usuario será la persona que utilizará el producto o servicio resultado del proyecto



Equipo de un Proyecto

Muchas veces, el alcance que busca obtener un proyecto hace la necesidad de trabajar en equipo, ya sea directa o indirectamente, buscando complementar habilidades diversas, desde profesiones o aptitudes. Estas habilidades permitirán una distinción de roles dentro del grupo. Estos roles pueden ser realizados por más de una persona, o por el contrario una persona puede tener más de un rol dentro del equipo. Destacan los siguientes:

1. **Proyectista o diseñador:** Persona con capacidad creativa y experiencia práctica.
2. **Financiero:** Persona que estudia la viabilidad del proyecto en base a presupuesto
3. **Líder:** Planificación, organización y coordinación del equipo y del proyecto. Responsable de cumplir objetivos.
4. **Comercial:** Persona encargada de alcanzar la rentabilidad del proyecto
5. **Analista:** Persona encargada de registrar el proyecto de manera correcta o mantener al corriente respecto a las tendencias del momento, manteniendo la innovación del mismo.
6. **Facilitador:** Persona que posee experiencia en equipo de trabajo, logrando la cohesión del grupo

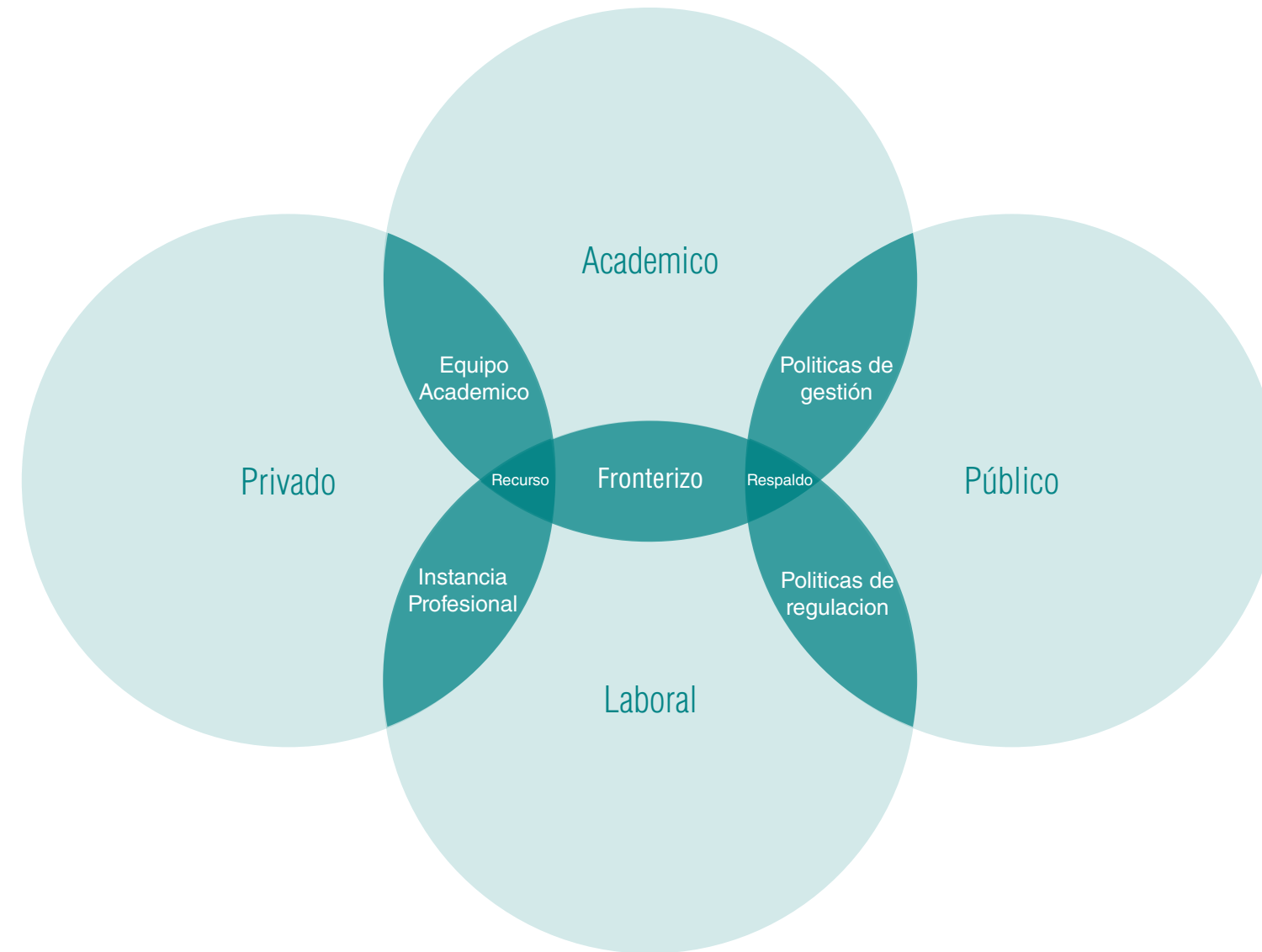
INTERDISCIPLINA EN CONTEXTO COMUNIDAD

El contexto local considera los siguientes espacios que dan pie a la interacción:

1. **Academico:** Refiere al espacio universitario, sus actores y el conjunto de pares.
2. **Publico:** Refiere a las mecánicas de gestión y administración del estado.
3. **Laboral:** Universo del rubro y el oficio a nivel profesional de carácter competitivo.
4. **Privado:** Refiere a instancias de contexto externo, institucional y personal donde se realiza inversión con objetivo de una ganancia al correspondiente nivel.

Toda persona tiene la posibilidad de relacionarse con sus pares y eventualmente podrían materializarse como oportunidades de formar contactos, desde nuestro cuerpo académico, el cuerpo estudiantil a los auxiliares y funcionarios que gestionan el servicio educativo de nuestra comunidad.

A pesar de que hay algunas figuras de apoyo que dan acceso a instancias que pueden llegar a proporcionar recursos de forma más directa (como la vicerrectoría académica y su dependiente, la DAE), no existen muchas herramientas institucionalizadas del espacio académico que permitan el diálogo entre personas en una forma más simple y efectiva con pares y actores complementarios. En palabras más simples, son necesarias instancias fomentadoras de redes, donde cada persona de forma independiente busca la manera de gestionar y obtener los recursos necesarios para el desarrollo de sus propuestas. En este panorama se encuentran algunos estudiantes, siendo en el momento de la titulación el punto de inflexión generalizado para este tipo de inquietudes.



Relacion entre Espacios

Entre ellos se generan un gran número de relaciones, dando pie a que aparezcan distintas circunstancias, que a su vez dan sub-espacios para actores y sub-actores relacionados. Para entenderlo en mayor profundidad se pueden confirmar los siguientes ejemplos:

Al cruzarse el espacio público con la laboral aparecen las políticas de regulación (de carácter territorial) entorno al trabajo y la innovación, instancias pertenecientes al nivel macro en términos de redes organizacionales.

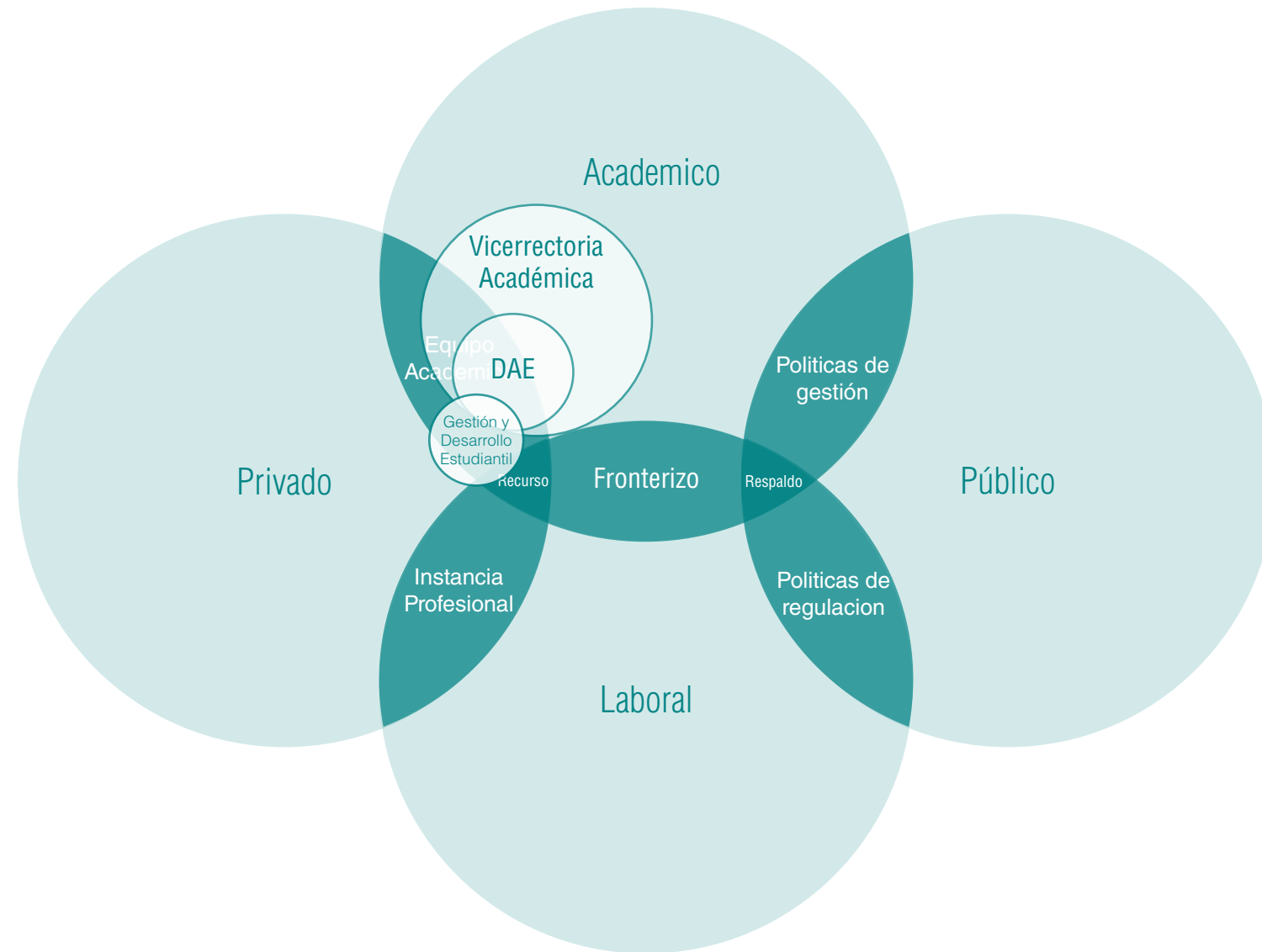
Si se cruza el espacio privado con el académico, aparecen diversas instancias: Por una parte existe a nivel personal la relación conjunta entre el equipo de trabajo académico y el estudiante y su desarrollo de las iniciativas e ideas, cuyo acceso a recursos institucionales es gestionado por figuras como la vicerrectoría y su extensión (DAE). Por otro lado existen actores privados que surgen desde el espacio académico, como lo es la Corporación Amereida, que tienen propiedades similares, incluso gestionar fondos internos para desarrollo de sus ramificaciones (Ciudad Abierta, Ritoque) a los que pueden tener acceso los estudiantes mediante proyectos.

Si se cruza el espacio laboral, el privado desde el nivel personal, aparece la instancia del oficio a

nivel profesional (empleo) desde corporaciones, empresas, PYME's, instituciones externas, etc..

Cuando finalmente se cruzan los espacios académico y laboral, surge un último sub-espacio que reúne a todos los demás: El fronterizo. Es en esta instancia donde se reúnen recursos materiales y humanos a través de actores, espacios de desarrollo internos y externos tales como las incubadoras o laboratorios especializados. El estado a través de financiamiento inyecta fondos (CORFO por ejemplo) a gestores y patrocinadores de este sub-espacio, que funciona como puente al espacio privado.

En el caso del titulante, este puente puede ser complementado por un apoyo originado desde el espacio académico. Específicamente a través del equipo académico que considera la vicerrectoría académica: A través de sub-actores como el DAE (dirección de asuntos estudiantiles) puede alcanzar al nivel personal (el estudiante), desde sus extensiones como Gestión y desarrollo estudiantil, generando el puente con el sub-espacio fronterizo.



Catastro de los proyectos de título de diseño generación 2015-2016

Un primer público específico potencial a estudiar serían los titulantes egresados de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, correspondiendo al principal grupo de individuos cuya contribución académica es masiva y constante debido a su naturaleza generacional.

Se realizó un catastro que consistía en una muestra referencial de los proyectos por titulantes de 3 generaciones, considerando un lapsus de 5 años entre cada una de las carreras de diseño, buscando internalizar y profundizar sobre la materia a nivel local.

Tras analizar un total de 67 casos, se define criterio para seleccionar el perfil de los proyectos con potencial interdisciplinar. Esto se debe a que, si bien casi cualquier idea puede ser trabajada (o al menos enriquecida) con el aporte de otro oficio, no necesariamente va a ser un trabajo en el que se integren bajo un discurso en común distintas disciplinas.

Algunos proyectos encuentran un apoyo en consultorías de otras disciplinas durante su desarrollo, pero nunca llegan a constituirse en conjunto trabajando mediante retroalimentación sobre un caso, aportando desde sus respectivas espe-

cialidades como medida para resolver una problemática. Sin embargo, aquellos proyectos que buscan desarrollarse mediante la perspectiva de producto, servicio o proceso, encuentran un espacio de apoyo en los actores que fomentan la innovación, a diferencia de proyectos de investigación con un carácter autoconclusivo, los cuales no tienen esta salida. Esto se debe a la naturaleza económica ya explicada en torno a la innovación, donde actores fronterizos como las Incubadoras (patrones de los fondos CORFO por ejemplo) priorizan el desarrollo de las propuestas que se encuentren dentro del perfil mercantil al que responden. Aquí es donde se marca una clara distinción entre proyectos de investigación y proyectos de innovación propiamente tal.

1995

Nombre Titulante	Descripción Proyecto	Carrera	Potencial Interdisciplinal
Ximena Patricia Silva Guerra	Estudio gráfico para una escultura / Estudio gráfico para un signo	DG	No
Guillermo Andrés Robotham Soto	Primera aproximación a la interpretación gráfica del dibujo...de la línea y sus densidades	DG	No
Lorena Fernández de la Reguera Specer	Estudio del blanco de la página a través del signo, del fondo y del dibujo	DG	No
Lois Ann Cabezas Bannister	3 estudios de la lectura del texto con respecto a su blanco, a las transparencias y a los dibujos de miniaturas	DG	No
Jazmín Silvana Reyes Apablaza	Estudio gráfico de la obra de travesía	DG	No
Marcelo Patricio Castro Guerrero & Mauricio Dávalos Montealegre	Embarcación experimental para la investigación y orientación en la colonización de la zona austral	DO	No
Marcelo Castro Guerrero Patricio & Mauricio Dávalos Montealegre	Embarcación experimental para la investigación y orientación en la colonización de la zona austral. Sistema de muelle flotante	DO	No
Francisco Javier Gastelo Gaete & Daniel Oliva Andrade	Cocina. Embarcación Amereida	DO	No
Rodrigo González Herrera, Claudia Jaimalis Gutiérrez, Sergio Andrés Núñez Urrea & René Luis Perea Morales	Baño portátil para colonos de la región austral	DO	No
Eduardo Antonio Arena Rodríguez, Lorena Paz Duarte Loaiza, Yerko Tank Randolph, Renzo Eduardo Tapia Callegari, & Rodrigo Oscar Vicencio Bahamondes	Modos de constituir: acto desde el diseño de objetos	DO	No
Gunther Félix Abel Tuterá & Gonzalo Fernando Iriani Montes	Mobiliario chantier para la embarcación de travesía	DO	No
Pablo Andrés González Morales	Membrana aerodinámica de protección climática para embarcación de travesía	DO	Si, en conjunto a ingeniería industrial

2005

Nombre Titulante	Descripción Proyecto	Carrera	Potencial Interdisciplinal
Andrea Garrido Cabrea	Despliegue del Borde, modelo señalético para la Ciudad Abierta	DG	No
Claudia Sepulveda Ayala	Proposición editorial para la publicación bilingüe de La Araucana, de Don Alonso de Ercilla.	DG	No
Francisca Andrea Malandre Mas	Opera Lúcida I: Godofredo Iommi Amunátegui.	DG	No
Silvana González Castro	10 clases para diseño gráfico y 115 dibujos inéditos de Claudio Girola. Contiene textos y notas de estudio de la alumna.	DG	No
Karen Francisca Abarca Abarca	Fragmentos matizados desde la textura y el color, modelo señalético para la Ciudad Abierta.	DG	No
Rodrigo Andrés Vera Alvarez	Diseño de interacción Constel- red abierta de conocimiento académico.	DG	Si, conjunto a ingeniería informática y periodismo
Pedro José Palma Casanova	Veinte años de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Católica de Valparaíso, exposición realizada durante el mes de octubre de 1972 en el Museo Nacional de Bellas Artes de Santiago.	DG	No
Patricia Alejandra Varela Jorquera	Epica americana. Godofredo Iommi, Claudio Girola.	DG	No
René Olivares Valdés	Exposición itinerante El despertar de los sentidos en embarcación Amereida Kayak desarmable	DO	Si, en conjunto a ingeniería industrial
Esteban Fernández Díaz	Expositor del patrimonio mueble religioso en Valparaíso	DO	No
Juan Guillermo Pastene Godoi + Maximiliano Julián Fernando Saona Acuña	Proyecto marina de yates en Vodudahue, Fiordo Comau, propietario Oscar Barril, estudio de pruebas hidráulicas	DO	No
Saga Jorquera Araya	Estudio de la percepción visual	DO	Si, conjunto a medicina general
Juan Ignacio Cabello Baettig	Proyecto bucle 2.0. desarrollo de grúa para filmar	DO	Si, en conjunto con fotografía y cinematografía
Javier Hernán Soto Maldonado	Metodología de proyección y construcción de un domo de membrana-tenso-colgante	DO	Si, trabajado desde ingeniería industrial
Domingo Andrés Morchio Losada	Borda interior	DO	No
Miguel Chávez Faúndez	Recorrido hacia una precisión en los movimientos de filmación y fotografía de objetos a escala	DO	Si, en conjunto a Fotografía y Cinematografía
Fernando Rodrigo Gómez Gallardo	Sentido y forma del barroco en Latinoamérica: módulo expositor	DO	No

2015

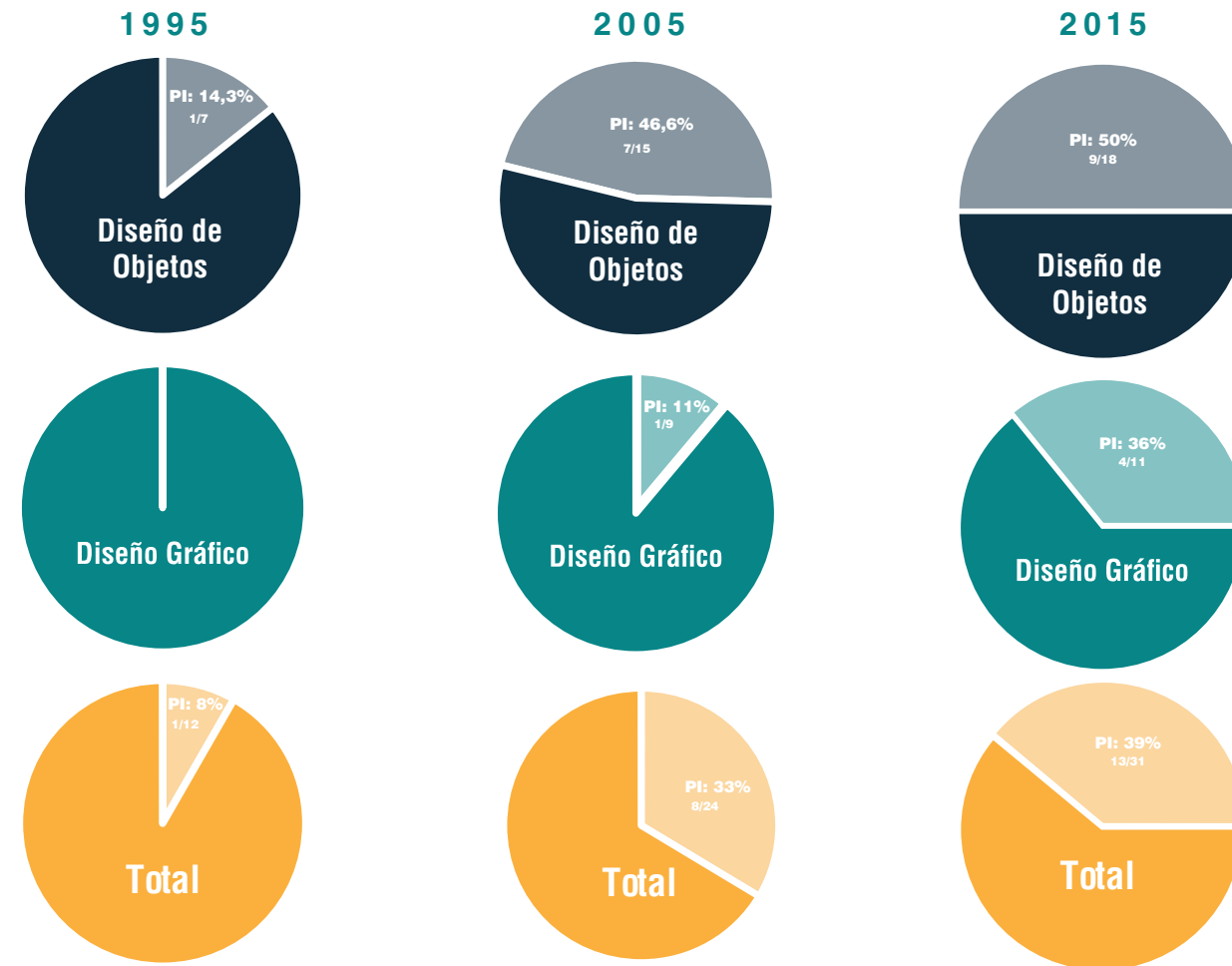
Nombre Titulante	Descripción Proyecto	Carrera	Potencial Interdisciplinal
Barrera Mercado, Karo	Desarrollo de plataformas digitales para la organización juvenil.	DO	Si, desde antropología, psicología sociología y asistente social. (Producto)
Escudero Zapata, Javiara	Diseño para la recuperación de la confianza vecinal. Juego de mesa para la cohesión social en unidades barriales y organizaciones vecinales.	DO	Si, conjunto a un asistente social. (Producto)
Falier Medina, Christopher Guseppe Wladimir	Chronoson, una herramienta digital para la educación del siglo XXI.	DO	No
Enriquez González, Solía	Bailes chinos, patrimonio cultural en la región de Valparaíso.	DO	No
Marín Cysnedel, Melany	Coroza Va paraíso	DO	No
Céspedes Allard, Ingrid Alejandra	Conciencia en movimiento: diseño de programas de reciclaje.	DO	Si, en conjunto a pedagogía. Servicio
Jiluzunchevas, Javiara Paz	Lineamientos para la cuesta en valles patrimoniales, Provincia de Huelmo.	DO	No
Cárcamo Agüero, Carla	Singularidad del camino costero de Concepción en la zona de Valcaraiaso.	DO	No
Ortega Fernández, José Miguel, Núñez Vergara, Carolina	Caligrafía y fusión de la obra fotográfica de Polanco Rojas Bravo	DO	No
Baldassarri Hochmeyer, Franco Matías	Desarrollo de plataformas web para el CB basado de Valparaíso.	DO	No
Alvarez Zamora, Javiara, Lewa Heveco, Katherine	Mesa de cultivo modular con riego por capilaridad.	DO	Si, en conjunto a un ingeniero agrónomo. (Producto)
Hernán Vía, Camila	Visualización gráfica de Valparaíso, en la huella luminosa del papel.	DO	No
Felipe Lara, Francisco	Uniendo el agua como hilo para el descanso en altura	DO	Si, en conjunto con ingeniería agrónoma e industrial. (Producto)
Correa Uribe, Catalina Andrea, Morgado Villarce, Macarena	Resguardo para la ciudad, potenciando la proliferación de la libre emprendencia.	DO	Si, en conjunto con biología. (Producto)
Vidosola Valenzuela, Diego César	Colector solar y banco modular sustentable para vivienda social.	DO	Si, en conjunto a ingeniería civil. (Producto)
Labrara Araya, María José	Diseño de proceso e implementación de libro JIV orgánico	DO	No
Lachura Guhena, Bárbara Francis Camila	Estimulación del consumo de agua en escolares de educación pre-básica	DO	Si, a trabajar con un nutricionista. (Servicio/Producto)

2015

Nombre Titulante	Descripción Proyecto	Carrera	Potencial Interdisciplinal
Munoz Taucan, Valentina Nicole N.	Baño plegable para travesía, desdoblaje del objeto en lo itinerante.	DO	No
Manzaneres Mirón, Rocio de los Ángeles	Construcción de un habitáculo geodésico para la recuperación del domo de Itaque.	DO	No
Briva Montselewsky, Macarena Paz	El juego con sistemas de nios y su relación con la geometría e historia.	DO	No
Oguin Concha, Connie Jara Cristian, Loreto	Mueble - Cocina - Mesa, para actividades y celebraciones comunitarias	DO	No
Leal Zamorano, Noemí	Construcción de un habitáculo geodésico para la recuperación del domo de Itaque.	DO	Si, en conjunto con arquitectura (Producto)
Vergara Vadebenito, Cristina A.	Estudio de un embalse para coexistir en situación de emergencia.	DO	No

2016

Gomez Corra, Claudio Giovanni	IEDPCIT, plataforma para reportar información en situaciones de catastrofe.	DO	Si, en conjunto a ingeniería electrónica y diseño de objetos.
Vilera Medina, Mauro Ignacio	Alcorno, diseño de un curso online de tipografía. Fundamentos de la comunicación y sus tipografía.	DO	No
Caro Cortés, Macarena, Patsy Alyssa	Desplante orgánico: la construcción de un calamarín con alga	DO	No
Vilegas Flores, Valentina Eley	El reconecta a través de los sentidos, un presente de imagen y sabor	DO	No
Barral Saez, Vanessa	Sistema de autoconstrucción de un colector solar.	DO	Si, en conjunto a técnicos funcionarios e ingeniería civil. (Producto)
Castañeda González, Marcelo Adrián	De lo micro a lo macro: dos modelos para usar el agua de lluvia en reforestación.	DO	Si, en conjunto con ingeniería agrónoma. (Producto)
Crespo Espinosa, Basilio Patricio	Musike, herramientas pedagógicas en el mundo del aprendizaje musical	DO	Si, en conjunto a música. (Producto)
Quirós Wilson, Aníbal Elechane	Cobija: el tiempo de restauración en la forma de visitar a través.	DO	No



Observaciones y Consideraciones de los Resultados

1. Se debe considerar que algunos de los proyectos a pesar de tener la posibilidad de profundizarse y concretarse, aspirando a desplegarse como una iniciativa económicamente viable, debido a la naturaleza de una sola disciplina durante su desarrollo, fueron excluidos del porcentaje con potencial Interdisciplinar.

2. Si debe se compara esta generación con la producción académica de los titulantes de hace 5-15 años, se puede observar como esos proyectos mayoritariamente se relacionaban profundamente a los originales y actividades de la escuela. Proyectos que por supuesto, implicaban un trabajo intelectual y recopilatorio significativo, pero que por consecuencia no necesitaban de un apoyo interdisciplinar complementario.

Sin embargo, a medida que avanza el tiempo las iniciativas que están ligadas a un desarrollo con potencial de implementación posterior van incrementando, sobre todo en la producción de productos desde el Diseño Industrial. Productos que, de encontrar una inyección futura, podrían afianzarse y trabajarse fuera del plano académico con una viabilidad dentro del mercado. Por lo mismo, se toma el periodo actual como una muestra capaz de caracterizar la identidad de este periodo generacional y la moda de sus intereses, al menos en lo que respecta a la totalidad de diseño.

Catastro de Proyectos de Título con Potencial Interdisciplinar

Aquí un resumen de los casos con potencial, el por qué fueron designados y una leyenda sobre su temática abordada.

Nombre Proyecto	Urkutunko: el agua como hito para el descanso en lo rural.	Desarrollo de plataformas digitales para la organización barrial.	REDPORT: plataforma para reportar información en situaciones de catástrofe	Conciencia en movimiento: diseño de programa de reciclaje.	Mesa de cultivo modulada con riego por capilaridad
Nombre Titulante Carrera	Feliú Jarpa, Francisca. Diseño Objetos	Barrera Mercado, Karol Diseño Grafico	Gómez Corral, Claudio Diseño Grafico	Céspedes Alfaro, Ingrid Diseño Grafico	Alvarez, Javiera. Leiva Katherine Diseño Objetos
Resumen Proyecto	Desarrollo de un elemento modular dispensador de fluidos para espacios exteriores, en base a materialidades accesibles. La iniciativa puede ser trabajada como campaña social para estado, que fomente el reciclaje en sectores rurales o, mediante una posterior inyección de recursos, como un producto económicamente viable para el mercado.	Se desarrolla una plataforma sitio web de apoyo, que es posible trabajar como un servicio a largo plazo para instituciones públicas como municipalidad y otros espacios.	Desarrollo de un prototipo de aplicación trabajado en conjunto a prototipo de antena como proyectos complementarios. La iniciativa se puede elaborar mediante la posterior inyección de fondos apuntando a concretarse como un producto/servicio para el estado, específicamente para el ministerio del interior y seguridad pública.	Desarrollo de campaña/pack, cuyo objetivo es el proceso de concientización social. El proceso se puede desarrollar como una iniciativa para el estado, específicamente para el ministerio del medio ambiente.	Desarrollo de un elemento modular para el riego, integrando elementos reciclados. El elemento puede ser trabajado como iniciativa alternativa para el mercado agrícola o como campaña social del estado, que fomente el reciclaje en sectores rurales.
Carrera Complementaria	Ingeniería agrónoma e industrial. Producto.	Antropología, psicología, sociología y asistente social.	Ingeniería electrónica y diseño de objetos. Servicio.	Pedagogía. Servicio apuntando a Proceso social.	Ingeniero Agrónomo. Producto.

Diseño para la recuperación de la confianza vecinal: juego de mesa para la cohesión social en unidades barriales y organizaciones vecinales.	Resguardo para la otredad: potenciando la proliferación de la flora endémica	De lo micro a lo macro: dos modelos para usar el agua de niebla en reforestación	Mousike: herramienta pedagógica en el inicio del aprendizaje musical	Construcción de un habitáculo geodésico, para la recuperación del domo de Ritoque.	Sistema de autoconstrucción de un colector solar	Colector solar y baño modular sustentable para vivienda social	Estimulación del consumo de agua en escolares de educación pre-básica
Escudero Zapata, Javiera Diseño Grafico	Correa, Catalina. Morgado Diseño Objetos	Castañeda González, Marcelo. Diseño Objetos	Oyarzún Wilkinson, Amber Diseño Objetos	Leal Zamorano, Noemí. Diseño Objetos	Barrios Sáez, Vanessa Diseño Objetos	Vildósola Valenzuela, Diego Diseño Objetos	Jachura Gutiérrez, Bárbara Diseño Objetos
Desarrollo de un juego de mesa con el objetivo de conectar a la gente e incorporar la noción de identidad barrial. El producto se puede trabajar como una iniciativa de servicio para las municipalidades, mediante una posterior inyección de recursos externa.	Desarrollo de un panel modular teselado que permite una permeabilidad sobre la luz mecánicamente. La iniciativa puede transformarse mediante una posterior inyección de recursos en un producto viable económicamente para el mercado.	Desarrollo de elementos modulares para la recolección de agua. La iniciativa tras una posterior inyección de recursos se puede elaborar para transformarse en un recurso económicamente viable para el mercado.	Desarrollo de un prototipo modular para uso infantil a modo de apoyo pedagógico. La iniciativa se puede trabajar mediante la inyección de recursos posterior como un producto económicamente viable para el mercado.	Desarrollo de un elemento arquitectónico de carácter particular. La iniciativa se puede elaborar a partir de fondos privados como un elemento auto conclusivo trabajado interdisciplinariamente	Desarrollo de un emplazamiento ofreciendo un servicio higiénico integrando un colector solar, Iniciativa de carácter autoconclusivo que mediante recursos y financiamiento privado se aterriza como un producto/servicio dentro de comunidades rurales.	Desarrollo de un colector solar y baño modular. Producto que mediante la inyección de recursos posterior se puede transformar en producto/servicio para espacios privados como parte de un pack de construcción.	Desarrollo de un programa/campaña de fomento para la salud. La iniciativa se puede trabajar como campaña para el estado, específicamente para el ministerio de salud.
Asistente social. Producto	Biología.	Ingeniería agrónoma.	Pedagogía en música.	Arquitectura. Producto.	Ingeniería civil. Servicio.	Ingeniería civil. Producto.	Nutricionista y pedagogía.

PROBLEMÁTICA

Al desarrollar un seguimiento durante intervalos de diez años sobre los proyectos de titulación en la carrera de diseño de la facultad de Arquitectura y Diseño PUCV, podemos dar cuenta de cómo algunos de ellos podrían haber sido enriquecidos al complementarse con otras disciplinas y, que el número de proyectos con este potencial interdisciplinar, va aumentando a lo largo de las generaciones, por lo que se hace cada vez más imprescindible la necesidad de un espacio que permita generar contactos a partir de la disciplina y aptitudes que posee cada persona.

Ante esto surge la pregunta: ¿Qué plataformas existen que den lugar a la interacción entre pares? ¿Se fomenta la Interdisciplina? ¿Que espacio cuidan?. ¿cómo se generan los puentes de forma fluida y natural hacia el usuario objetivo?

Identificar que recursos de apoyo se ponen a disposición para el desarrollo de las iniciativas

CASOS DE ESTUDIO

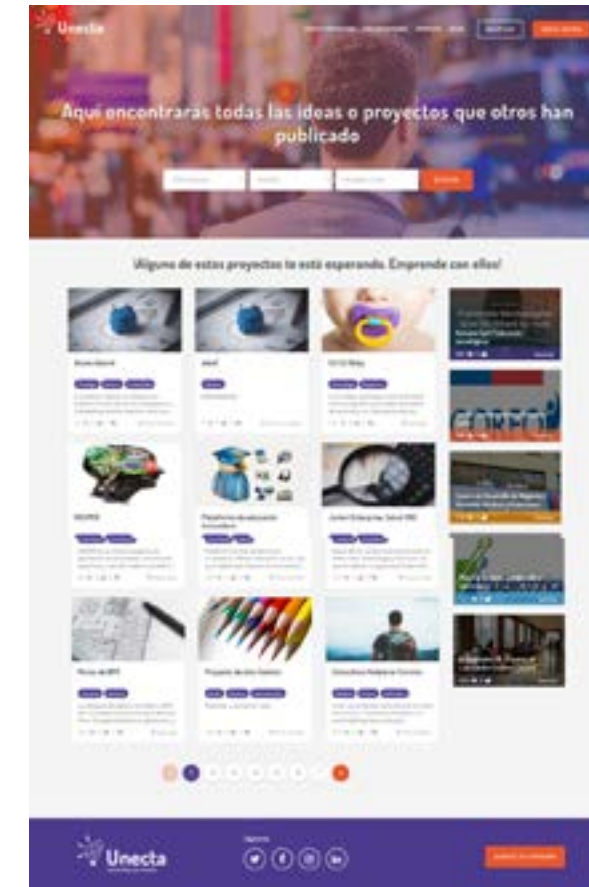
Unecta

Iniciativa proveniente de la empresa desarrolladora de soluciones Kausana, busca poner en contacto a emprendedores entre sí para consolidar el desarrollo de ideas y soluciones.

Home

Se presenta en un primer momento con una portada a modo de carrusel que da a entender las acciones más relevantes de lo que se puede encontrar y obtener del espacio: -publicar (y visibilizar) tu iniciativa. -encontrar con quien desarrollarla. -unirse a la comunidad. Es loop al ser compuesto de 3 pantallas se vuelve repetitivo e insistente en poco tiempo, y la transición de naranja a morado de su filtro hace que la legibilidad de su fuente en blanco, a pesar de la pequeña sombra que le acompaña, sea un poco incómoda por su intensidad.

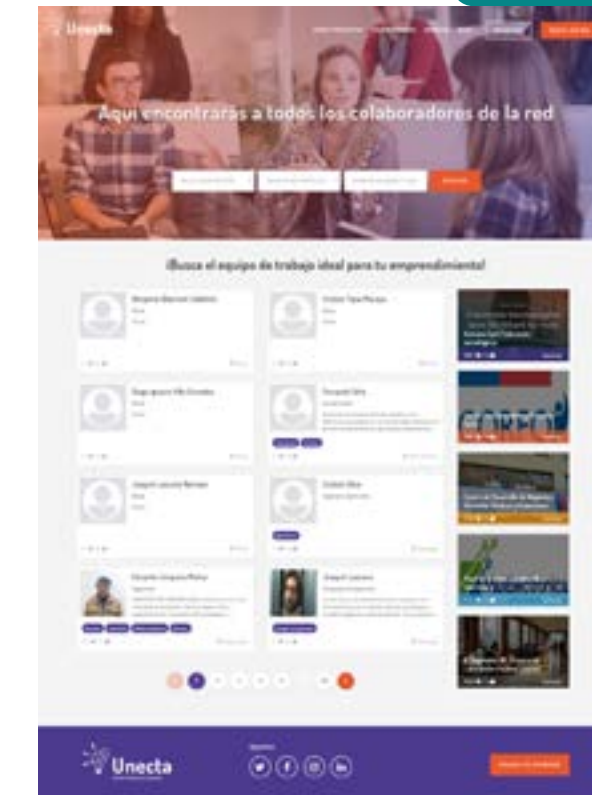
En un segundo momento se produce una bajada que contiene el sitio web de forma más detallada, mostrando una sección para proyectos publicados, una sección perfiles para potenciales colaboradores, una sección de servicios a recursos para emprendedores y finalmente una sección de consejos. Cada sección se define de la siguiente al intercalar un background blanco o gris.



Sección de proyectos

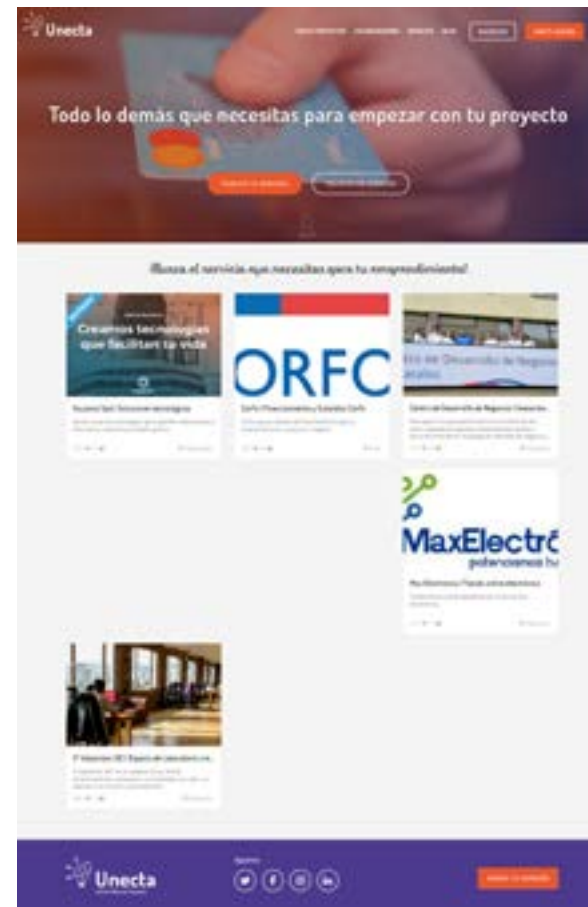
El filtro considera 3 campos, especialidad (áreas laborales o de oficios), región y palabra clave. Las células de información de la sección de proyectos son pequeñas, por lo que solo permiten una breve bajada, complementaria al título, con la que describir el proyecto. Las imágenes que acompañan pueden estar descuadradas, estiradas o tener mal contraste con el fondo de la célula lo que no permite entender el conjunto de estas como una unidad. De no contener una imagen propia se asigna una por default que no necesariamente tiene que ver con el contenido presentado.

Antecedentes



Sección de perfiles:

Se muestran los mismos campos del filtro para proyectos pero cambiando el orden de su contenido. El campo de especialidad se vuelve excluyente a la hora de buscar una destreza, delimitando los perfiles según un espectro de oficios más acotados al área correspondiente. Existen células de información vacías que solo contienen el nombre del perfil. Al ordenarse la publicación de los perfiles por fecha, aquellos sin información adicional e incompletos terminan generando ruido dentro del contenido. Muy pocos publican imágenes y aquellos que las tienen no consideran necesariamente un estándar de calidad por lo que algunas se encuentran desproporcionadas y alargadas. Mayoría de los perfiles se encuentran incompletos por lo que el orden de prioridad hace ver el total como un servicio poco serio.



Sección Servicios:

En la derecha se encuentra una columna que reúne los “servicios para emprender” complementarios para el desarrollo de los proyectos, que llevan a una breve descripción de otras instituciones y compañías de patrocinio, coaching y apoyo remunerado, su sitio web oficial de referencia en conjunto a alguna imagen de muestra mal encuadrada o proporcionada (como es el caso del icono Corfo de perfil y al pie del cuerpo). Contraste por color en legibilidad del botón del footer.

Observaciones

- No se considera una visión definida más allá del servicio en sí, por lo que no genera una identidad de trasfondo.
- Los consejos que se presentan en su sección de Blog se presentan y expresan a través de un lenguaje negativo y duro pero directo.
- Uso de imágenes muy estandarizadas que no reflejan una identidad gráfica propia que les identifique de otras web con perfil y temática similar.

CASOS DE ESTUDIO

Entresocios.es

Un sitio web que permite encontrar a pares que puedan contribuir en el desarrollo de un negocio personal, por medio de colocar avisos con la descripción del negocio particular y sus pendientes. Está enfocado a un público profesional ya experimentado.

Home

Primer Momento

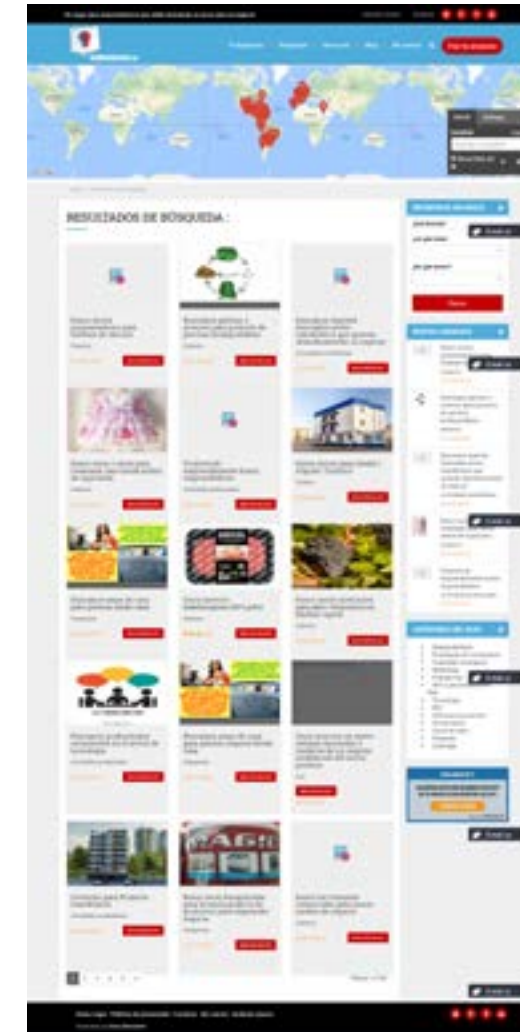
Se presenta en un primer momento y de forma inmediata el filtro de personas usando 4 campos a definir, palabra clave, país, zona y sector laboral.

Segundo Momento

En un segundo momento, se encuentra la transición a contenidos en detalle, una franja sobrepuesta que muestra la visión, creación de cuenta, base de datos según locación geográfica, que sirve de bajada para los proyectos específicos y lo que necesitan encontrar.

Tercer Momento

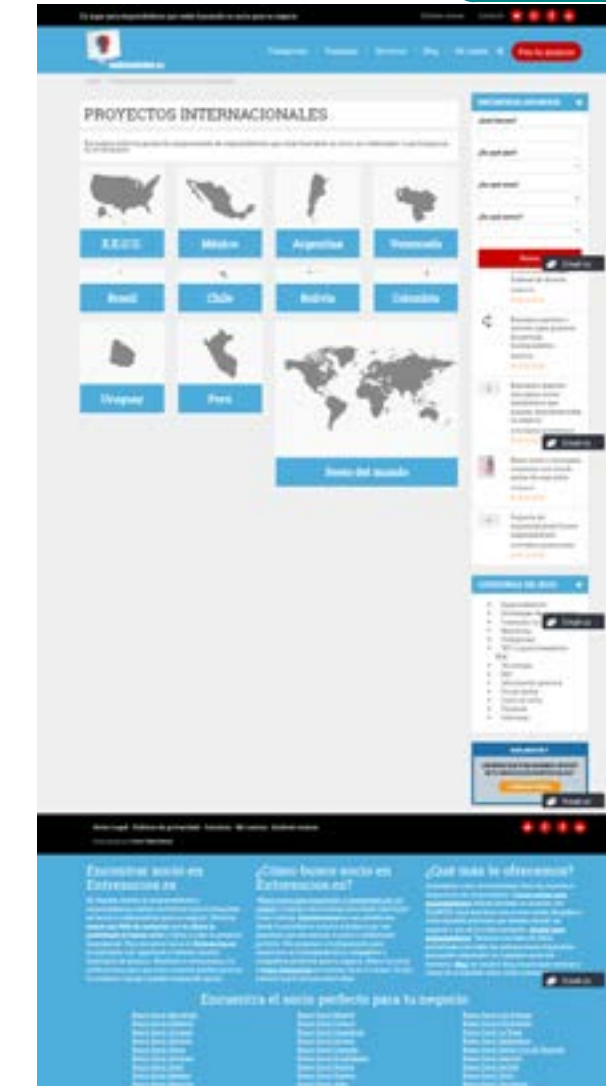
En un tercer momento se encuentran las 13 categorías divididas en filas de 6, en las que se indica una cantidad de solicitudes pendientes por cada una de ellas. Al reducir el tamaño de la pantalla a proporciones de menor tamaño, provoca un header que ocupa el 40% del total ya que no dispersa el menú horizontal a un ordenamiento horizontal, lo ubica verticalmente, y esto provoca que se oculte el filtro buscador una vez que se hace scroll hacia él. -Si no está en su máxima extensión el header se sobrepone al filtro.



Sección Anuncios

Al ingresar a la sección de anuncios, dependiendo de cómo se hayan seleccionado los campos, nos encontramos con una lista de solicitudes, muchas de ellas sin imagen de referencia. Durante el over sobre el área de imagen aparecen la opción de ingreso al contenido y la de detalle a la imagen, pero al clicar sobre la imagen misma no ocurre ninguna acción concreta.

Antecedentes



Sección Proyectos Categorías Geográficas

No existe en el sitio una base de datos de perfiles a disposición por lo que todas las interacciones ocurren a nivel particular entre interesado y contratista, por lo que no funciona como un espacio donde dejar un currículum de referencia.

CASOS DE ESTUDIO

Dextra

Aplicación para smartphone y ios que permite contactar a personas con disciplinas artísticas de cualquier parte del mundo, destacan la solicitud de diseñadores, músicos, dibujantes, arquitectos, escritores, entre muchos otros.

Sección Perfil

Primer Momento

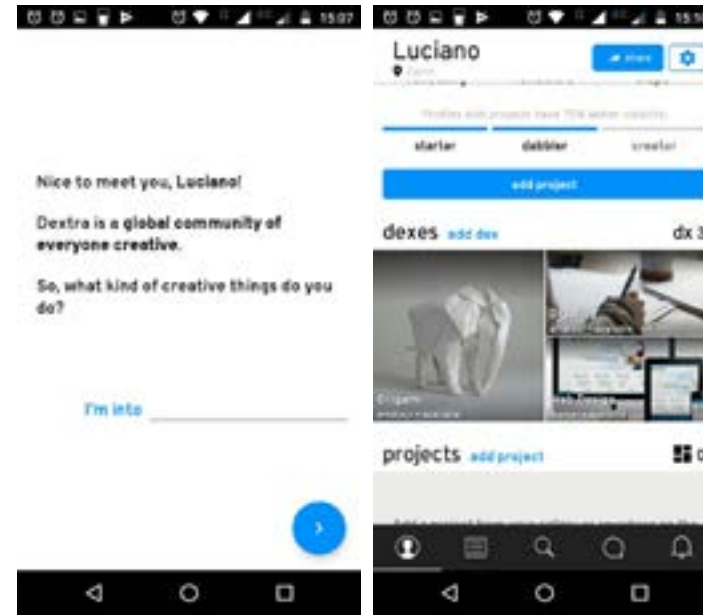
Al ingresar como usuario, te da la bienvenida solicitando contestar cuales son tus dex (destreza) de manera que puedas ser un aporte en la plataforma

Segundo Momento

En el perfil de usuario puedes agregar destrezas o aptitudes artísticas que poseas, autocalificandote el nivel que posees de esa destreza. Ademas puedes incorporar intereses a observar, o crear proyectos para poder publicarlos para incorporar como portafolio de tus dex.

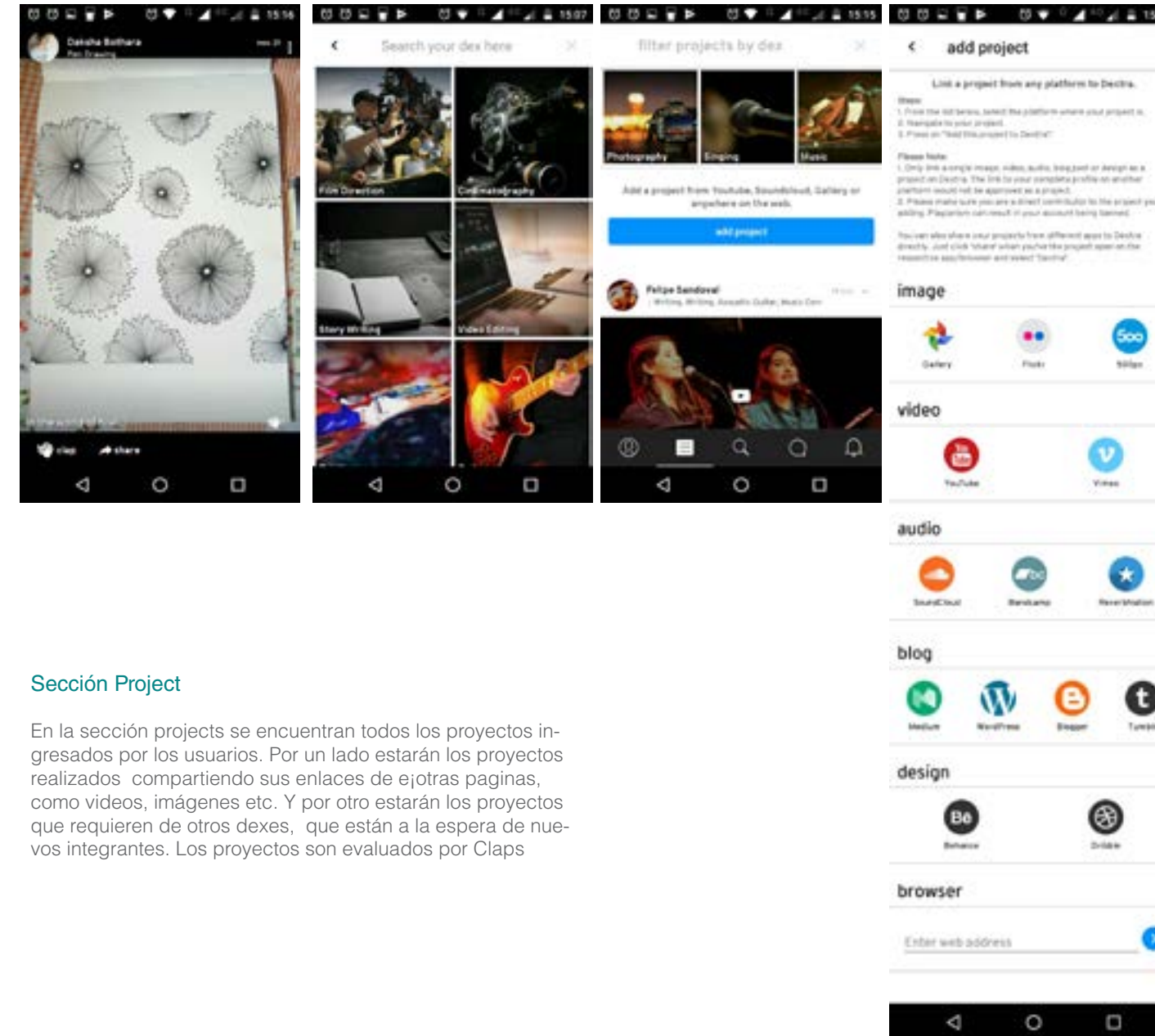
Tercer Momento

Dentro de tu perfil las destrezas saldrán a modo de imágenes referenciales, al igual que los proyectos. En la zona superior destaca el nombre y localización, ademas de 3 opciones de nivel de usuario respecto al sitio: starter, dabber o creator. El menu se encuentra en el footer con 5 botones, de izquierda a derecha se encuentra: Perfil, inicio, buscador, mensaje y notificación.



Sección Dex

La sección dex, posee categorías y subcategorías, por ejemplo, se encuentra la categoría música donde puedes hacer ingresar a través de su imagen, y existirá subcategorías como compositor, guitarrista, cantante, dj etc. por lo que al buscar dexes puedes seguir las rutas de categorías, o solo ingresar la palabra de interés.



Sección Project

En la sección projects se encuentran todos los proyectos ingresados por los usuarios. Por un lado estarán los proyectos realizados compartiendo sus enlaces de otras páginas, como videos, imágenes etc. Y por otro estarán los proyectos que requieren de otros dexes, que están a la espera de nuevos integrantes. Los proyectos son evaluados por Claps

Benchmark

Para tener un panorama mas amplio de las plataformas de desarrollo de proyectos se toma en consideración algunos casos referenciales desde los que ir entendiendo características relevantes a la hora de generar la interfaz propia. Desde esta situación se realiza el ejercicio del benchmark, que permite tomar un punto de comparación inicial sobre una interrogante concreta, respondiendo a cuestiones iniciales pudiéndose revisar diferentes soluciones a decisiones técnicas de la configuración interna en otro espacio virtual.

Sitio web	Descripción	Concepto (transfondo)	Presentación de contenido	Valor estetico
www.unecta.cl	Plataforma que permite encontrar socios para los emprendimientos.	Desde las palabras unir y conecta, connotacion a idear proyectos	Horizontalidad en secciones por orden de contenidos	Bicolorización de imagen grafica del sitio web
www.kickstarter.com	Muestrario de proyectos para ofrecer financiamiento a cambio de beneficios o apoyo.	Incapie al inicio de formalizacion de proyectos (star, go, "vamos")	Presentacion de contenido visualizando avance de los proyectos	Minimalismo de elementos esteticos a traves del verde y blanco
www.indiegogo.com	Plataforma donde se expone iniciativas a cambio de apoyos financieros de un solvento.	"go", desde el vamos, indica el comienzo o la posibilidad de realizacion de proyectos	Orden de proyectos por carrusel identificado por categorias como "recientes", "mas populares" y otros	Iconización de categorias con linea, estetica elemento formal de revista.
www.kiva.org	Plataforma donde se expone iniciativas a cambio de apoyos financieros de un solvento.	Elemento del brote como el crecer de un proyecto desde el aspecto organico y humano	geometria segmentada por bloques agrupando en márgenes nitidos laterales.	Fuerte identidad grafica construida desde el color e iconografía
www.goteo.org	Espacio web de muestra de proyectos de carácter social donde encuentran visibilidad a minorías étnicas.	Dispone el "gota agota" como el paso a paso en el levantamiento y apoyo de un proyecto	Elementos complementarios de apoyo dentro del contenido	Iconografía de elementos de apoyo dentro de la misma linea grafica
www.idea.me	Plataforma que permite compartir proyectos de indole interactivo para recaudar recursos económicos que permitan concretar las iniciativas.	Directamente relacionado desde el elemento de "idear" el proyecto en pos de publicarlo y validarlo	Presentacion de grafico lineal en avances por elementos y consideraciones de los proyectos	Ritmica en el gris del lienzo que muestra distintos elementos dentro de la misma pagina


DIAGRAMA DE TRASCENDENCIA


Considerando todos los elementos previamente vistos se puede articular un esquema integral que permita organizar niveles de desarrollo por los que transita una iniciativa de proyecto hasta que aterrice como un elemento viable y que elementos intervienen durante su desarrollo.

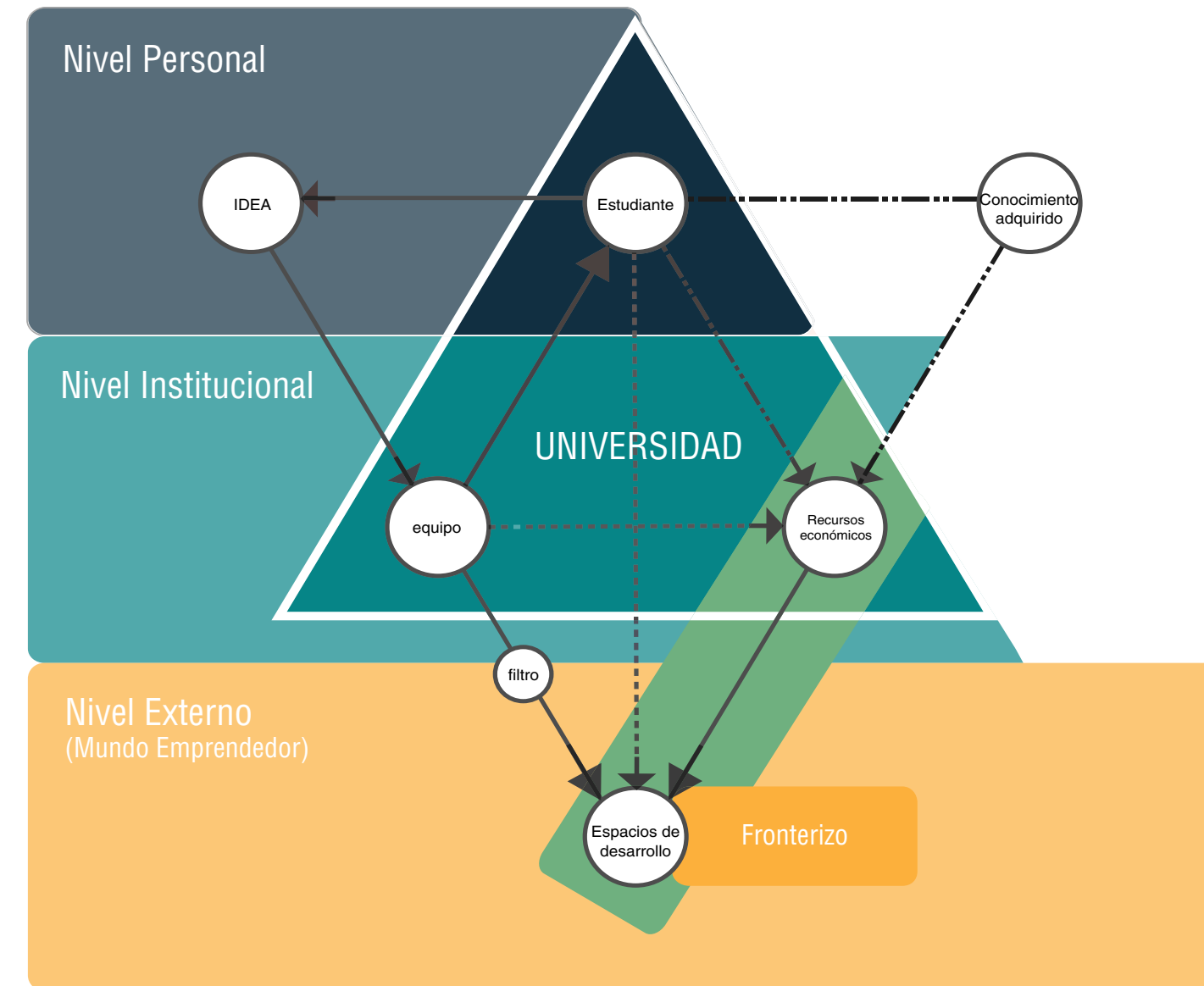
Esta construcción busca identificar el punto crítico en la etapa de idea, desde la relación con entidades internas y externas del universo académico y los niveles entre los que se mueve una iniciativa.

Las relaciones entre elementos se dan en 3 categorías:

Directas:  Donde la interacción es sólida y consistente

Eventuales:  La interacción depende del desarrollo circunstancial entre elementos.

Indirectas:  Interacción está en función a filtros y necesitan de un detonante para desarrollarse.



Tipo de Usuario

Autor

Un autor como creador de un proyecto da un primer paso al desarrollo de una idea. Es quien comienza a buscar los recursos necesarios para complementar su proyecto y a encontrar posibilidades de proyección .
A nivel Interfaz, será el administrador del proyecto. Aunque su gestión tendrá mayor libertad sobre varios de los parámetros que los demás miembros de un equipo, estos también podrán modificar algunos ítems dentro de la iniciativa. Así mismo autor no significa asumir el rol de líder o jefe dentro del equipo, puede existir un recurso con mejores aptitudes dentro del área.

Colaborador

Siendo los colaboradores aquellos que, como individuos, a través de experiencias y destrezas puedan llegar a complementar soluciones ante una problemática. Esto hace a un colaborador ser un recurso indispensable durante el desarrollo de proyectos. Los recursos humanos y habilidades blandas que permiten coordinar y encausar las capacidades de las diferentes partes se hacen fundamentales, esto va a nivel transversal, desde el primer integrante del equipo al último.

Persona y Escenario

MARINA

Edad: 20 años

Nacionalidad: Chilena

Tipo de usuario: Autor

Ocupación: Estudiante de Trabajo Social

Nivel de capacidades informáticos: Alto, utiliza regularmente redes sociales y desde el ámbito académico usa como recurso internet para complementar sus estudios por lo que sabe realizar búsquedas de información y manejar algunos programas.

Objetivo: Hacer crecer su proyecto encontrando colaboradores y socios que permitan enriquecer el alcance de su iniciativa.

Escenario:

Durante la emergencia del año 2014 Marina ayudó a los afectados por el gran incendio de Valparaíso, llegando a experimentar directamente las condiciones en que la gente es recibida durante las instancias de emergencia. A raíz de esta experiencia observa un problema de logística a la hora de organizar la emergencia ya que, una vez superados los periodos críticos, se comienza a saturar los espacios de acopio no sabiendo como manejar el exceso de algún recurso o cómo evitar que sigan enviándolo. Durante su tercer año de carrera, comienza a desarrollar una nueva propuesta de dinámica en emergencia. Aunque ya tiene parte del estudio realizado al presentarlo como propuesta ante los fondos internos de su facultad, se le da a entender que el estado actual de su propuesta no es suficiente para poder avanzar a una nueva etapa, por lo que necesita encontrar a otras personas para desarrollar con mayor profundidad un prototipo de app, y a partir de lo anterior se le sugiere acceder al sitio de "UNir" un espacio académico virtual que le permitirá ponerse en contacto con pares de otras especialidades. Haciendo uso de este espacio al publicar su proyecto, Marina llega a ponerse en contacto con un estudiante Informático, un Diseñador gráfico, un Periodista y una compañera ingeniera en prevención de riesgos, con los que genera un equipo de trabajo al poco tiempo, permitiendo un desarrollo más profundo de su idea.

ANDRES

Edad: 23 años

Nacionalidad: Chileno

Tipo de usuario: Colaborador

Ocupación: Estudiante de Periodismo

Nivel de capacidades informáticos: Alto, utiliza mucho redes sociales y usa internet como parte esencial de sus estudios por lo que tiene un gran manejo a la hora de buscar información y manejar programas de su especialidad.

Objetivo: Encontrar un tema de interés para poder desarrollar un proyecto de título. Poder incorporarse a un equipo de trabajo que le permita insertarse en mayor profundidad sobre el tema.

Escenario:

Andrés esta terminado su carrera y aún no ha tomado una decisión de qué tema o ámbito podría entrar a indagar para su proyecto de egreso, aunque tiene como interés el impacto social como trasfondo. Sus compañeros de especialidad poco a poco han ido definiendo sus investigaciones, y al consultarles le recomiendan encontrar referencias de otros proyectos ya realizados, por lo que debe acudir a la biblioteca de su facultad donde encuentra algunos ejemplos interesantes, por lo que hablando con la encargada de biblioteca sobre otras posibles fuentes se le sugiere revisar en la plataforma de encuentro interdisciplinar académico UNir, donde se publican ideas que requieren de colaboradores y socios cuya participación pueda contribuir. Al descargar la aplicación se encuentra con una gran cantidad de proyectos enfocados en la temática de impacto social, por lo que se pone a revisar algunos y guarda aquellos más relevantes para hacerles seguimiento. Transcurridos unos días recibe a su correo algunas nuevas sugerencias de proyectos publicados y la actualización de aquellos que guardó. Entre ellos encuentra una nueva propuesta relacionada con los problemas de logística durante una emergencia, publicado por una estudiante de trabajo social. Al ponerse en contacto, hablan sobre el proyecto y dan cuenta de sus puntos comunes, por lo que se conforman como grupo.

PAULINA

Edad: 18 años

Nacionalidad: Chilena

Tipo de usuario: Colaborador

Ocupación: Estudiante de Diseño

Nivel de capacidades informáticos: Medio, utiliza redes sociales y usa internet como parte de su estudio por lo que tiene un mediano manejo a la hora de buscar información y un bajo manejo sobre programas de su especialidad.

Objetivo: Encontrar un tema de interés para poder desarrollar un proyecto de título. Poder incorporarse a un equipo de trabajo que le permita insertarse en mayor profundidad sobre el tema.

Escenario:

Paulina entró este año al plan común de diseño, su padre es ferretero, su madre crea y vende bisutería artesanal, es por esto que tiene cierto dominio con algunas materialidades, de las que intenta sacar partidos a través de pequeñas iniciativas, con las que producir ganancias menores. Revisando por sus redes sociales encuentra en los grupos de la facultad algunas publicaciones que muestran el avance de los proyectos realizados por otros compañeros de su universidad, al ingresar a la aplicación Unir, encuentra una sección que reúne muchas ideas descritas brevemente. Estas ideas se encuentran en un estado muy superficial pero captan la esencia de lo que se quiere realizar, por lo que tras activar su cuenta se anima a publicar también su iniciativa en la categoría correspondiente y usando algunas palabras claves pertinentes, con la expectativa de encontrar a otra persona interesada. Al día siguiente le llega una notificación a sus redes y le avisan que recibió un par de mensajes en su publicación; uno de los mensajes le entrega retroalimentación sugiriéndole algunas materialidades y el siguiente le indica personas con quien ponerse en contacto.

Capítulo 02

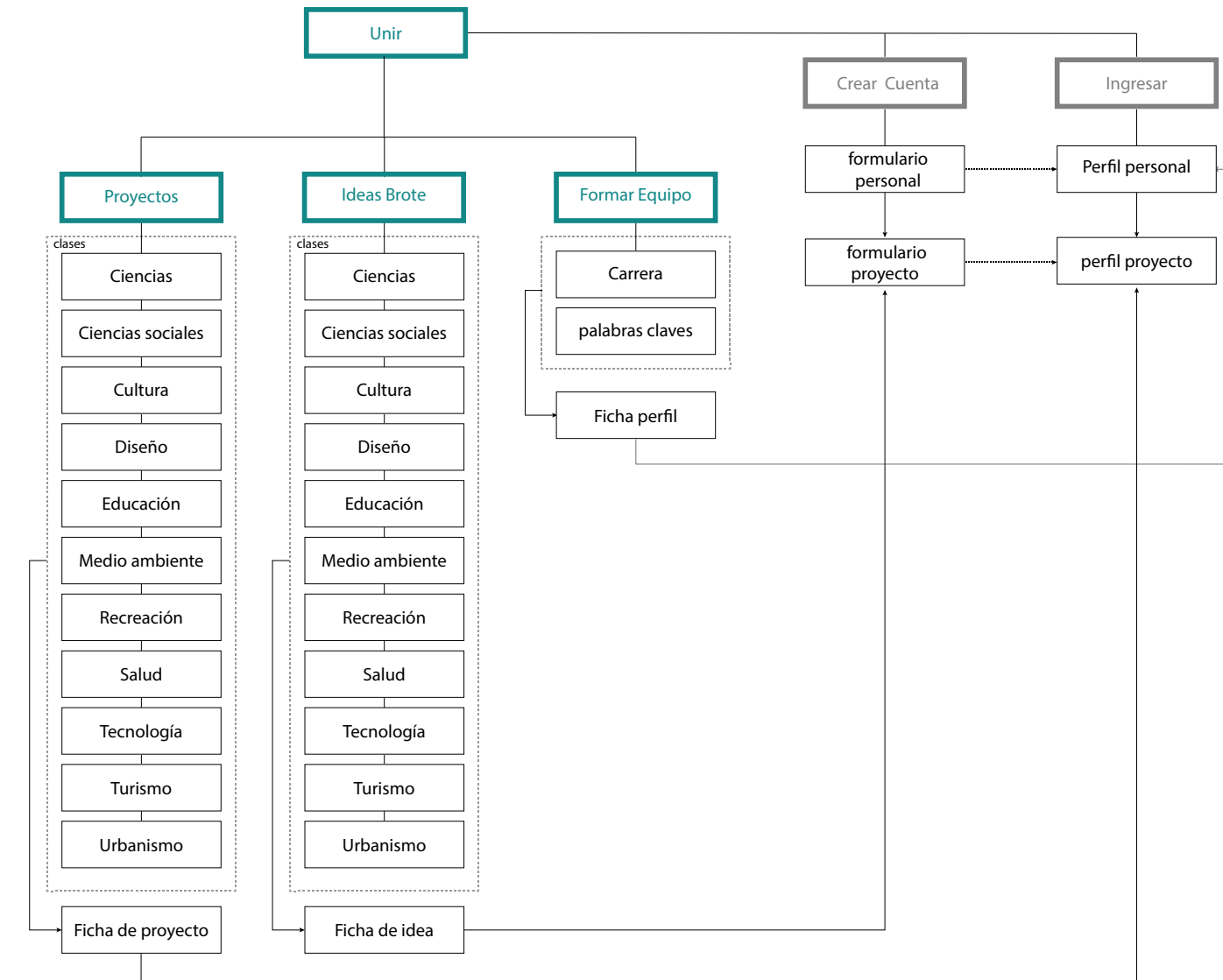
ARQUITECTURA DE LA INFORMACION

Realización de maquetas virtuales para un acercamiento a plataforma de fomento interdisciplinar

ESTRUCTURA DE LA APP

El mapa de navegación es un método que reorganiza los contenidos recogidos se desglosa estructura conceptual y organización de los elementos de la plataforma. Es una herramienta necesaria para mostrar de una forma más gráfica la arquitectura de información (a través de momentos, niveles) en el desarrollo de una plataforma web o aplicación. Mediante este recurso se puede visualizar la “macro-estructura” (J.J. Garret), un panorama general que permite ver solo un nivel apropiado de datos, delegando los detalles a otros métodos y herramientas de la arquitectura de información.

El objetivo de este recurso es describir el diseño de interacción, buscando mostrar como un usuario fluye a través de secuencias concretas de pasos y tareas, considerando los momentos y los componentes específicos de algunas secciones.



WIREFRAME

Estas pantallas o esquemas de páginas son el paso intermedio a cómo se va a visualizar un resultado final para el diseñador. Funcionan como una guía visual que muestra la estructura más básica de una app y busca sintetizar en un entregable, la información definida previamente desde los otros recursos de la arquitectura de información.

Esta maqueta funciona como esquemas simplificados a blanco y negro, lo que permite una lectura racional a la hora de evaluar sus contenidos, sin distractores de carácter parcial como podrían llegar a ser los estilos en diseño visual, como los iconos o colores con cierto valor arbitrario.

Este tipo de recurso sirve para estructurar los recorridos de cada diferente tipo de usuario dentro del sitio, definir los contenidos de cada pantalla, organizar los elementos vistos en los mapas diagrama de forma coherente, y todo se aterriza a un prototipo que considera elementos técnicos como los tamaños de los elementos y del cuerpo de texto.

Inicialmente las propuestas de wireframes estuvieron enfocadas en el desarrollo de un sitio web con estándar responsive sin embargo, la idea evolucionó hacia la construcción de una aplicación móvil que permita una accesibilidad personalizada y simplificada desde la propuesta original. Las propuestas van cambiando a partir de los contenidos adquiridos a través del estudio y las pruebas.

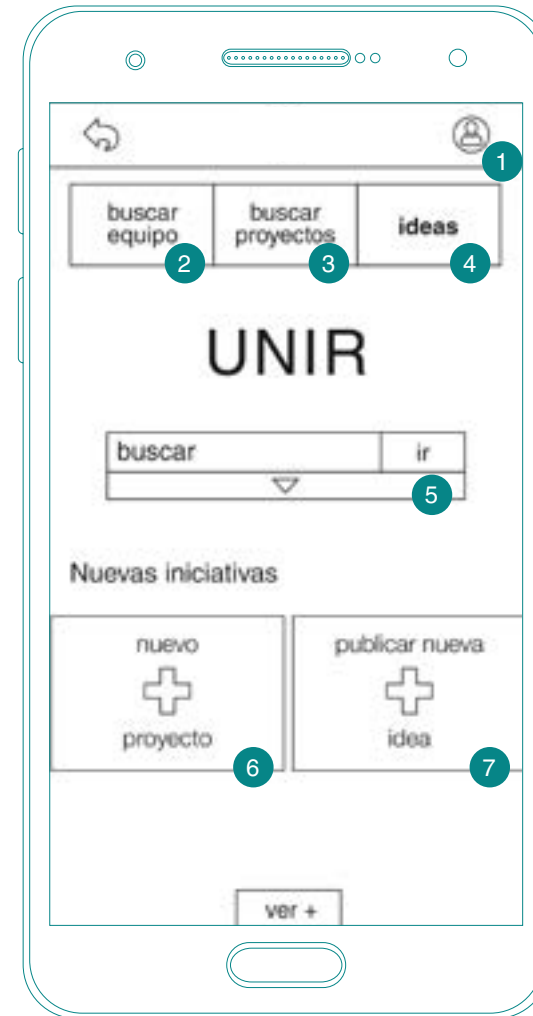
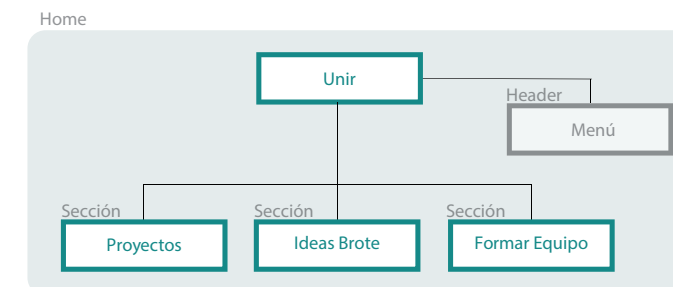
Durante el desarrollo se presenta la posibilidad de crear múltiples cuentas para distintos tipos de usuario, pero se descarta la idea tras finalmente aunarlas, a pesar de los diferentes usos de la plataforma en un único individuo con múltiples cursos de acción no excluyentes, aunque con esto se reduce el número de usuarios objetivos al de dos perfiles principales: Autor y Colaborador.

Aunque ambos tienen acceso a los mismos contenidos, el primer perfil tiene acceso a nuevas opciones de administración tras realizar el proceso de "creación de proyecto", que tiene otro nivel de profundidad y facilidades tras haberlo completado, lo que dará de cierta libertad de gestión sobre sus contenidos y otras facilidades de apoyo.

Home

Pantalla principal de la aplicación, y busca reunir lo esencial de las funciones de la aplicación. Se compone de header con acción de atrás, para regresar a la pantalla anterior visitada rápidamente. Además posee un menú, donde se tendrá acceso a funciones de control para el usuario. Este header, se encontrará en todas las pantallas, menos en la sección de formulario.

Los elementos del home, también se podrán encontrar en otras pantallas, pero aun así los principales son:



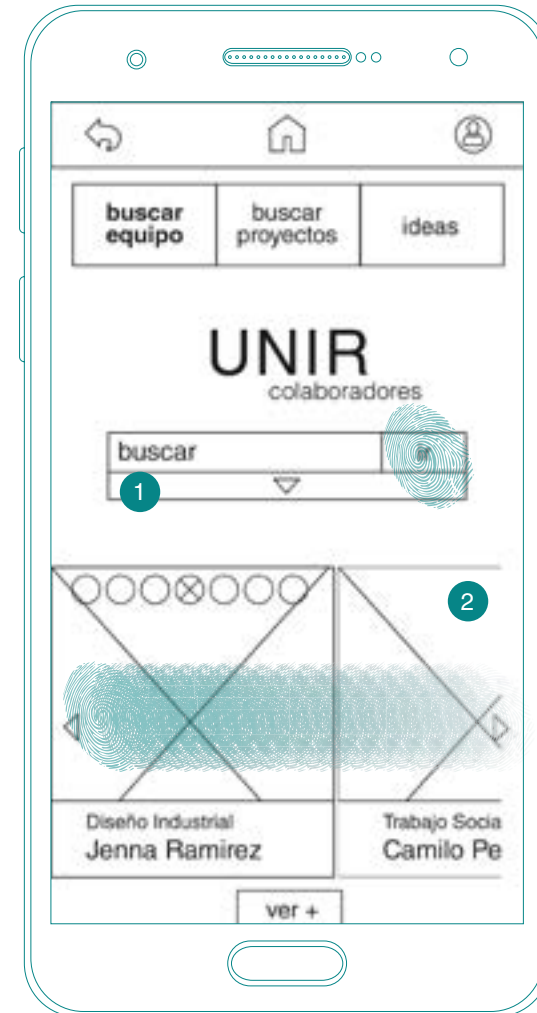
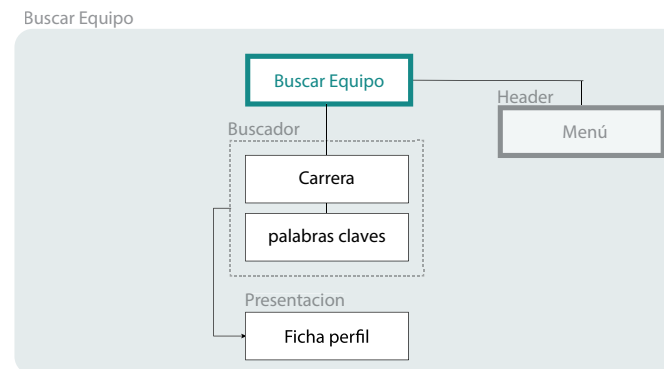
- 1 **Menu:** Redireccionará al usuario a zona de edición de datos y control de sus objetos creados y seguidos.
- 2 **Buscar Equipo:** Sección de búsqueda de colaboradores de proyecto. Dirige al usuario a zona de presentación de personas a través de sus oficios e intereses
- 3 **Buscar Proyectos:** Sección de búsquedas de proyectos en los cuales colaborar a través del oficio, filtrando por temas, categorías o equipo necesario a integrar a este.

- 4 **Ideas en Brote:** Sección de búsqueda y publicación de ideas en desarrollo, con el fin obtener retroalimentación por parte de colaboradores
- 5 **Buscador:** Sección por el cual el autor podrá buscar interdisciplinas de su interés a través de un filtro avanzado
- 6 **Publicar Proyecto:** El usuario por esta sección ingresa a formulario de nuevo proyecto, pasando a ser un autor de proyecto
- 7 **Publicar Idea:** Ingreso a formulario de nueva idea

Buscar Equipo

Un autor o miembro de equipo de trabajo de un proyecto puede buscar colaboradores que complemente su estudio o trabajo, a través de buscar equipo. Acá podrá realizar un filtro de personas a través de sus carreras, intereses, palabras claves destrezas, y así poder comparar y contactar personas que parezcan cumplir con lo requerido.

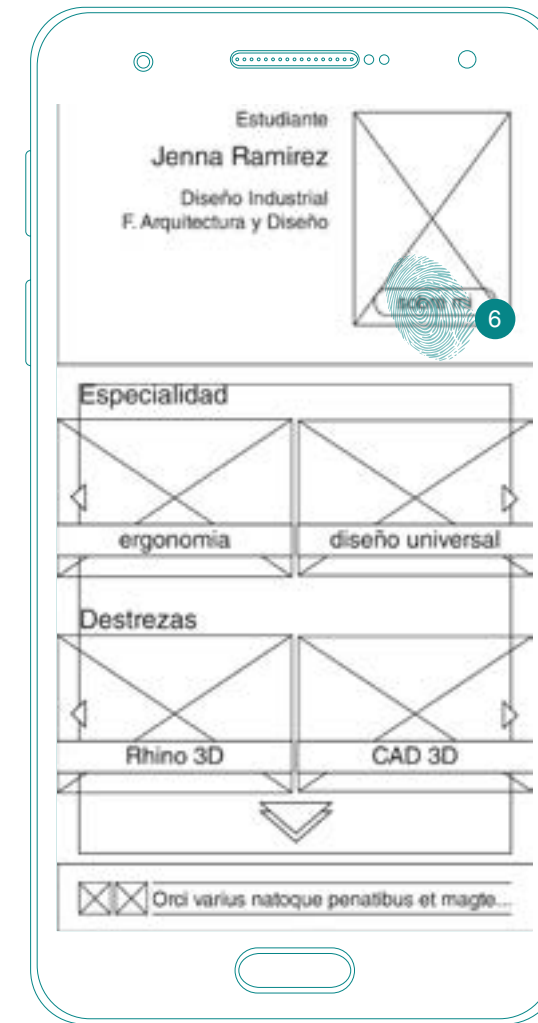
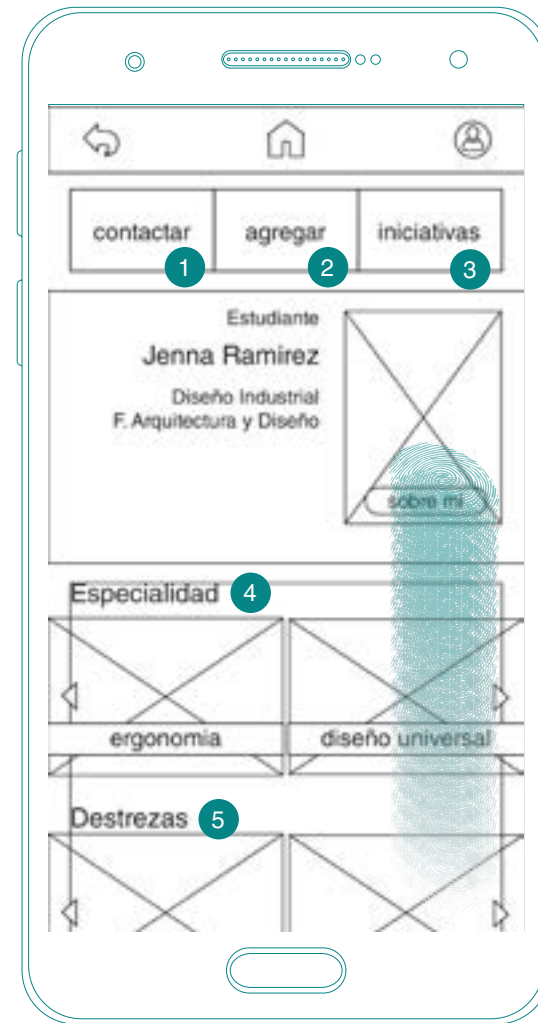
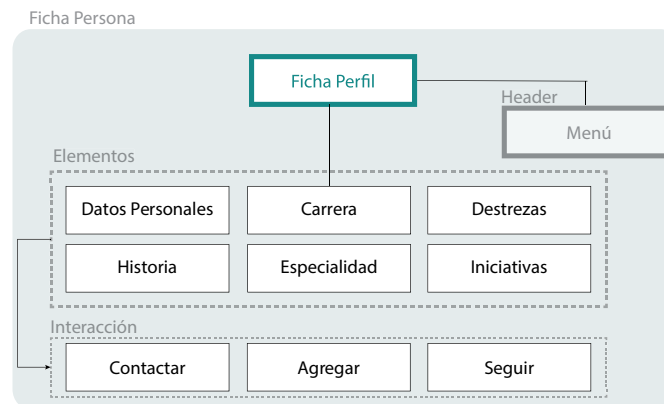
A modo de resumir las características de una persona, se propone cuidar datos esenciales dentro de la presentación inicial de la persona, siendo estas: Una imagen de la persona, el grado académico, nombre y apellido, carrera, breve descripción, e intereses de su oficio, así el usuario autor podrá tener una referencia del perfil de la persona, para luego ingresar a su ficha en caso de cumplir con los requerimientos básicos de su proyecto

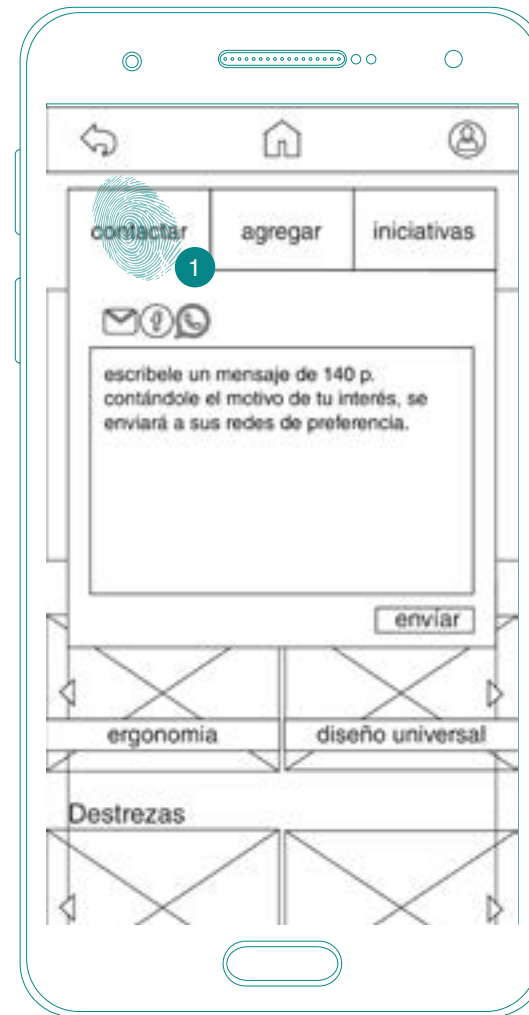


- 1 Buscador:** Sección de búsqueda avanzada con filtro por categorías, carreras o destrezas, para facilitar al usuario autor buscar su colaborador de proyecto
- 2 Presentacion Colaborador:** Sección de presentación de colaboradores de proyecto más activos dentro la aplicación. Dirige a la ficha de usuario
- 3 Buscar Colaborador:** Una vez filtrado la búsqueda se dirige a una nueva pantalla con lista de personas con las características señaladas en el buscador

Perfil Personas

Cuando una persona pareciese tener las aptitudes necesarias para conformar el equipo de trabajo, uno puede acceder a su ficha de persona, donde se encontraran todas las características que posee como estudiante-profesional. Si aun no esta claro si es la persona con mayor similitud a lo solicitado, puede contactar para conversar por via mail o ver en que otras iniciativas ha participado. Los elementos que destacan en esta pantalla son el grado academico, nombre y apellido, carrera, facultad a la que pertenece, descripción, especialidad y destrezas. Por otra parte existe una zona de interaccion como persona externa donde podra contactar, agregar a tus circulos, y ver sus iniciativas

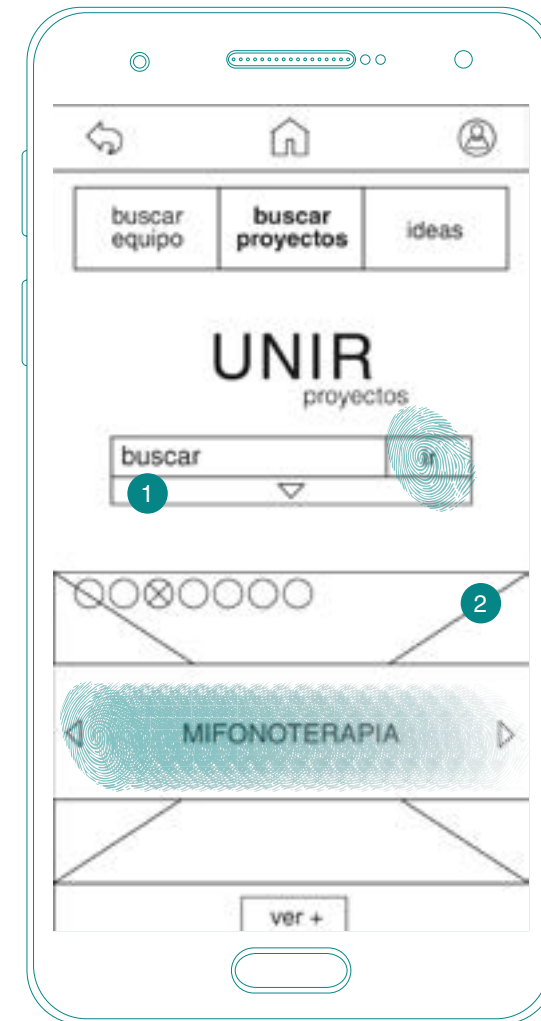
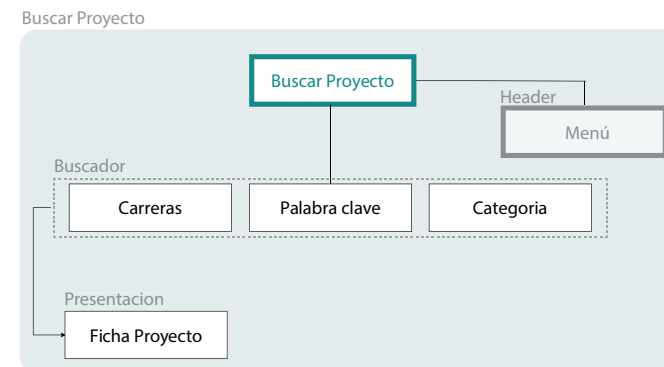




- 1 **Contactar:** Sección que permite interactuar con persona. Envío de un correo comentando interés de contacto, para generar equipo de trabajo.
- 2 **Agregar:** Sección de interacción donde puedes recomendar un proyecto, ya sea propio u otro, agregar a tu círculo de contacto, etc
- 3 **Iniciativas:** Presentación de todos los proyectos e ideas en las que participa la persona visitada
- 4 **Especialidad:** Permite conocer los intereses y habilidades de una persona en su oficio, a la vez, permite generar áreas de trabajo afines
- 5 **Destrezas:** Permite conocer las habilidades específicas y técnicas del oficio, esta sección está pensada como mayor filtro de búsqueda ya que discriminará las aptitudes necesarias para conformar un equipo de proyecto
- 6 **Sobre mí:** Presentación de una persona colaborador donde comenta sus intereses en mayor profundidad y sobre su persona y su ámbito académico laboral, proyecciones y habilidades blandas

Buscar Proyectos

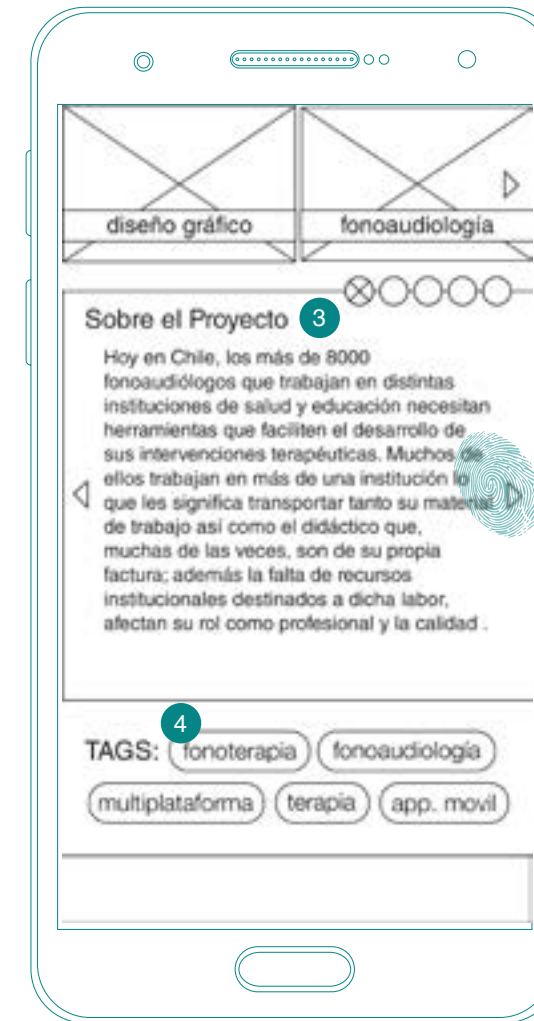
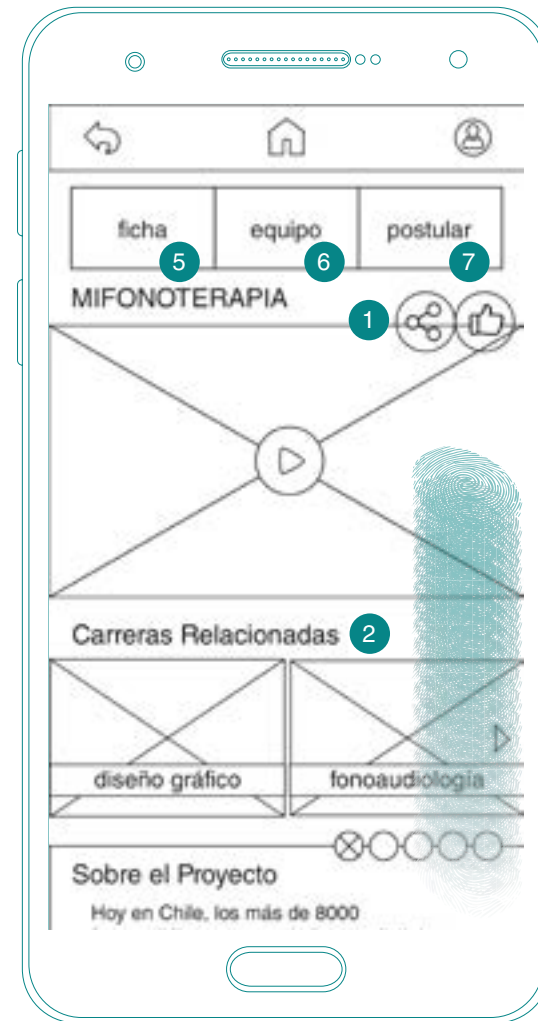
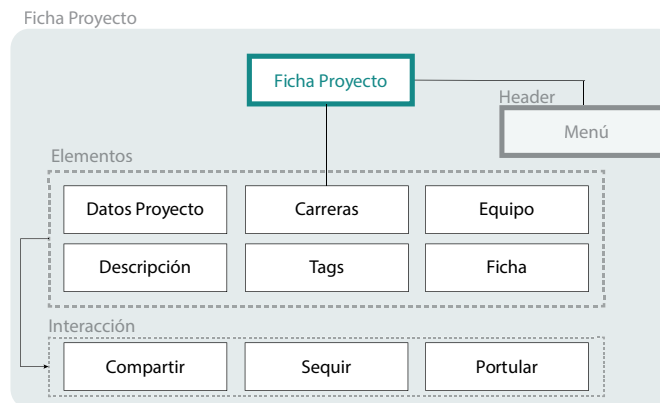
Una persona será colaborador cuando aporte a través de sus aptitudes profesionales/académicas, a un equipo de trabajo con el fin de llevar a cabo un proyecto. Antes de esto es necesario saber en que proyecto participar por lo que esta sección ayuda a los futuros colaboradores a encontrar proyectos que necesiten sus destrezas y sea de interés para el mismo. Acá el filtro de búsqueda será a través de categorías, nombre de proyecto, carrera necesaria, tags, o popularidad. Los elementos de la búsqueda de proyectos son

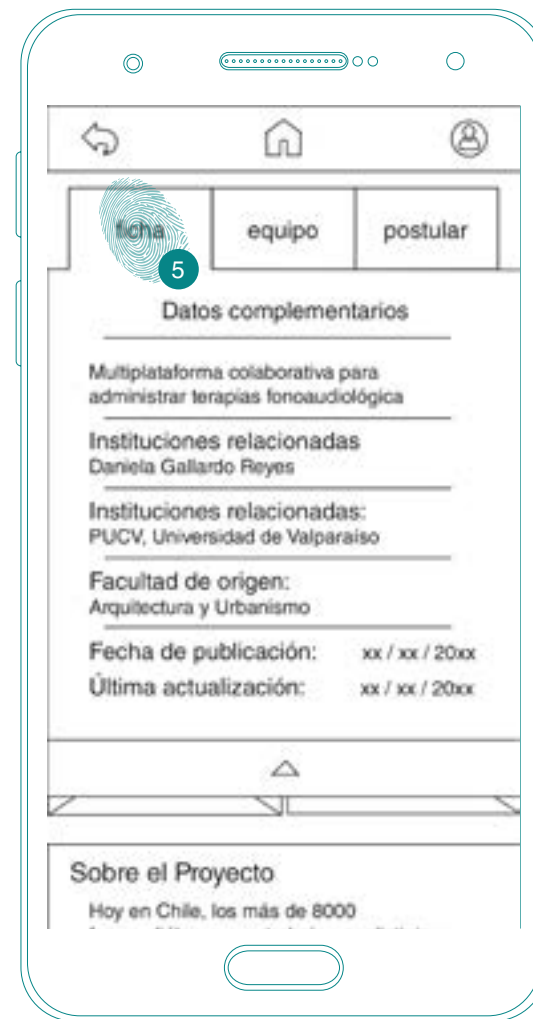


- 1 Buscador:** Sección de búsqueda avanzada con filtro por categorías, carreras o destrezas necesarias, para facilitar al usuario colaborador buscar un proyecto en el cual participar
- 2 Presentacion Proyectos:** Sección de presentación de proyecto mas visitados dentro la aplicación. Direcciona a ficha de proyecto
- 3 Buscar Proyecto:** Una vez filtrado la búsqueda se direcciona a una nueva pantalla con lista de proyectos con las características señaladas en el buscador

Perfil Proyecto

Cuando un persona colaborador ya encuentra un proyecto de interés, puede ingresar a su ficha de proyecto. Ahí encontrara todos los datos necesarios para informarse de que trata. Conocerás el equipo que ya trabaja detrás de ese proyecto y ademas que otros miembros son buscados. También para apoyar una buena idea, puedes compartir el proyecto en tus redes sociales favoritas, o simplemente apoyar con un me gusta. Algunos de los elementos que la componen un proyecto son el nombre de proyecto, video o imagen alusiva, Carrera relacionadas, descripción, tags o palabras claves, ficha de datos específicos, presentación del equipo de trabajo y la zona de postulacion a puestos dentro del proyecto Por otra parte existe una zona de interacción como persona externa donde podrá contactar, agregar a tus círculos, y ver sus iniciativas

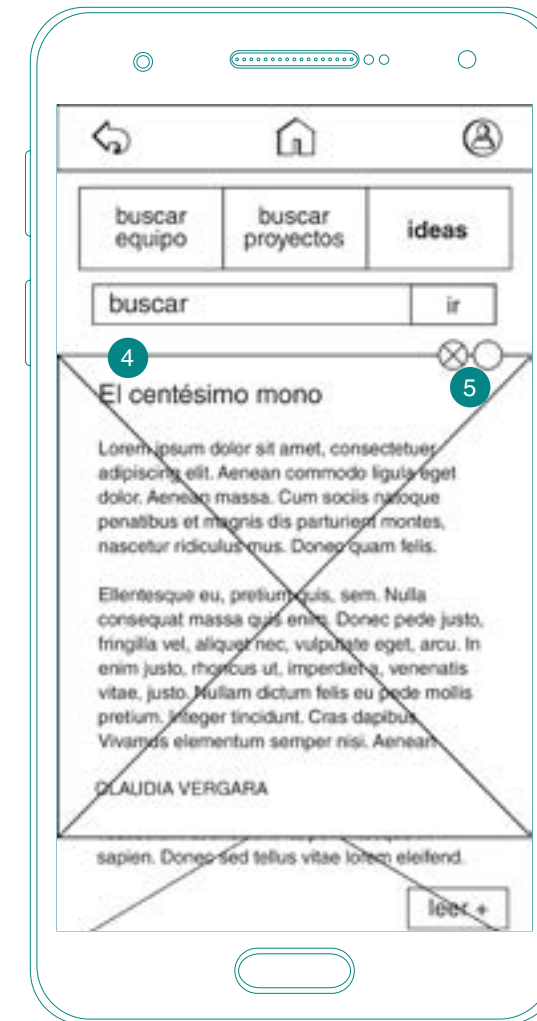
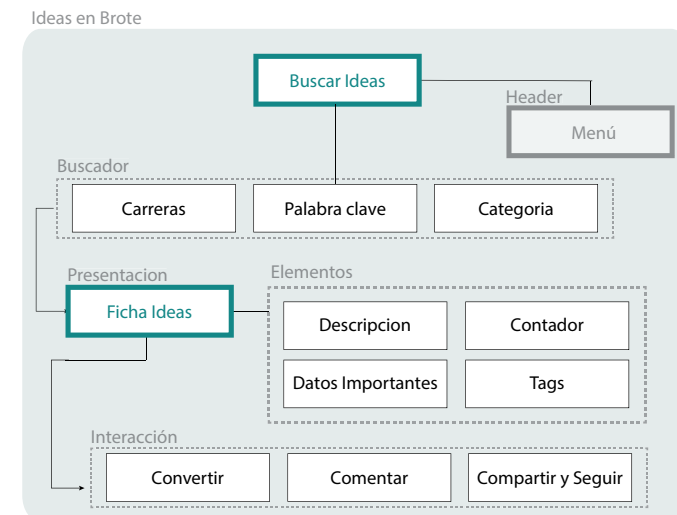




- 1 Compartir:** Sección que permite opinar sobre el proyecto, permitiendo compartir, seguir y evaluar el proyecto
- 2 Carreras Relacionadas:** Lista de carreras que conforman parte del equipo y carreras en espera de llenar su cupo como nuevo integrante
- 3 Sobre el Proyecto:** Descripción completa del proyecto, dejando claro objetivos y proyecciones
- 4 Tags:** Permite Resumir contenido del proyecto, y también como filtro de búsqueda de proyectos. Palabras claves
- 5 Ficha:** Datos e información técnica del proyecto, sección de profundidad
- 6 Equipo:** Presentación del equipo de proyecto con su función dentro de este
- 7 Postular:** Datos de habilidades y carreras necesarias para cupos de equipo proyecto

Ideas en Brote

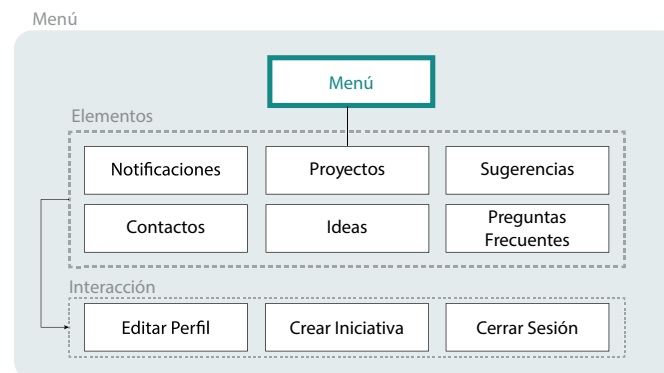
El usuario también puede ser pequeño colaborador, a través de ayudar a pequeñas ideas que poseen algunos miembros de la aplicación. Estas ideas se encuentran en un estado básico, no constan con las variables que determinan un proyecto, pero si es del caso, uno puede colaborar, realizando comentarios constructivos para el proyecto, contactando al autor, o incluso transformándolo a un proyecto, junto con su autor. Los elementos que componen idea en brote son:



- 1. Buscador:** Sección de búsqueda avanzada con filtro por categorías, carreras o palabras claves, para facilitar al usuario lograr retroalimentar una idea, o simplemente ver las tendencias o temas de interes
- 2. Presentacion Colaborador:** Sección de presentación de ideas mas comentadas y compartidas dentro la aplicación. Direcciona a ficha de idea
- 3. Buscar Ideas:** Una vez filtrado la búsqueda se direcciona a una nueva pantalla con lista de ideas con las características señaladas en el buscador
- 4. Ficha Ideas:** Seccion donde se presenta una idea con todos los datos disponibles, con la espera de obtener retrolimentacion por parte de las personas que acuden a observar la idea. Consta con 3 acciones destacable, una para convertir a un proyecto, otra para comentar, y una ultima para seguir el avance de la idea. La ficha de idea puede tener autor anonimo o publico, pero en ambos casos se enviarian los comentarios al mail del autor
- 5. Contador:** Permite conocer la popularidad de la idea. Sistema de evaluacion dentro de la aplicación.

Menú

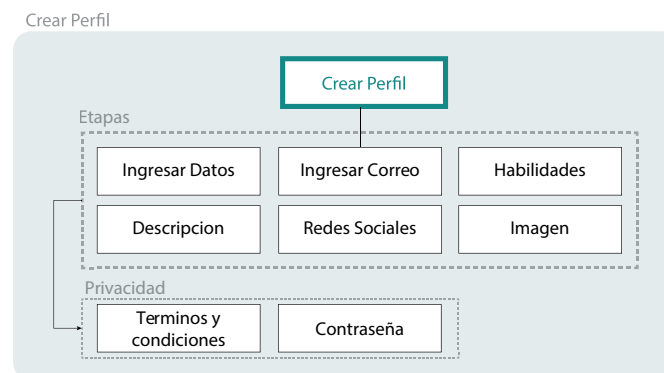
En el header se encuentra el menú de usuario, en cual constara de todas las acciones que como usuario se pueden requerir, desde editar perfil, ver notificaciones, cerrar sesión, administrar mis proyectos, ver contactos guardados, etc. Esta sección esta pensada para el usuario y su rapido acceso y control de sus datos



1. **Notificaciones:** Zona que genera notificaciones de modo que avise interacciones de otras personas con proyectos e ideas de su propiedad, y así crear un espacio de interacción reciproco
2. **Contactos:** Zona de almacenamiento de personas de interés con los que se ha tenido contacto
3. **Preferencias del perfil:** Seccion de edicion de datos personales tanto privados como publicos
4. **Proyectos:** zona de almacenamieto de proyectos seguidos y lista de proyectos en los que se participa, ademas de ingreso a formulario de crear proyecto nuevo.
5. **Ideas:** Zona de almacenamieto de ideas seguidas y lista de ideas de propia autoria, ademas de ingreso a formulario de crear idea nueva.

Crear Perfil

Al ingresar a la aplicación se requiere ingresar datos de usuario para comenzar sesión, pero si es la primera vez de ingreso, sera necesario registrarse y dar los datos necesarios para poder contactar proyectos y ser contactado como colaborador. Las secciones por las que pasa en usuario al registrarse son:





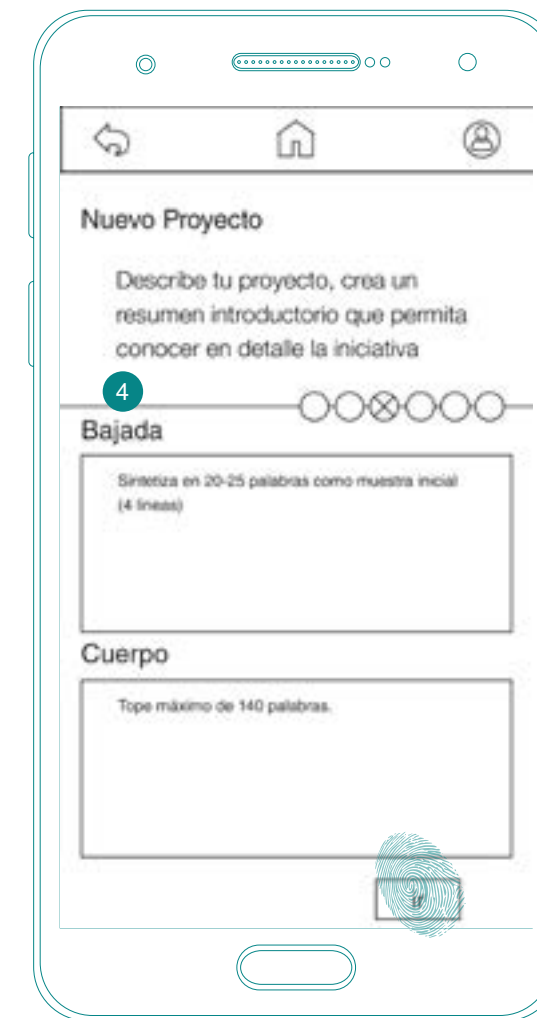
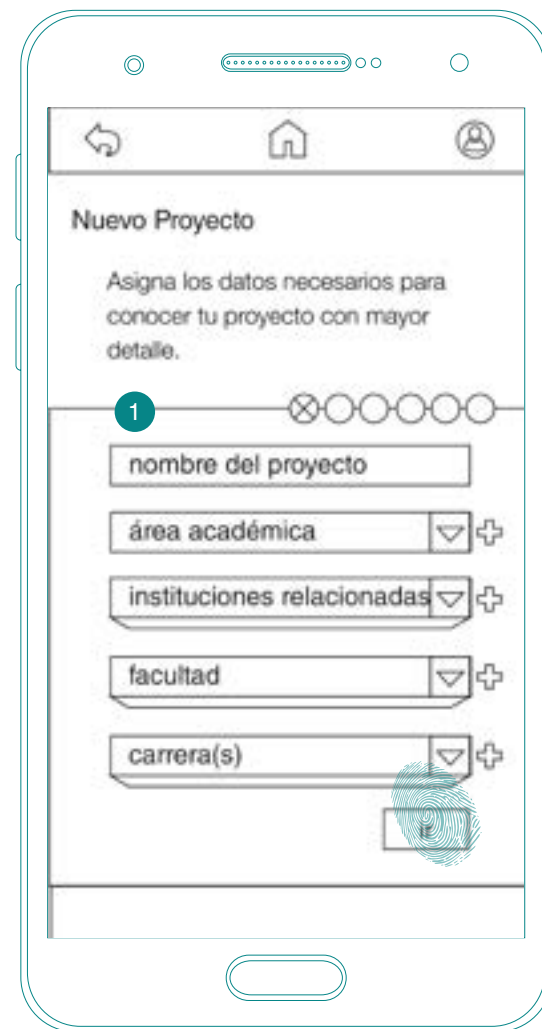
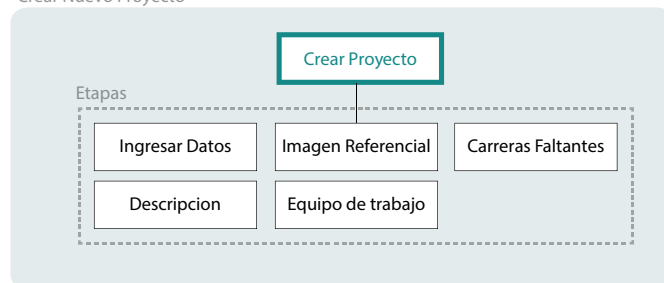


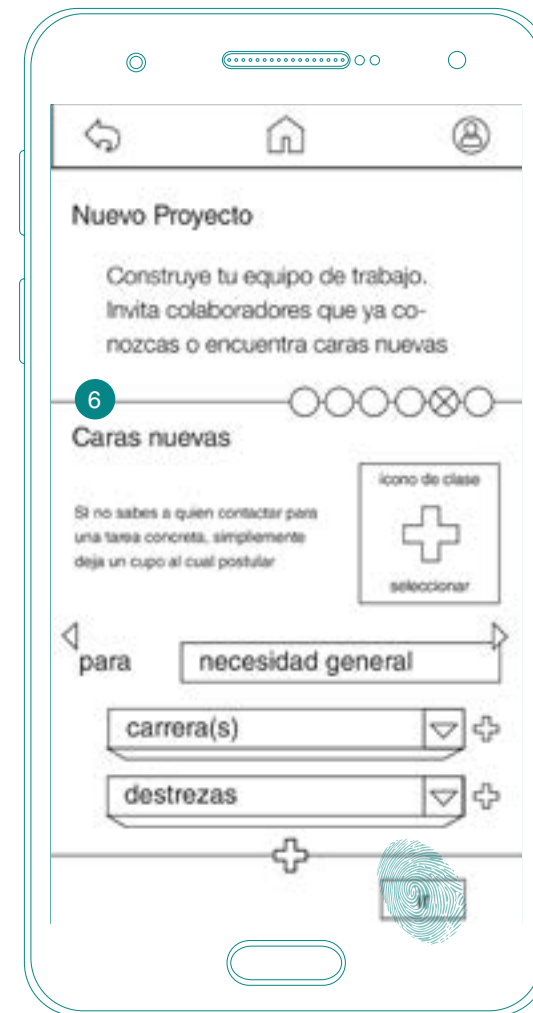
- 1 **Ingresar / Resgistrar:** Al ingresar por primera vez a la aplicación, o luego de haber cerrado la sesión, el usuario se encontrara con esta pantalla para ingresar mediante su correo electrónico y contraseña
- 2 **Crear perfil** Proceso de introducción a la aplicación, este permitirá ser colaborador y autor según su uso
- 3 **Terminos y condiciones:** Sección que accede a condiciones de uso de la aplicación y derechos de autor intermediarios en la aplicación
- 4 **Datos** zona de incorporación de datos de contacto del usuario, al igual que características profesionales
- 5 **Email:** Elección de mail común de uso o mail de ámbito académico, relacionado con la institución para envío de todas las actividades realizadas
- 6 **Redes Sociales:** Para tener mayor actividad en la aplicación se propone compartir las publicación realizadas en la aplicación en otras redes sociales y a la vez recibir notificación en las correspondientes
- 7 **Imagen:** Para generar una imagen participativa respecto a un equipo, es necesario que la imagen de perfil cuide de una idea de foto carnet, para notar una relación general entre equipo

Crear Proyecto

Una vez registrado como usuario dentro de la aplicación puede pasar a ser usuario autor, solo con crear un proyecto. Al crear un proyecto se consta de muchas pantallas con una serie de preguntas que permitirán buscar y encontrar colaboradores. Además se podrá agregar las personas del equipo que no constan con la aplicación, siendo el autor el único en hacerlo posible. Las etapas por las que pasa un autor al crear un proyecto son:

Crear Nuevo Proyecto





- 1 **Datos Proyecto:** Todo proyecto constara de información básica, como nombre, carreras relacionadas, fecha de publicación, entre otros datos. Estos conformaran la base de la presentación publica de un proyecto
- 2 **Temas:** Un proyecto ingresara en una temática que podrá designar un categoría, un tema de interés o cualquier palabra clave a modo de resumen
- 3 **Imagen:** En esta sección se construirá la presentación visual del proyecto, podrá contar de vídeo o imagen referencial, esperando ser llamativo a los miembros de la aplicación
- 4 **Descripcion:** Corresponde al resumen del proyecto, dejando claro sus proyecciones a futuro y sus puntos de vista o como tratan el tema de interés.

- 5 **Equipo:** Esta sección permite incorporar los miembros que ya son parte del proyecto, que posean cuenta en Unir o, crear a través de datos básicos, integrantes que no se encuentran en la aplicación.
- 6 **Nuevos Colaboradores:** Sección a completar con los datos del integrante faltante en equipo, se puede colocar destrezas y requerimientos mínimos de postulación como técnica específica, además de carreras afines. Una vez publicado el proyecto, se le enviara una notificación a todas las personas dentro de la aplicación, que cuenten con los requerimientos completados en esta sección, siendo responsabilidad del grupo filtrar y escoger al nuevo integrante del proyecto.

PRUEBA DE USABILIDAD

Esta prueba con el fin de verificar la comprensión de la interfaz diseñada. Para esto se realiza dos tipos de paseos cognitivos, uno dirigido a posibles usuarios autores y otras para usuarios colaboradores. Las preguntas son de carácter práctico, y se espera que el usuario ubique y encuentre la manera de realizar las acciones solicitadas.

Las acciones para el usuario colaborador son:

[Crear Cuenta](#)
[Agregar Intereses](#)
[Busca Proyectos](#)
[Seguir un proyecto](#)
[Unir a un Proyecto](#)

Las acciones para el usuario autor son:

[Crear Cuenta](#)
[Ver Perfil Propio](#)
[Editar perfil](#)
[Crear Proyecto](#)
[Buscar Colaborador y Agregar](#)

Para generar una base común a las personas encuestadas se realizan las siguientes preguntas, que ayudaran a comprender el contexto y conocimiento de la personas encuestada. Estas preguntas nos ayudaran a saber si la persona corresponde a un posible usuario autor o un usuario colaborador y así proceder el testeó a través de un usuario específico

- Nombres
- Edad
- Estudios
- ¿Utiliza aplicaciones para smartphone? ¿Cuáles?
- ¿Cuáles son los sitios que visita con frecuencia?
- ¿Conoce personas de la universidad que no estén en su misma facultad? ¿Cómo los conoce?
- ¿Ha realizado algún proyecto en Equipo?,
- ¿Ha tenido alguna idea que pueda convertirse en un proyecto?

Persona con Perfil Autor

Paola Flores Caceres

El primer test de usuario realizado para esta aplicación, fue realizado a Paola Flores con 24 años, estudiante de segundo año de Pedagogía Básica de la Pucv.

La mayor parte del tiempo utiliza su Smartphone, con aplicaciones de carácter social, como whatsapp, Messenger de Facebook, YouTube, o bien con aplicaciones de comida rápida que le entregan beneficios al momento de comprar. Fuera de las aplicaciones, ya por navegador, visita páginas de carácter universitario como navegador académico o aula virtual, pero no explora más allá del material requerido por sus profesores.

Conoce algunas personas fuera de su facultad, ya que es de la zona, por lo que sus compañeros de la media, amigos, y familia, están en otras facultades, pero conocer a otras personas por razones académicas y complementarias, no.

Sobre la realización de proyectos, solo ha realizado trabajo en equipo dentro de los ramos de su carrera, y siempre son con sus mismos compañeros de ramo.

Comenta, que durante un tiempo, estuvo pensando con una amiga realizar un proyecto de alcance social y educativo, y se refería a un método de enseñanza para niños entre 5 a 10 años, y era determinante a la hora de enseñar la historia de Chile a los alumnos. Su idea quedó en espera ya que no conocían los mecanismos a utilizar dentro de la universidad que lograra complementarlo.

Test

En base en lo contestado anteriormente se le dice a la Paola que es una potencial Usuaría Autora, y que deberá describir en voz alta las acciones que estime conveniente dentro de la maqueta.

Crear Perfil

En la primera pantalla crea perfil, pero cuestiona el tener que poner el mail académico, ya que al no ser alguien que utiliza mucho su clave, no podría ingresar con facilidad. No sabe distinguir botón de ayuda ACTIVAR CUENTA y la de IR

Ver Perfil Personal

Despliega el menú, se dirige preferencias del perfil, y no logra encontrarlo. Opta por volver a home y buscar a través del buscador su nombre.

Editar perfil personal

Va a menú, preferencia del perfil

Crear Proyecto

Se dirige a home su encunrar el crear proyecto

Buscar personas para equipo y agregar

Se dirige a buscar equipo y filtra según categorías de carreras. Escoge un usuario ingresa a su perfil, y solicita que revise su proyecto, para ver si quiere formar parte de su equipo

Persona con perfil Colaborador

Ignacio Bernal Flores

El siguiente test de usuario realizado para esta aplicación, fue realizado a Ignacio Bernal con 19 años, estudiante de segundo año de Ingeniería Informática en la PUCV. La mayor parte del tiempo utiliza su Smartphone, con aplicaciones de carácter social, como WhatsApp, Messenger de Facebook, YouTube, o bien con aplicaciones de juegos que va renovando constantemente. Además tiene una serie de aplicaciones que complementan sus estudios de ingeniería. Fuera de las aplicaciones, ya por navegador, visita páginas de relación con su carrera como páginas de programación, navegador académico o aula virtual, y le gusta experimentar nuevas plataformas que nutran su vida académica. Conoce algunas personas fuera de su facultad, pero gracias a la vida social activa que lleva. Pero desconoce las carreras de los chicos con los que se junta esporádicamente. Sobre la realización de proyectos, solo ha realizado trabajo en equipo dentro de los ramos de su carrera, y siempre son solicitados ayudantes en áreas de programación, lo cual Ignacio dice que se encuentra en el medio de conocimiento. Ya en segundo de universidad empieza a constar con herramientas que permita ayudar a personas fuera de su facultad con sus conocimientos de programación, pero no le interesa por el minuto generar un proyecto desde cero, sino, más bien acoplarse a alguna de su interés.

Test

En base en lo contestado Ignacio es potencial Usuario Autor, y que deberá describir en voz alta las acciones que estime conveniente dentro de la maqueta.

Crear Perfil

En la primera pantalla crea perfil, coloca su mail normal y presiona ir

Agregar Intereses

Ingresa en menú y busca dentro de preferencias del perfil, pero no encuentra donde editar intereses

Buscar proyectos

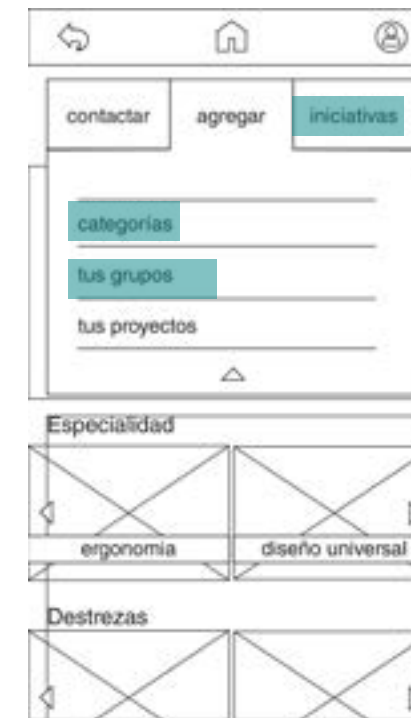
Se dirige a home y presiona botón de buscar proyectos, filtra por categorías palabras claves. Escoge un proyecto.

Seguir proyectos

Una vez dentro del ficha proyecto, busca la manera de seguir y presiona me gusta, no encuentra el seguir

Unir a Proyecto

Dentro del perfil de proyecto ingresa a postular y solicita el vacante de interés. Además contacta vía correo describiendo su interés en proyecto.



Paola Sugiere que iniciativa esta muy oculto y es importante, y no entiende los punto categorías y tus grupos



No queda claro entre los conceptos Activar Cuenta e iR cual es boton para avanzar en este punto



preferencia de perfil cambiar por editar perfil. Incorporar crear proyecto en seccion.

Capitulo 03

IDENTIDAD GRAFICA

Desarrollo de Logotipos, elección de paleta de colores, iconografía, diseño que creara la identidad gráfica del proyecto

MOODBOARD

Utilizando como herramienta de estudio el moodboard o "muro de inspiración", nos encontramos con un método que basa su composición en una lectura sensorial que permite definir de forma más clara la identidad que se pretende constituir. Similar a un collage, se realiza un desglose del concepto original a trabajar, en este caso la interdisciplina como proceso, donde se definiría esta instancia como un espacio multitudinario y diverso donde todos los elementos podrían llegar a convivir dentro de este entorno como iguales complementarios, y siendo que están conectados entre sí, se constituirían como un total, una superposición permeable de elementos e ideas.

A partir de esta última lectura se rescata la noción de las redes entre nodos, o cualquier otro elemento que represente visualmente una conexión entre partes tanto de forma orgánica como inorgánica.



(1).-https://www.pinterest.es/pin/454582156130592152/

PALETAS DE COLORES

Desde esta primera aproximación se define inicialmente una paleta de colores vistosa y de alto contraste. Debido a su intensidad durante pruebas sobre la interfaz del momento, finalmente se opta por conservar la identidad de fondo, donde existen una variedad dentro del tono en general y se identifica una paleta similar con un carácter más neutro y equilibrado

Primera paleta de colores inspirada en los primeros Moodboard. Destaca por el alto contraste entre sus tonalidades



Avant: una primera aproximación similar a la original pero con una continuidad más elaborada



Cytrus Grove: Variedad más cálida y respondiendo a una gradiente clara, pero no logra un contraste tan evidente hasta reunir sus polos



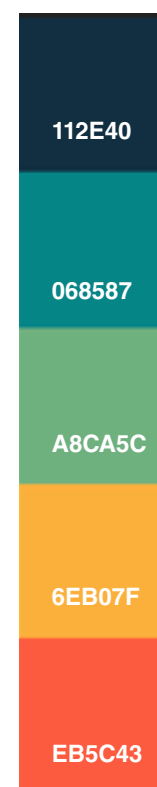
Appalachian Spring: El extremo más distante al contraste original debido a su transición por tonos pasteles. Extremos muy polares, los otros tonos realzan su contraste



PALETA DE COLOR: SELECCIÓN

Tras testear sobre wireframes del home, finalmente se llega a la resolución de usar la siguiente paleta de color. Si bien su contraste no es tan exaltado como en los primeros casos, sus polos logran una gran distinción. La selección respeta el principio de diversidad entre elementos (antes explicado) al generar una transición tonal por gradiente y sus colores al funcionar con cierta opacidad, no son desagradables para aplicaciones técnicas dentro de interfaces online.

New Alternative: Se contruye un espectro que va desde lo frío y oscuro al claro de colores cálidos.



Para efectos prácticos finalmente se ocuparon solo los colores del rango más frío a la hora de componer las interfaces, ya que concretaba mejor una identidad.

ICONOGRAFÍA

Categorías



Sistema



Retroalimentación

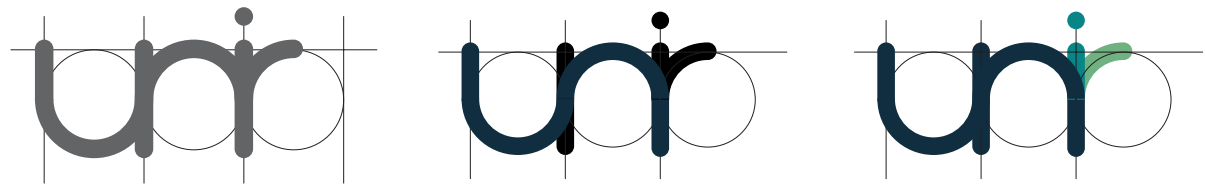
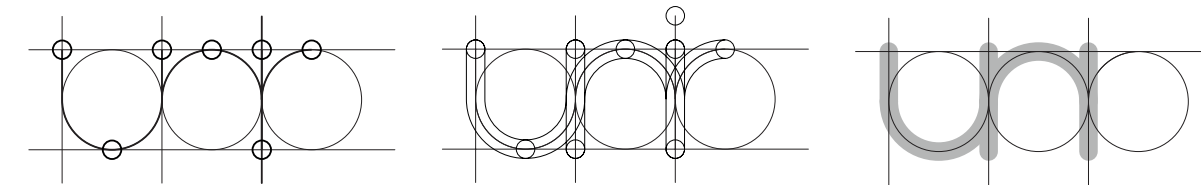
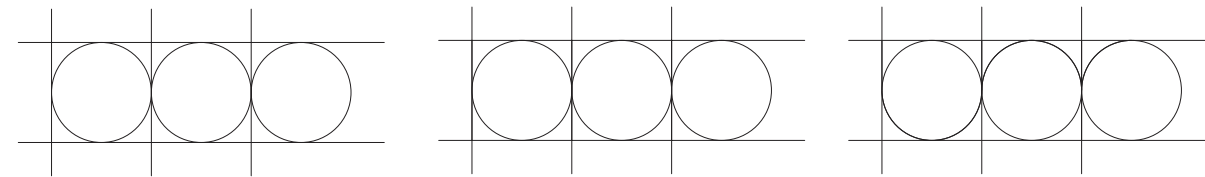


Redes Sociales



LOGOTIPO

La construcción del logo funciona dentro de la misma lógica que compone su concepto, intentando unificar en un elemento conjunto todos los trazos y colores que constituyen su identidad gráfica.



Capitulo 04

PROPUESTA UNIR

Resultado del desarrollo estético sobre wireframe,
ademas de modificaciones respecto al test usabilidad

ESTILO INTERFAZ

Estilo de Texto

Los estilos de texto utilizados en la interfaz corresponden a la tipografía OpenSans en sus variables:

Open Sans Semibold 20pt Interlineado 24pt
Open Sans Semibold 18pt Interlineado 21,6pt

Open Sans Semibold 14pt Interlineado 16,8pt
Open Sans Regular 14pt Interlineado 16,8pt

Open Sans Semi Bold 10pt Interlineado 12pt
Open Sans Regular 10pt Interlineado 12 pt

Open Sans Semi Bold 8 pt Interlineado 9,6pt
Open Sans Regular 8pt Interlineado 9,6pt

Estilos de color

En base al estudio moodboard se experimenta con la paleta y se decide trabajar con los colores fríos de la paleta. Estos son:



RGB R:17 G:47 B:65
CMYK C:93 M: 72 Y:50 K: 59
112E40



RGB R:6 G:133 B:135
CMYK C:84 M: 29 Y: 46 K: 5
068587



RGB R:255 G:255 B:255
CMYK C:0 M:0 Y:0 K: 0
#FFFFFF

DISEÑO INTERFAZ

A continuación se presenta la interfaz gráfica aplicada en cada acción de la aplicación.

Ya habiendo definido un prototipo básico pero funcional, se procede a implementar y diseñar la interfaz de la plataforma, definiendo las características que se imbuirán en las pantallas como los estilos de fuente en sus correspondientes tamaños de encabezado, los colores y formas que constituirán una identidad gráfica.

Se seleccionan por lo tanto elementos que puedan evocar una posible cercanía con el público objetivo, así como por ejemplo se desarrolla la construcción geométrica del logo a base de una linealidad homogénea pero de terminaciones curvas. A diferencia de lo que ocurriría al construir una imagen más concreta en base a fuentes de terminaciones duras y ceñidas, se puede evitar dicho contraste, lo que haría más empatisable la identidad y sus alcances




Cada pantalla poseerá un título referencial, una pantalla aplicada al móvil, y un esquema de pantalla completa, en conjunto con esquema de móvil y su ubicación respecto a la extensión.

INTERACCIÓN USUARIO-PLATAFORMA

La partitura de interacción nos permitirá conocer todos los procesos, interacciones y roles que tomará un usuario, al desenvolverse en la aplicación.










Perfiles de usuario

Existen tipos de usuarios, por nombrarse de alguna forma, para aquellos perfiles principales que interactuarán con la plataforma. Estos corresponden al perfiles definidos por las acciones de fondo que motivan a desenvolverse dentro de la aplicación. En la siguiente sección se podrá apreciar cuáles son y que clase de rol interpretan en dicho espacio a partir de sus objetivos:

 person	Sección persona indica cuáles son las percepciones a nivel personal que el usuario experimenta durante su interacción con la interfaz.
 dialogue	El diálogo refiere a qué tipo de respuestas entrega una interfaz a las acciones y necesidades del usuario, ofreciendo posibles soluciones y cómo el usuario responde mediante acciones a su contra-parte.
 system	El sistema refiere a todos los mecanismos y recursos usados bajo la interfaz para proporcionar las respuestas necesarias al usuario, similar a un backstage.

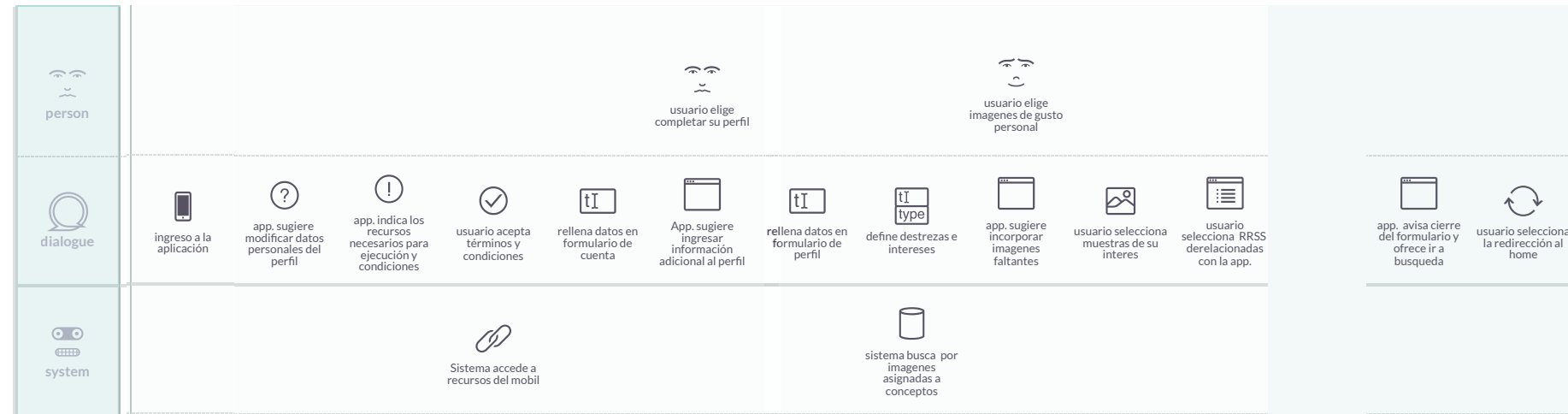
Ingreso

Siendo un potencial usuario que experimenta por primera vez la necesidad de entrar en contacto con otras ramas que presenten soluciones y enfoques nuevos, es en este escenario donde se abren instancias que entregan oportunidades y accesos previamente no tan evidentes. Como es el caso de cualquier persona con potencial se encuentra buscando encontrar o entregar recursos independientes de cuáles sean estos.

 person	 usuario quiere avanzar en sus proyectos	 usuario recoge sugerencias en la web	 piensa en descargar aplicación de asistencia
 dialogue		 ingresa a sitio web universidad CV	 sugerencia de app. movil y otros recursos
 system			 usuario descarga app. Unir

Fomulario de cuenta y perfil

Todo usuario ingresa desde el mismo recurso externo, siendo Google Store, Apple Pay o un similar el medio técnico mediante el que se tiene acceso a la plataforma. Desde este punto en adelante se comienza a entregar las herramientas que caracterizarán el perfil del usuario visitante, a través de los formularios básicos. Una vez completados se pone al alcance las instancias de diálogo entre individuos necesarias.



ingreso a la aplicación



aplicación sugiere modificar datos personales del perfil



aplicación indica los recursos necesarios para ejecución y condiciones (usuario acepta términos y condiciones)



rellena datos en formulario de cuenta



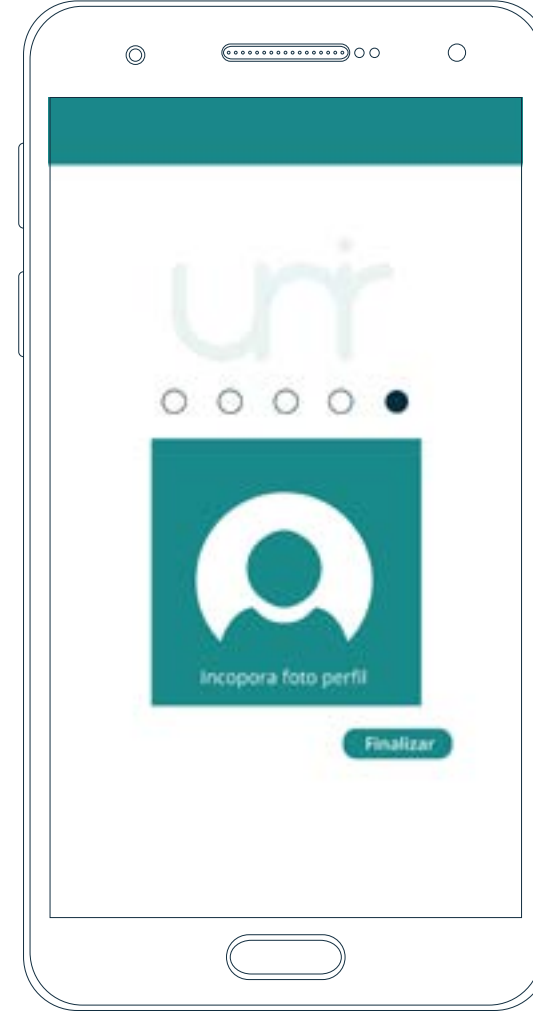
aplicación sugiere ingresar información adicional al perfil



rellena datos en formulario de perfil
usuario define destrezas y selecciona
muestras



usuario selecciona RRSS personales
relacionables a la app.



usuario elige imagen de perfil y encuadre de la fotografía



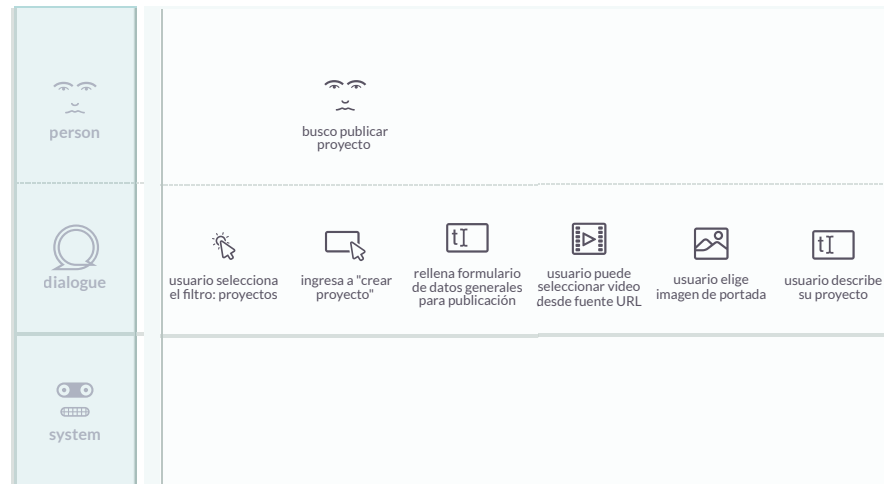
aplicación avisa cierre del formulario y ofrece ir a página HOME



pantalla de busqueda HOME

Usuario creador

Tras explorarse los filtros en home, en la sección de proyecto comienza a tomar protagonismo el perfil del autor. Este usuario se encuentra en búsqueda de recursos humanos, intelectuales y materiales, siendo este espacio una provechosa instancia desde la que introducirse fuera de la zona de confort, ya sea al interactuar con nuevos pares como un importante conformador de redes.



usuario selecciona el filtro: proyectos



usuario ingresa a ingresa a "crear proyecto"



usuario rellena formulario de datos generales para publicación



usuario describe su proyecto y asigna palabras clave



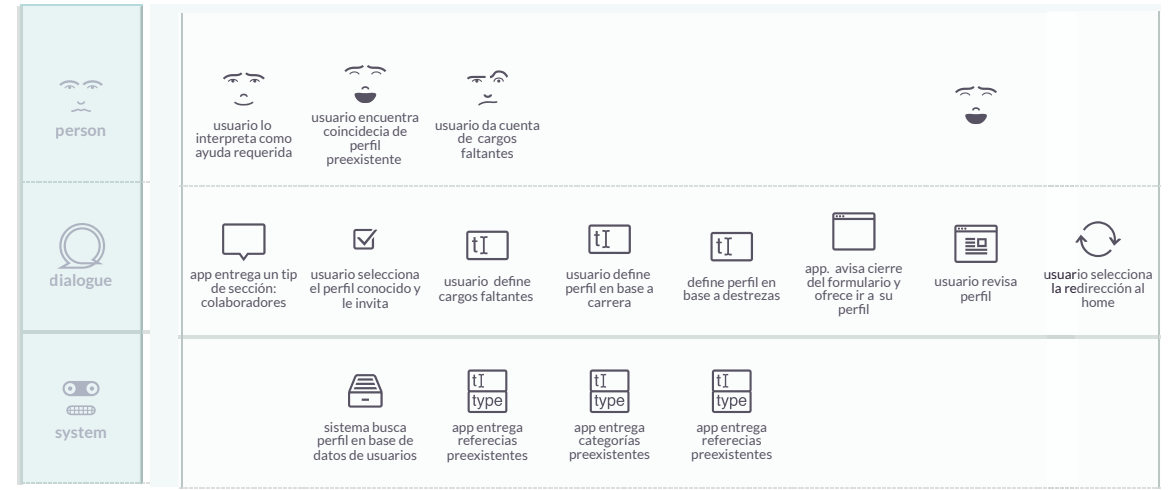
usuario puede seleccionar video desde fuente URL + elige imagen de portada

Buscar Equipo

El usuario autor encuentra la herramienta de convocatoria desde la que puede generar cupos a postular con perfiles definidos complementarios con su iniciativa, invitar a gente preexistente o definir miembros externos que complementen información dentro del proyecto

Es un proceso variante desde el que la aplicación como sistema busca configurar los perfiles a partir de los intereses, y generar una constante y potencial oferta.

Esta instancia pretende la flexibilidad de modo, donde los pares tengan la posibilidad de relacionarse entre si directa o indirectamente y a través de las redes sociales complementarias para mayor comodidad y cercanía



usuario selecciona un perfil conocido invitándolo a participar + genera un perfil complementario a la información



usuario define cupo postulable en base a requerimientos del proyecto y su perfil, publicándolo



aplicación avisa cierre del formulario y ofrece ir a su perfil



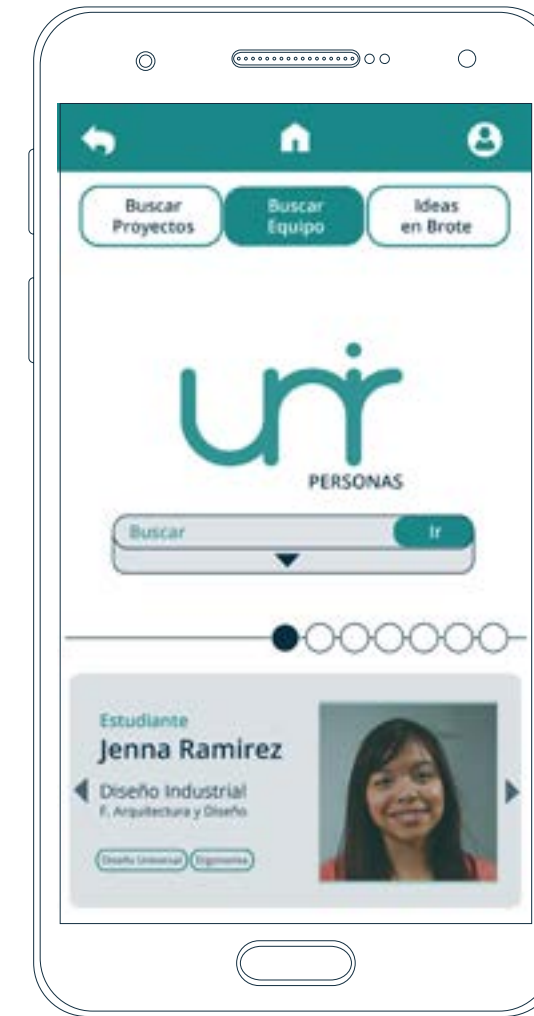
usuario revisa perfil



usuario finalmente cierra redirigiéndose al HOME

Buscar Equipo

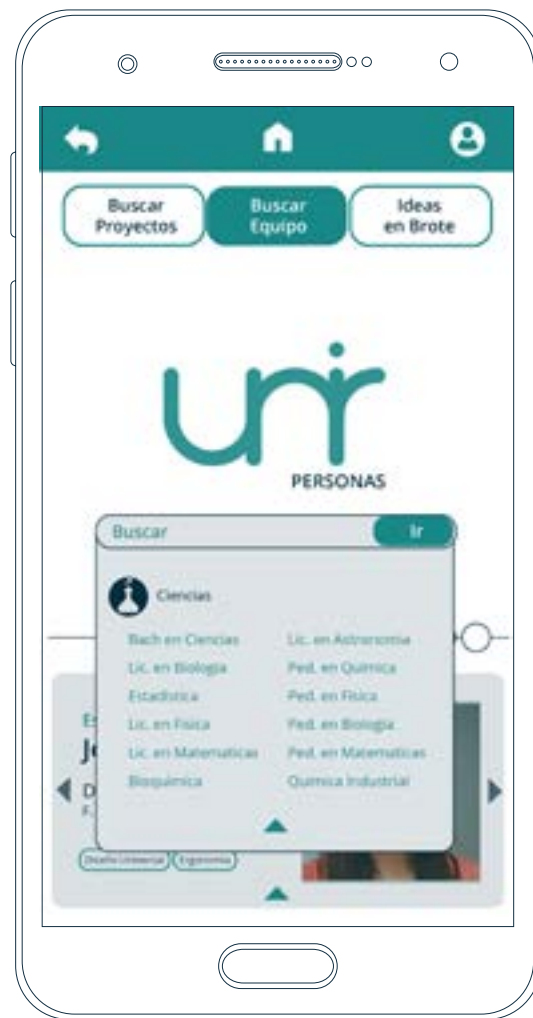
El usuario autor también tendría acceso a exploración de perfiles en el filtro de personas, donde la selección proviene de búsquedas en base a criterios más definidos, y se puede conocer atributos en mayor detalle, dialogando de forma más directa con los pares objetivos alcanzando una interacción de un nivel más orgánico y personal.



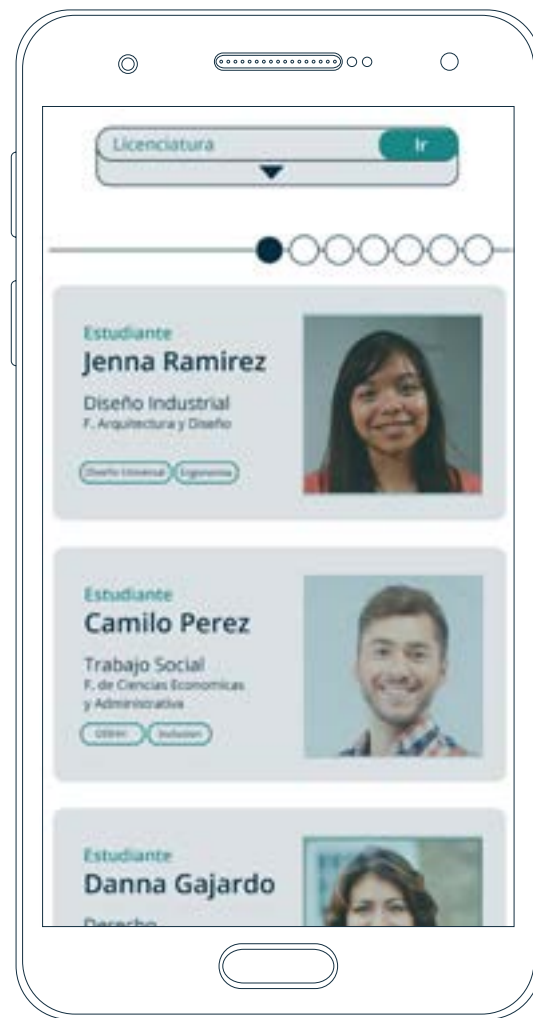
usuario selecciona sección de perfiles



usuario define parámetro de búsqueda según filtro de categorías académicas



Usuario al seleccionar filtro se le entrega una sección a elegir con carreras relacionadas al área



usuario revisa coincidencias y perfiles de interés



selecciona perfil de interés



usuario determina contactar al interpelado mediante notificaciones



aplicación entrega retroalimentación avisando un mensaje correctamente enviado



Usuario recomienda su proyecto al par de interés



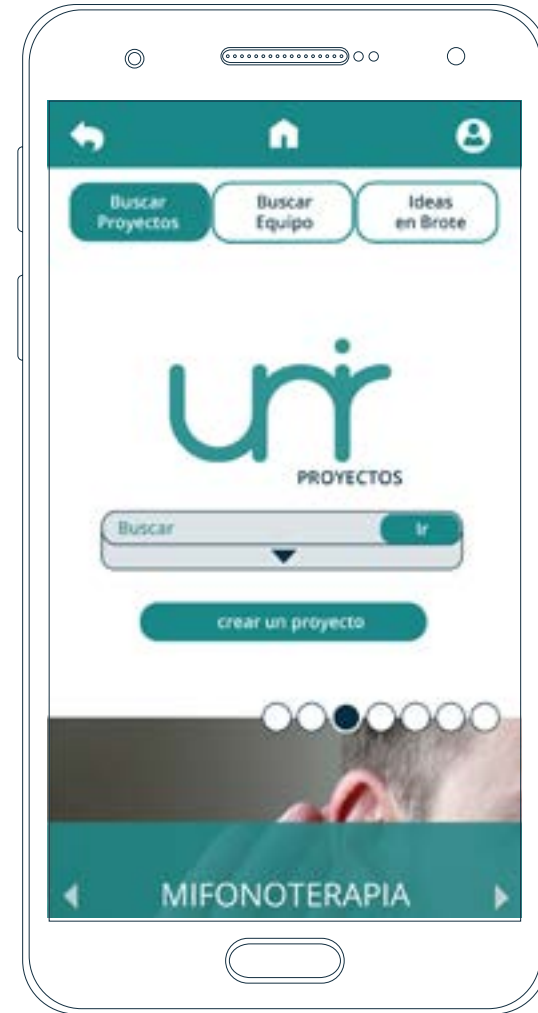
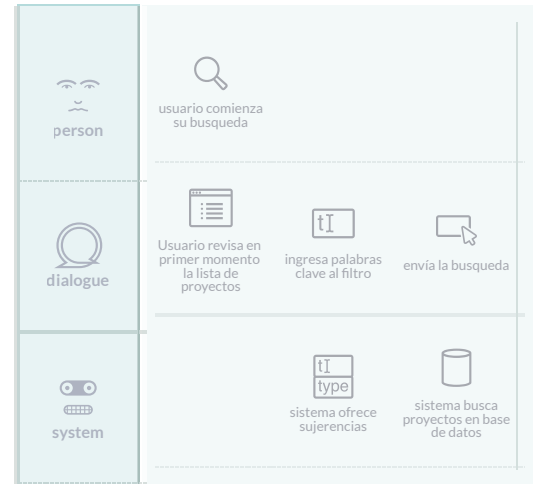
Seleciona proyecto específico de desarrollo



aplicación entrega retroalimentación avisando que la solicitud fue correctamente enviada

Usuario colaborador

Este perfil de usuario define sus características en mayor detalle debido a al objetivo de encontrar iniciativas externas en las cuales desempeñar y contribuir desde sus facultades y recursos. Al constituir su perfil pasa a conformarse como potencial aset, un conjunto de aptitudes que pueden ser apreciadas como recurso de gran valía.



usuario selecciona sección de proyecto



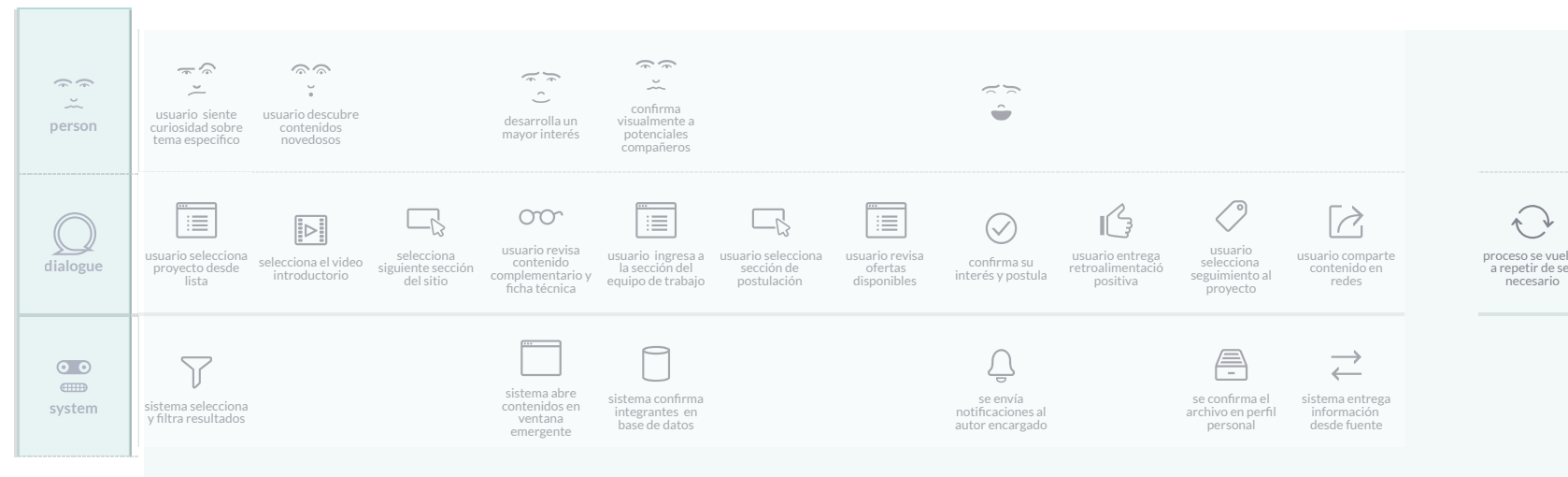
usuario define parámetros de búsqueda según filtro de categorías disciplinares



usuario revisa coincidencias y proyectos de interés dentro de la categoría

Usuario colaborador

Este perfil de usuario define sus características en mayor detalle debido al objetivo de encontrar iniciativas externas en las cuales desempeñar y contribuir desde sus facultades y recursos. Al constituir su perfil pasa a conformarse como potencial aset, un conjunto de aptitudes que pueden ser apreciadas como recurso humano de gran valía. Desde el filtro de proyectos este usuario se puede desenvolver activamente seleccionando y siguiendo las iniciativas de mayor interés.



usuario ingresa a perfil de proyecto



usuario revisa información técnica del contenido



Usuario revisa los integrantes del proyecto y sus roles



usuario ingresa a la sección de postulaciones y perfiles buscados



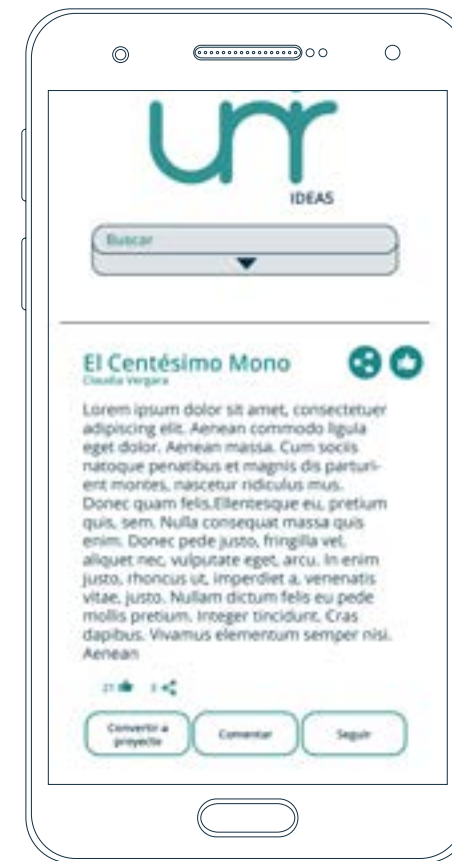
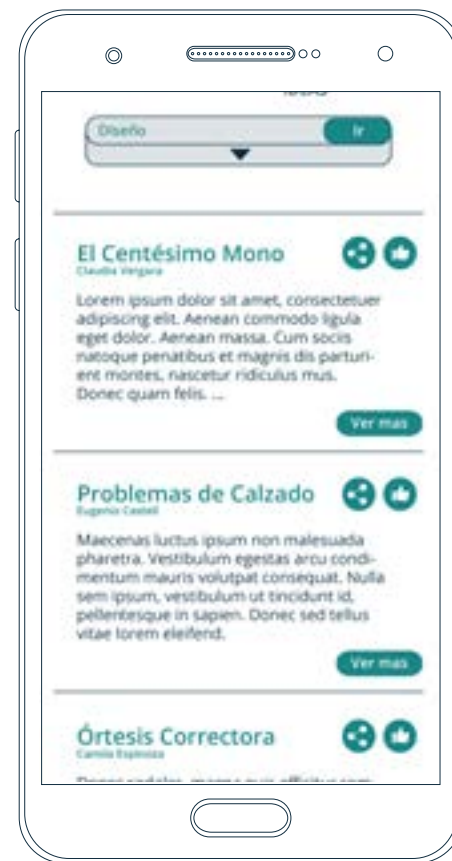
aplicación entrega retroalimentación avisando que la solicitud fue correctamente enviada



proyecto se marca como un elemento de interés para el usuario

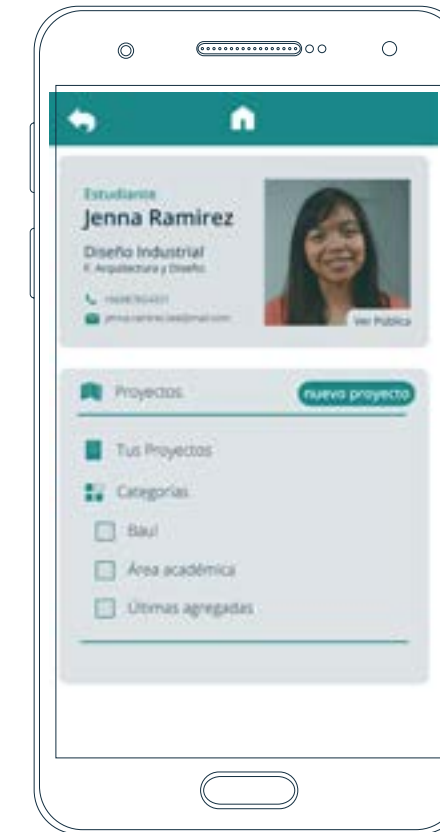
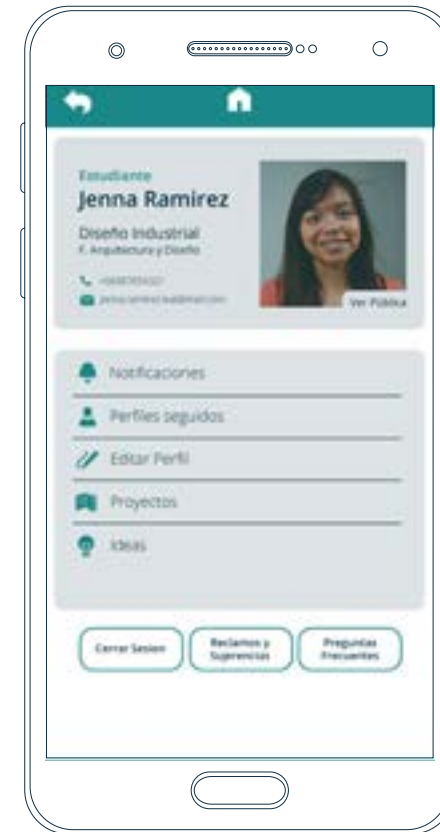
Idea en Brote

Zona dirigida a pequeñas ideas con alto potencial de impacto, pero que de momento se encuentran de manera básica, ya que no ha ingresado a las variables de proyecto, pero de todas maneras permitiendo la interacción entre diversos usuarios con el fin de retroalimentar el proyecto



Menú Header

Zona de administración de datos privados y publicos, permite un acceso rapido y a mano. Constará de submenús que redireccionara a las iniciativas personales o en seguimiento



Prototipo Navegable

Se adaptaron las maquetas de interfaz previamente construidas a un prototipo navegable realizado en plataforma marvel app. Se busca definir cómo se relacionan los usuarios al interactuar con la plataforma, sus flujos entre pantallas, despliegues de menu, etc.

Se presenta una única maqueta versión mobil buscando generar una experiencia lo más cercana al uso práctico, por lo que se prioriza la construcción de múltiples elementos de transición entre hitos de la plataforma.



UNIR app
<https://marvelapp.com/5d90e13>

CONCLUSION

Esta iniciativa parte como un análisis sobre el estado actual nuestra comunidad académica donde se evidencia una necesidad de accesibilidad del estudiantado a recursos con diferentes naturalezas.

Se realiza un catastro sobre una muestra que comprende los titulantes de diseño (generación 2015-16), siendo estos un punto de referencia para apreciar la logística detrás de los proyectos y el enfoque que van gradualmente adoptando a lo largo del tiempo.

Analizando los resultados de este barrido en conjunto a entrevistas en profundidad, se presenta la problemática de que cada vez un número más recurrente de iniciativas van requiriendo de elementos complementarios (o al menos tienen el potencial de necesitarlos), recursos a los que por falta de experiencia, redes o gestión de su difusión, no están presentes a pesar de existir opciones vigentes a nivel general, sean económicos o humanos. Es este último foco el cual profundizamos.

Paralelamente se realiza un análisis sobre el contexto en que se mueve esta interacción, permitiendo definir mejor el ecosistema donde ocurren los procesos académicos y laborales relacionados con la interacción entre partes, en otra palabras, los procesos interdisciplinarios entre pares. A partir de esto se dejaron en claro los espacios y niveles en los que ocurren las interacciones.

La realización de esta experiencia en conjunto a un análisis sobre el proceso que conlleva la realización de un proyecto como proceso y sus respectivos elementos compositivos, nos permitió definir los momentos y esquematizar el proceso,

lo que nos permite generar un esquema de experiencia del proyecto. En él se identifican los puntos de inflexión donde ocurren los conflictos de producción, siendo este momento principalmente entre el segundo proceso y tercero, el momento donde se suelen realizar las gestiones pertinentes para una inyección de recursos significativa. Es en este momento en que se determina una falencia donde la difusión por los gestores locales (DAE) de la comunidad termina siendo ignorada en cierto grado, a pesar de poseer la capacidad de emitir información actualizada de diferentes recursos.

Considerando lo anterior y en base a una investigación sobre el contexto bajo el que se mueve la interdisciplinareidad como proceso, se identifican y extrapolan los principios de su ecosistema para poder definir los actores y espacios que entran en juego a la escala de nuestra comunidad académica, buscado comprender cuáles son los momentos de mayor relevancia.

A partir de un posterior estudio sobre casos referenciales se determinan cuáles son las necesidades de mayor impacto para el perfil del estudiante al momento de obtención de recursos, apareciendo dos potenciales usuarios dentro del mismo perfil; los creadores de contenido que buscan encontrar retroalimentación en contraste a los potenciales pares colaboradores que buscan brindar de dicha contribución. Y habiendo definido el perfil de los usuarios/actores/espacios se pudo definir un público objetivo final para quien vendría a construirse la solución: un único usuario que considera dos perfiles simbióticos, el de autor y el de colaborador, y con esto se buscaría dinamizar interacciones que se concreten

en relaciones virtuosas de complementación, fomentando una visión donde se refuerza la logística interdisciplinaria.

Se pretende generar una instancia donde los autores de contenido generen oferta de tareas, actualizando los perfiles de sus avances y el estado de actividad de sus cupos, mientras que los pares colaboradores corresponderían colaborando desde sus especialidades al contenido de forma continua, a la vez que producen difusión de las iniciativas desde su retroalimentación hacia las RRSS de preferencia y así los proyectos encuentren eventualmente mayor alcance al tener mayor exposición ante la comunidad.

Debido a la naturaleza recelosa de los contenidos ante el público estos tendrían que verse reducidos a una limitante estándar para respetar su privacidad y gestionar los derechos de autor pertinentes por lo que se sugeriría discreción respecto a la información expuesta en su correspondiente medida.

Buscando que esta aplicación tenga el respaldo necesario para funcionar, está pensada para ser gestionada e institucionalizada a una organización externa, lo que permitirá un constante flujo actualizado entre oferta y demanda mediante un fomento de su uso e implementación como herramienta. También se buscaría adquirir otro nivel de alcance para que, de funcionar esta plataforma como servicio dentro de la comunidad/muestra inicial, pueda llevarse a otros espacios en forma de producto "desde", pudiendo escalar a otro tipo de implementación a nivel de red

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

[1] Argelich A. (2015) **Innovación, renovación y mejora continua**. Recuperado de <http://ingenioschool.com/eng/our-network-2/blog/item/258-innovación,-renovación-y-mejora-continua.html>

[2] Vega de Jiménez, M., & Rojo, Y. (2010). **Red: estructura para generar innovación**. Revista de Ciencias Sociales, 16(4), 699-708. Recuperado en 07 de octubre de 2016, de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182010000400012&lng=es&tlng=es.

[3] Technol, J., (2006). **El Desafío de Gestionar el Conocimiento Científico**. Journal of Technology Management & Innovation, 06. Recuperado en 2018, de <http://www.toptenms.com/opinion/cristobal-colon-era-un-innovador-no-un-descubridor-por-agustin-argelich/>

[4] Florida R. (2005). **The World Is Spiky**. The Atlantic Monthly, 48-51. Recuperado de <http://creativeclass.com/rfcdgb/articles/other-2005-The%20World%20is%20Spiky.pdf>

Albornoz M. (2009). **Indicadores de innovación: las dificultades de un concepto en evolución**. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad, 5(13), 9-25. Recuperado en 07 de octubre de 2016, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132009000200002&lng=es&tlng=es.

Olaya D. & Peirano F. (2007). **El camino recorrido por América Latina en el desarrollo de indicadores para la medición de la sociedad de la información y la innovación tecnológica**. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad, 3(9), 153-185. Recuperado en 07 de octubre de 2016, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132007000200010&lng=es&tlng=es.

González, D. Sbragia, R. Galante, O. Soto, R. & Valdivieso, R. (2013). **ALTEC y la Gestión Tecnológica en Iberoamérica: Sistemas de Innovación, Territorio y Vinculación**. Volume 8, Special Issue ALTEC. Recuperado en 11 de octubre de 2016, de <http://www.scielo.cl/pdf/jotmi/v8s1/art30.pdf>

Rietbergen, J. Narayan, D. (1998) **Participation and Social Assessment: Tools and Techniques D.C. Washington U.S.A.** Recuperado de <http://www.protectedareas.info/upload/document/participationtoolsandapproachs-world-bank.pdf>

Ivory S.(2012). **Entresocios**. Recuperado de <http://www.entresocios.es/>

Kausana. (2016). **Unecta**. Recuperado de <http://unecta.cl>

Anuj D. (2017). **Dextra**. Recuperado de <https://www.dextra.art/>

COLOFON

Memoria de título de Luciano Aucan Lagomarsino Aranda, estudiante de Diseño Gráfico, de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. La edición fue impresa en impresora multifuncional Epson XP-211, sobre papel Couché Opaco de 130 grs y para la portada se utilizó papel Hilado 180 grs. Uso de la tipografía Helvetica LT Std en sus variantes Light, Light Condensed y Condensed.

La presente edición fue impresa durante el mes de Diciembre del 2017, en Viña del Mar, Chile.

