

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Escuela de Ingeniería

Máster universitario en Diseño de Experiencia de Usuario

Diseño de UX para sistema de gestión del conocimiento en la academia

Trabajo Fin de Máster

presentado por: Paredes González, Diego Fernando

Director/a: Psegiannaki, Katerina

Ciudad: Popayán, Colombia

Fecha: 20 de Julio de 2017

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Resumen

En este proyecto se diseña una experiencia de usuario que soluciona la necesidad de optimizar las dinámicas comunicativas y de gestión del conocimiento del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca en Colombia, en donde se articulan plataformas digitales que propician un eficiente proceso académico como Google Drive, Facebook y Linked-In, además se diseña y desarrolla un portal web para el programa académico que ejerce como eje transversal de la experiencia, consiguiendo así mejorar la interacción de los actores de la comunidad y la generación de conocimiento. Por medio de la implementación de este sistema es posible demostrar la efectividad que trae la articulación estratégica de plataformas de uso cotidiano para el mejoramiento de las dinámicas académicas y comunicativas para la educación universitaria.

Palabras Clave: Experiencia, Gestión, Conocimiento, Herramientas, Web.

Abstract

In this project an user experience is designed to solve the need of optimization of the communication and knowledge management dynamics of the Graphic Design program of the University of Cauca in Colombia, where digital platforms are articulated to provide an efficient academic process such as Google Drive, Facebook and Linked-In. In addition, a web portal for the Design Department is designed and developed that acts as a transversal axis of the experience, thus improving the interaction of community actors and the knowledge generation. Through the implementation of this system it is possible to demonstrate the effectiveness of the strategic articulation of daily use platforms for the improvement of the academic and communicative dynamics for university education.

Keywords: Experiencie, Knowledge, Management, Tools, Web.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Índice

1.	<u>INTRODUCCIÓN:</u>	1
2.	<u>ESTADO DEL ARTE</u>	1
	PÁGINA WEB UNIVERSIDAD DEL CAUCA	2
	GRUPO DE FACEBOOK PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO	4
	SERVICIOS DE GOOGLE	6
3.	<u>MARCO TEÓRICO</u>	9
	INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR (HCI)	9
	DISEÑO DE EXPERIENCIA DE USUARIO	11
	USABILIDAD	13
	INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO	14
	PROTOTIPADO	15
	APRENDIZAJE COOPERATIVO	16
	WEB 2.0	17
4.	<u>BENCHMARKING DE PLATAFORMAS ONLINE SIMILARES</u>	18
	FUNCIONALIDAD PRINCIPAL DE PÁGINA DE INICIO	21
	DISEÑO GENERAL DE PÁGINA DE INICIO	22
	MANEJO DE LA IDENTIDAD EN LA PÁGINA DE INICIO	23
	DISEÑO DEL MENÚ DE NAVEGACIÓN PRINCIPAL	24
	ENLACES DEL MENÚ PRINCIPAL	25
	URL DEL PORTAL WEB	27
	CONCLUSIÓN	27
5.	<u>PROPIUESTA DE TRABAJO</u>	28
	OBJETIVOS	29
6.	<u>METODOLOGÍA</u>	29
7.	<u>DESARROLLO</u>	31
	ANÁLISIS DE DOCUMENTOS INSTITUCIONALES:	31
	DESARROLLO DE TALLERES CON DOCENTES Y ESTUDIANTES:	33
	CONSTRUCCIÓN DE ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN	36
	PROCESO DE DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO	38
	DESARROLLO DEL PROTOTIPO	47
8.	<u>EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO CONSTRUIDO</u>	51
	MÉTODOS DE INSPECCIÓN	51

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

MÉTODOS DE TEST DE USABILIDAD	53
RESULTADOS DE EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO	54
9. ESTRATEGIA DE USO DE REDES SOCIALES Y SERVICIOS ONLINE	65
SISTEMA DE SOSTENIBILIDAD DE ESTRATEGIA DE MEDIOS DIGITALES	70
10. CONCLUSIONES	73
11. TRABAJO FUTURO	75
12. BIBLIOGRAFÍA	77
13. ANEXOS	79

Indice de imágenes

Imagen 1 - Web Universidad del Cauca	2
Imagen 2 - Web vicerrectoría de investigaciones	3
Imagen 3 - Grupo Facebook Diseño Gráfico	4
Imagen 4 - Acceso a TIC en Colombia	5
Imagen 5 - Acceso a redes sociales en Colombia	6
Imagen 7 - Cartel Diseño al Patio 2015	8
Imagen 6 - Exposición de proyecto Diseño al Patio 2015	8
Imagen 8 - Exposición de proyecto Diseño al Patio 2015	9
Imagen 9 - Fases de una experiencia	12
Imagen 10 - Ejemplo wireframe	16
Imagen 11 - Ejemplo Mockup	16
Imagen 12 - Página de inicio Scuola del Design	20
Imagen 13 - Página de inicio Yale Arts	20
Imagen 14 - Página de inicio FAD UNAM	21
Imagen 15 - Página de inicio Facartes UNAL	21
Imagen 16 - Identidad web Scuola del Design	24
Imagen 17 - Identidad web Arts de Yale	24
Imagen 18 - Identidad web FAD UNAM	24
Imagen 19 - Identidad web Facartes UNAL	25
Imagen 20 - Menú web Scuola del Design	25
Imagen 21 - Menú web Arts de YALE	25
Imagen 22 - Menú web FAD UNAM	26
Imagen 23 - Menú web Facartes UNAL	26

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

<i>Imagen 24 - Ejercicio captura de requerimientos</i>	34
<i>Imagen 25 - Ejercicio con estudiantes</i>	34
<i>Imagen 26 - Ejercicio Card Sorting</i>	36
<i>Imagen 27 - Árbol de navegación portal web Diseño</i>	37
<i>Imagen 28 - Wireframe página de inicio</i>	39
<i>Imagen 29 - Wireframes páginas secundarias y plan de estudios</i>	41
<i>Imagen 30 – Wireframes páginas tipo Proyecto y tipo Curso</i>	42
<i>Imagen 31 - Wireframes páginas Actualidad y convocatorias, Perfil</i>	43
<i>Imagen 32 - Mockup página de inicio</i>	44
<i>Imagen 33 - Mockups páginas secundarias o distribución y Plan de estudios</i>	45
<i>Imagen 34 - Mockups páginas tipo Proyecto y Curso</i>	46
<i>Imagen 35 - Mockups páginas de tipo Actualidad, Perfil de profesor y Perfil de grupo</i>	47
<i>Imagen 36 - Web Materialize CSS</i>	48
<i>Imagen 37 - Cards de Materialize CSS</i>	48
<i>Imagen 38 - Desarrollo de maqueta HTML en Dreamweaver</i>	48
<i>Imagen 39 - Archivo INFO - Drupal Theme</i>	49
<i>Imagen 40 - Archivo PAGE y región MENÚ – Drupal Theme</i>	49
<i>Imagen 41 - Tipos de contenido, Sistema DRUPAL</i>	50
<i>Imagen 42 - Página tipo Convocatoria – Sistema Drupal</i>	50
<i>Imagen 43 - Plantilla evaluación de Heurísticas</i>	52
<i>Imagen 44 - Plantilla Paseos Cognitivos</i>	53
<i>Imagen 45 - Plantilla Pensamiento Manifestado</i>	54
<i>Imagen 46 - Plantilla Protocolo de Preguntas</i>	54
<i>Imagen 47 - Pruebas Ángela Rojas</i>	59
<i>Imagen 48 - Pruebas José Luis Moncayo</i>	60
<i>Imagen 49 - Pruebas Claudia Catalina Barragán</i>	60
<i>Imagen 50 – Esquema de carpetas para cuenta general de Diseño</i>	68
<i>Imagen 51 - Esquema de carpetas de profesor</i>	68
<i>Imagen 52 – Esquema de carpetas de cada estudiante</i>	69

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Índice de tablas

<i>Tabla 1 – Elementos de interfaz según arquitectura de información</i>	39
<i>Tabla 2 - Puntuación Heurísticas, Alexander Ordóñez</i>	55
<i>Tabla 3 - Puntuación Heurísticas, Jorge Alberto Vega</i>	56
<i>Tabla 4 - Puntuación Heurísticas, Rafael Sarmiento</i>	57

Índice de anexos

<i>Anexo A: Ejercicio captura de requerimientos con estudiantes</i>	79
<i>Anexo B: Ejercicio captura de requerimientos con profesores</i>	80
<i>Anexo C: Inventario de información ejercicio de estudiantes</i>	82
<i>Anexo D: Esquema de requerimientos de comunicación e información</i>	84
<i>Anexo E: Resultados inspección de Heurísticas, Alex Ordóñez</i>	86
<i>Anexo F: Resultados inspección de Heurísticas, Jorge Alberto Vega</i>	94
<i>Anexo G: Resultados inspección de Heurísticas, Rafael Sarmiento</i>	102
<i>Anexo H: Informe de inspección Paseos Cognitivos, Andrés Díaz</i>	110
<i>Anexo I: Informe de inspección Paseos Cognitivos, Yesid Pizo</i>	115

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

1. Introducción:

En Colombia en la Universidad del Cauca, su departamento de Diseño y su programa de Diseño Gráfico se caracterizan por ser uno de los ejes de desarrollo social para la ciudad de Popayán y el Departamento del Cauca, acogiendo un promedio de 250 estudiantes y 16 profesores. Las dinámicas académicas y administrativas del departamento involucran actividades de articulación con el entorno, en donde los estudiantes y los profesores aportan conocimientos y destrezas para desarrollar estrategias que permitan solventar necesidades puntuales enfocadas a dinámicas sociales del contexto.

Existe una deficiencia en la articulación de los métodos de comunicación y almacenamiento de los resultados de los procesos académicos que se llevan a cabo dentro del departamento de Diseño de la Universidad del Cauca, donde cada profesor utiliza diferentes plataformas tecnológicas en ocasiones de forma poco eficiente y efectiva e incluso sin utilizar las más importantes, además, esos resultados académicos requieren a su vez una plataforma web propia que sirva como eje transversal en los procesos comunicativos entre profesores y estudiantes, a manera de vitrina que visibilice el aporte de cada proyecto. Las dinámicas comunicativas actuales emplean mecanismos de información con un amplia variedad de tecnologías, es preocupante que un programa académico no cuente con las herramientas básicas para llevar registro de sus actividades y comunicaciones, por tanto se considera de suma relevancia proveer de un sistema de plataformas digitales que cumpla con esas condiciones.

2. Estado del arte

La Universidad del Cauca cuenta con más de 40 programas de pregrado, en ellos se llevan procesos proyectuales que en numerosas ocasiones requieren de una articulación interdisciplinaria al igual que el programa de Diseño Gráfico, por esa razón es importante reconocer que se requiere un sistema de comunicación que articule las posibilidades académicas de desarrollo de proyectos de índole interdisciplinaria, en donde cada programa asuma un rol activo y permita a sus estudiantes realizar prácticas que amplíen su perspectiva profesional. Dentro de la comunidad académica se llevan a cabo convocatorias y eventos que llegan a pasar desapercibidos por falta de presencia en medios comunicativos efectivos, este fenómeno genera pérdidas en cupos que han sido proyectados para aportar significativamente a la población estudiantil de la ciudad.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Dentro de las herramientas y métodos que actualmente están siendo utilizados por la comunidad académica de la Universidad del Cauca se encuentran:

Página web Universidad del Cauca



Universidad del Cauca (2017). Página de inicio web [Screenshot]. Recuperado de <http://www.unicauba.edu.co>

teléfonos inteligentes siendo los “Millenials” los que más tiempo destinan con casi 120 minutos en promedio (Internet Media Services, 2016).

Este portal despliega un diseño que rompe con características indispensables de accesibilidad y usabilidad, organizando información de manera saturada en la página del home, dificultando la atención del usuario en algún tema particular. Este portal web no cuenta con la posibilidad de ser responsive o adaptativa a dispositivos móviles, por el contrario se dificulta el acceso a sus contenidos desde estos aparatos de uso permanente por parte de un alto número de usuarios. El estudio “Mobile in LatAm Study” revela que nueve de cada 10 usuarios de internet se conecta a través de un teléfono inteligente, dato que evidencia la suma importancia de tener en cuenta este aspecto al momento de proveer una solución informática. Adicionalmente, el mismo estudio revela que en Colombia las personas en promedio destinan más de 100 minutos diarios a interactuar con sus

En cuanto a la arquitectura de información que utiliza este portal, se presenta confusa y dificulta alcanzar contenidos al usuario. Con relación a la posibilidad de interacción de la comunidad de diseño, esta se ve limitada a una comunicación unidireccional, de la universidad hacia el público en general, no es posible realizar despliegue de contenido relevante para públicos específicos, por esta razón muchos programas académicos y dependencias han recurrido a la propuesta de portales web construidos con base a sus necesidades puntuales. Uno de estos casos es el portal de la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad, que dada su relevancia para las dinámicas académicas de la comunidad universitaria requirió desarrollar su propio portal web independiente sumado a una estrategia comunicativa por

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

medio de redes sociales. De igual forma otras dependencias con un alta relevancia en procesos administrativos cuentan con su propio portal web. Como característica principal es posible identificar un problema de diseño en sus interfaces gráficas de usuario en cuanto a usabilidad y accesibilidad pues satura de contenidos el home diagramando a 4 columnas, así como la incompatibilidad con adaptación a dispositivos móviles.

Desde que el concepto de web evolucionó a lo que hoy conocemos como web 2.0 las dinámicas comunicativas por medio de herramientas tecnológicas cambiaron, modificando el ineficaz modelo de conversación unidireccional, de ahí que se hayan popularizado tanto las redes sociales, pues gracias a la tendencia de permitir la cooperación en la construcción de conocimiento por medio de las TIC se ha potenciado la noción de “Revolución de la información”. Gracias a que Internet permitió compartir las experiencias humanas de cualquiera que esté en disposición de hacerlo ahora es posible nutrirse de conocimiento de manera mucho más sencilla, como se menciona en la publicación Upgrading to web 2.0 esta noción se caracteriza por permitirle a las personas construir e intercambiar información a través del uso de internet (Cronin, 2009). Por supuesto

este fenómeno mundial está involucrado en la academia, donde gracias a la gran penetración de internet en Colombia es posible contar con la posibilidad de producir conocimiento con este modelo, y la importancia de consolidar comunidades en donde predomine la colaboración, así como la co-creación y se mejore la comunicación radica en el objetivo de la academia de traer innovación social y mejoramiento de la calidad de vida de la población. La presencia en internet para empresas y para entidades públicas, así como el social media marketing se ha visto fortalecido gracias a la gran demanda de información por parte de la sociedad, y gracias a este hecho ha sido posible aportar al valor y reconocimiento de estas, provocado por la visibilidad de su identidad, al alto tráfico en sus portales web y redes sociales y con esto aumentar ventas y el número de clientes potenciales.

Imagen 2



	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Es aquí donde se hace evidente que la propuesta de un portal web independiente para el programa de Diseño Gráfico es totalmente pertinente, pues la limitación que existe para los integrantes de su comunidad con relación a la interacción se ve demasiado limitada al hacer uso de la plataforma web general de la universidad. Dentro de los aspectos relevantes que los usuarios podrían encontrar están la socialización de proyectos de interacción social, trabajos de grado que generan un impacto altamente positivo en la comunidad y en la ciudad, dando así una vitrina que permita construir una cultura de diseño, que repercuta en el empleo de estrategias de comunicación más pertinentes y efectivas.

Grupo de Facebook Programa de Diseño Gráfico

El grupo, creado por estudiantes para la socialización de información en general relacionada al departamento de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, es un espacio demasiado abierto e inexacto de comunicación, pese a que representa un medio de difusión de alta acogida, esta presenta problemas de efectividad pues se limita a una sola línea de tiempo, provocando una vigencia demasiado corta de cada mensaje. Adicionalmente este medio, al no ser un canal oficial del departamento, no es empleado para información institucional, aunque en pocas ocasiones algunos profesores la usan para establecer comunicación con sus estudiantes. Los profesores del programa en ocasiones crean grupos únicos y especialmente dirigidos a un solo curso, sin embargo la acogida por parte de los estudiantes en ocasiones es baja, pues la información suministrada no tiene una frecuencia establecida, además debido a la escasez de cursos que emplean esta estrategia muy pocos estudiantes legitiman el uso de la red social para comunicaciones oficiales.



Imagen 3
Grupo Diseño Gráfico Unicauca (2017). Línea de tiempo [Página de inicio]. Recuperado de <https://www.facebook.com/groups/161056287250949/>

No podemos negar que el alcance que esta red social ha tenido en todos los procesos de interacción entre millones de usuarios del mundo entero, incluso en los procesos educativos y como menciona Gómez y López al referirse a Krichman: "Si partimos de la idea de Pierre Bourdieu, según la cual la escuela es donde se fabrican las personas y pensamos las redes sociales como ámbitos de inmersión y desempeño de personas, es factible la utilización de

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

redes sociales en el ámbito educativo" (Gómez, M. T., & López, N., 2010, pág. 3). Las autoras argumentan la importancia de involucrar medios digitales de interacción como recursos indispensables para los procesos académicos de enseñanza y aprendizaje, la relevancia que el uso de redes sociales como Facebook en la cotidianidad de los estudiantes trae para las dinámicas comunicativas, implica considerar a esta plataforma como un recurso estratégico en la educación media y universitaria, pues su prohibición sólo trae un esfuerzo perdido en el intento de programar mecanismos de bloqueo en las redes de internet en las instituciones, que más allá de las estrategias que se implementen siempre aparecerá un sistema para burlarlo (Gómez, M. T., & López, N., 2010b).



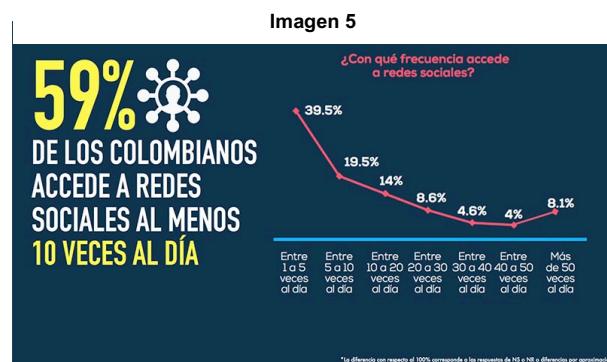
Ministerio de las TIC (2015). Acceso a TIC en Colombia

[Screenshot]. Recuperado de
https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-15296_recurso_3.pdf

Así mismo determinan 3 factores trascendentales a analizar y evaluar, estas involucradas en analizar las ventajas y fuertes de Facebook, sus usos o utilidades en procesos académicos y se reseñan algunas experiencias de educación que involucran esta red social en sus dinámicas. Como hallazgos importantes se evidencian la facilidad de manejo y el conocimiento generalizado por parte de estudiantes y docentes en Facebook así como el alcance

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

En el estudio ‘Uso y Apropiación de las TIC en Colombia’, presentado en 2015 por el ministro de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, se revelan los resultados de análisis de acceso y uso de la tecnología en la población Colombiana, así evidencian que del 17% al 50% de los hogares cuentan con una conexión a internet, así como un gran aumento resultante de acceso a internet, llegando a una cifra entre 2 y 12,4 millones de conexiones, además se evidencia que el 59 por ciento de los colombianos accede a redes sociales al menos 10 veces al día, dato que no puede pasar desapercibido (Ministerio de las TIC, Colombia, 2015).



Servicios de GOOGLE

Como estrategia de mensajería de correo electrónico, la Universidad del Cauca contrató con **GOOGLE** sus servicios de cuentas para sus miembros, así, cada persona vinculada tendrá acceso a cada plataforma ofrecida por el gigante informático. Dentro de estas plataformas, la más utilizada es por supuesto **GMAIL**, siendo este el mecanismo más empleado para establecer contacto entre los miembros de la Universidad, así como las comunicaciones para la entrega de algunos trabajos y algunas notificaciones oficiales entre directivos y docentes.

La herramienta **DRIVE**, dentro del convenio ofrece a cada cuenta la capacidad de almacenamiento ilimitado, posibilitando así la implementación de métodos de organización de archivos de manera optimizada, con todas las ventajas que trae administrar información en la nube. Esta última no es aprovechada de manera adecuada por parte de los docentes ni los estudiantes del departamento de Diseño, pues muy pocos tienen en cuenta su posible aplicación a sus procesos colaborativos, de entrega de trabajos y administración del historial de trabajo académico del programa. Es muy poco el uso de esta aplicación en las dinámicas académicas de los cursos del programa, limitándose así a las entregas de proyectos de manera física a través de la transferencia de archivos vía Pen-drives o incluso discos compactos. Estos métodos al permitir la filtración de posibles virus, se convierten en una

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

estrategia poco fiable y que debe ser abandonada como método ideal de transferencia de archivos, de igual manera la nube permite una distribución de información que no se perderá si algún dispositivo presenta algún daño.

La importancia del manejo de los recursos de conocimiento, analizando la importancia, ventajas y las dificultades que trae emplear plataformas de Cloud Computing, especialmente DRIVE evidenciándolas como herramienta para obtener ventajas competitivas en organizaciones de cualquier tipo, incluyendo cómo no a la academia (De la Hoz J., 2014a). El empleo de estrategias de distribución de computación en la nube eliminan costos de mantenimiento y compra de equipos, así como el mejoramiento en los mecanismos de acceso a esa información desde cualquier lugar (De la Hoz J., 2014b). La generación de información se da a partir de las experiencias e información obtenidas de las dinámicas humanas, esta información se entiende como conocimiento, por tanto su registro o almacenamiento forma parte indispensable del proceso de construcción y mejoramiento de las condiciones humanas. (Davenport, 1998).

Para efectos de la producción académica, el empleo de tecnologías de información para el manejo, almacenamiento y distribución de información supone una estrategia que asegura la existencia perpetua de cada conocimiento creado, consiguiendo así optimizar ese proceso de mejoramiento humano tan importante en la misión de academias a nivel mundial. Dentro de la publicación Valoración del uso de las herramientas colaborativas wikispaces y google drive, en la educación superior Brescó Baiges, E. & Verdú Surroca N., (2014) se desarrolla un análisis evaluativo de plataformas de computo en la nube, donde Google Drive se referencia como una plataforma que permite a los docentes realizar un seguimiento a los procesos de desarrollo académico de cada estudiante, con la versatilidad de acceso desde un solo dispositivo, también habilitando la comunicación entre los usuarios de manera fluida y mejorando los productos finales entregados. El uso de las sub plataformas de Drive como Docs, equivalente a Word de Office al mantener el diseño, distribución, iconografía e incluso esquema cromático permite adaptar a sus usuarios de forma inmediata, pues su modelo mental los lleva a entenderlas de forma natural. En su investigación sobre la implementación de aprendizaje colaborativo usando plataformas de almacenamiento en la nube, Tan, J. & Jones, M., (2008) desarrollan un ejercicio en la Universidad de Kutztowny, en el que eligen a Google Drive como la plataforma más optimizada para coordinar y permitir la comunicación entre los colaboradores.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Dentro de las dinámicas académicas del programa de Diseño se encuentra la actividad de fin de semestre, en la que se exponen los ejercicios finales de las asignaturas más importantes denominadas “Taller” que comprenden su columna vertebral (Universidad del Cauca, 2013). En esta exposición se realiza una votación con el fin de elegir el mejor proyecto de cada “Taller” y de esa manera otorgarles reconocimientos a los estudiantes que lo elaboren. Se elabora una encuesta para este fin con Google Forms, la plataforma del gigante especializada en elaboración de formularios online, requiere un proceso de recolección de archivos que implica el envío individual de cada estudiante a su profesor en ocasiones por medio de transferencia de archivos en físico.

Imagen 6



Archivo Departamento de Diseño (2015). *Exposición de proyecto en Diseño al Patio [Fotografía]*. Popayán: Casa de Postgrados

Otro de los componentes de información más relevante para el departamento de Diseño es la sustentación de trabajos de grado, aspecto que ha tomado aún más relevancia tras un proceso de reforzamiento en investigación, pues se estaba presentando un represamiento en los desarrollos de los estudiantes en ese último paso. Esta socialización se presenta abierta al público, sin embargo el método para convocar a la comunidad para conocerla se realiza de

Imagen 7



Universidad del Cauca (2015). *Cartel Diseño al Patio [Imagen]*. Popayán: Casa de

voz a voz y en pocas ocasiones por medio de redes sociales, repercutiendo en una poca asistencia a estos eventos.

Como parte de su estrategia para generar un aporte importante en la sociedad, el programa de Diseño Gráfico ha generado un espacio para visibilizar las características de su aporte, procurando así alcanzar un nivel de reconocimiento cultural sobre la necesidad del diseño en las dinámicas sociales. Esta estrategia denominada “Diseño al patio” es una iniciativa llevada a cabo cada año, en donde los estudiantes, docentes y semilleros de investigación exponen y contextualizan sus aportes más significativos a

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

las dinámicas sociales, consiguiendo así demostrar la importancia que la academia trae a la ciudad, departamento y el país en general. En este evento, abierto al público, se emplean estrategias de comunicación que involucran piezas análogas de gran formato, como lábaros, paneles con contextualización, volantes y otros medios que invitan al público a involucrarse en los resultados académicos, demostrando así cómo la academia se integra a las necesidades y problemáticas sociales de este contexto.

Imagen 8



Archivo Departamento de Diseño (2015). *Exposición de proyecto en Diseño al Patio* [Fotografía]. Popayán: Casa de Postgrados

Con esta estrategia se ha proyectado una aceptación y apropiación en la ciudadanía de los aportes que esta disciplina trae a las dinámicas de comunicación, interacción, crecimiento empresarial, fortalecimiento cultural entre muchas otras. Es de suma importancia que la visibilidad del aporte que genera la academia se exhiba más allá del simple beneficio a la comunidad específica en la que se trabajó, creando así una noción generalizada de progreso y posible articulación para nuevos proyectos de desarrollo social.

3. Marco Teórico

Interacción Humano Computador (HCI)

La interacción Humano Computador es un concepto que ha tomado suma relevancia dentro del diseño gráfico, en vista de sus inicios como práctica pensada desde la ingeniería, se ha considerado que los diseñadores gráficos deben ser partícipes de estos procesos, como el entendimiento, el diseño, la evaluación y la implementación de sistemas de interacción para el uso por humanos. Como metas de la HCI se pueden identificar en un principio el desarrollar y mejorar la seguridad, utilidad, eficiencia y usabilidad de herramientas o plataformas desarrolladas para ser interactuadas a través de un computador, así como el mejoramiento e incremento de la usabilidad de esos desarrollos (Carroll, 2001).

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Los dispositivos, los objetos, computadoras e interfaces deben ser funcionales, fáciles de usar e intuitivas, y según este requerimiento desarrolla seis principios que para efectos de la praxis del diseño de interfaz deben ser tenidos en cuenta, Visibilidad, Claridad, Retroalimentación, Mapeo, Restricción y Consistencia (Norman, 2002a).

Visibilidad

La visibilidad se considera pensando en mantener un equilibrio entre elementos visibles para el usuario vs espacios en blanco, evitando saturar la interfaz. Así como la evidencia visible sobre aquellas actividades o información que el usuario puede llevar a cabo. (Norman, 2002b)

Claridad

Se refiere a la capacidad que tienen los objetos para ser entendidos, en diseño se refiere a la relación entre la apariencia de un objeto y su función, esta relación debe permitirle al usuario entender a primera vista cómo funcionan los elementos interactivos. (Norman, 2002c)

Retroalimentación

Pensando en que cada interacción, uso o manifestación del usuario con el objeto o interface debe emitir algún tipo de reacción, desde un movimiento, cambio en sombras, emisión de un sonido o cualquier tipo de respuesta que de a entender al usuario que se está llevando a cabo una tarea. (Norman, 2002d)

Mapeo

Vinculado a la respuesta que tienen los controles en cada interacción, este principio se relaciona a los objetos interactivos que permiten algún movimiento, por ejemplo los botones para avanzar secciones hacia abajo, o en un pase de diapositivas los botones de siguiente y atrás. (Norman, 2002e)

Restricción

El principio de restricción se refiere a los límites de una interacción o de una interfaz, vinculados directamente a limitaciones físicas, como los bordes de un dispositivo móvil, o cuando se le entrega a un usuario un contenido enmarcado, dándole a entender que debe desplazarse para seguir a la siguiente información (Norman, 2002f).

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Consistencia

El uso de metáforas visuales como iconografía debe tener una relación coherente, de igual manera las interfaces deben mantener una unidad visual, de tal manera que el usuario tenga la posibilidad de reconocer lo que se hace. (Norman, 2002g)

La importancia de aplicar de manera adecuada la teoría de la interacción humano computador o HCI radica en el mejoramiento de la productividad de cualquier interfaz a la que se pretenda aplicar un diseño usable, así como la eliminación de los costos monetarios y en tiempo necesarios para capacitar a los usuarios que utilizarán las interfaces, y finalmente con el objetivo de permitir al sistema de información del que hace parte el portal web del programa de Diseño.

Diseño de Experiencia de usuario

Este concepto proveniente de la evolución de la Interacción Humano Computador y la teoría de la Usabilidad, pretende acercar las propuestas interactivas básicas como el uso de una aplicación de software y trasciende su objetivo, cambiando el simple diseño de una interfaz que parte de unos requerimientos de información e interacción y llevando al usuario a tener una experiencia completa, centrada en un contexto, unas necesidades y un objeto o interfaz, el resultado de una experiencia de usuario debe transmitir sensaciones que lo hagan sentir su interacción como parte de un sistema completo. La experiencia del usuario como una “identificación de los ‘momentos’ de vínculo emocional entre las personas, las marcas, y los recuerdos que producen estos momentos” (Hassan, Y. & Martín F., 2005). Explicando que la importancia de entregarle al usuario un producto o servicio en forma de experiencia radica en la necesidad de motivar el compromiso que el usuario tiene con la marca y lograr llevarlo a seguir utilizando o comprando este servicio.

Para explicar el proceso de diseño de experiencias de usuario se pueden considerar estos instrumentos, personas, objetivos y escenarios, en donde las personas forman parte indispensable de todo el proceso, los objetivos relacionados a lo que estos usuarios necesitan alcanzar, teniendo en cuenta que existen objetivos prácticos que tienen relación a los resultados que se requieren alcanzar y unos emocionales, que se establecen en cómo desean sentirse. Finalmente unos escenarios, que se refieren a un contexto, una ubicación y una

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

situación en la que hipotéticamente el usuario utilizaría el producto. Las fases que componen una experiencia son:

Imagen 9



Luis Villa (2004). *Fases de una experiencia* [Imagen]. Recuperado de http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=373

Atracción que sucede en una persona de manera voluntaria o involuntaria, cuando esta se ve seducida o incitada a querer llevar a cabo una actividad, un compromiso que se adquiere cuando el usuario lleva a cabo las tareas que comprenden esta actividad, en este momento se presenta una desconexión de esta persona desde su entorno llevándola a adentrarse en la experiencia. Luego de llevar a cabo esta actividad, el usuario realiza un análisis de lo que ha vivido, generando una sensación, tan importante que de esta depende el éxito del diseño, si este juicio de valor que se otorga invita a volver a realizar la acción el producto tiene un buen resultado, y como último paso esta experiencia conlleva a dejar una marca en el usuario una marca que le dará a entender el proceso como una experiencia que cambió su percepción de su contexto (Shedroff, 2001).

Este proyecto involucra el diseño de una experiencia, en la que los estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca cambiarán el modelo de construcción de conocimiento, pasando de un proceso en el que se producen ejercicios pequeños que con el tiempo son olvidados y desecharados, a darle suficiente relevancia y permitir que este acceso a los resultados de cada intervención y producto elaborado por ellos esté presente en el tiempo, así como cambiar las formas en que se establece comunicación con la universidad, los compañeros y el entorno junto con sus dinámicas sociales y laborales. Este diseño de experiencia involucra sistemas de interacción y herramientas articuladas a partir de la interacción habitual de la comunidad de diseño de esta Universidad.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Usabilidad

La usabilidad, propuesta con la idea de tener un concepto al cual referirse cuando se establece una unidad de medida de efectividad y eficiencia en el uso de algún producto, fue desarrollada hasta un gran nivel de detalle por (Nielsen J. , 1993), quien para definirla emplea la siguiente frase:

“El grado en el cual un producto puede ser usado por usuarios determinados para lograr los objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto especificado de uso” (p. 72).

Dando con esta definición a entender que esta se encarga de medir la interacción de los usuarios con los productos a los que se enfrenten, que por supuesto pueden ser comprendidos como una pieza análoga o digital. Más allá de los métodos que se hayan definido a lo largo de los años, la usabilidad se ha convertido en un concepto establecido como buenas prácticas o lineamientos, por medio de los cuales se puede seguir un proceso de diseño o desarrollo con características ideales de interacción. Este concepto cuenta con el acompañamiento de 5 componentes de calidad que deben estar presentes en cualquier producto usable: a) aprendizaje, que determina qué tan fácil es para los usuarios llevar a cabo una tarea por primera vez; b) eficiencia, refiriéndose a qué tan rápido llevan a cabo las tareas una vez aprendidas; c) recuerdo, en donde se pregunta qué tanto recuerdan los usuarios el funcionamiento de la interacción luego de un periodo prolongado de tiempo; d) errores, preguntando el número de errores que el usuario ha cometido en la interacción y qué tan complejos han sido en aras de mejorarlo; e) satisfacción, considerando qué tan agradable ha sido la experiencia del usuario en la interacción (Nielsen J. , 2012).

Se puede considerar importante a la usabilidad al momento de referirse a la utilidad y vigencia de un producto, siendo esta la razón por la cual los usuarios tendrán algún tipo de interés luego de la primer vez que lo usan. Al momento de producir un producto que se espera supla las necesidades de una comunidad, se ha de considerar el empleo de métodos que aseguren la usabilidad de la interacción del usuario con este, por supuesto este concepto se ha convertido en el elemento más importante a la hora de trabajar en diseño de plataformas digitales, por esta razón es determinante traerlo e involucrarlo en este proyecto.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Interfaces Gráficas de usuario

El concepto de interfaz está definido desde distintos puntos de vista y según su funcionalidad, sin embargo la interfaz es el elemento que se encuentra entre un usuario y el resultado que este requiere, Alejandro Gustavo Sabatini establece la relación que tiene la interfaz con la interacción, las diferencia argumentando que “una persona interactúa con una máquina por medio de una interfaz” de tal forma que la interacción se entiende como el proceso que se lleva a cabo con la interfaz (Sabatini, 2007). Para una interfaz se requieren tres elementos que deben articularse para formar una interacción, Un usuario, una tarea y un artefacto para llevar a cabo dicha tarea, y la forma en que se conectan es a través de una interfaz, que esta no es un objeto como tal, sino un espacio en donde se convierte en accesible el carácter instrumental de los objetos, cambiando su significado a productos (Bonsiepe, 1999).

La interfaz de usuario es la parte de un dispositivo y su software que los usuarios pueden ver, oír, tocar, hablar, entender o dirigir, y así un diseño de interfaz de calidad entregará una mezcla de mecanismos de entrada correctamente diseñados relacionados con la eficiencia y componentes de salida que satisfagan las necesidades, capacidades y limitaciones de un usuario centrándose en una buena eficacia. La mejor interfaz es una que pasa desapercibida, que permita al usuario enfocarse en los resultados y no en los mecanismos empleados para presentar la formación y realizar la tarea. Se deben tener en cuenta tres factores para realizar el diseño de una interfaz de usuario exitosa, factores de desarrollo que se enfoquen en mejorar la comunicación visual por medio de la construcción de elementos visuales que se conviertan en prototipos, factores de visibilidad que debe tener en cuenta la capacidad humana, la identidad del producto, el modelo mental y las múltiples representaciones e interpretaciones (Marcus, 1992). Finalmente los factores de aceptación tienen relación directa con las políticas empresariales del producto, así como las normativas internacionales y culturales que enmarcan el contexto del diseño producido.

En cuanto al diseño de una interfaz, se deben tenerse en cuenta tres principios que aseguran que un diseño de interfaz gráfica de usuario tenga éxito: a) organizar, indicando que se debe proporcionar al usuario una estructura conceptual clara y consistente, mediante el uso de una coherencia gráfica, una disposición de elementos en pantalla organizados y presentando una navegabilidad clara; b) economizar, buscando hacer lo máximo con la menor cantidad de elementos, para ello es necesario tener en cuenta una simplicidad en el uso de componentes

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

gráficos, una claridad en el diseño, sin ambigüedad, procurar ser distintivo en el diseño de la interfaz y procurar un énfasis en los elementos más importantes; c) comunicar, estableciendo como lineamientos el adaptar el diseño a las capacidades del usuario, manteniendo en equilibrio los siguientes elementos; legibilidad, tipografía, simbolismo, múltiples vistas, color y textura para conseguir comunicarse con éxito. (Marcus, 1995)

El diseño de interfaces gráficas de usuario es requerido en la construcción visual de la plataforma web producto de este proyecto, para tal efecto es importante conectar el estudio conceptual que se reseña en este apartado con los requerimientos de interacción y comunicación que se establecen en el capítulo de desarrollo.

Prototipado

El prototipado es un método utilizado por diseñadores y desarrolladores para adquirir retroalimentación de los usuarios acerca de diseños futuros . Este concepto aborda la creación de piezas tangibles de cualquier tipo, sin centrarse únicamente a productos digitales, siendo este el proceso que más se ha adoptado desde la aplicación de métodos de desarrollo de aplicaciones digitales, pues ayuda a optimizar los costos de producción debido a la posibilidad de crear una pre visualización de manera rápida (Walker, M. & Takayama, L. & Landay, J., 2002). Este es el paso necesario antes de realizar pruebas de usabilidad al diseñar interfaces gráficas de usuario con el fin de proveer un modelo real con características que se definirán en el proceso inicial de ideación.

Imagen 10



Studio UXpin (2013). *Ejemplo wireframe*. [Imagen]. Recuperado de <https://jianilu.wordpress.com/2013/01/17/mobile-app-wireframes-and-branding-brainstorming/>

Concepto de Wireframe

Este tipo de diseño consiste en elaborar una gráfica rápida de líneas, que incluso puede ser creada a mano con lápiz o por medio de la construcción de maquetas con cartón, esta modalidad es utilizada para permitirle al usuario conocer de primera mano cómo funcionaría un diseño, por supuesto la realización de este tipo de piezas es de muy bajo costo y de mucha rapidez (Mads Soegaard et. al., 2010). Dentro de las ventajas que ofrece aplicar este método está la recepción de comentarios de primera mano del usuario, permitiendo crear una idea

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

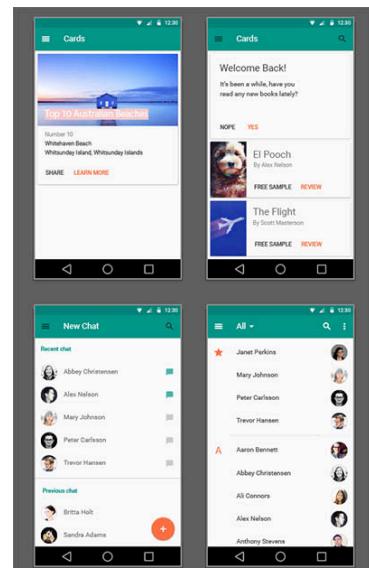
puntual de aquello que este requiera, como ventaja adicional está la posibilidad de crear una pieza de forma colaborativa. Este tipo de boceto carece de cualquier detalle de calidad como colores o imágenes reales, haciendo que sea más propenso a recibir críticas, sin embargo es un paso obligado en la construcción de interfaces, pues permite definir la estructura jerárquica para luego ser empleada como pieza base para la construcción de Mockups.

Concepto de Mockup

Los mockups son el paso siguiente a la elaboración de wireframes, permitiendo otorgar detalles de estilo a las interfaces gráficas, sin aún implicar el desarrollo del producto final. Estos se caracterizan por ofrecer una visualización casi real del producto totalmente terminado, con la diferencia de limitarse únicamente a esta función, sin ofrecer la posibilidad de ser distribuida como plataforma final. Estos mockups pueden ser construidos con plataformas especializadas para tal fin, desde aplicaciones de diseño de Adobe como Photoshop o Illustrator, hasta plataformas que ayudan a simular

una interactividad total como es el caso de Axure o JustInMind, estas por medio de una interfaz interactiva le proporciona al usuario herramientas para construir visualmente sus interfaces y además otorgan servicios de aplicación de eventos con interacciones y lógicas para ellos.

Imagen 11



Google (2014). *Ejemplo Mockup*.

[Screenshot]. Recuperado de
<https://material.io/guidelines/>

Aprendizaje cooperativo

En los enfoques de educación propuestos desde la psicopedagogía podemos rescatar la noción de la orientación del aprendizaje en el que se considera al estudiante como el responsable de su propia capacitación, teniendo entendido que el profesor es quien se encarga de guiarlo hacia un camino de construcción de conocimiento adecuado, orientándolo a adquirir de manera correcta y disciplinada la experiencia que este requiera. Vygotski llama “Zona de Desarrollo Próximo” al proceso en el que se construye conocimiento en una interacción colectiva, diferenciando lo que un estudiante puede lograr de forma individual de los alcances que un grupo de trabajo consigue habitualmente, por tanto es fundamental contar con métodos y estrategias que organicen un trabajo en equipo.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Componentes del aprendizaje cooperativo

Se establecen cinco factores determinantes para la creación de un ambiente de aprendizaje cooperativo: interdependencia positiva, interacción promotora cara a cara, aprendizaje de prácticas interpersonales y grupales imprescindibles, responsabilidad individual y grupal, evaluación grupal (Johnson, D. & Johnson, R. & Holubec, E., 1999).

Este concepto permite entender la importancia que recae sobre las estrategias pedagógicas que empleen el aprendizaje cooperativo en los procesos académicos, por ende el uso de herramientas que posibiliten la optimización de esos procesos deben ser tenidas en cuenta dentro de escenarios exigentes como la Universidad, por tal razón este concepto toma relevancia dentro de este proyecto, pues gracias a la fundamentación que este permite es posible relacionar la pertinencia del uso de plataformas online.

Web 2.0

La evolución de los lenguajes digitales y el mejoramiento de los dispositivos que tienen capacidad para interpretarlos han conseguido que se considere realizar un seguimiento a las etapas de la internet, teniendo en cuenta las posibilidades que trae de interacción, educación y comunicación para sus usuarios. Dentro del estudio de la historia de las tecnologías nos encontramos con el nacimiento de la WEB, que fue denominada así por el nombre que se le otorgó a la World Wide Web o WWW, en castellano se entiende como red informática mundial, en donde era posible interconectar usuarios en todo el mundo. Por medio del crecimiento del número de usuarios y la demanda de necesidades puntuales fue evolucionando esta web, llegando hasta el reconocimiento de una segunda generación denominada WEB 2.0 Dougherty (2004), en donde destacó una era en la que los sistemas basados en internet comenzaron a permitirle a los usuarios generar contenidos, además comenzaron a perfeccionarse en la interacción y comunicación desencadenando en la creación de las redes sociales.

En esta generación comenzaron a desarrollarse plataformas que permitieran almacenar información en servidores remotos, permitiendo a los usuarios acceder a ellos a través de internet, siendo esta la raíz del concepto de almacenamiento en la nube, entendiendo como nube la gran estructura de internet. En Abril del 2012, el gigante de internet GOOGLE lanzó su sistema de almacenamiento en la nube que unificó sus plataformas de ofimática propias

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

denominadas GOOGLE DOCS, esta herramienta que llamó DRIVE entregó la posibilidad a los usuarios con una cuenta de correo electrónico del gigante tener un disco duro en internet, que ha mantenido su capacidad gratuita de 15gb democratizando el uso de esta capacidad en todo el mundo sin restricción. Dentro de las posibilidades que esta herramienta ofrece a los usuarios se encuentra el almacenamiento de cualquier tipo de archivo o documento, así como la posibilidad de editar archivos de ofimática, además la posibilidad de permitirle a múltiples usuarios administrar y editar archivos de manera sencilla y al mismo tiempo.

Con el nacimiento de este tipo de plataformas que permiten la administración de contenidos, así como la comunicación con múltiples capacidades, se han generado una gran cantidad métodos de administración de recursos, de conocimiento y articulación de comunidades que se interconectan a nivel mundial, así la experiencia de usuario al hacer uso de internet para las dinámicas sociales diarias ha llegado al punto de permitir un crecimiento en las posibilidades tanto de entretenimiento como académicas, razón por la cual el concepto de web 2.0 otorga a este proyecto un fundamento para conocer las posibilidades de articulación de tecnologías y plataformas basadas en internet, de manera que se puedan aprovechar para el diseño de una experiencia de usuario, en este caso del usuario vinculado a la comunidad de diseñadores del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca.

4. Benchmarking de plataformas online similares

Como estrategia de referentes para la construcción del portal web para el programa de Diseño Gráfico se realizó una revisión de funcionalidades y diseño de páginas web académicas de Diseño en el mundo, esta evaluación pretende analizar los aspectos gráficos y funcionales más llamativos, de tal forma se obtenga una base tangible de propuestas similares a la abordada en este proyecto. Como primer criterio de selección se tuvo en cuenta que fueran sitios web de escuela de artes o diseño, buscando que se tenga una relación directa con la intención comunicativa, así como las posibilidades de organización de elementos en la interfaz gráfica de usuario. El segundo criterio de selección consistió en elegir referentes de diversas ubicaciones, incluyendo un referente Europeo, uno de Norte América, Centro América y uno Colombiano, así poder tener un completo conjunto de referencias para analizar y comparar.

Los aspectos a evaluar comprenden la funcionalidad y su objetivo comunicativo principal dentro de la página de inicio, diseño general de la página de inicio, manejo de la identidad

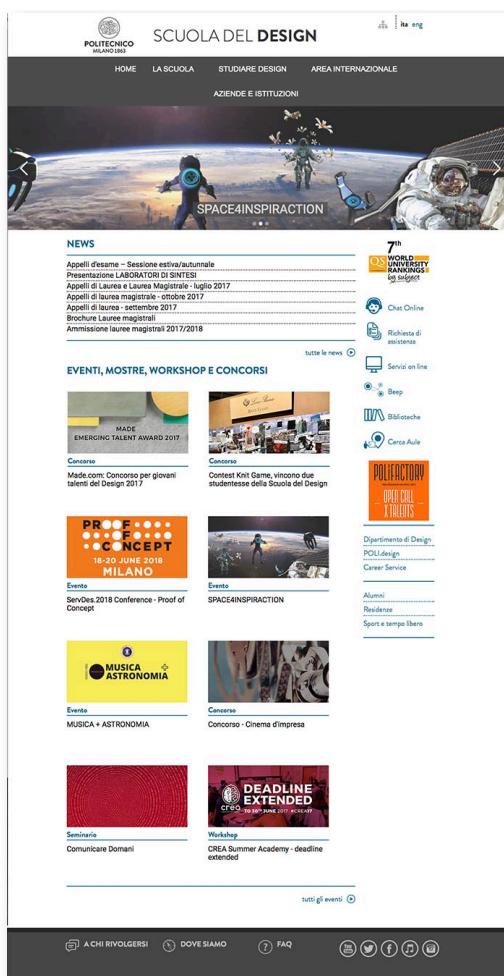
	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

corporativa, diseño del menú, enlaces secundarios buscando entender su intención comunicativa general, finalmente su URL pensando en evaluar la facilidad de recordación que podría tener. Con el fin de ofrecer la posibilidad de comparar los aspectos analizados de manera puntual en cada portal web, se abarcan de manera organizada cada elemento, reseñando dentro de cada uno cómo se aborda en cada portal web estudiado, así se le permitirá al lector hacerse a la idea de la forma en que cada uno soluciona cada ítem analizado. Los portales web elegidos son los siguientes:

Scuola del Design, Politecnico di Milano
Milan, Italia

Yale University School of Art
Connecticut, Estados Unidos

Imagen 12



Politecnico di Milano (2017). Página de inicio Scuola del Design. [Screenshot]. Recuperado de <http://www.design.polimi.it>

Imagen 13

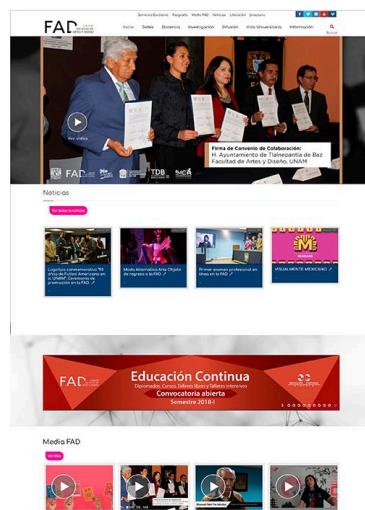


Yale University School of Arts (2017). Página de inicio Yale Arts. [Screenshot]. Recuperado de <http://art.yale.edu>

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	
	Nombre: Diego Fernando	20 de julio de 2017

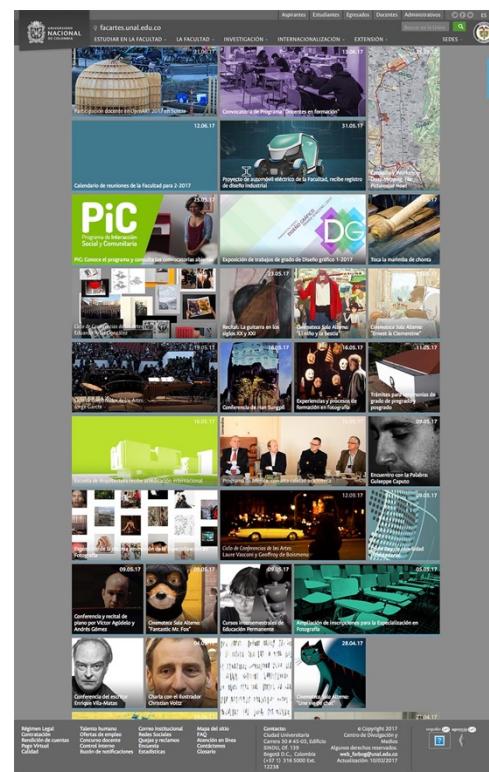
Facultad de artes y diseño, Universidad
Nacional de México
Ciudad de México, México

Imagen 14



Facultad de artes, Universidad Nacional
de Colombia
Bogotá, Colombia

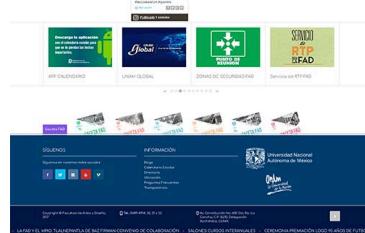
Imagen 15



Universidad Nacional de Colombia (2017). *Página de inicio*

Facartes UNAL. [Screenshot]. Recuperado de

<http://www.facartes.unal.edu.co/>



Universidad Nacional de México (2017). *Página de inicio FAD UNAM*. [Screenshot]. Recuperado de <http://www.fad.unam.mx>

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Funcionalidad principal de página de inicio

Scuola del Design, Politecnico di Milano:

Como se evidencia en la imagen de la página de inicio, se da mayor relevancia a noticias de actualidad, adicionalmente despliegan un listado de eventos, muestras, talleres y concursos.

Para destacar: Utilizan una barra lateral derecha en la que ofrecen herramientas más usadas y las asocian con iconografía que permite entender su funcionalidad.

Yale University School of Art:

Los servicios principales de la página de inicio de esta escuela de arte ofrece un listado de publicaciones representadas con “Banners” estáticos, donde se despliega una imagen de fondo y un texto.

Para destacar: En la barra lateral izquierda menciona los nombres de la última persona que ingresó información y quién ingresó el fondo actual. Adicionalmente ofrece un elemento de eventos de calendario, junto con el enlace al calendario completo.

Facultad de artes y diseño, Universidad Nacional de México:

Esta portada es la que mayor cantidad de servicios ofrece, comenzando por un slider que presenta las novedades más relevantes a un gran tamaño, posteriormente ofrece unas noticias, seguido de otro slider con convocatorias, una galería de videos relacionados a la facultad, un listado de profesores, los contenidos que se despliegan en sus redes sociales, algunas herramientas y finalmente unas publicaciones de tipo gaceta.

Para destacar: La exhibición de los profesores que componen la planta docente de esta facultad, así como la relevancia que toman las redes sociales.

Facultad de artes, Universidad Nacional de Colombia:

En la página de inicio, esta facultad de artes utiliza un sistema de publicaciones en forma de matriz o galería infinita, en donde publican todo tipo de información, desde noticias, eventos, talleres y demás información.

Para destacar: Como menú desplegable, por medio de un botón azul ofrecen un listado de servicios más utilizados, este menú es bastante funcional y los servicios que se despliegan son de mucha utilidad, se acompañan de iconografía clara y minimalista que da a entender su función.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Diseño general de página de inicio

Scuola del Design, Politecnico di Milano:

El diseño se presenta de manera minimalista, con uso de una escala cromática que va desde el blanco, pasando por un azul neutralizado opaco, un gris oscuro y el negro para la tipografía, no se utiliza imagen ni color de fondo ayudando a la legibilidad del contenido.

Para destacar: La limpieza con que se despliegan los elementos de noticias, ayudando a mejorar la legibilidad, así como el contraste que generan los pequeños elementos con colores como el naranja permite que se destaque los elementos interactivos adicionales.

Yale University School of Art:

Este portal presenta el diseño más arriesgado, al permitir que las publicaciones sean abiertas al público, así como el fondo de pantalla pueda ser cualquiera, el resultado es siempre un elemento a disfrutar, por otra parte la legibilidad se complica, al no ser sencillo diferenciar entre el fondo y el contenido, además, la identificación de la página se encuentra en un tono naranja que se pierde en el encabezado de la página, en el pie de página se explica que este portal es un wiki y explica su funcionalidad.

Para destacar: La posibilidad de permitirle a los estudiantes modificar la apariencia y publicaciones que consideren relevantes.

Facultad de artes y diseño, Universidad Nacional de México:

La página de inicio de esta facultad presenta un diseño bastante limpio, sin saturar contenido en cada división horizontal, organiza las secciones en marcos separados mejorando así la legibilidad y permitiendo centrar la atención del usuario en cada contenido sin ruido, la escala cromática se despliega entre los azules, sin variar mucho.

Para destacar: La barra de navegación estática con algo de transparencia y la aplicación de un estudio fotográfico para los profesores.

Facultad de artes, Universidad Nacional de Colombia:

El estilo gráfico de la portada de esta página emplea tonos oscuros de gris, dando mayor relevancia a los colores que dan las publicaciones organizadas como galería infinita. El despliegue de publicaciones otorga un estilo fácil de interpretar, permitiendo navegar en la extensa posibilidad de contenidos y que el usuario se centre en estos elementos.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Para destacar: El uso de la matriz de elementos en forma de retícula, que le otorga movimiento y dinamismo a la interacción.

Manejo de la identidad en la página de inicio

Scuola del Design, Politecnico di Milano:



Politecnico di Milano (2017). *Identidad web Scuola del Design.* [Screenshot]. Recuperado de <http://www.design.polimi.it>

Utilizan un manejo de la identidad corporativa en líneas, monocromática y la acompañan con el nombre de la escuela de diseño, se integra con el diseño global manteniendo el minimalismo como predominante.

Para destacar: El uso monocromático y empleo de tipografías delgadas, un diseño muy limpio y acorde

con la tipografía oficial de la identidad del politécnico.

Yale University School of Art:



Yale University School of Arts (2017). *Identidad web Arts de Yale.* [Screenshot]. Recuperado de <http://art.yale.edu>

En este portal la identidad parece ser algo irrelevante, pues no existe un identificador que esté de acuerdo con el diseño oficial de la Universidad de Yale, se nombra con un uso tipográfico sin serifas y en un color un poco llamativo que incluso se pierde, se mantiene la

división de el contenido y los enlaces de menú.

Para destacar: La identidad del portal se reconoce con el despliegue de interfaz que utilizan, la recordación de identidad se da gracias al diseño variable.

Facultad de artes y diseño, Universidad Nacional de México:



Universidad Nacional de México (2017). *Identidad web FAD UNAM.* [Screenshot]. Recuperado de <http://www.fad.unam.mx>

No emplean el identificador oficial de la Universidad Nacional, sin embargo utilizan las iniciales y generan un logotipo que en conjunto con el nombre se convierte en una propuesta limpia y acorde al diseño general del sitio web.

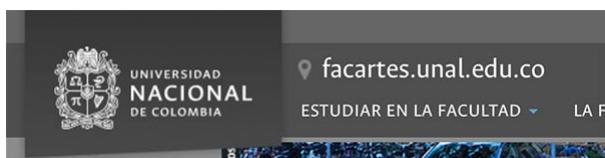
Para destacar: El juego tipográfico para representar la identidad de la facultad y la Universidad sin diseñar un símbolo.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Facultad de artes, Universidad Nacional de Colombia:

El diseño que emplea la Universidad Nacional de Colombia es estándar en todas las páginas

Imagen 19



Universidad Nacional de Colombia (2017). *Identidad web Facartes UNAL*. [Screenshot]. Recuperado de <http://www.facartes.unal.edu.co/>

web que la involucran, haciendo uso del imagotipo principal, la forma en que identifican al portal de la Facultad de Artes es por medio de la URL junto a un ícono de posición.

Para destacar: El nombre de la facultad usando su URL, sin necesidad de emplear un diseño tipográfico diferente.

Diseño del menú de navegación principal

Scuola del Design, Politecnico di Milano:

Imagen 20

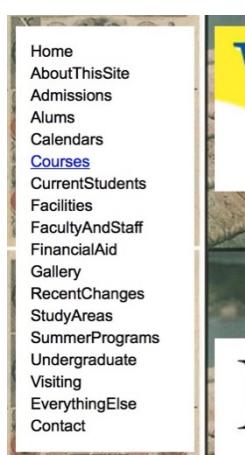


Politecnico di Milano (2017). *Menú web Scuola del Design*. [Screenshot]. Recuperado de <http://www.design.polimi.it>

El menú mantiene la simpleza del diseño general del portal, manteniendo así su minimalismo, adiciona un tono azul neutralizado para los enlaces desplegables.

Los nombres de los enlaces principales se muestran en mayúscula, los secundarios en minúscula.

Imagen 21



Yale University School of Arts (2017). *Menú web Arts de YALE*. [Screenshot]. Recuperado de <http://art.yale.edu>

Para destacar: La forma en que destacan el enlace desplegado genera un contraste muy limpio pero resalta del resto de enlaces, permitiendo al usuario centrarse en él fácilmente.

Yale University School of Art:

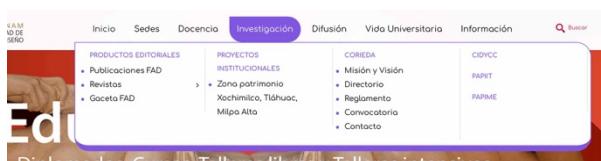
Este menú se presenta en forma de barra lateral izquierda, sin ningún estilo en particular, lo único que mantienen es un marco con fondo blanco que los encierra, permitiendo su legibilidad, para los enlaces elegidos cambia el color al azul típico de hipervínculos.

Para destacar: El diseño minimalista permite agregar un número elevado de enlaces, sin que esto signifique que va a permitir al usuario tener una navegación sencilla, sin embargo este método evita el uso de submenús y otro tipo de navegación.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Facultad de artes y diseño, Universidad Nacional de México:

Imagen 22



Universidad Nacional de México (2017). Menú web FAD UNAM.

[Screenshot]. Recuperado de <http://www.fad.unam.mx>

Este menú en particular emplea un sistema de menú compuesto, en el que despliegan un sistema de sub enlaces más amplio, y algunos casos carga imágenes. Los enlaces seleccionados emplean un color de fondo que los diferencia y se encierran en una forma particular.

Para destacar: El uso de colores específicos para cada tipo de enlace, otorgándole un esquema cromático.

Facultad de artes, Universidad Nacional de Colombia:

Este menú mantiene la simpleza del diseño de la página, adiciona un ícono de triángulo que

Imagen 23



Universidad Nacional de Colombia (2017). Menú web Facartes

UNAL. [Screenshot]. Recuperado de <http://www.facartes.unal.edu.co/>

señala hacia abajo, indicando que son enlaces desplegables, una vez se despliegan se resalta el enlace principal con un tono de gris un poco más claro, el menú desplegable toma un tono gris oscuro, para los enlaces principales se mantiene la tipografía en mayúsculas.

Para destacar: El uso de iconos en un tono azul que contrasta e indica claramente que se pueden desplegar los enlaces.

Enlaces del menú principal

Scuola del Design, Politecnico di Milano:

- Inicio
- La academia
- Estudiar diseño
- Área internacional
- Empresas e instituciones

Para destacar: El número de páginas que emplean es pequeño, centrándose en aspectos corporativos, las noticias y demás publicaciones deben accederse desde la página de inicio.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Yale University School of Art:

- Inicio
- Acerca de este sitio
- Admisiones
- Alumnos
- Calendarios
- Cursos
- Estudiantes actuales
- Instalaciones
- Facultad y empleados
- Ayuda financiera
- Galería
- Áreas de estudio
- Cambios recientes
- Programas de verano
- Licenciatura
- Visitas
- Todo lo demás
- Contacto

Para destacar: La especificidad de cada enlace permite que el usuario llegue con menor cantidad de click al contenido que busca.

Facultad de artes y diseño, Universidad Nacional de México:

- Inicio
- Sedes
- Docencia
- Investigación
- Difusión
- Vida Universitaria
- Información

Para destacar: El contenido da un poco más de elementos que son relevantes para los estudiantes, como la vida universitaria, la investigación y la difusión de contenidos.

Facultad de artes, Universidad Nacional de Colombia:

- Estudiar en la Facultad
- La facultad
- Investigación
- Internacionalización
- Extensión

Para destacar: Los enlaces principales están orientados a aspectos institucionales, los contenidos relevantes se encuentran en el menú oculto servicios, el cual ofrece más ayuda a estudiantes y profesores.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

URL del portal web

<http://www.design.polimi.it>

<http://art.yale.edu>

<http://www.fad.unam.mx>

<http://www.facartes.unal.edu.co>

Para destacar: Todos los portales web parten de un subdominio de las páginas web principales, obligando a recordar la URL principal, aún así permiten un acceso sencillo, si se piensa en el nombre de la escuela, como design, art, fad y facartes.

Conclusión

Como resultado de este estudio fue posible identificar elementos importantes para abarcar en la propuesta de desarrollo de este proyecto, así incluir como referentes funcionales y visuales los elementos mencionados a continuación, dentro de los aspectos encontrados en los referentes es posible identificar la importancia de involucrar los siguientes al portal web:

Funcionalidad principal de página de inicio

- Ofrecer una barra de herramientas más usadas.
- Mencionar a los últimos usuarios que modificaron la apariencia visual.
- Desplegar lista de próximos eventos.
- Ofrecer un espacio con el listado de profesores del programa.
- Usar iconografía para los elementos de interacción más importantes.

Diseño general de página de inicio

- Presentar listado de noticias con un diseño minimalista.
- Permitir a estudiantes modificar el estilo visual de una página dedicada a este fin.
- Utilizar la barra de navegación estática, que permanezca al desplazarse por la página.
- Emplear un diseño en forma de matriz para los elementos más importantes en el home.

Manejo de la identidad en la página de inicio

- Utilizar el escudo institucional de la Universidad junto con el nombre del programa.
- Evitar el uso de iconografía adicional para complementar la identidad del programa.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Diseño del menú de navegación principal

- Destacar el menú principal, por medio de uso cromático o alguna estrategia visual llamativa.
- Emplear un diseño minimalista para los enlaces, sin formas para contenedores adicionales.
- Crear un esquema cromático para diferenciar tipos de información, para esta página aplicado en la organización de cursos del programa.
- Emplear íconos para los enlaces del menú principal.

Enlaces del menú principal

- a. Crear un número de enlaces adecuado.

URL del portal web

- b. Emplear una URL creada como un subdominio del portal web principal de la Universidad del Cauca.

5. Propuesta de trabajo

Este proyecto plantea el diseño de experiencia de usuario para la comunidad de Diseño de la Universidad del Cauca, contando con la propuesta de un sistema que involucre la comunicación y la gestión del conocimiento producido en las dinámicas académicas. La comunidad se articula con los estudiantes, egresados, profesores, administrativos y aspirantes a ingresar a estudiar Diseño, buscando ofrecer una experiencia completa que articule plataformas existentes que son de manejo habitual, por tanto no será necesario capacitar a usuarios para hacer uso de ellas.

Este sistema trasciende la creación de un portal web, es un esquema de trabajo en el que las redes sociales como Facebook y Linked-in permitirán a los estudiantes y profesores mantener grupos de comunicación para los cursos, eventos, así como la alimentación de perfiles laborales y el tan necesitado seguimiento a egresados de este programa académico. La página web permitirá a los estudiantes involucrarse en la publicación de contenidos de su interés por medio de la implementación de una sección designada para este fin, de igual forma una publicación periódica de la producción que se desarrolla dentro de los espacios

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

académicos, dándole relevancia a cada intervención que se realiza incluso en contextos externos, otorgando visibilidad al aporte que la academia deja en la sociedad. Como objetivos del proyecto se han trazado los siguientes:

Objetivos

General

Formular un sistema de información que defina roles, herramientas y métodos de uso de plataformas tecnológicas, que permitan una interacción desde y hacia el departamento de Diseño en la Universidad del Cauca.

Específicos

1. Diseñar el portal web del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca.
2. Establecer un manual de uso y administración de plataformas online existentes como GOOGLE DRIVE, FACEBOOK y TWITTER para el manejo de recursos académicos del programa.
3. Estructurar un plan de trabajo distribuido en los actores principales encargados de administrar el portal web y las plataformas online.

6. Metodología

El diseño metodológico de este trabajo de fin de master partió de la esquematización de desarrollo de los objetivos específicos, para ello cada uno se dividió en sub tareas de esta manera:

1. Diseñar el portal web del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca.
 - a. Definición de los requerimientos de información e interacción de la comunidad de Diseño:
 - A través de la implementación de encuestas, entrevistas y observación en contexto.
 - Realización de método de INSPECCIÓN DE CARACTERÍSTICAS (2 expertos)
 - b. Diseño de la arquitectura de información del portal web:

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Por medio de ejercicios de Card Sorting y Focus Groups.

- c. Diseño de las interfaces gráficas de usuario:

A través del diseño de Wireframes y Mockups.

- d. Elaboración de un prototipo del portal web:

Utilizando la herramienta AXURE.

- e. Realizar evaluación de usabilidad para verificar eficiencia y eficacia de la página web

Por medio de dos métodos de inspección y 3 de test así:

- Evaluación heurística (Inspección, 1 experto)
- Paseos cognitivos (Inspección, 1 experto)
- Thinking aloud (Test, 3 usuarios inexpertos)
- Test retrospectivo (Test, 3 usuarios inexpertos)
- Protocolo de preguntas (Test, 3 usuarios inexpertos)

2. Establecer un manual de uso y administración de plataformas online existentes como GOOGLE DRIVE, FACEBOOK y TWITTER para el manejo de recursos académicos del programa.

- a. Delimitación de las herramientas disponibles más utilizadas y con mayor posibilidad de aprovechamiento:

A través de la implementación de encuestas, entrevistas y observación en contexto.

- b. Establecimiento de las funciones específicas de cada plataforma:

Por medio de un Focus Group con docentes y administrativos.

- c. Organización de contenidos, asignaturas y actividades que van a ser soportadas dentro de cada plataforma tecnológica:

Por medio de un Focus Group con docentes y administrativos.

3. Estructurar un plan de trabajo distribuido en los actores principales encargados de administrar el portal web y las plataformas online.

- a. Realizar procesos de capacitación a docentes y administrativos relacionados al uso de las plataformas online:

A través de reuniones de profesores, Focus Groups y tutoriales digitales que puedan ser distribuidos con facilidad.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- b. Creación de un sistema de administración de la estrategia de comunicación que asegure su sostenimiento:
A través de la conformación de un semillero de investigación vinculado al grupo de investigación LINT del departamento de Diseño de la Universidad del Cauca.
- c. Definición de roles específicos para administrar las plataformas online:
A través de reuniones de profesores, Focus Groups y tutoriales digitales que puedan ser distribuidos con facilidad.

7. Desarrollo

Análisis de documentos institucionales:

Como inicio en la indagación de requerimientos de información fue necesario realizar un análisis del registro calificado del programa de Diseño Gráfico, específicamente los relacionados a su estructura curricular y el esquema de trabajo que se plantea como planteamiento futuro. Como resultado de esta indagación fue posible identificar los siguientes contenidos relevantes para su inclusión dentro del sitio web. (Universidad del Cauca, 2013)

Pertinencia del programa de Diseño Gráfico

En donde se describe la relación que el programa tiene con el contexto local y mundial, abarcando el proceso interactivo comunicativo entre los actores pertenecientes a una cultura, ubicando al diseñador gráfico como un mediador social en esos procesos comunicativos.

Misión, visión y compromisos del programa

Que relaciona el planteamiento que fundamenta y proyecta al programa, dando a conocer hacia donde apunta en el contexto en que se encuentra.

Perfil profesional del diseñador gráfico

En este apartado se describe las habilidades puntuales que el egresado del programa de Diseño Gráfico adquiere durante su formación académica, así como sus capacidades laborales y de inclusión en procesos empresariales.

Estructura y organización de los contenidos del programa

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

El componente de estructura y organización de los contenidos representa uno de los aspectos más relevantes para la información que el portal web debe incluir. Aquí se describe la organización de los cursos dentro de 10 componentes: Teórico histórico, Teórico comunicativo, Proyectual, Expresivo comunicativo, Tecnológico, de Gestión, Funcional Operativo, de Desarrollo personal, de Electivas e Investigativo. Como resultado de esta información se debe tener en cuenta que el directorio curricular del programa se estructure en un esquema organizado por componentes.

Selección y evaluación de estudiantes

Información que resume cuál es el proceso que el programa sigue para permitir el ingreso de estudiantes, explicando de qué forma se construyen las evaluaciones de ingreso generales y las que procuran evaluar las aptitudes de los aspirantes al programa

Medios educativos

En donde se relacionan los recursos académicos con los que la comunidad de Diseño cuenta en la Universidad del Cauca y sus convenios interinstitucionales, tales como bibliotecas, servicios de consulta académica, Salas de sistemas, Salas de fotografía y edición de video y equipos audiovisuales.

Infraestructura

Relacionando los espacios inmuebles a los que la comunidad de Diseño tiene acceso dentro de la Universidad, explicando su función, características físicas y su equipamiento.

Estructura académico administrativa

Donde se encuentra la estructura organizacional de la Universidad del Cauca en general y en particular la relacionada a la Facultad de Artes, en donde el programa de Diseño se desempeña.

Políticas y estrategias de seguimiento a egresados

De suma relevancia también para la consecución de métricas y estrategias de mejoramiento del plan académico con relación a las actividades que estos egresados realizan en su entorno.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Desarrollo de talleres con Docentes y estudiantes:

Imagen 24



Universidad del cauca (2017). *Ejercicio captura de requerimientos.* [Screenshot]. Recuperado de Archivo departamento Diseño

Con los estudiantes se realizó un focus group, en el que se contó con la participación de 14 estudiantes y una encuesta construidos con la colaboración de la profesora Catalina Archila, que permitieran obtener un listado de requerimientos de información importantes para ellos. En el diseño de estos cuestionarios se incluyeron las siguientes preguntas:

- ¿Visitas la página web de la Universidad? – Frecuencia, Por qué, Para qué
- ¿Conoces la información del Programa que hay en el sitio web de la Universidad?
- ¿Cómo te enteras de actividades que tengan que ver con el Programa?
- ¿Con qué frecuencia utilizas internet para nutrirte como diseñador?
- ¿Qué sitios visitas que te interesen como diseñador?
- ¿Cómo te enteras de actividades que tengan que ver con tu formación como diseñador?

Para el Focus Group se formularon las siguientes temáticas que cada integrante debía resolver:

33

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Inventa un Home con los elementos que te gustaría encontrar en la página Web del programa.
- Haz una lista de los elementos que necesitarías que la página tuviera para procurar una buena comunicación.
- Conecta estos elementos con las funciones que según tu criterio suplirían estas necesidades; Posibilidad de conversar con el profesor si no es posible hablar personalmente - Asesorías virtuales por medio de un chat.

En el proceso elaborado con los profesores del programa se tuvieron en cuenta dos ejercicios puntuales:

- Describir de acuerdo a los aspectos mencionados a continuación, cuáles y cómo son los aportes del sitio web para propiciar los desarrollos docentes
- Definir el nivel de importancia de cada aporte con relación al programa y al aspecto profesional.

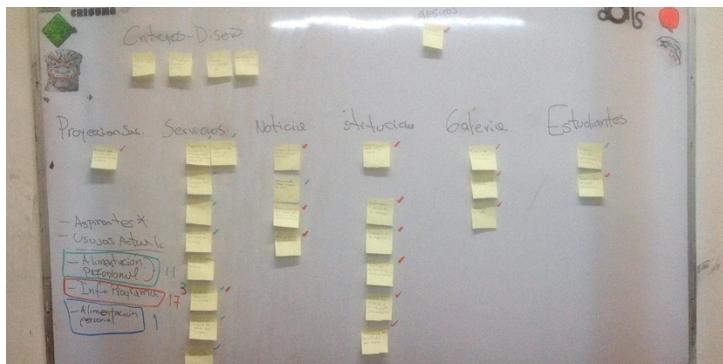
Los aspectos a evaluar se planearon abordando vínculos académicos con otras dependencias de la Universidad, vínculos académicos con otras instituciones, políticas y procesos de vinculación docente, estatuto profesional, participación en labores administrativas, reglamentos específicos del programa, cantidad, dedicación y nivel de estudios de los profesores del programa, docencia directa, Investigación, Creación, proyección/interacción social, asesoría a estudiantes, desarrollo integral del profesor, actualización profesional, capacitación docente, participación en asociaciones nacionales e internacionales de carácter académico y profesional, participación en seminarios, congresos y simposios u otras actividades, profesores visitantes e invitados al programa, participación en redes académicas internacionales, cooperación internacional, reconocimientos de la producción del programa, materiales elaborados por los profesores que se utilizan como apoyo para la labor docente, estrategias del programa para promover y divulgar la producción de material de apoyo, estímulos para la producción académica, comunicación interna del programa.

A través de este proceso cobraron relevancia los siguientes aspectos que fueron importantes para determinar los ejes de la información e identificar las dinámicas en torno a los sistemas de comunicación e información de los estudiantes y profesores especialmente: Ver documentos anexos

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Memoria de proyectos

Imagen 26



Universidad del cauca (2017). *Ejercicio Card Sorting*. [Screenshot]. Recuperado de Archivo departamento Diseño

Diseño al patio, proyectos de grado, proyectos de los estudiantes, proyectos de los profesores, proyectos de grupos de investigación que involucren trabajo interdisciplinario, semilleros de investigación e información de proyectos en curso y sus avances.

- Información del programa de índole institucional

Identificar perspectiva de la carrera, información sobre plan de estudios, Información e insumos de los cursos y los talleres (programa, contenido.), intercambios de material didáctico entre estudiantes y profesores, publicación de formatos de uso común y documentos pertenecientes a la cotidianidad académica.

- Sobre las actividades del programa

Vinculación con proyectos de tipo interdisciplinario como RAD y TISO, espacio virtual para los comunicados del comité estudiantil, promoción y comunicación de las actividades del programa hacia públicos externos, Información sobre convenios y movilidad internacional.

- Intereses de estudiantes y profesores

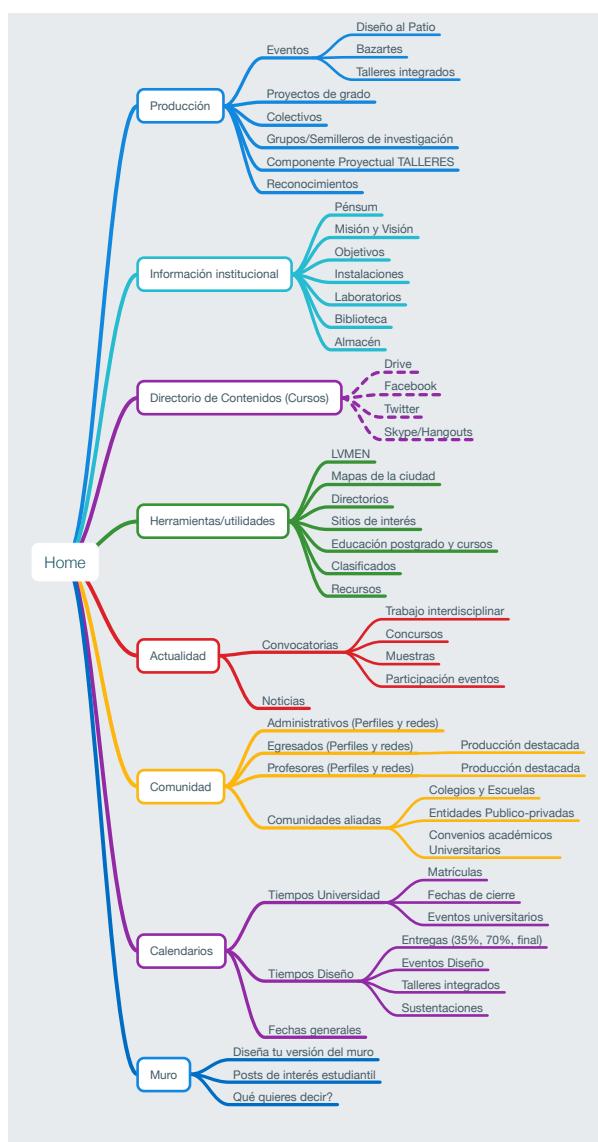
Asesorías virtuales para proyectos, desempeño de profesores y administrativos con información de contacto, actualización de perfiles funciones de administrativos, horarios y lugar para asesorías, disponibilidad, intereses profesionales, proyectos realizados, nivel de estudio, tipo de vinculación y dedicación. Vincular noticias de interés profesional y académico.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Construcción de arquitectura de información

La construcción de la arquitectura de información para el portal partió con la sistematización y jerarquización de los requerimientos de contenidos e interacción obtenidos en los ejercicios anteriores, nombrando así los elementos disponibles para construir un Card Sorting que permitiera definir la estructura general del portal web pertinente para la comunidad de Diseño.

Imagen 27



Árbol de navegación portal web Diseño. Elaboración propia

Este directorio permitirá a los usuarios encontrar la información específica de cada curso del programa, incluyendo su planteamiento curricular, el profesor que está a cargo, el laboratorio en que se dicta y los resultados más importantes de cada semestre, así como las redes sociales, blogs, carpetas en Google Drive y demás herramientas digitales vinculadas a cada curso.

Como resultado de la definición de secciones del portal web se pudieron obtener los siguientes elementos:

- Producción

En donde se relacionarán los resultados de los procesos de producción académicos, vinculados a eventos, proyectos de grado, colectivos o iniciativas de agrupaciones, grupos de investigación, cursos del programa, y algunos reconocimientos de los anteriores proyectos.

- Información institucional

Aquí los usuarios del portal web encontrarán información relacionada a los aspectos administrativos como misión, visión, objetivos del programa de Diseño, instalaciones, equipos y los laboratorios que están disponibles para la comunidad.

- Directorio de cursos

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Herramientas y utilidades

Para suministrarle a los usuarios del portal web enlaces y herramientas de uso cotidiano en los procesos académicos, como bibliotecas, directorios y clasificados.

- Actualidad

Totalmente indispensable para mantener a la comunidad de diseñadores informada sobre tendencias, participaciones y convocatorias que antes pasaban desapercibidas por no contar con un medio visible para socializarlas.

- Comunidad

Dándole relevancia a los actores que hacen parte de la comunidad de Diseño de la Universidad del Cauca, como sus administrativos, profesores, egresados, y las comunidades que de alguna manera han hecho parte de los procesos académicos, donde se han generado resultados positivos de impacto social.

- Calendarios

Para mantener a los usuarios informados sobre los eventos que están programados con relevancia para la comunidad de Diseño.

- Muro

Este espacio está pensado especialmente para permitirle a la comunidad hacer parte de la comunicación del portal, aquí los usuarios podrán publicar intervenciones y trabajos autónomos que necesiten ser visibilizados por la razón que sea, así la comunidad de Diseño podrá hacerse partícipe de los contenidos del sitio web y este emplee una comunicación bidireccional. Adicionalmente, se permitirá que aquellos estudiantes que deseen proveer una interfaz personalizada para esta sección puedan hacerlo, de esta manera habrá una rotación en los diseños propuestos, que este se convierta en un espacio de apropiación estudiantil a manera de vitrina y expresión de habilidades.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Proceso de Diseño de interfaces gráficas de usuario

Para este proceso se comenzó a elaborar un mapa de contenidos más relevantes que debieran ser desplegados en la página principal o HOME del portal web, esta decisión se tomó con base en las necesidades manifestadas en los ejercicios con estudiantes y docentes.

Imagen 28



Wireframe página de inicio. Elaboración propia

Como resultado de esta selección se encontraron los siguientes contenidos:

- Producción

Suministrando a los usuarios los últimos proyectos presentados en cada uno de los 5 tipos de proyecto identificados.

- Actualidad

Presentando las últimas publicaciones de interés general para la comunidad de Diseño.

- Calendario

Con la descripción de los eventos del día y los próximos eventos por venir.

- Muro

Con la exhibición de los últimos 3 proyectos publicados.

- Herramientas

Ofrecidas como un acceso rápido a las herramientas relacionadas, siendo estas las de uso más frecuente en consultas de la web principal de la Universidad del Cauca.

Como estrategia de construcción de las interfaces gráficas de usuario, se decidió elaborar un inventario textual de elementos que componen cada una de ellas, de esta manera podría ser

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

más sencillo conocer con antelación qué piezas visuales se necesitarían diseñar para la composición, dicho esto en la tabla número 1 se presenta ese inventario de elementos que componen las principales interfaces del sitio web.

Tabla 1 – Elementos de interfaz según arquitectura de información

Interfaz	Elementos de interfaz
Home	Producción Foto Título del proyecto Contexto a qué pertenece Tipo de proyecto
	Actualidad y Convocatorias Foto Título fecha
	Calendario Fecha del Día Día del mes Mes Año
	Muro Eventos del día y próximos eventos Foto Título Ubicación fecha
	Herramientas Iconografía Enlaces
Páginas de distribución o secundarias	-Título de página -Pestañas de clasificación -Buscador -Matriz de elementos Matriz de elementos con: Foto Título Dato adicional (Fecha o Ubicación o estudiantes, etc.)
Página tipo Proyecto	-Título de proyecto -Descripción -Foto representativa -Galería de fotos -Fecha de elaboración -Autor(es)/Participantes y Respectivo contacto -Recursos digitales (Enlaces, redes, etc.) -Productos elaborados en el proyecto -Comentarios -Compartir en Redes
Página tipo Curso	-Nombre del curso -Profesor(es) -Laboratorio (si aplica) -Fotos o pdf de trabajos y su descripción -Sinopsis del curso -Programa del curso (Plan académico) -Directorio de redes del curso -Comentarios
Página tipo Actualidad y Evento	-Título de noticia -Galería de fotos de noticia -Fecha de noticia

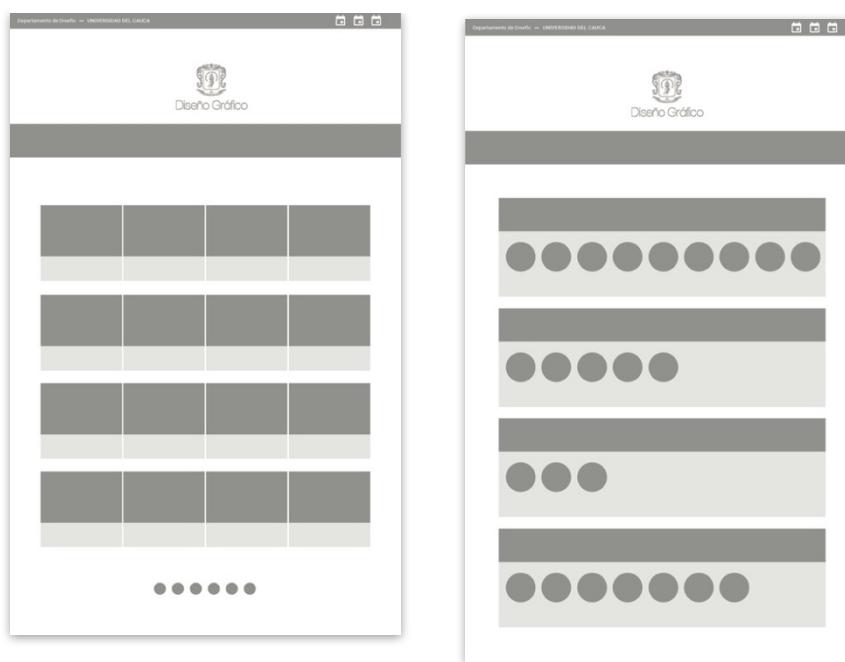
	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

	<ul style="list-style-type: none"> -Descripción de la noticia -Compartir en Redes -Ubicación -Comentarios
Página tipo Perfil	<ul style="list-style-type: none"> -Nombre de sujeto/comunidad/grupo de investigación/colectivo -Subtítulo del perfil -Descripción -Líder -Integrantes -Redes del sujeto/comunidad/grupo de investigación/colectivo -Foto principal -Galería de fotos -Cursos que dicta (Si aplica) -Grupo de investigación al que pertenece (Si aplica) -Opinión de involucrados (comunidad) -Proyectos desarrollados (si aplica) -Ubicación (Si aplica)

Fuente: Elaboración propia

Wireframes

Imagen 29



Wireframes páginas secundarias y plan de estudios. Elaboración propia

- Páginas de **distribución o secundarias**

Este diseño tiene en cuenta la posibilidad de mostrar un número amplio de elementos, como en la página de proyectos, donde será posible encontrar varios ítems, como opción ideal se tiene en cuenta un paginado para poder organizar un número mucho más grande de opciones para elegir. Un elemento constante en las páginas web va a ser el escudo de la Universidad

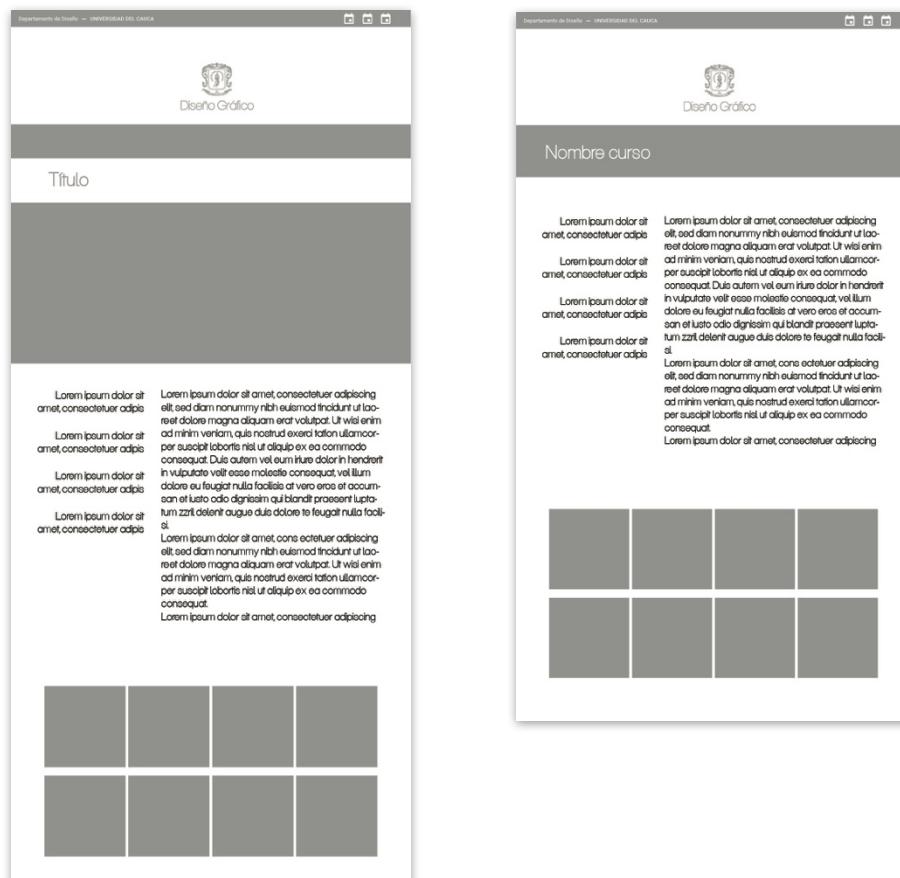
	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

del Cauca con el nombre del programa y una barra bajo este donde se nombrará el tipo de página a la que el usuario accede. Esta página podrá ser utilizada también para organizar las Noticias de actualidad, convocatorias y comunidad.

- Página del **plan de estudios del programa**

Este diseño de página de distribución se implementará únicamente para el despliegue de cursos de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, organizándolos en los componentes descritos previamente en el capítulo de contexto.

Imagen 30



Wireframes páginas tipo Proyecto y tipo Curso. Elaboración propia

- Página de tipo **Proyecto**

El diseño de esta página de contenido está pensado para desplegar la información detallada de los proyectos vinculados al programa, incluirá los elementos descritos en la tabla número 1. Los usuarios podrán navegar entre las imágenes del slider superior o conocer las piezas

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

resultantes del proyecto visualizado. Se decidió ubicar un título de un tamaño un poco agrandado para permitirle al usuario conocer en qué página está navegando, para el cuerpo de texto principal, se decidió ocupar 9 columnas del lado derecho, para así no entregar una longitud de línea demasiado alargada y favorecer la legibilidad, las 3 columnas restantes a la izquierda suministrarán la información adicional del proyecto, como sus integrantes, fecha de presentación, contexto y los demás datos nombrados en la tabla número 1.

- Página de tipo **Curso**

En esta página se mantendrá el diseño de tipo proyecto, con la diferencia de dar mayor relevancia al contenido descrito del curso, por eso se elimina el slider superior, en cambio, en la zona inferior los usuarios podrán navegar entre los resultados del trabajo final de cada curso, estas imágenes cambiarán cada semestre.

Imagen 31



Wireframes páginas Actualidad y convocatorias, Perfil. Elaboración propia

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Páginas de tipo **Actualidad, Convocatorias y Eventos**

El diseño de esta página es consistente con las anteriores en los cuerpos de texto y cabezote con el nombre de la página, sin embargo al tratarse de un contenido que entregará información cuya mayor importancia radica en su descripción y su título, reduce la relevancia de la imagen que la acompaña y por esta razón se le otorga una jerarquía visual similar al título de la noticia o convocatoria o al evento.

- Páginas de tipo **Perfil**

Las páginas de tipo perfil son las más versátiles del sitio web, pues son las que podrán albergar información sobre los perfiles de Profesores, Directivos, Grupos de investigación, Semilleros de investigación, Comunidades aliadas y Colectivos. Al igual que con los diseños anteriores, se mantienen los rasgos de identidad del portal para mantener una unidad, sin embargo en los perfiles debe darse una mayor relevancia a la imagen del perfil por lo tanto la ubicación de la fotografía se ubica a la izquierda siguiendo el orden de lectura occidental y a su derecha el nombre y un subtítulo dando la posibilidad de adicionar una pequeña clasificación de cada perfil. En su parte inferior se suministrarán imágenes de proyectos o resultados de las interacciones con cada comunidad.

Mockups

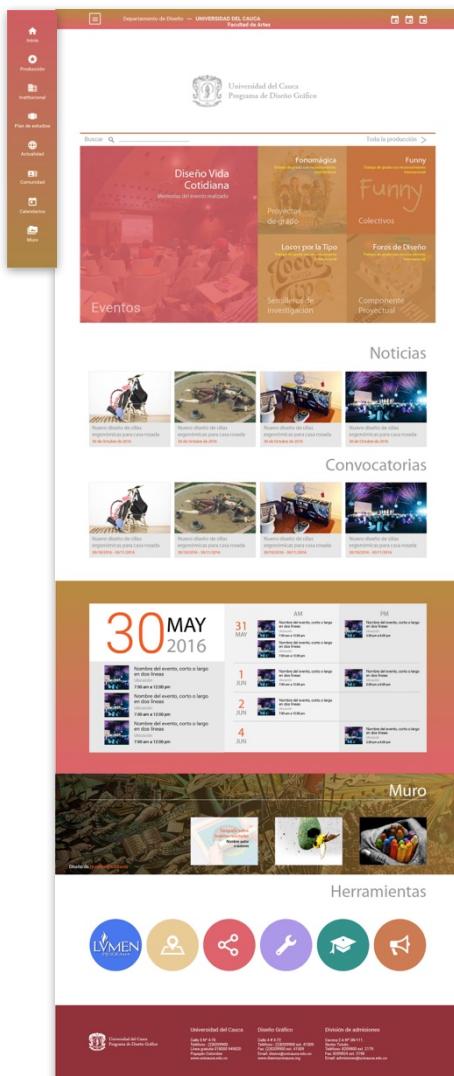
Como paso siguiente se continuó dándole detalles y estilo a los diseños estructurales definidos en la etapa anterior, en este punto se dan a conocer con los detalles añadidos que las características de una buena usabilidad obligan a tener en cuenta.

- Página principal – **Home**

Como elementos característicos e importantes añadidos se encuentra el menú de la página, este se decidió organizarlo en una barra lateral empleando el estilo de los menús de dispositivos móviles, de la misma manera se despliega accionando el botón “Hamburguesa” ubicado a la izquierda en la barra de navegación que se mantiene estática en el borde superior del navegador cuando el usuario se desplaza por la página. Como elemento necesario para

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	
	Nombre: Diego Fernando	20 de julio de 2017

Imagen 32



Mockup página de inicio. Elaboración propia

En el diseño de página que despliega los cursos organizados en componentes se decidió adoptar la interacción desarrollada en el Framework CSS denominado MATERIALIZE, donde los objetos en una lista pueden ser desplegados y destacados del resto para exhibir un contenido, también se adoptó un código cromático para cada componente y un diseño de iconografía, para así permitir relacionar los componentes con su relación aplicativa y que curso vincularlo al color del componente al que pertenece.

asegurar una buena accesibilidad se adicionó un buscador en la zona superior de la página. Por políticas de diseño de la identidad de la Universidad del Cauca debió utilizarse el escudo acompañado del nombre del programa en la tipografía oficial.

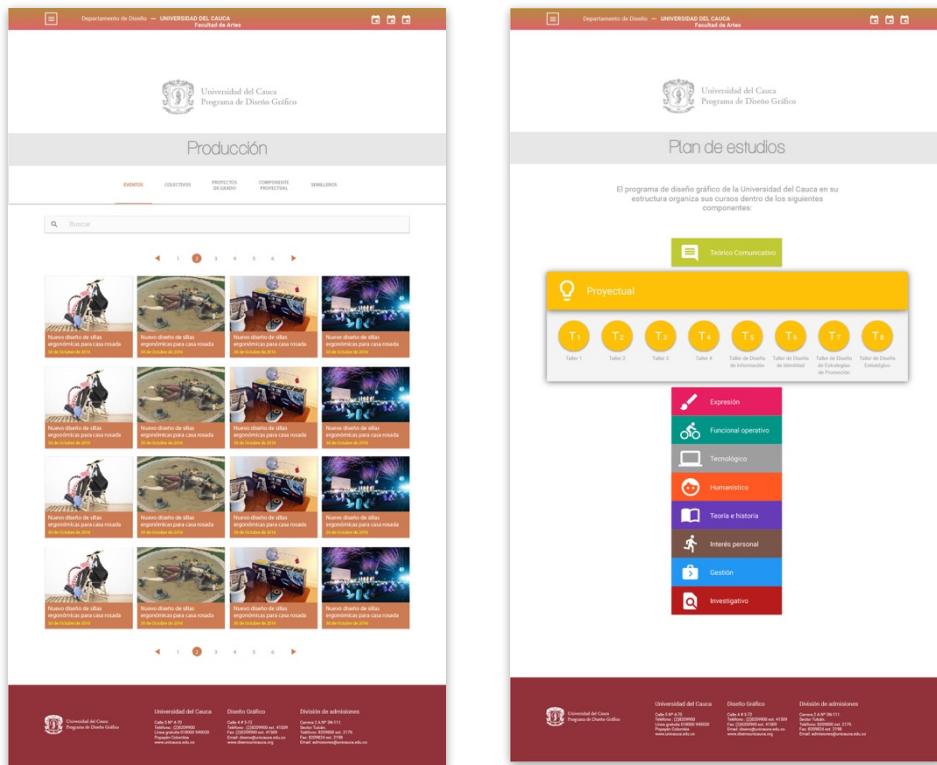
- o Páginas de **distribución o secundarias**

Como aspecto importante, se añadió de igual forma un buscador que permitiese a los usuarios encontrar un elemento por medio de su nombre, esto procurando ofrecer una mayor accesibilidad. Dado que en algunas páginas de distribución y en tipos de contenido como Proyectos o Comunidad se requiere clasificar los elementos en sub categorías, se decidió implementar el diseño de pestañas usado en el diseño propuesto por Google en sus lineamientos denominados “Material Design”, así los usuarios podrán manipular y clasificar los contenidos de manera usable y accesible (Google, 2014).

Diseñando páginas de distribución o secundarias es importante tener en cuenta la accesibilidad y la usabilidad. La accesibilidad se refiere a la facilidad de uso para todos los usuarios, incluyendo aquellos con discapacidades. La usabilidad se refiere a la eficiencia y la satisfacción del usuario. Ambas son fundamentales para garantizar que el diseño sea efectivo y efectivo.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Imagen 33



Mockups páginas secundarias o distribución y Plan de estudios. Elaboración propia

- Páginas de tipo **Proyecto**

Este diseño de contenido final, adoptó los elementos interactivos previstos para los sliders, se añadieron los enlaces para compartir en redes sociales y la zona de comentarios en la zona inferior al final de la página.

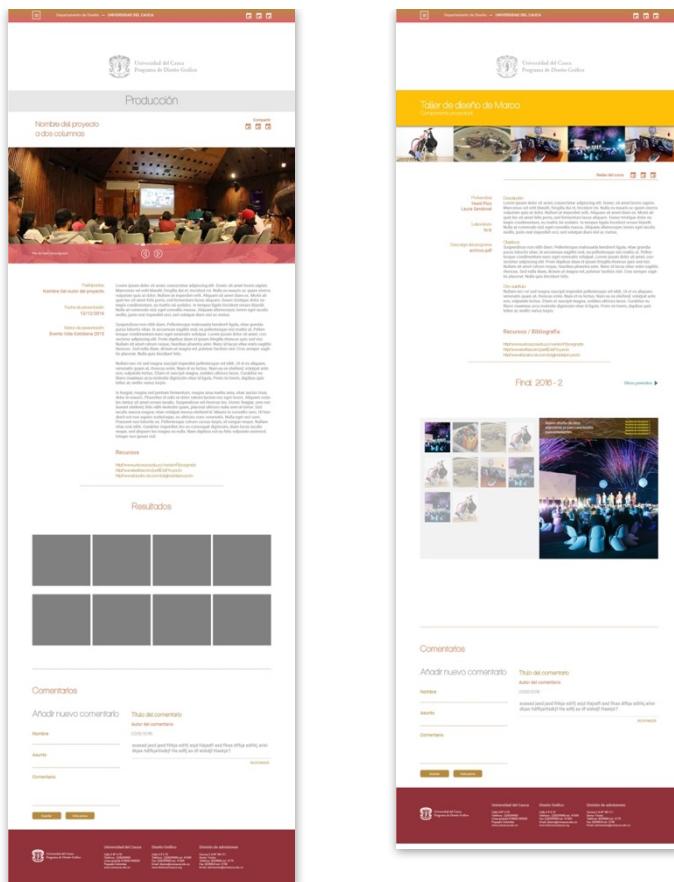
- Páginas de tipo **Curso**

En este diseño al igual que el anterior, se mantuvieron los elementos básicos propuestos en los wireframes, sin embargo dado que se requería destacar el nombre del curso relacionado al código cromático del componente, se incluyó un banner con esta necesidad resuelta. Inmediatamente después del banner se agregó un espacio para dar a los usuarios una idea de cuáles son los productos de cada uno de los cursos, permitiéndoles asociarlos con su currículum particular. Se agregó una galería al final para organizar de forma eficiente el despliegue de los resultados del curso en el semestre, así como un enlace a una carpeta en Drive para conocer los resultados de semestres anteriores.

- Páginas de tipo **Actualidad, Convocatorias y Eventos**

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Imagen 34



Mockups páginas tipo Proyecto y Curso. Elaboración propia

Similar al diseño de páginas de tipo proyecto se añadieron los elementos de interacción de las imágenes y el espacio para los botones de compartir en redes sociales, también se añadió el espacio de comentarios respectivo.

- Páginas de tipo **Perfil**

En esta se mantuvo el esquema principal formulado en los wireframes, organizando los datos cortos en la columna izquierda puesto a que el espacio permite dar a estos datos una relevancia mayor. En la variante de perfil adecuada para Comunidades, Colectivos y Grupos de investigación se añade una galería de imágenes de contextualización que permitirán al usuario conocer las dinámicas de cada grupo.

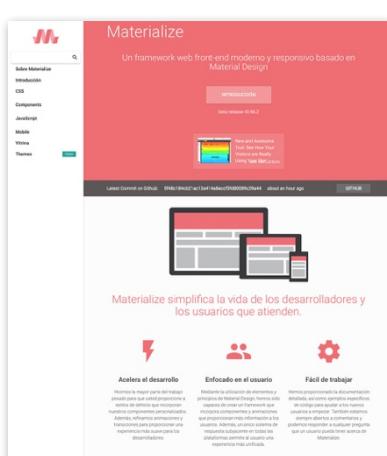
Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González
	Nombre: Diego Fernando
	20 de julio de 2017

Imagen 35

Mockups páginas de tipo Actualidad, Perfil de profesor y Perfil de grupo. Elaboración propia

Imagen 36

Desarrollo del prototipo



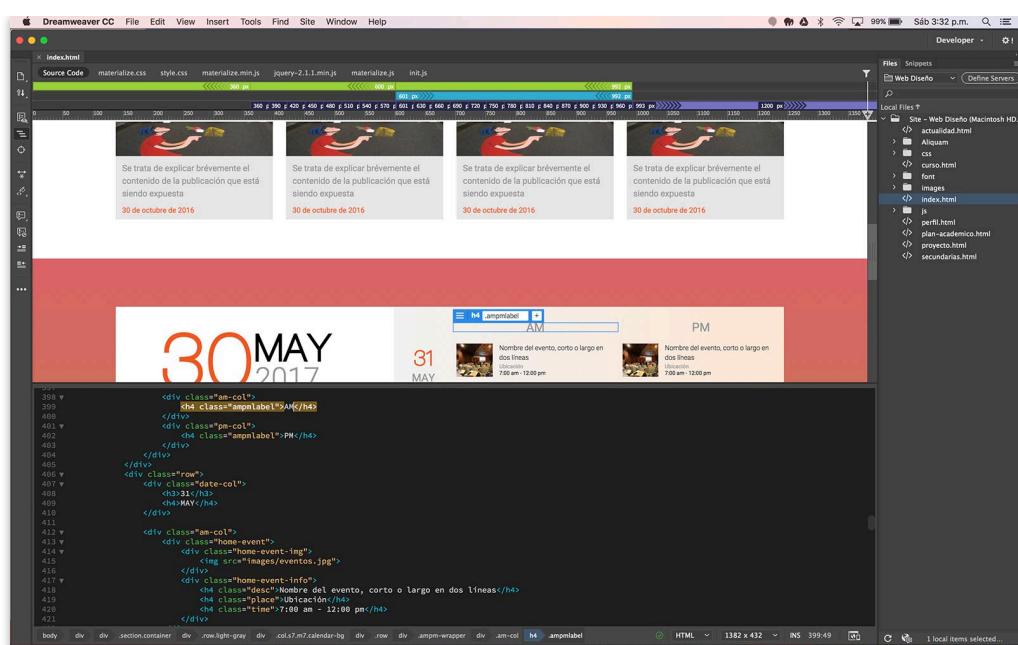
Materialize CSS (2017). Web Materialize.css. [Screenshot]. Recuperado de <http://materializecss.com>

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

que el portal web general de la Universidad del Cauca está construido en ella, se decidió elaborar un sitio web bajo la estructura de DRUPAL en su versión 8, proyecto que requirió la adecuación de la plantilla de HTML para permitirle al CMS utilizarla en su estructura.

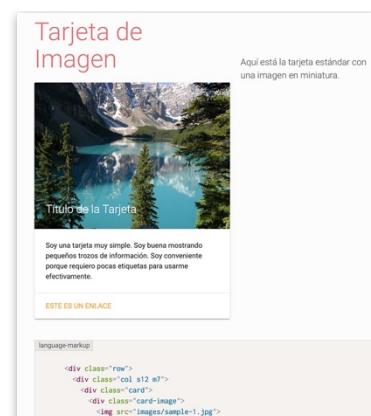
En el diseño de la estructura HTML se utilizaron elementos y nociones de diseño inspirados en los lineamientos de Material Design de Google, razón por la cual se decidió elegir el Framework CSS MATERIALIZE, pues los beneficios de utilizar este kit de estilos completamente desarrollados permite optimizar el proceso de maquetación y asegura obtener resultados de diseño adecuados. Los elementos más utilizados del framework dentro del desarrollo del HTML se encuentran bajo Componentes y JavaScript, siendo la sección CSS en donde se encuentran los estilos trasversales del desarrollo. Para el diseño de elementos del Home del portal web de Diseño Gráfico se utilizó la estructura de CARDS o Tarjetas, puesto que permite organizar las imágenes y descripciones de manera adecuada.

Imagen 38



Desarrollo de maqueta HTML en Dreamweaver. Elaboración propia

Imagen 37



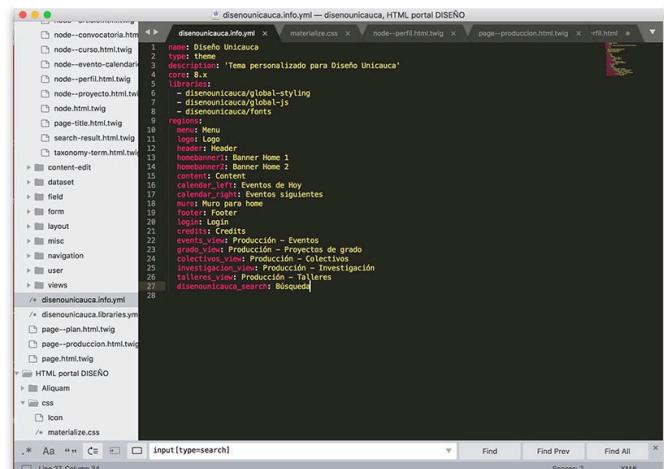
Materialize CSS (2017). Cards de Materialize css. [Screenshot].

Recuperado de
<http://materializecss.com>

Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	
Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
Nombre: Diego Fernando	

Para el empleo de listas de objetos colapsables se utilizaron los COLLAPSIBLE de tipo “Popout”, esta estructura fue utilizada en la organización de los cursos del programa. Se utilizó el estilo MaterialBoxed para las imágenes de los resultados de los proyectos, este estilo permite que la imagen sea “cliqueable” y se amplíe en el navegador, obscureciendo lo demás detrás de ella. Para organizar las clasificaciones de tipos de proyectos y tipos de perfil se empleó el despliegue de TABS o pestañas, manteniendo el diseño y transiciones animadas propias del Material Design.

Imagen 39



```

name: Diseño Unicauca
type: theme
description: 'Tema personalizado para Diseño Unicauca'
libraries:
  - disenounica/global-typing
  - disenounica/global-js
  - disenounica/fonts
regions:
  header: Header
  logo: Logo
  homepage1: Banner Home 1
  homepage2: Banner Home 2
  content: Content
  calendar_left: Eventos de Hoy
  calendar_right: Eventos siguientes
  footer: Footer
  login: Login
  credits: Créditos
  events_view: Producción – Eventos
  gredos_view: Producción – Proyectos de grado
  colectivos_view: Producción – Colectivos
  investigacion_view: Producción – Investigación
  talleres_view: Producción – Talleres
  disenounica_search: Búsqueda
  
```

Archivo INFO - Drupal Theme. Elaboración propia



```

<div class="nav-bar-fixed">
  <div class="nav-wrapper">
    <div class="nav-container" href="{{ path('front') }}" title="{{ 'Home'|t }}" rel="home"
        class="brand-logo">Departamento de Diseño – Universidad del Cauca</a>
    <ul id="nav-mobile" class="side-nav general-menu">
      {{ page.menu }} 
    </ul>
    <div class="btmnav">
      <a href="#" data-activates="nav-mobile" class="button-collapse"><i class="material-icons">menu</i></a>
      {{ page.header }} 
      {{ if is_front }} 
        <div class="home-top-support">
          <div class="buscador">
            {{ page.disenounica_search }} 
          </div>
        </div>
      {{ endif }} 
    </div>
  </div>
</div>
  
```

Archivo PAGE y región MENÚ – Drupal Theme. Elaboración propia

El desarrollo permitió llevar a término la maquetación de manera ágil y con muy buena calidad, manteniendo las características responsivas y adaptativas de la plantilla. Acto seguido, estos insumos permitieron comenzar con la adaptación del diseño web a una instalación de DRUPAL 8 dentro de un servidor Local. Este servidor, dado que el ordenador disponible para

desarrollo es un Mac se creó con la plataforma MAMP, que crea servicios de My Apache - MySQL – PHP con una sola cuenta ventana de administración.

Una vez instalada una versión de DRUPAL 8 se prosiguió a estructurar un “Theme” o plantilla especial para el portal web, iniciando por el archivo base denominado INFO donde se declaran los accesos a los estilos CSS, los Scripts y las Regiones para agregar contenidos dentro de la plantilla.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	
	Nombre: Diego Fernando	20 de julio de 2017

Tras la creación de este archivo se procedió a manipular la plantilla base para el portal web denominado PAGE en donde se establecen las ubicaciones de cada región y se aplican los estilos para cada contenedor.

Los elementos comunes como la barra de navegación y el escudo de

la Universidad del Cauca se mantuvieron sin adición de fragmentos para que el sistema agregue información, salvo el menú de la barra lateral, que se carga por medio de la ubicación de una región dentro del espacio disponible para los enlaces. De igual manera, cada tipo de contenido o página requiere una plantilla que organiza dentro de la estructura HTML las zonas disponibles para embeber los contenidos dinámicos, estas plantillas para páginas específicas se denominan NODE o “nodos”.

Mientras tanto, en la administración del sistema de DRUPAL se hace necesario la creación de los tipos de contenido y la especificación de los campos que llenarán las regiones establecidas en la plantilla.

Imagen 42

NAME	DESCRIPCIÓN	OPERACIONES
Actualidad	Use los artículos para contenido que tenga relevancia temporal como las noticias o las publicaciones en blogs.	Administrador campos
Convocatoria	Convocatorias relacionadas a intereses para la comunidad de Diseño Unicauca	Administrador campos
Curse	Descripción de cada curso del programa y sus redes sociales	Administrador campos
Ejercicio para el muro	Ejercicio de exploración para el muro, hecho por estudiantes.	Administrador campos
Evento de calendario	Crear un evento para el calendario del programa de Diseño	Administrador campos
Herramientas	Herramientas de utilidad para Diseñadores	Administrador campos
Perfil	Perfiles de profesores, grupos de investigación, semilleros, comunidades o colectivos vinculados de alguna manera al programa de Diseño Gráfico Unicauca	Administrador campos
Proyecto	Proyectos relacionados a Eventos, Proyectos de Grado, Colectivos, Grupos o semilleros de información, Componente proyectual o Reconocimientos.	Administrador campos
Página básica	Use las páginas básicas para publicar contenido que no varía, como es el caso de una página "Sobre nosotros" o "Acerca de..."	Administrador campos

Tipos de contenido, Sistema DRUPAL. Elaboración propia

Nuevo diseño de sillas ergonómicas para casa rosada

Universidad del Cauca
Programa de Diseño Gráfico

Ver Editar Eliminar Revisiones

Convocatoria

Nuevo diseño de sillas ergonómicas para casa rosada

Fecha Convocatoria
Mar, 16/05/2017 - 12:00

Ubicación
Aquí cerca

Compartir

Conjugación

Este sitio web utiliza cookies para mejorar su experiencia. Al continuar con la navegación, acepta su uso. Ajustar configuración

El resultado del desarrollo del portal es la organización de un sitio web con contenido de prueba, suficiente para poder pre visualizar el funcionamiento de cada página de la plantilla diseñada en todo el proceso. Actualmente el portal web se encuentra en proceso de configuración de elementos interactivos, aplicación de módulos que permitan agregar datos como redes sociales propias a algunos contenidos y desplegar de manera adecuada cada información que se

Página tipo Convocatoria – Sistema Drupal. Elaboración propia

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

introduzca en el sistema DRUPAL. El ejercicio siguiente al desarrollo del portal es la realización de las pruebas de usuario con estudiantes y profesores, de tal manera que sea posible determinar las posibles mejoras o corroborar que las decisiones de diseño tomadas cumplan con los requisitos mínimos de usabilidad, además de la accesibilidad y los detalles de contenido requeridos desde la arquitectura de información. Posteriormente se acudirá al sistema de sostenibilidad que se propone más adelante en este documento, de tal manera que sea posible comenzar a alimentar el sitio web con la información del programa de Diseño Gráfico.

8. Evaluación del prototipo construido

Como estrategia de evaluación se emplearon 2 métodos de inspección de usabilidad y 2 métodos de testeo de usabilidad, los primeros con usuarios expertos que ayudaron a aplicar heurísticas basadas en la guía de evaluación heurística de sitios web diseñada por Daniel Torres Burriel quien se inspiró en la Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web (Torres, 2009). Esta guía de evaluación procura tener en cuenta los aspectos más importantes de interfaces gráficas y la interacción con ellas, evaluando desde aspectos de identidad hasta accesibilidad, también se aplicaron inspecciones de tipo Paseos Cognitivos (Nielsen J. , 1995); Para los test de usabilidad se tuvo en cuenta la aplicación con usuarios reales no expertos, en este caso estudiantes del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, que gracias a los métodos empleados fue posible tomar algunas observaciones muy importantes para la correcta apropiación de la plataforma web, en este caso se aplicó el método de Pensamiento Manifestado o “Thinking Aloud” Nielsen, (1993) que invita al usuario mientras está llevando a cabo una tarea a manifestar verbalmente sus pensamientos. Adicionalmente se aplicó un método de Protocolo de Preguntas o “Question Asking Protocol” pensando en Obtener información enfocada en las necesidades identificadas para el portal web (Kato, 1986).

Métodos de Inspección

Para estos métodos se eligieron 4 docentes del departamento de Diseño, que por medio de la aplicación de los instructivos que se exponen adelante ofrecieron análisis y conclusiones muy importantes.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Participantes

Los criterios de selección de estos expertos se erigieron en los siguientes requisitos:

- Ser Docentes de Diseño Gráfico
- Tener experiencia en diseño de interfaces gráficas de usuario
- Tener experiencia en aplicación de heurísticas

Los docentes seleccionados fueron los siguientes:

- Alexander Ordóñez – Profesor de asignaturas relacionadas a interacción.
- Rafael Sarmiento – Profesor de asignaturas relacionadas a diseño estratégico y expresión gráfica.
- Jorge Alberto Vega – Director del grupo de investigación en aplicaciones transmedia.
- Andrés Díaz – Profesor de asignaturas relacionadas a diseño visual.
- Yesid Pizo – Profesor de asignaturas relacionadas a diagramación editorial.

Evaluación heurística

Esta evaluación se aplicó con los docentes Alexander Ordóñez, Rafael Sarmiento y Jorge Vega, debido a su experiencia en diseño de interacción. Como se explicó anteriormente fue aplicado el modelo de evaluación heurística propuesto Torres Burriel, que aplica de manera muy asertiva los criterios más importantes para una evaluación de un portal web. Para la aplicación de esta prueba se definieron 3 tareas principales que invitaron a los evaluadores a llevar a cabo las interacciones más representativas de el portal web diseñado, estas fueron:

- Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario.
- Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del curso.
- Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario.

Imagen 43

Datos del análisis	
Fecha	5/07/2017
Tipo de conexión	Banda ancha 5mbps
Plataforma	Escritorio
Agente de usuario	Profesor Alexander Ordóñez
Tareas	1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario 2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del establecido 3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario
Pantallas	Proyecto tipo evento Perfil de usuario Evento de calendario

Objetivo	Tarea	Pantalla
Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar el perfil de un proyecto y aportar un comentario.	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección de producción o acceder a un proyecto existente. Navegar en el perfil del proyecto. Agregar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a los proyectos realizados en el departamento de diseño. Detalle de producción. Perfil de proyecto.
Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un curso y descargar su programa.	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección donde se encuentran organizados los cursos. Seleccionar el componente al que corresponde el curso Taller 6 e ingresar en él. Buscar y descargar el programa del curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace al curso. Selección de plan de estudios. Perfil del curso.
Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un evento de calendario y realizar un comentario.	<ul style="list-style-type: none"> Buscar un evento de calendario y explorarlo. Verificar el contenido del evento y realizar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a eventos de calendario. Perfil de evento de calendario.

Daniel Torres Burriel (2017). *Plantilla evaluación de Heurísticas*. [Screenshot]. Recuperado de

<http://www.torresburriel.com/weblog/2008/11/28/plantilla-para-hacer-analisis-heuristicos-de-usabilidad/>

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Paseos Cognitivos

Para esta evaluación los docentes aplicaron la plantilla diseñada a partir de conceptos de evaluación propuestos en la recopilación de métodos de Alejandro Floria, en este punto los evaluadores debían realizar las mismas tareas pensando en aplicar su conocimiento como diseñadores a las características visuales y funcionales de las interfaces con las que interactuaron, para la aplicación de esta prueba estuvieron los docentes Andrés Díaz y Yesid Pizo.

Imagen 44

Inspección de usabilidad

Paseos cognitivos

Se pretende observar la primera versión del sitio web del programa de DISEÑO GRÁFICO de la Universidad del Cauca con las tareas típicas que se realizarán para detectar posibles problemas de usabilidad, diseño y dar pistas sobre su corrección.

La inspección de tipo "paseo cognitivo" es un tipo de prueba en la que se pretende que el evaluador evalúe técnicamente con criterios de especialistas aspectos relacionados en este caso a interacción, diseño y contenidos. Es un análisis cualitativo que se realizará con profesores y que puede servir de base para evaluar futuras versiones. Su principal objetivo es realizar un informe de aspectos a mejorar. El enlace es temporal.

ENLACE:
www.disenovidaoclidiana.com/disenounicauda

Tareas a desarrollar

Tras un análisis de las tareas más habituales en la página de DISEÑO se ha llegado a la conclusión que hay tres tareas básicas:

1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario
2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del curso
3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario

Se debe tener en cuenta que para cada interacción debe seguirse un camino, que en este caso debe ser descubierto por el evaluador para analizar los procesos de navegación y diseño.

Por favor responder en este documento las observaciones que se tengan de cada interacción. De ser posible, enviar una fotografía en la que se vea interactuando con la página web.

Plantilla Paseos Cognitivos. Elaboración propia

Métodos de Test de usabilidad

Los test de usabilidad aplicados con estudiantes de estudiantes de Diseño Gráfico fueron diseñados pensando en la interacción que estos usuarios tendrían en la cotidianidad de su proceso académico.

Participantes

Los criterios de selección de estos usuarios se erigieron en los siguientes requisitos:

- Ser estudiantes de Diseño Gráfico
- Tener experiencia en navegación de páginas web

Imagen 45

Test de usabilidad

Thinking aloud

Nombre del usuario:

Se pretende observar la primera versión del sitio web del programa de DISEÑO GRÁFICO de la Universidad del Cauca con las tareas típicas que se realizarán para detectar posibles problemas de usabilidad y dar pistas sobre su corrección.

El test de tipo "Thinking aloud" es un tipo de prueba en el que se pretende que el usuario manifieste verbalmente cada acción, pensamiento y comentario que se tenga, es necesario que por favor se envíe una grabación y una fotografía suya haciendo la prueba. Es un análisis cualitativo que se realizará con usuarios estudiantes y que puede servir de base para evaluar futuras versiones. Su principal objetivo es realizar un informe de aspectos a mejorar. El enlace es temporal.

ENLACE:
www.disenovidaoclidiana.com/disenounicauda

Tareas a desarrollar

Tras un análisis de las tareas más habituales en la página de DISEÑO se ha llegado a la conclusión que hay tres tareas básicas:

1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario
2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del curso
3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario

Para acceder a un proyecto relacionado a eventos se debe ingresar a la sección de producción o acceder a un proyecto de tipo evento. Navegar en el perfil del proyecto y agregar un comentario con el formulario respectivo.

Para ingresar al curso de Taller 6, se debe ingresar a la sección donde se encuentran organizados los cursos. Seleccionar el componente al que corresponde el curso Taller 6 e ingresar en él. Buscar y descargar el programa del curso.

Por último para ingresar a un evento de calendario se requiere buscar un evento de calendario y explorarlo. Navegar el contenido del evento y realizar un comentario con el formulario respectivo.

Plantilla Pensamiento Manifestado. Elaboración propia

Método Pensamiento Manifestado “Thinking Aloud”

Esta prueba se realizó pensando en aplicar las mismas tareas llevadas a cabo por los usuarios expertos, procurando que se llevara un registro de audio sobre su experiencia mientras interactuaban, en este caso, el

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

instructivo suministrado daba a entender a los estudiantes la intención de la prueba, aclarando que era un método para mejorar el portal web mas no para evaluarlos a ellos.

Método de Protocolo de Preguntas

Para esta aplicación de preguntas se partió sobre la experiencia que tuvieron con las tareas anteriores, de tal manera que fuese posible realizar un cuestionario de 5 preguntas relacionadas al diseño del portal, la interacción y los contenidos dentro de él. Las preguntas puntuales realizadas fueron las siguientes:

Imagen 46

1. Fue fácil encontrar el menú principal del portal web? Qué mejoraría para hacerlo más visible?
2. Considera que se puede agregar otro tipo de proyecto? Y cuál tipo de proyecto debería tener mayor relevancia en vez de los relacionados a eventos?
3. Al seleccionar un curso considera que el mecanismo de organización invita a interactuar? Qué mejoraría?
4. Qué contenido o funcionalidad incluiría en el portal que sea indispensable para usted?
5. Quisiera opinar sobre algo más?

Protocolo de preguntas

Se pretende observar la primera versión del sitio web del programa de DISEÑO GRÁFICO de la Universidad del Cauca con las tareas típicas que se realizan para detectar posibles problemas de usabilidad y dar pistas sobre su corrección.

El test de tipo "Protocolo de preguntas" es un tipo de prueba en el que se pretende que el usuario responda preguntas relacionadas a la interacción con un producto, se requiere que se envíe este documento con las respuestas que aquí se relacionan.

Para este ejercicio se requiere que posterior a la interacción realizada en el paso anterior se contesten las siguientes preguntas, por favor evitar respuestas cortas (sí, no), ser lo más claro posible. Se debe responder en este mismo documento y tenga en mente que se evalúa al portal web, no a usted.

1. Fue fácil encontrar el menú principal del portal web? Qué mejoraría para hacerlo más visible?

2. Considera que se puede agregar otro tipo de proyecto? Y cuál tipo de proyecto debería tener mayor relevancia en vez de los relacionados a eventos?

3. Al seleccionar un curso considera que el mecanismo de organización invita a interactuar? Qué mejoraría?

Plantilla Protocolo de Preguntas.
Elaboración propia

Resultados de evaluación del prototipo

Pruebas de inspección de Heurísticas

Gracias a la aplicación del formato de inspección de heurísticas propuesto por Hassan y Martín fue posible identificar un análisis puntual de los aspectos de diseño e interacción más importantes, para efectos de socialización en este apartado, se compartirán las conclusiones suministradas por los inspectores en el formato, así como la puntuación final obtenida en la evaluación de cada uno. Para acceder a los documentos aplicados por favor remitirse a los adjuntos del proyecto.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Profesor Alexander Ordóñez

Tabla 2 - Puntuación Heurísticas, Alexander Ordóñez

Heurísticos	Resultado	Observaciones
Generales	28	Sin observaciones
Identidad e información	16	No se identifica claramente que es la página del programa de Diseño Gráfico de la universidad del cauca, se percibe como un portal de noticias o eventos
Lenguaje y redacción	12	Hasta el momento no se puede evaluar este punto, no se ha elaborado completamente una sección, los contenidos son supuestos
Rotulado	17	No se percibe como un departamento de diseño
Estructura y navegación	8	Es muy sencilla y práctica, pero la navegación carece de narrativa
Layout de la página	23	En el home es apropiado, en las páginas internas no
Búsqueda (en caso de ser necesaria)	4	El botón es visible pero no funciona
Elementos multimedia	14	Solo hay imágenes
Ayuda	6	No se identifica el botón de ayuda
Accesibilidad	18	En condiciones normales está bien, habría que probarla con usuarios que presenten alguna limitación de acceso
Control y retroalimentación	20	Hasta el momento es difícil evaluar la retroalimentación, puesto que el sitio está incompleto, en fase de desarrollo

Nota: Tabla adaptada de: Torres (2009). *Plantilla para hacer análisis heurísticos de usabilidad*. Recuperado de <http://www.torresburriel.com/weblog/2008/11/28/plantilla-para-hacer-analisis-heuristicos-de-usabilidad/>

Como propuestas de solución el inspector ofreció las siguientes sugerencias:

- “*Hay que incorporar la estrategia de identidad visual del Departamento de Diseño y de la Universidad del Cauca*”.
- “*Fortalecer la navegación apoyándose en una estrategia narrativa*”.
- “*El inicio de sesión debería estar en la parte superior, pero no se entiende para qué sirve*”.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Profesor Jorge Alberto Vega

Tabla 3 - Puntuación Heurísticas, Jorge Alberto Vega

Heurísticos	Resultado	Observaciones
Generales	28	Aunque la página es clara, falta aclarar los objetivos de la página (presentar el programa? Fomentar la participación de la comunidad de diseño?, documentar actividades del programa?). Implementar mecanismos de protección de datos de carácter personal de los clientes (usuarios). Definir y presentar condiciones de uso de la plataforma y de los derechos de autor de los contenidos del sitio web.
Identidad e información	18	La información es completa, lo que se puede mejorar es la identidad visual en relación con el tema, el público y los objetivos del sitio.
Lenguaje y redacción	12	Es necesario establecer un tono y un lenguaje consistente para todo el sitio ¿Joven, serio, institucional? No es definido aún.
Rotulado	18	
Estructura y navegación	31	Mejorar los estados de enlaces visitados, activos. En algunos enlaces es difícil volver.
Layout de la página	28	
Búsqueda (en caso de ser necesaria)	20	
Elementos multimedia	12	
Ayuda	10	
Accesibilidad	30	Mejorar los descriptores de imágenes, (alt).
Control y retroalimentación	20	

Nota: Tabla adaptada de: Torres (2009). *Plantilla para hacer análisis heurísticos de usabilidad*. Recuperado de <http://www.torresburriel.com/weblog/2008/11/28/plantilla-para-hacer-analisis-heuristicos-de-usabilidad/>

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Rafael Sarmiento

Tabla 4 - Puntuación Heurísticas, Rafael Sarmiento

Heurísticos	Resultado	Observaciones
Generales	36	Sin Observaciones
Identidad e información	23	Es importante tener presente el logotipo de los 20 años del programa diseñado por el profe Yesid.
Lenguaje y redacción	19	El lenguaje textual es claro y conciso, sin embargo cuando esté la totalidad del sitio montado debe ser revisado a profundidad.
Rotulado	20	Los rótulos son claros y facilitan la navegación. Sin embargo creo que en el calendario hay que hacer
Estructura y navegación	43	El sitio presenta una estructura concisa
Layout de la página	35	La diagramación del sitio es equilibrada y coherente con las necesidades del sitio web
Búsqueda (en caso de ser necesaria)	23	Cuando esté la totalidad del sitio montado debe revisarse nuevamente.
Elementos multimedia	18	Los elementos multimedia utilizados son balanceados y están relacionados con los contenidos.
Ayuda	4	Se deben contemplar elementos gráficos como diagramas que faciliten la comprensión de ciertos contenidos, ej. estructura curricular –programa–.
Accesibilidad	17	Sugiero revisar estándares de accesibilidad frente a los diferentes tipos de discapacidad existentes
Control y retroalimentación	23	No hay problemas de legibilidad ni lecturabilidad. No tuve inconvenientes con los navegadores en mi computador.

Nota: Tabla adaptada de: Torres (2009). *Plantilla para hacer análisis heurísticos de usabilidad*. Recuperado de <http://www.torresburriel.com/weblog/2008/11/28/plantilla-para-hacer-analisis-heuristicos-de-usabilidad/>

Como propuestas de solución el inspector ofreció las siguientes sugerencias:

- “*Los rótulos son claros y facilitan la navegación. Sin embargo creo que en el calendario hay que hacer ajustes en el Roll On, este debería ejecutarse sobre la fecha*”.
- “*Se deben contemplar elementos gráficos como diagramas que faciliten la comprensión de ciertos contenidos, ej estructura curricular –programa–*”.
- “*Sugiero revisar estándares de accesibilidad frente a los diferentes tipos de discapacidad existentes*”.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Pruebas de Inspección, Paseos cognitivos

Profesor Andrés Díaz:

El resultado del paseo cognitivo del profesor Díaz arrojó algunas observaciones de relevancia que se socializan a continuación:

a. Primera Tarea

- “Es fácil navegar y encontrar los eventos en el panel principal, a los cuales accedo y encuentro la caja de comentarios en el lugar esperado, cuando escribo un comentario recibo la notificación de espera de verificación de contenido”.
- “Texto de verificación de contenido. Es posible que el inicio de este texto este muy alineado al margen izquierdo”.
- “Cuando trato de ingresar a la opción “previsualizar” en el área de comentarios, arroja la siguiente imagen en la que se detecta la aparición de un texto fuente en la parte inferior”. – Ver anexo de resultados de prueba –

b. Segunda Tarea

- “Es posible acceder fácilmente a la materia de taller 6 a través del menú Plan de estudios e intuitivamente descargar el plan del programa”.
- “Sin embargo cuando trato de acceder a través de una búsqueda en la barra de inicio no se producen resultados”.

c. Tercer Tarea

- “Son reconocibles las dos opciones por las cuales se puede ingresar a los eventos registrados en el calendario”.
- “Cuando trato de ingresar a través del menú, identifico que el ícono de “muro” no se despliega completamente ni desliza hacia abajo, produciendo una interrupción en la lectura”.

Profesor Yesid Pizo:

a. Primera Tarea

“No supe distinguir la categoría PROYECTO dentro de eventos. Me di cuenta que cada actividad tiene una clasificación (tipo de evento) y supuse que proyecto tenía que ver con sustentaciones de TG? Por eso accedí a esa como está en el pantallazo. Creo que esa categorización debería mostrarse en la pantalla de inicio (como etiqueta) cuando está el calendario”.

b. Segunda Tarea

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

“No vi problema para localizar este punto. Sin embargo no me dejo descargar el archivo. Dice que no está”.

c. Tercer Tarea

“En este punto no tuve inconveniente. Fue el más sencillo”.

Pruebas de testeo Pensamiento manifestado

Para registrar el resultado de esta prueba, se transcribieron los comentarios más relevantes que involucraran inconvenientes en la interacción, la legibilidad y el estilo gráfico en general.

Estudiante Ángela Rojas:

1. Navegación general

- *“Interfaz gráfica de usuario con diseño novedoso, bastante atractivo”.*
- *“El home permite conocer la información más importante del portal”.*
- *“El escudo debería tener un color más oscuro”.*
- *“Al ingresar a los eventos, debe aumentar el contraste de los títulos”.*
- *“Interesante la forma en que se organiza la información, otorgando dinamismo”.*
- *“La página tarda un poco en abrir”.*
- *“Debe visibilizarse más el esquema cromático de la Universidad”.*
- *“El menú no fue visible en primera instancia”.*

Imagen 47



2. Tarea 1

- *“Permite previsualizar el comentario, pero hay un problema de diseño en la interfaz, se sale de su margen”.*
- *“Es interesante que los comentarios deban ser aprobados antes de ser publicados”.*

Pruebas Ángela Rojas. Elaboración propia

3. Tarea 2

- *“Se generó una confusión entre proyectos y cursos”.*
- *“Aún no es claro el nombre del componente al que corresponde cada curso”.*
- *“El enlace de descarga del programa está dañado”.*
- *“Es interesante que se desplieguen imágenes de las entregas finales del curso”.*
- *“Debería poderse hacer un zoom mayor a estas imágenes para poder leerlas”.*

4. Tarea 3

- *“Fue algo complejo ingresar al evento, no es fácil dar click en el objeto”.*

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Estudiante José Luis Moncayo

Imagen 48

1. Tarea 1

- “El ejercicio es sencillo de realizar, porque se tenía fácil acceso desde el home y el formulario de comentarios es sencillo y claro”.

2. Tarea 2

- “Tuve problemas para acceder a los cursos, el menú debería ser más visible de alguna forma”.

3. Tarea 3

- “El ingreso fue rápido y no tuve inconveniente en encontrar el evento, pues hay dos formas de hacerlo”.



Pruebas José Luis Moncayo. Elaboración propia

Estudiante Claudia Catalina Barragán

1. Navegación general

- “A primera vista la pagina para ser de diseño le hace falta mas color y modernidad. Entiendo que la universidad es muy tradicional pero la hacer ver vieja”.
- “Es raro el titulo de “producción” no me queda claro... es un menú? Pero porque ese nombre?”.

Imagen 49



Pruebas Claudia Catalina Barragán. Elaboración propia

2. Tarea 1

- “Ojo! No hay forma de volver atrás una vez entras a un evento o cualquier otra cosa por medio de un menú, es decir toca dar click a la ventana del navegador y eso no esta bueno”.

3. Tarea 2

- “No encuentro los talleres o cursos, visité varias paginas de la web, lo puse en el buscador y no lo encuentro... a este punto como usuario ya me voy de la pagina y me quedo sin la información!!”.

4. Tarea 3

- “Me parece que no hay una clara diferencia entre proyecto tipo evento y evento de calendario, vuelvo a lo mismo del primer comentario... me parece que se están usando palabras muy rebuscadas para la identificación de secciones o temas, debe ser claro y entendible para todos”.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Pruebas de test, Protocolo de preguntas

Estudiante Ángela Rojas:

1. Fue fácil encontrar el menú principal del portal web? Qué mejoraría para hacerlo más visible?

“No hubo inconvenientes para ubicar el menú principal, es visible, se encuentra donde generalmente se ubica el menú de todas las páginas. Podría considerarse escribir el texto menú pensando en aquellos usuarios mayores, que desconocen representación gráfica de esta función”.

2. Considera que se puede agregar otro tipo de proyecto? Y cuál tipo de proyecto debería tener mayor relevancia en vez de los relacionados a eventos?

“Me parece que el componente proyectual está completo, recoge los principales elementos que se trabajan y se deben visibilizar en el semestre”.

3. Al seleccionar un curso considera que el mecanismo de organización invita a interactuar? Qué mejoraría?.

“No tengo sugerencia en cuanto a la organización, considero que la presentación y organización adoptada en toda la página es una invitación a la interacción”.

4. Qué contenido o funcionalidad incluiría en el portal que sea indispensable para usted?

“Compartir a correo electrónico, generalmente comparto informaciones con otros compañeros que considero importantes o interesantes”.

5. Quisiera opinar sobre algo más?

“Reitero las pequeñas observaciones realizadas a la página”

- “El logo de la Universidad en la página principal debe ser más visible”.
- “Modificar el color gris por uno de mayor contraste que resalte la información”.
- “El texto en algunas de las sesiones está al margen de la página”.
- “El logo de la universidad en la parte inferior de la página debe ampliarse”.

Estudiante José Moncayo

1. Fue fácil encontrar el menú principal del portal web? Qué mejoraría para hacerlo más visible?

“Encontré el menú gracias a mi conocimiento y manejo previo de plataformas digitales. Aun así, creo que es un ítem no parece ser un componente importante dentro del diseño y debería ser más notorio. Un punto de mayor enfoque para llegar más rápidamente a buscar la información que se necesite”.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

2. Considera que se puede agregar otro tipo de proyecto? Y cuál tipo de proyecto debería tener mayor relevancia en vez de los relacionados a eventos?

“Desde mi punto de vista, pensando en que una de las labores de la página es la de dar a conocer la labor de la facultad, debería haber mayor información sobre los datos que pueden ser encontrados en cada pestaña. No me parece del todo clara”.

3. Al seleccionar un curso considera que el mecanismo de organización invita a interactuar? Qué mejoraría?

“Es bastante agradable, sí genera interés para explorar más”.

4. Qué contenido o funcionalidad incluiría en el portal que sea indispensable para usted?

“Ante la intención informativa sobre los proyectos que se manejan, creo que debería tener un número mayor de evidencias sobre los resultados de cada actividad o sobre las pretensiones del evento a participar”.

5. Quisiera opinar sobre algo más?

“No”

Estudiante Claudia Catalina Barragán

1. Fue fácil encontrar el menú principal del portal web? Qué mejoraría para hacerlo más visible?

“Si, es fácil... simplemente al pasar por encima te das cuenta. Para que sea aún mas obvio, puede dejarse alternadamente la imagen (color y texto) que superpone a la foto”.

2. Considera que se puede agregar otro tipo de proyecto? Y cuál tipo de proyecto debería tener mayor relevancia en vez de los relacionados a eventos?

“Esto me parece que esta ok”.

3. Al seleccionar un curso considera que el mecanismo de organización invita a interactuar? Qué mejoraría?

“No lo encontré!!”.

4. Qué contenido o funcionalidad incluiría en el portal que sea indispensable para usted?

“Menú constante en toda la pagina, de tal forma que pueda saberse donde esta e ir a otra sección sin necesidad de dar vuelta atrás con el navegador”.

5. Quisiera opinar sobre algo más?

“Me confundió el tema de proyecto tipo evento y evento de calendario... no si se las tareas las puse donde eran!”.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Conclusiones y plan de mejoras

El resultado de las pruebas de inspección y test con usuarios expertos e inexpertos permitió conocer elementos de accesibilidad, usabilidad y estéticos que van a permitir tener una base cualitativa para plantear un plan de mejoramiento para el portal. Como estrategia de apropiación de los hallazgos, se establecerá en este apartado un esquema en que se concluirá el resultado de cada tipo de prueba realizada, además se plantearán los elementos a corregir en este primer ciclo de diseño y evaluación del portal web propuesto.

- Inspecciones de Heurísticas

Las pruebas evidenciaron que la falta de finalización del portal con contenidos reales limita su evaluación, sin embargo en rasgos generales el diseño de interfaz es coherente, funcional y agradable, salvo con algunos elementos a corregir que se nombran a continuación. Como aspecto importante a resaltar es la falta de uso de un identificador que represente al programa de Diseño Gráfico, así como la visualización de la intención comunicativa del portal, dando mayor relevancia a la información institucional.

Plan de mejoras:

- Emplear el diseño del logotipo realizado por el profesor Yesid Pizo.
- Crear el contenido real del portal para una posterior evaluación.
- Permitir el regreso al listado de contenidos del mismo tipo, sin obligar a navegar a través del menú principal.

- Inspecciones de Paseos Cognitivos

Los hallazgos importantes en estas pruebas dejaron conocer errores en la maquetación HTML del portal, como el caso de las interfaces sin corregir en su contenedor sin márgenes, de igual manera la versión de prueba con la que se interactuó no contaba con un diseño responsive, por tanto algunos elementos como el menú se recortaron. Otro hallazgo importante está relacionado a los tipos de contenidos, en este caso los proyectos, pues no se encontró redundante tener proyectos de tipo evento y que estos fueran diferentes a los eventos de calendario, así como la falta de un nombre que identifique la zona de eventos próximos en la página de inicio.

Plan de mejoras:

- Corregir márgenes y diseño de páginas de comentarios.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Corregir el diseño para apropiar la capacidad responsive en el portal.
- Eliminar el tipo de proyecto evento, para permitir tener el perfil de cada evento en un solo elemento. En cambio agregar un tipo de proyecto relacionado a interacción académica del programa de Diseño en otros escenarios, adicionalmente permitir la visualización del tipo de proyecto visible en la matriz del home.
- Adicionar un título a la zona de eventos de calendario en la página de inicio.

- Test de Pensamiento Manifestado (Thinking aloud)

Este método de evaluación permitió conocer la apropiación y comprensión de los actores regulares que interactuarán con el portal web, como resultado fue posible identificar algunas recomendaciones y errores interpretados en los resultados anteriores. Como características importantes a tener en cuenta están la visibilidad del elemento que despliega el menú, así como algunas correcciones cromáticas, de contraste y color, además la verificación de algunos nombres de secciones.

Plan de mejoras:

- Adicionar la palabra “Menú” junto al ícono que lo despliega, mejorando su estilo para que se asemeje más a un botón de tipo hamburguesa.
- Destacar el escudo de la Universidad del Cauca presente en el pie de página del portal.
- Mejorar el contraste cromático de los eventos de calendario presentes en la página de inicio.
- Cambiar el nombre de la sección “Producción”, por “Creación” .

- Test de Protocolo de preguntas

Este método de evaluación permitió conocer aspectos importantes relacionados a la necesidad de incorporación de información adicional, y algunos aspectos de mejora de la interacción con los elementos de interfaz en las tareas llevadas a cabo por los usuarios. Los hallazgos importantes abarcan la necesidad de ampliar los soportes y contenidos de cada elemento del portal, al que la denominación de la sección que articula los cursos del programa.

Plan de mejoras:

- Ampliar la posibilidad de tener videos en los tipos de contenido proyecto.
- Ampliar el número de imágenes de soporte para cada tipo de contenido.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Cambiar el nombre de la sección que incorpora el plan de estudios por “Cursos”.
- Adicionar un camino de hormigas para la navegación de tipos de contenido que así lo requieran.

9. Estrategia de uso de redes sociales y servicios online

Este apartado detalla la propuesta de apropiación de herramientas online, que acompañen los procesos académicos del programa de Diseño Gráfico y que permita la interacción de la comunidad en general involucrada.

El ministerio de Educación de Colombia dentro de la implementación de sistemas para el aseguramiento de la calidad de la educación, abarcando mecanismos y metodologías para mejorar constantemente este aspecto en la educación superior, ha desarrollado un reconocimiento que las instituciones educativas deben adquirir por medio de la medición de calidad de sus procesos académicos, tanto de su administración como de la programación de sus carreras profesionales, dicho reconocimiento es denominado Registro Calificado, que pretende otorgar a las instituciones para permitirles continuar ejerciendo como formadores de profesionales de calidad. Los programas académicos deben cumplir con **15 condiciones mínimas de calidad**, que les otorga 7 años de operación legal, periodo en el cual deben programar al menos 2 autoevaluaciones de sus procesos y resultados académicos, dentro de ellos el seguimiento y las estrategias de comunicación con sus egresados (Decreto 2566, 2003).

En vista de la necesidad de la obtención de un registro calificado para el programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca, se ha planeado dentro de las dinámicas de los cursos y con los profesores elaborar un mecanismo de evaluación semestral de los cursos y sus procesos, consiguiendo así llevar un registro de la eficiencia del programa, sin embargo hasta ahora no se ha implementado una plataforma, herramienta o estrategia que permita el almacenamiento y revisión de los resultados tangibles de cada curso, razón por la cual a través de esta propuesta se pretende mejorar los procesos de registro y comunicación dentro de la comunidad académica y hacia el público en general con la noción de contar con insumos suficientes para evaluar la calidad del programa.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Esta estrategia está organizada en el uso de 4 herramientas, dentro de ellas por supuesto se encuentra el portal web diseñado y referenciado en este Trabajo de Fin de Máster, además se propone el uso coordinado y organizado de la plataforma DRIVE de GOOGLE, pues gracias a la cuenta que se ha asignado a cada profesor, sumado a la asignada especialmente para el programa de Diseño Gráfico se hace posible una estructura que se explicará en este apartado del documento. La tercer herramienta que se plantea coordinar y sincronizar con las dinámicas académicas es la red social FACEBOOK, que gracias a su gran acogida, esta plataforma es utilizada en la prácticamente totalidad de los estudiantes y la casi totalidad de los profesores de igual forma algunos de los docentes del programa han implementado la creación de grupos dentro de esta plataforma para tener una comunicación directa con sus estudiantes, comunicación efectiva dada la gran atención de estos a esta aplicación digital.

Como cuarta plataforma importante para involucrar en las dinámicas académicas y en este caso profesionales de la comunidad de Diseño Gráfico, se propone LINKED-IN, pues esta aplicación de gran importancia en el ámbito profesional mundial es una de las más utilizadas como curriculum vitae, gracias a la posibilidad de crear redes laborales y agregar experiencias profesionales de trabajo. La razón principal para involucrarla dentro de esta estrategia es para permitirle al programa de Diseño contar con una red profesional de sus egresados, docentes y estudiantes en general, que entregue insumos para realizar medición y verificación sobre el impacto de la educación de su plan académico y sus procesos internos, así como conocer el estado laboral de los partícipes.

Estrategia de contenidos en GOOGLE DRIVE

Esta estrategia está acompañada de una capacitación para los profesores y la implementación de un módulo dentro de los cursos orientado a preparar a los estudiantes a apropiarse del modelo de trabajo con esta plataforma. Dentro de los beneficios identificados de utilizar esta plataforma en los procesos académicos se encuentran:

- Seguimiento a procesos académicos

Como se explica en la introducción a este apartado y dada la necesidad de realizar un seguimiento sistematizado y sostenible de los procesos y resultados académicos, esta herramienta permitirá registrar ordenadamente la información relevante, sin restricción de

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

almacenamiento gracias a la compra de servicios por parte de la Universidad al gigante informático.

- Organización de un sistema de archivos para cada profesor y materia

Así como se menciona en la introducción, se prevé que cada profesor y cada materia cree una carpeta cada semestre del curso, permitiendo así tener una organización y jerarquización adecuada de los resultados del periodo.

- Optimización de manejo de archivos (Disponibles Ubicuidad y almacenamiento)

El uso de plataformas de almacenamiento en la “nube” permite mejorar el proceso de transferencia y manejo de archivos, evitando la proliferación de virus, además evita la necesidad de portar dispositivos de memoria y ordenadores para la recepción de cada trabajo en cada entrega. Otra ventaja de utilizar este sistema es la posibilidad para los estudiantes y docentes de acceder a la información desde cualquier lugar en que se encuentren, incluso accediendo a sus archivos desde sus dispositivos móviles, la única restricción es la necesidad de contar con internet.

- Mejora en procesos de revisión de entregas

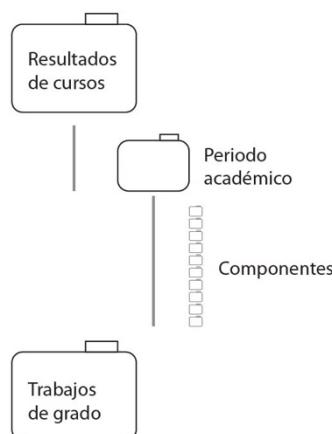
La entrega de trabajos en los programas de Diseño Gráfico implican un proceso de revisión de piezas físicas que deben ser impresas o materializadas por los estudiantes, implicando un empleo de esfuerzos como desplazamientos, gastos en recursos económicos y consumo de papel que al final de cada semestre termina sumando cifras al uso de recursos contaminantes. Otro factor importante a tener en cuenta es el tiempo de entregas y los plazos para recepción de trabajos, que normalmente dependen de una asistencia a clase para posteriormente desplazarse hasta el aula de profesores para calificaciones, proceso que cambiaría al permitirle al docente realizar esta labor sin cargar con excesos de materiales hasta ubicaciones distantes, simplemente accediendo a su cuenta y revisando la carpeta de cada estudiante. El procedimiento necesario para emplear esta estrategia se explica a continuación

- a. Organización en carpetas desde la cuenta principal del programa de Diseño Gráfico.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

El administrador de la cuenta de Diseño Gráfico deberá crear una carpeta para los resultados de los cursos y cada semestre una carpeta con el nombre del periodo respectivo, por ejemplo: 2017 – 1, esta carpeta deberá organizar en componentes cada curso que cada docente comparta a esta cuenta. Adicionalmente deberá crear en la raíz una carpeta de Trabajos de Grado de Diseño Gráfico para almacenar las monografías entregadas.

Imagen 50

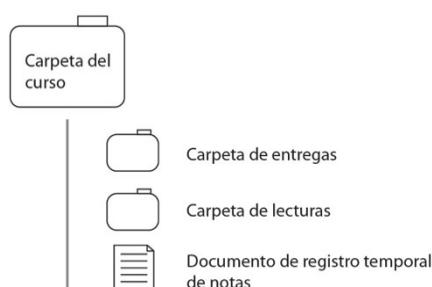


Esquema de carpetas para cuenta general de Diseño. Elaboración propia

b. Organización de carpetas de cada profesor del programa.

Cada profesor deberá crear cada semestre su propia carpeta de periodo, para este ejemplo sería 2017 – 1, permitiéndole así mantener un orden similar al de la cuenta general del programa, dentro de la carpeta del semestre creará una carpeta por cada curso que dicte,

Imagen 51



Esquema de carpetas de profesor. Elaboración propia

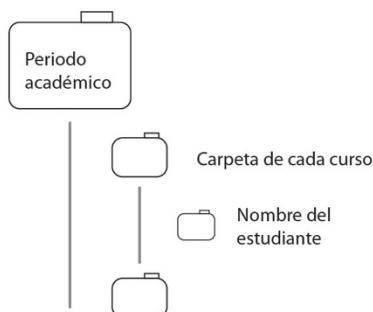
	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

esta deberá compartirse a la cuenta general del programa de Diseño, cada carpeta de curso contendrá un sistema de archivos y subcarpetas correspondientes a los procesos académicos de cada periodo. Se propone tener en cuenta el siguiente esquema dentro de cada curso:

c. Organización de carpetas para cada estudiante de Diseño Gráfico

Cada estudiante de cada curso deberá crear una carpeta cada semestre o periodo académico y dentro de cada una crear una carpeta por cada curso, dentro de cada curso otra carpeta con su nombre para subir ahí sus entregas, esta última carpeta deberá compartirse al docente y este la organizará dentro de la carpeta de entregas del curso al que corresponde cada estudiante.

Imagen 52



Esquema de carpetas de cada estudiante.

Elaboración propia

Estrategia de comunicación a través de FACEBOOK

La estrategia con esta plataforma es sencilla, simplemente se requiere que cada profesor se encargue de mantener comunicación en un grupo para cada curso, en el cual se encuentren los estudiantes respectivos. La propuesta consiste en que el encargado de administrar los grupos de esta red social realice la actualización de integrantes de cada grupo cada semestre, de esta manera el grupo siempre será el mismo y siempre estarán los estudiantes correspondientes. Cada curso en el portal web tendrá su enlace al grupo de FACEBOOK en donde se encuentran las comunicaciones con los estudiantes.

Estrategia de comunicación a través de LINKED-IN

La principal estrategia consiste en crear un grupo de Diseñadores Gráficos de la Universidad del Cauca, permitiendo así tener un rastreo de los estudiantes y egresados, enviando

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

invitación y creando un efecto “bola de nieve” para que cada integrante invite a sus contactos conocidos. Una vez dentro del grupo, se solicitará que los contactos conocidos certifiquen el conocimiento de labores y especialidades ahí registradas. A diferencia de la estrategia de FACEBOOK el acceso al grupo de Diseñadores en esta red social se hará a través de las redes principales del sitio web, ubicadas en la barra de navegación.

Sistema de sostenibilidad de estrategia de medios digitales

El departamento de Diseño de la Universidad del Cauca cuenta dentro de su programa académico con un componente tecnológico en vía de desarrollo, el actual proceso de reforma curricular apunta a enfocar de manera pertinente la educación del diseñador, buscando generar competencias válidas en el ámbito digital del contexto colombiano y mundial. La inminente necesidad de realizar investigación en TIC dentro del programa de Diseño Gráfico establece un marco referencial que da pie a formular proyectos enfocados a la producción para medios tecnológicos, a su vez, la carencia de articulación de herramientas comunicativas dentro del departamento entre estudiantes, docentes, directivos y egresados da cuenta de la necesidad de establecer un grupo académico que pueda desarrollar competencias investigativas en este ámbito.

La conformación de un espacio de trabajo entre estudiantes y el profesor Diego Paredes realizada en el primer período de 2016, se convirtió en un incentivo de investigación en torno a la comunicación digital, iniciando con capacitaciones en desarrollo web. El proceso de trabajo del grupo se vio fortalecido por el interés de nuevos estudiantes que manifestaron la intención de producir conocimiento en torno a la comunicación en medios digitales adicionales para las dinámicas académicas, por tal motivo la conformación de un semillero de investigación se proyectó como un espacio de interlocución que permitiría desarrollar competencias en tecnologías de la información y la comunicación. Por último, en vista de la necesidad de establecer un esquema de trabajo que permitiera el desarrollo final del portal web del departamento de Diseño, además de la construcción de un sistema para la administración de la información de la comunidad alrededor de él, se definió la iniciativa de crear el **Semillero de Comunicación Digital**, en donde se podrán indagar las posibilidades tecnológicas comunicativas disponibles para cumplir con este objetivo. Este semillero, será articulado al grupo de investigación Laboratorio de Investigación en Narrativas Transmedia **LINT** del programa de Diseño Gráfico, dirigido por el profesor Jorge Alberto Vega.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

El planteamiento de este semillero está enfocado en el mantenimiento de las comunicaciones y la sostenibilidad de las plataformas de interacción de la comunidad de Diseño Gráfico, siendo esta la forma adecuada de procurar que las dinámicas académicas y la interacción con la sociedad se realicen de manera adecuada y a manera de aporte continuo. Dicho esto, la inscripción de un semillero de investigación debe realizarse de manera oficial dentro de la entidad encargada del seguimiento y acompañamiento a los grupos de investigación, esta entidad se denomina la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad del Cauca, razón por la cual se desarrollan a continuación las nociones básicas para la conformación de un semillero, sus líneas de investigación, Misión y visión, objetivos y como último componente se propone una línea de trabajo para su inicio de labores.

Semillero de Comunicación Digital

Líneas de investigación:

- Diseño gráfico en las tecnologías de interacción y comunicación.
- Desarrollo de plataformas orientadas a web.
- Conformación y coordinación de comunidades de consumo online (Community Management)

Planteamiento de labores iniciales

Dentro del aval manifiesto por parte de la jefatura y coordinación del programa de Diseño Gráfico otorgará a los estudiantes que participen en las dinámicas de trabajo reconocimientos académicos, dentro de los cuales se destaca la posibilidad de validar su tiempo de aporte y prácticas para convertirlos en créditos académicos, que posteriormente podrán valerse como asignaturas optativas. Para estas labores se ha propuesto el siguiente esquema de trabajo dividido en tres frentes, Administración, Diseño y Comunicación, sus tareas estarán organizadas así:

- Administración
 - Alimentación de información en el portal web del programa.
 - Administración de plataforma GOOGLE DRIVE para el programa de Diseño Gráfico.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Administración de redes sociales vinculadas al programa de Diseño Gráfico.

- o Diseño

- Identidad gráfica

Dado que el programa de Diseño Gráfico se posiciona como un ente principal, director de las dinámicas académicas, además emisor de contenidos, este requiere el planteamiento de una propuesta de identidad visual, de tal manera que se identifique por su nombre Programa de Diseño Gráfico y por algún símbolo que lo represente, elemento que podrá ser utilizado para las distintas estrategias comunicativas y piezas gráficas que este emita. De la misma forma, se requiere el establecimiento de una identidad gráfica que represente a este semillero de investigación.

- Piezas gráficas de difusión de contenidos, eventos, comunicados administrativos, cursos relevantes, convocatorias, etc.

En donde se proveerán soluciones visuales para las comunicaciones del programa de Diseño gráfico, incluyendo sus participaciones y convocatorias.

- o Comunicación

- Consecución de información para socializar

Este frente de trabajo tendrá la tarea de conseguir y redactar información relevante para la comunidad de Diseño Gráfico, contenidos de interés para la alimentación del portal web del programa.

- Grupo de Articulación DISEÑO GRÁFICO – UNIVERSIDAD

Dentro de la Universidad del Cauca se realizan proyectos de investigación de una gran variedad que abarca la totalidad de programas, muchos de ellos requieren de la intervención del Diseño Gráfico como dinamizador de propuestas de trabajo y productos, por tal motivo dentro del planteamiento de este semillero se propone generar un escenario de intercambio y articulación de trabajo entre las posibilidades de aporte de los estudiantes diseñadores y las demás dependencias universitarias, de esta manera propiciar ejercicios de índole

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

interdisciplinar, potenciando de esta manenera la producción general de la Institución y las posibilidades investigativas y laborales de los estudiantes de Diseño Gráfico.

- Inventario de eventos de Diseño, fechas, etc.

En esta actividad los encargados deberán levantar inventarios sobre actividades internas y externas a la Universidad, como cursos, congresos, seminarios, eventos sociales, concursos, fechas de calendario de procesos internos del programa y la Universidad en general, esta información estará vinculada al calendario de actividades del portal web del programa de Diseño Gráfico.

10. Conclusiones

El resultado de este proyecto ha permitido encontrar puntos importantes para destacar, siendo este el precursor de una experiencia de usuario aplicable para el modelo de educación de la Universidad del Cauca, por tanto las conclusiones que se abordan a continuación describen los hallazgos más relevantes como resultado de la investigación llevada a cabo, así como los aportes a los procesos de enseñanza y comunicación de esta institución.

La educación y sus dinámicas requieren la implementación de estrategias que permitan el aprovechamiento de las capacidades de autonomía de los estudiantes, así como el uso adecuado de herramientas que se encarguen de procesar el resultado de la producción de conocimiento, por tanto la evolución de mecanismos digitales debe estar presente en todos estos procesos, pues gracias a la intensión de las tecnologías de información enfocadas al mejoramiento de la eficiencia y eficacia de las tareas que sus usuarios realizan, es posible involucrarlas en las dinámicas académicas, mejorando así la gestión del conocimiento.

La posibilidad de trabajo en el desarrollo de plataformas de comunicación, educación y trabajo colaborativo a llevado a ofrecer una infinidad de herramientas que buscan soluciones puntuales a necesidades de usuarios particulares, cada que es necesitado un sistema de información se elabora un proceso de diseño centrado en el usuario buscando ofrecer la mejor solución puntual. Más allá de este esquema de trabajo, existe la innegable capacidad de gigantes tecnológicos de crear soluciones digitales que superan por mucho las capacidades

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

de trabajo de las pequeñas propuestas elaboradas, ofreciendo una competencia muy complicada al trabajo del desarrollador. En este proyecto se planteó un esquema de trabajo y gestión del conocimiento centrado en aprovechar los desarrollos más evolucionados, que llevan un tiempo significativo estudiando formas de mejorar su eficiencia y efectividad, de tal manera que pudiera ser establecido un sistema de trabajo en lugar de una gran plataforma compleja, así, el tiempo de desarrollo de la estrategia se redujo significativamente, de igual manera la curva de aprendizaje se vio favorecida al ofrecer a los usuarios de esta propuesta un esquema de trabajo con herramientas que ya conocían, que ahora utilizarán de manera consciente y enfocados en llevar a cabo la experiencia de usuario diseñada.

Como experiencia de trabajo en diseño centrado en el usuario fue posible comprender el trabajo de desarrollo de productos, teniendo como base experiencias previas y el enfoque con tendencia a desaparecer de crear aplicaciones desde la ingeniería con procesamientos complejos, casi mágicos que buscando impresionar trataban de ser apropiados por sus usuarios, que en algunos casos no solventaban de forma completa sus necesidades. Es sumamente importante emplear los procesos de investigación centrada en el usuario, en donde se encuentran la relación directa que existe entre la forma en que piensa usuario y el resultado que necesita en sus procesos de interacción, gracias a esta metodología fue posible elaborar un plan de trabajo que optimizara el recurso del desarrollador, centrándose en elaborar una pieza como eje transversal, en lugar de emplear tiempo y recursos en una gran plataforma que cumpliera con todos los requerimientos y, además emplear horas de capacitación para los usuarios que hicieran uso de dicha plataforma.

La importancia de ofrecer mecanismos de comunicación en las empresas o entidades públicas radica en la capacidad que tienen de ofrecer sus servicios, además de la interacción interna de sus empleados, por esta razón es relevante la presencia en sistemas de comunicación que abarquen la mayor cantidad de espacios posibles, ofreciendo así a la sociedad la posibilidad de solucionar necesidades de producción de conocimiento, así como la adquisición de productos. La presencia en internet asegura a los usuarios el alcance mundial de su contenido o información, por tanto el éxito de una expresión, producto o servicio dependen de la cantidad de usuarios interesados que tengan acceso a ellos, gracias a este factor empresas dedicadas al comercio de productos han podido crecer y posicionarse a nivel mundial. La exclusión de plataformas digitales conectadas a internet para las dinámicas comunicativas provoca el aislamiento de las comunidades, por esta razón la necesidad de impulsar la presencia en la

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

red del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca se trató como un punto importante en este proyecto, consiguiendo así que sea posible dar a conocer el aporte que esta academia genera en la sociedad, posicionándola como un factor determinante en el desarrollo social de la ciudad y el país.

Como resultado de la estrategia formulada en este proyecto fue posible establecer un mecanismo que mejorara la gestión del conocimiento producido dentro del programa de Diseño Gráfico, en donde se permitirá la administración de cada producto elaborado dentro de la academia de cada estudiante, consiguiendo así contar con una base de datos de proyectos elaborados pensados en dar solución a necesidades sociales, por supuesto contando con el portal web, eje transversal como vitrina de esta producción, de tal forma que sea posible exhibir los potenciales procesos de mejora que podrían financiarse para el crecimiento social de esta región. Con la implementación de la estrategia la comunidad de estudiantes, egresados, profesores y demás actores involucrados en la academia de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca podrán mantener un sistema de comunicación que ofrecerá información sobre las dinámicas académicas, como eventos, convocatorias, postgrados, congresos, estableciendo así un ejercicio de interlocución e interacción que fortalezca el perfil profesional de estos actores y por medio de este fortalecimiento aportar al bienestar social de la ciudad, región y el país.

11. Trabajo Futuro

Este proyecto abarca la propuesta de una experiencia de usuario enfocada en la gestión del conocimiento y las comunicaciones de la comunidad de Diseño Gráfico en la Universidad del Cauca, sin embargo esta estrategia deja a un lado la posibilidad de solucionar esta misma necesidad dentro de los demás programas que componen la Universidad, por tanto se establece como trabajo futuro un esquema de trabajo que permita la apropiación de este modelo en otros programas, buscando así que estos procesos mantengan una eficiencia y eficacia en las dinámicas académicas. Para objeto de planificación se establece el siguiente esquema que será tenido en cuenta para el crecimiento del impacto de este proyecto.

1. Implementación, evaluación y mejoramiento – Programa de Diseño Gráfico

En donde se permitirá la participación de los demás docentes del programa en la coordinación y mejoramiento de la propuesta aquí planteada, de manera que puedan establecerse puntos

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

de referencia en la apropiación del modelo, así tener claridad de factores variables y constantes para la implementación en los demás programas.

2. Implementación del modelo en programas pertenecientes a la Facultad de Artes

Dado que el programa hace parte de una familia que articulan la academia de las Artes en la Universidad del Cauca, es indispensable poder aplicar el modelo a los Departamentos de Música y Artes Plásticas, buscando así mejorar sus procesos de gestión del conocimiento, su comunicación y que posteriormente se posibilite la unificación de los sistemas de archivo en un solo repositorio organizado para la información de la Facultad en su totalidad. Con respecto a las comunicaciones de cada programa se proyecta la creación de una oficina de comunicaciones de la Facultad de Artes, buscando así permitir que los estudiantes que hagan parte del Semillero de Comunicación Digital puedan realizar monitorías dentro de los procesos de esta oficina que integrará las Artes al resto de la Universidad y a la ciudad de manera más activa.

3. Implementación del modelo en demás facultades y programas

Finalmente, por medio de la socialización de los resultados de implementación de este modelo en la Facultad de Artes, como plan futuro se plantea demostrar en cada facultad y departamento la importancia que trae establecer una gestión del conocimiento y de las comunicaciones dentro de cada programa, pensando en generar una integración a la sociedad y dentro de la Universidad, buscando siempre un mejoramiento de la calidad académica y un aporte real y cada vez más efectivo a las dinámicas sociales de la ciudad, la región y el país.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

12. Bibliografía

- Cronin, J. J. (2009). Ugranding to web 2.0: An experiential project to build a marketing wiki. *Journal of Marketing Education*, 66-75.
- Kirchman, D. (12 de Febrero de 2010). *Las redes sociales buscan un lugar en la educación*. Recuperado el 20 de Junio de 2017, de Rionegro.com: <http://rincondelbiblicario.blogspot.com.co/2010/02/las-redes-sociales-buscan-un-lugar-en.html>
- Ministerio de las TIC, Colombia. (2015). *Uso y apropiación de las TIC en Colombia*. Bogotá: MinTic, Datexco.
- Davenport, T. H. (1998). Successful Knowledge Management Projects. *Sloan Management Review*, 43-57.
- Carroll, J. M. (2001). *Human-Computer Interaction in the new Millennium*. New York: ACM Press/Addison-Wesley Publishing Co.
- Sabatini, A. (7 de Abril de 2007). *Introducción - Interaccion Humano Maquina*. Obtenido de Interface mind brain computer: <http://interfacemindbraincomputer.wikifoundry.com/page/2.A.-+Introducción>
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la Interfase*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Marcus, A. (1992). *Graphic Design for Electronic Documents and User Interfaces*. Michigan: ACM Press.
- Google. (25 de Junio de 2014). *Material Design Guidelines*. Obtenido de Material Design: <https://material.io/guidelines/>
- Hassan Montero, Y. M. (30 de Marzo de 2003). *Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web*. Obtenido de No solo usabilidad: <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>
- Kato, T. (1986). What “question-asking protocols” can say about the user interface. *International Journal of Man-Machine Studies*, 659-673.
- Nielsen, J. (1 de Enero de 1995). *Summary of Usability Inspection Methods*. Obtenido de Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/summary-of-usability-inspection-methods/>
- Internet Media Services. (2016). *Mobile in LATAM study*. Miami: IMS Internet Media Services.
- De la Hoz J., C. E. (2014a). Memorias organizacionales en la era del almacenamiento en la nube. *ADM*, 121-138.
- Gómez, M. T., & López, N. (2010). Uso de Facebook para actividades académicas colaborativas en educación media y universitaria. *Signos Universitarios Virtual*, 8-9.
- Brescó Baiges, E. & Verdú Surroca N. (2014). VALORACIÓN DEL USO DE LAS HERRAMIENTAS COLABORATIVAS WIKISPACES Y GOOGLE DRIVE, EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 10-12.
- De la Hoz J., C. E. (2014). Memorias organizacionales en la era del almacenamiento en la nube. *ADM*, 121-138.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

- Tan, J. & Jones, M. ((2008). An Evaluation of Tools Supporting Enhanced Student Collaboration. *Frontiers in Education Conference*, 22-25.
- Universidad del Cauca. (2013). Documento Maestro de condiciones de calidad programa de Diseño Gráfico. Popayán: Universidad del Cauca.
- Norman, D. (2002a). Emotion & design: attractive things work better. *Magazine interactions*, 36-42.
- Hassan, Y. & Martín F. (7 de Septiembre de 2005). *No Solo Usabilidad*, nº 4. Obtenido de No solo Usabilidad: nosolousabilidad.com
- Shedroff, N. (2001). *Experience Design*. Thousand Oaks, CA, USA: Waite Group Press.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Boston: Morgan Kaufmann.
- Nielsen, J. (4 de Enero de 2012). *Usability 101: Introduction to Usability*. Obtenido de Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Marcus, A. (1995). Principles of effective visual communication for graphical user interface design. En R. G. Baecker, *Readings in Human-Computer Interaction: Toward the Year 2000* (págs. 425-441). San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Walker, M. & Takayama, L. & Landay, J. (2002). High-Fidelity or Low-Fidelity, Paper or Computer? Choosing Attributes when Testing Web Prototypes. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 661 - 665.
- Mads Soegaard et. al. (1 de Enero de 2010). *The glossary of human computer interaction*. Obtenido de Interaction design foundation: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction/mock-ups>
- Johnson, D. & Johnson, R. & Holubec, E. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. (G. Vitale, Trad.) Buenos Aires: Paidós.
- Torres, D. (16 de Marzo de 2009). *Plantilla para hacer análisis heurísticos de usabilidad*. Obtenido de Torres Burriel Estudios: <http://www.torresburriel.com/weblog/2008/11/28/plantilla-para-hacer-analisis-heuristicos-de-usabilidad/>
- Burriel, D. T. (16 de Marzo de 2009). *Plantilla para hacer análisis heurísticos de usabilidad*. Obtenido de Torres Burriel Estudios: <http://www.torresburriel.com/weblog/2008/11/28/plantilla-para-hacer-analisis-heuristicos-de-usabilidad/>
- Cauca, U. d. (2017). Página de inicio de la web. *Web Universidad del Cauca*. Universidad del Cauca, Popayán.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

13. Anexos

Anexo A: Ejercicio captura de requerimientos con estudiantes

Hábitos + USOS WEB del programa de Diseño Gráfico en la Universidad del Cauca
Aplicado 5 - 6 semestre

objetivos

Prospección de **hábitos y usos de** dinámicas deseadas **del nuevo sitio web del programa.**
Referentes que **contribuyen o se relacionan** dinámicas deseadas **del nuevo sitio web del programa.**
Canales o formas de comunicación de los estudiantes.

Estudiante	Diseñador
¿Visitas la página web de la Universidad? Frecuencia Por qué Para qué	¿Con qué frecuencia utilizas internet para nutrirte como diseñador?
¿Conoces la información del Programa que hay en el sitio web de la Universidad?	¿Qué sitios visitas que te interesen como diseñador?
¿Cómo te enteras de actividades que tengan que ver con el Programa?	¿Cómo te enteras de actividades que tengan que ver con tu formación como diseñador?

¿COMO te imaginas el Sitio Web?

Inventa un Home con los elementos que te gustaría encontrar en la página Web del programa

Haz una lista de los elementos que necesitarías que la página tuviera para procurar una buena comunicación.

Conecta estos elementos con las funciones que según tu criterio suplirían estas necesidades

Posibilidad de conversar con el profesor si no es posible hablar personalmente. Asesorías virtuales por medio de un chat.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo B: Ejercicio captura de requerimientos con profesores

- *Proyecto Web* -

Sitio virtual del *programa de Diseño Gráfico* en UNICAUCA

Con el fin de recolectar información respecto a los usos deseados, hábitos e intercambios en el sitio web del Programa de Diseño Gráfico, se ha diseñado el siguiente cuadro que contiene una lista de aspectos relacionados con la labor docente y los aportes o facilidades que los medios digitales pueden otorgar al desarrollo profesional y a su relación con el programa.

Actividad.

Parte 1.

- Organizar grupos de tres personas.
- Describir de acuerdo a los aspectos mencionados, cuáles y cómo son los aportes del sitio web para propiciar los desarrollos docentes.
- Definir el nivel de importancia de cada aporte con relación al programa y al aspecto profesional.
- Les solicitamos ser suficientemente explícitos al especificar cada aspecto, con el fin de garantizar su comprensión.
- Sería de gran valor que, en caso de encontrar relaciones o integraciones entre dos o más aspectos, se especifiquen.
- Si el grupo considera que hay otros aspectos que no se tuvieron en cuenta en este cuadro, por favor escribirlos en **OBSERVACIONES**, ubicado en la parte inferior de este formato.
- Gracias por sus valiosos aportes.

Aspecto	¿Cómo puede aportar el sitio web al desarrollo de este aspecto?	¿Cuál es el nivel de relevancia de este aspecto para el sitio web del programa? Marcar con una X.		
		Alto	Medio	Bajo
1	Vínculos académicos con otras dependencias de la Universidad.			
2	Vínculos académicos con otras instituciones.			
3	Políticas y procesos de vinculación docente.			
4	Estatuto profesional.			

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

5	Participación en labores administrativas.			
6	Reglamentos específicos del programa.			
7	Cantidad, dedicación y nivel de estudios de los profesores del programa.			
8	Docencia directa.			
9	Investigación.			
10	Creación.			
11	Proyección/interacción social.			
12	Asesoría a estudiantes.			
13	Desarrollo integral del profesor.			
14	Actualización profesional.			
15	Capacitación docente.			
16	Participación en asociaciones nacionales e internacionales de carácter académico y profesional.			
17	Participación en seminarios, congresos y simposios u otras actividades.			
18	Profesores visitantes e invitados al Programa.			
19	Participación en redes académicas internacionales.			
20	Cooperación internacional.			
21	Reconocimientos de la producción del Programa.			
22	Materiales elaborados por los profesores que se utilizan como apoyo para la labor docente.			
23	Estrategias del programa para promover y divulgar la producción de material de apoyo.			
24	Estímulos para la producción académica.			
25	Comunicación interna del programa.			

Observaciones.

Desde sus puntos de vista ¿qué otros aspectos se deberían tener en cuenta que el sitio web pueda suprir?

Parte 2.

¿Cómo se imagina el sitio web del Programa?

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo C: Inventario de información ejercicio de estudiantes

	Aspirantes 2-3 Semestre	Estudiantes 5 Semestre	Estudiantes 6-7 Semestre	Observaciones
Plan de estudios	<ul style="list-style-type: none"> -Info del Programa general (pensum, sistema de créditos, pre-requisitos) 3 -Info Taller o Curso (Material didáctico, Programas, noticias de la asignatura, descargas, memoria visual) 4 -Info Electivas y FISH -Asesorías y foros 2 -Memoria de los proyectos realizados en los cursos y talleres 	<ul style="list-style-type: none"> -No se entiende el sistema de créditos ni la estructura del programa -Bibliografías -Webinars -Horarios -Chats y foros asesorías -Galería de trabajos por materia -Memoria de los proyectos de clase 	<ul style="list-style-type: none"> -Revisión de los componentes del programa -Materias que se ven por semestre (tener control) -Perfil del diseñador de Unicauca (Hojas de vida) -Descargas de programas, (tipografías, tutoriales) Derechos de autor Glosario Bibliografías y listado de libros que hay en la biblioteca 	<ul style="list-style-type: none"> -Promoción del programa -Motivar al aspirante -Actualizar el plan por convocatoria o articulado a algunas materias -Info de los componentes del programa -La parte curricular no se entiende -Se comprende el programa desde una experiencia negativa. -Poder realizar intercambios de aportes a los proyectos
Info que ofrece la Universidad	<ul style="list-style-type: none"> -Correo Institucional -Simca -Información de matrículas -Calendario académico 	<ul style="list-style-type: none"> -Simca -Correo Institucional -Noticias -Acuerdos, 	<ul style="list-style-type: none"> -Simca -Para matricularse -Red Inalámbrica 2 -Correo 2 -Documentos públicos de interés estudiantil -Catálogo virtual de la biblioteca -Noticias de la Universidad 	<ul style="list-style-type: none"> RED (diario, de lunes a viernes o a sábado) Correo (dos veces por semana, en promedio) Docs (dos veces al mes, en promedio, desde enlaces publicados en Facebook) Comunicados de carácter administrativo No se habla de los problemas de la Universidad Información muy saturada Todo está en el Home haciendo difícil el acceso a la info Medios de comunicación son insuficientes
Info Programa	<ul style="list-style-type: none"> -Infraestructura y espacios 2 -¿Por qué estudiar diseño en unicauca? (perfil de la carrera, filosofía.) -Que es diseño gráfico y que hace un diseñador 4 -Vinculo a la Biblioteca virtual -Noticias de la facultad y el programa -Prueba de aptitud 	<ul style="list-style-type: none"> -Facebook -Voz a voz -Eventos -convocatorias -Cuestiones de diseño -Vinculo al catalogo de la biblioteca -Cineclub y proyectos de estudiantes u profesores -Espacios -Identidad visual o marca que identifique al programa -Foros online (preguntas, asesorías, FAQS, Docs-drive) -SEM SEO -Dar a conocer el programa de manera nacional e internacional -Invitar al público a los eventos internos 	<ul style="list-style-type: none"> -Noticias sobre el programa y otros programas -Comunicados de los estudiantes deben tener mas protagonismo -Información permanente y actualizada 2 -Contenido Social mas que institucional -Socialización de trabajos de grado 	<ul style="list-style-type: none"> -Visualización de la información para que sea mas comprensible, navegable y atractiva (información categorizada y jerarquizada que permita establecer categorías y simplificar la interface (hacerla más limpia), no poner todo en el home, que no haya que desplazarse en el home para encontrar las cosas, que sea un solo pantallazo, terminología, visualización) 6 -Información mas actualizada 2 -Posibilidad que el usuario de sugerencias acerca de la página <p>INFO INSTITUCIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -No hay noticias del programa -No hay enlaces de interés -Un nuevo sistema iconográfico que no dependa de los colores institucionales -Comisión de comunicación para administrar y mantener dinámica la página -Cámara con transmisión en vivo de diferentes espacios de la fac. -SEM SEO
Noticias Profesión	<ul style="list-style-type: none"> -Enlaces de Diseño (Presencia en la página)3 -Eventos de Diseño (Nivel local, nacional, internacional) -Foros -Convocatorias y concursos -Noticias y comunicados 	<ul style="list-style-type: none"> -Foroalfa -Instituciones educativas: Tadeo, Santo Tomás, UP, Comunidades insertas en la institución en Facebook, São Paulo -Espacio y cultura -Enlaces de interés -Enlaces a redes sociales 	<ul style="list-style-type: none"> -Noticias, convocatorias, eventos 2 -Vínculos externos a páginas que alimenten al diseñador 	<ul style="list-style-type: none"> Facebook: posts de cada persona, según sus intereses, convocatorias del Colectivo Bicicleta, al igual que su página propia.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Empleo	-Monitorías en la U -Directorios por perfiles -Destacado de Empleos -Becas internacionales -Estudios -Seminarios -Miradas de diseño entre universidades -Intercambios U nacional/ internacional -Proyectos de los estudiantes curriculares y extra -Artículos profesores y estudiantes -Semilleros y grupos de investigación social -Registro y memoria de Diseño al patio -Proyectos de grado -Archivo de textos (Trabajos estudiantes) -Información sobre avances periódicos de los proyectos	Facilitar contactos laborales de personas o empresas externas con los estudiantes. -Becas, intercambios	Buscan en sitios externos ofertas de empleo, concursos, eventos y convocatorias -Búsqueda mensualmente en páginas de la U
Estudios			
Proyectos	Diseño al patio (muestra) 2 -Proyectos realizados por los estudiantes 2 -Proyectos de Egresados -Proyectos de grado -Proyectos de estudiantes (Cineclub) -Investigación -Interacción -Semillero de investigación	-Trabajos de la facultad -Proyectos de estudiantes -Memoria y registro de Diseño al patio y -Proyectos de grado -Archivo de textos (Trabajos estudiantes) -ensayos de estudiantes	Banco de trabajos
Profesores y Admin	-Curriculum -Portafolios / Blogs	-Datos personales portafolio perfil profesional. -Directorio institucional administrativo y profesores (teléfonos, correos, skype, horas disponibles, tiempos de asesorías) -Desarrollos profesionales de los profesores y aportes al diseño -Actividades referentes al programa -Planeación, cronogramas (internos y a nivel de diseño en general)	-información básica -correos, perfil laboral, hoja de vida
Procesos Académicos	-Horarios (cursos del semestre) -Agenda -Cronograma -Formatos de Cancelación -Formatos de Adición	-Paz y salvo -Gestión de Permisos -Cancelación y adiciones -Inventario de insumos en el almacén y procedimientos para préstamos -información, descripción e información de los procesos referentes al programa como el plan de desarrollo por ejemplo -Actas de reuniones	-información interinstitucional de encuentros, seminarios, becas, intercambios, convenios, publicaciones. -Cronograma de actividad del departamento -Que se publiquen eventos de otras facultades, de la Universidad, convocatorias, cursos, talleres. -información actualizada de comunicados -información de procesos internos -Chat y video conferencias para asesores
Estudiantes	- Portafolio Estudiantes -Portafolios categorizados por perfiles	-Radio Web -Trabajos extraclasses -Aplicaciones para hacer murales virtuales -Portfolios -Video conferencias -Visualización de procesos y proyectos	-Portafolio Estudiantes 3 -Contemplar la posibilidad de comercializar producciones de los estudiantes en una tienda virtual -Aportes al currículo -Espacio para divulgación de actividades de los estudiantes (Cineclub) -Comité estudiantil -Mapa de la ciudad con sitios de interés (otras facultades y dependencias de la Universidad, sitios de rumba, restaurantes, sitios de impresión y materiales) -Clasificados: venta de implementos, instrumentos, alquiler de habitaciones
Socimiento de la existencia del programa	Amigos, familiares, voz a voz, colegio, Facultad de artes, web Universidad, volantes		Falto preguntar que contenidos tendría el micrositio con el fin de poner las especificidades que pertenezcan a los estudiantes Comercializar: productos o diseños que puedan vender, lo propone el profesor Mauricio y los estudiantes lo avalan -Ofertas y posibilidades laborales -pensar en categoría de cultura y bienestar
			Volantes?

Fuentes de Info Profesional	<ul style="list-style-type: none"> -Profesores -YouTube -Tutorial Taringa -Wikipedia -Facebook -Proyecto Diseño -Forcafa -Flikr -Dafont -City TV, Telepacífico, Zoom, Canal13, Señal Colombia -Behance -Vimeo -Pinterest -Tumblr -Fresco desyuno -Vektorika -LetraG -Deviantart -wikigrf -Proyecto diseño -Bikánika -Facebook -Profesores 2 -Voz a voz -Carteles 2 	<ul style="list-style-type: none"> -Johans, forcafa, vimeo, bicicletas Universidad de Palermo video conferencia, 3 de poder, Proyecto diseño -Propuesta: Recomendados, comunidades de diseño, webergras -Archivo con material bibliográfico digitalizado (derechos de autor) -Videos y galerías de proyectos y trabajos de otras instituciones y lo que se hace en diseño diariamente en el mundo 	<ul style="list-style-type: none"> -Facebook -Foro ALFA -Twitter -Creativos Colombianos -Convocatorias -Colectivo Bicicleta -voz a voz -buscando en internet -proyectodiseño -Talent House -Furiagam -Colciencias 	<ul style="list-style-type: none"> -Rumor de pasillo -Facebook -Comunicados en carteles -En clase 	<ul style="list-style-type: none"> - Facebook por los grupos de: Grupo de Diseño Gráfico, Escuela de la Disciplina, Grupo de Artes, Grupo de la Facultad, Grupo de Música, Grupo de la Universidad - En los carteles a veces la info está incompleta (estos están en la secretaría y en decanatura) -La interfaz de Facebook no permite acceder fácilmente a la info registrada hace unos meses ni clasifica los post de acuerdo a lo que se está buscando
Socimiento de las actividades del programa					

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo D: Esquema de requerimientos de comunicación e información

Sondeo de medios de información y comunicación

Acerca de info profesional

Alta frecuencia

Sitios Visitados

- Facebook
- Youtube
- Foro Alfa
- Behance
- Creativos Colombianos
- Vimeo

Sobre actividades de Diseño Gráfico

- Facebook
- Voz a voz
- Carteleras

Visitas a la página web Universidad

Baja frecuencia

- Simca
- Correo institucional
- Adiciones y cancelaciones
- Noticias
- Acuerdos

Información Programa Diseño Gráfico

No es actualizada

Información programa

- Matricula de materias

Sobre actividades el programa

- Facebook
- Voz a voz
- Carteleras

Hábitos y usos / Categorización de la información:

- Programa de Diseño gráfico
- Intereses estudiantes
- Bienestar

Trabajo Fin de Máster		Datos del alumno			Fecha																	
		Apellidos: Paredes González			20 de julio de 2017																	
		Nombre: Diego Fernando																				
<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">1</td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">2</td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">3</td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">4</td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">5</td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">6</td> <td style="text-align: center; vertical-align: top;">7</td> </tr> <tr> <td>Proyección Social</td> <td>Institucional</td> <td>Estudiantes</td> <td>Egresados</td> <td>Utilidades</td> <td>Noticias</td> <td>Memoria gráfica</td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● Memoria Diseñal Patio ● Semilleros de inv. proyectos de los cursos que aporten a la programación en curso / información de los cursos y los talleres (programa, contenido) ● Identificar perspectiva de la carrera ● Publicar plan de estudios ● Descargar brochure en PDF del plan de estudios ● Infraestructura y espacios en curso / información de los cursos y los talleres (programa, contenido) ● intercambio de material didáctico con los estudiantes (posibilidad de generar blogs) ● Inscripción del ánchez y procedimiento para presianos. ● Perfil del Egresado ● Pruebas de aptitud ● vínculos IAD y TSO ● Convenios y alianzas ● Vinculos y reglamentos ● Sección de preguntas frecuentes respecto al estatuto profesional ● Info sobre tramites, tiempos admin y requerimientos Inst. ● Vinculos a reglamentos específicos del programa Unicauca/ trabajo de grado ● Actividades extracurriculares (deportivas, recreativas) ● Horarios de cursos y talleres / proyectos en curso / interacción a través de imgs/links videos. ● Curricular y desempeño de profesores y administrativos / info de contacto / actualización de perfiles / Funciones de administrativos/ profesionales/ proyectos/ Horarios y lugar para asessorias/ Disponibilidad/intereses profesionales/ proyectos/ nivel de estudio/ vinculación/ Dedicación / meditado ● Espacio en calendario, noticias perfil, seminarios y congresos. ● Espacio virtual para asesoria y seguimiento de espacios académicos. ● Exponer resultados de proyectos desarrollados en clase. ● Articulación de blogs y páginas personales de estudiantes y profesores </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● Espacios para comité estudiantil ● Portafolio de estudiantes (oportunidades laborales) ● Información sobre Egresados ● Proyectos egresados </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● Vincular sitio de la Universidad a la página ● Vincular formatos de uso común ● Chat de asesofas/virtuales ● Mapa de la ciudad consolida ● sitios de interés (impresiones, insurnos y vida social) ● Directorio de sitios de impresión ● Glosario de términos de Diseño Técnicas ● Foros referentes a temas de diseño ● Buzón de sugerencias para mejorar el Sitio Web ● Vincular páginas de interés de diseño ● Clasificados ● Vínculo, Albergue universitario vicenciana de inv. ● Agenda cultural ● Órganos administrativos ● Biblioteca </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● Fechas de sustentación de proyectos de grado ● Promoción y comunicación de las actividades del programa hacia públicos externos ● Noticias de eventos internos y externos ● Convención de estudios y concursos ● Programación de eventos de otras instituciones. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyectos de grado / memoria y proceso de proyectos del departamento / resultados / proyectos de inv en curso / líneas de inv / semilleros de inv / publicaciones / proyectos activos / convocatorias / Espacios en los que el programa hace presencia. ● Proyectos de los estudiantes / proyectos de los profesores / (este se conecta con el perfil del docente) ● Proyectos de grupos de investigación en general que involucran trabajo interdisciplinar. ● Directorio de contactos con profesionales de otras dependencias para desarrollar proyectos. (Proyecto de taller 5) ● Proyectos que apoyan a la interacción ● TALLERES integrados ● Proyectos autónomos de profesores y estudiantes ● Memoria informe de participación en eventos académicos ● Intercambios desarrollados en el programa (registro de los más recientes / invitados) que en noticias se muestren las actuales y las futuras (perfil del profesor) ● Resultados, mejores en medios donde se reconoce el programa ● Herramienta para publicar materiales elaborados como apoyo de la labor docente y que se puedan publicar en el perfil del docente y conexión con blogs ● Programación y convocatoria a reuniones, socializaciones, actos culturales eventos. </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ● Memoria gráfica ● Memoria y proceso de proyectos del departamento / resultados / proyectos de inv en curso / líneas de inv / semilleros de inv / publicaciones / proyectos activos / convocatorias / Espacios en los que el programa hace presencia. ● Proyectos de los estudiantes / proyectos de los profesores / (este se conecta con el perfil del docente) ● Proyectos de grupos de investigación en general que involucran trabajo interdisciplinar. ● Directorio de contactos con profesionales de otras dependencias para desarrollar proyectos. (Proyecto de taller 5) ● Proyectos que apoyan a la interacción ● TALLERES integrados ● Proyectos autónomos de profesores y estudiantes ● Memoria informe de participación en eventos académicos ● Intercambios desarrollados en el programa (registro de los más recientes / invitados) que en noticias se muestren las actuales y las futuras (perfil del profesor) ● Resultados, mejores en medios donde se reconoce el programa ● Herramienta para publicar materiales elaborados como apoyo de la labor docente y que se puedan publicar en el perfil del docente y conexión con blogs ● Programación y convocatoria a reuniones, socializaciones, actos culturales eventos. </td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	7	Proyección Social	Institucional	Estudiantes	Egresados	Utilidades	Noticias	Memoria gráfica	<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria Diseñal Patio ● Semilleros de inv. proyectos de los cursos que aporten a la programación en curso / información de los cursos y los talleres (programa, contenido) ● Identificar perspectiva de la carrera ● Publicar plan de estudios ● Descargar brochure en PDF del plan de estudios ● Infraestructura y espacios en curso / información de los cursos y los talleres (programa, contenido) ● intercambio de material didáctico con los estudiantes (posibilidad de generar blogs) ● Inscripción del ánchez y procedimiento para presianos. ● Perfil del Egresado ● Pruebas de aptitud ● vínculos IAD y TSO ● Convenios y alianzas ● Vinculos y reglamentos ● Sección de preguntas frecuentes respecto al estatuto profesional ● Info sobre tramites, tiempos admin y requerimientos Inst. ● Vinculos a reglamentos específicos del programa Unicauca/ trabajo de grado ● Actividades extracurriculares (deportivas, recreativas) ● Horarios de cursos y talleres / proyectos en curso / interacción a través de imgs/links videos. ● Curricular y desempeño de profesores y administrativos / info de contacto / actualización de perfiles / Funciones de administrativos/ profesionales/ proyectos/ Horarios y lugar para asessorias/ Disponibilidad/intereses profesionales/ proyectos/ nivel de estudio/ vinculación/ Dedicación / meditado ● Espacio en calendario, noticias perfil, seminarios y congresos. ● Espacio virtual para asesoria y seguimiento de espacios académicos. ● Exponer resultados de proyectos desarrollados en clase. ● Articulación de blogs y páginas personales de estudiantes y profesores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Espacios para comité estudiantil ● Portafolio de estudiantes (oportunidades laborales) ● Información sobre Egresados ● Proyectos egresados 	<ul style="list-style-type: none"> ● Vincular sitio de la Universidad a la página ● Vincular formatos de uso común ● Chat de asesofas/virtuales ● Mapa de la ciudad consolida ● sitios de interés (impresiones, insurnos y vida social) ● Directorio de sitios de impresión ● Glosario de términos de Diseño Técnicas ● Foros referentes a temas de diseño ● Buzón de sugerencias para mejorar el Sitio Web ● Vincular páginas de interés de diseño ● Clasificados ● Vínculo, Albergue universitario vicenciana de inv. ● Agenda cultural ● Órganos administrativos ● Biblioteca 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fechas de sustentación de proyectos de grado ● Promoción y comunicación de las actividades del programa hacia públicos externos ● Noticias de eventos internos y externos ● Convención de estudios y concursos ● Programación de eventos de otras instituciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyectos de grado / memoria y proceso de proyectos del departamento / resultados / proyectos de inv en curso / líneas de inv / semilleros de inv / publicaciones / proyectos activos / convocatorias / Espacios en los que el programa hace presencia. ● Proyectos de los estudiantes / proyectos de los profesores / (este se conecta con el perfil del docente) ● Proyectos de grupos de investigación en general que involucran trabajo interdisciplinar. ● Directorio de contactos con profesionales de otras dependencias para desarrollar proyectos. (Proyecto de taller 5) ● Proyectos que apoyan a la interacción ● TALLERES integrados ● Proyectos autónomos de profesores y estudiantes ● Memoria informe de participación en eventos académicos ● Intercambios desarrollados en el programa (registro de los más recientes / invitados) que en noticias se muestren las actuales y las futuras (perfil del profesor) ● Resultados, mejores en medios donde se reconoce el programa ● Herramienta para publicar materiales elaborados como apoyo de la labor docente y que se puedan publicar en el perfil del docente y conexión con blogs ● Programación y convocatoria a reuniones, socializaciones, actos culturales eventos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria gráfica ● Memoria y proceso de proyectos del departamento / resultados / proyectos de inv en curso / líneas de inv / semilleros de inv / publicaciones / proyectos activos / convocatorias / Espacios en los que el programa hace presencia. ● Proyectos de los estudiantes / proyectos de los profesores / (este se conecta con el perfil del docente) ● Proyectos de grupos de investigación en general que involucran trabajo interdisciplinar. ● Directorio de contactos con profesionales de otras dependencias para desarrollar proyectos. (Proyecto de taller 5) ● Proyectos que apoyan a la interacción ● TALLERES integrados ● Proyectos autónomos de profesores y estudiantes ● Memoria informe de participación en eventos académicos ● Intercambios desarrollados en el programa (registro de los más recientes / invitados) que en noticias se muestren las actuales y las futuras (perfil del profesor) ● Resultados, mejores en medios donde se reconoce el programa ● Herramienta para publicar materiales elaborados como apoyo de la labor docente y que se puedan publicar en el perfil del docente y conexión con blogs ● Programación y convocatoria a reuniones, socializaciones, actos culturales eventos. 		
1	2	3	4	5	6	7																
Proyección Social	Institucional	Estudiantes	Egresados	Utilidades	Noticias	Memoria gráfica																
<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria Diseñal Patio ● Semilleros de inv. proyectos de los cursos que aporten a la programación en curso / información de los cursos y los talleres (programa, contenido) ● Identificar perspectiva de la carrera ● Publicar plan de estudios ● Descargar brochure en PDF del plan de estudios ● Infraestructura y espacios en curso / información de los cursos y los talleres (programa, contenido) ● intercambio de material didáctico con los estudiantes (posibilidad de generar blogs) ● Inscripción del ánchez y procedimiento para presianos. ● Perfil del Egresado ● Pruebas de aptitud ● vínculos IAD y TSO ● Convenios y alianzas ● Vinculos y reglamentos ● Sección de preguntas frecuentes respecto al estatuto profesional ● Info sobre tramites, tiempos admin y requerimientos Inst. ● Vinculos a reglamentos específicos del programa Unicauca/ trabajo de grado ● Actividades extracurriculares (deportivas, recreativas) ● Horarios de cursos y talleres / proyectos en curso / interacción a través de imgs/links videos. ● Curricular y desempeño de profesores y administrativos / info de contacto / actualización de perfiles / Funciones de administrativos/ profesionales/ proyectos/ Horarios y lugar para asessorias/ Disponibilidad/intereses profesionales/ proyectos/ nivel de estudio/ vinculación/ Dedicación / meditado ● Espacio en calendario, noticias perfil, seminarios y congresos. ● Espacio virtual para asesoria y seguimiento de espacios académicos. ● Exponer resultados de proyectos desarrollados en clase. ● Articulación de blogs y páginas personales de estudiantes y profesores 	<ul style="list-style-type: none"> ● Espacios para comité estudiantil ● Portafolio de estudiantes (oportunidades laborales) ● Información sobre Egresados ● Proyectos egresados 	<ul style="list-style-type: none"> ● Vincular sitio de la Universidad a la página ● Vincular formatos de uso común ● Chat de asesofas/virtuales ● Mapa de la ciudad consolida ● sitios de interés (impresiones, insurnos y vida social) ● Directorio de sitios de impresión ● Glosario de términos de Diseño Técnicas ● Foros referentes a temas de diseño ● Buzón de sugerencias para mejorar el Sitio Web ● Vincular páginas de interés de diseño ● Clasificados ● Vínculo, Albergue universitario vicenciana de inv. ● Agenda cultural ● Órganos administrativos ● Biblioteca 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fechas de sustentación de proyectos de grado ● Promoción y comunicación de las actividades del programa hacia públicos externos ● Noticias de eventos internos y externos ● Convención de estudios y concursos ● Programación de eventos de otras instituciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Proyectos de grado / memoria y proceso de proyectos del departamento / resultados / proyectos de inv en curso / líneas de inv / semilleros de inv / publicaciones / proyectos activos / convocatorias / Espacios en los que el programa hace presencia. ● Proyectos de los estudiantes / proyectos de los profesores / (este se conecta con el perfil del docente) ● Proyectos de grupos de investigación en general que involucran trabajo interdisciplinar. ● Directorio de contactos con profesionales de otras dependencias para desarrollar proyectos. (Proyecto de taller 5) ● Proyectos que apoyan a la interacción ● TALLERES integrados ● Proyectos autónomos de profesores y estudiantes ● Memoria informe de participación en eventos académicos ● Intercambios desarrollados en el programa (registro de los más recientes / invitados) que en noticias se muestren las actuales y las futuras (perfil del profesor) ● Resultados, mejores en medios donde se reconoce el programa ● Herramienta para publicar materiales elaborados como apoyo de la labor docente y que se puedan publicar en el perfil del docente y conexión con blogs ● Programación y convocatoria a reuniones, socializaciones, actos culturales eventos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Memoria gráfica ● Memoria y proceso de proyectos del departamento / resultados / proyectos de inv en curso / líneas de inv / semilleros de inv / publicaciones / proyectos activos / convocatorias / Espacios en los que el programa hace presencia. ● Proyectos de los estudiantes / proyectos de los profesores / (este se conecta con el perfil del docente) ● Proyectos de grupos de investigación en general que involucran trabajo interdisciplinar. ● Directorio de contactos con profesionales de otras dependencias para desarrollar proyectos. (Proyecto de taller 5) ● Proyectos que apoyan a la interacción ● TALLERES integrados ● Proyectos autónomos de profesores y estudiantes ● Memoria informe de participación en eventos académicos ● Intercambios desarrollados en el programa (registro de los más recientes / invitados) que en noticias se muestren las actuales y las futuras (perfil del profesor) ● Resultados, mejores en medios donde se reconoce el programa ● Herramienta para publicar materiales elaborados como apoyo de la labor docente y que se puedan publicar en el perfil del docente y conexión con blogs ● Programación y convocatoria a reuniones, socializaciones, actos culturales eventos. 																	

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo E: Resultados inspección de Heurísticas, Alex Ordóñez



Análisis heurístico

A continuación se presenta el informe del análisis heurístico realizado sobre el sitio www.disenovidacotidiana.com/disenounicauca con fecha 7/7/2017

Datos del análisis

Fecha	7 de julio de 2017
Tipo de conexión	Banda Ancha
Plataforma	Escritorio
Agente de usuario	Profesor Alexander Ordóñez
Tareas	1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario 2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa establecido 3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario
Pantallas	<i>Proyecto tipo evento</i> <i>Perfil de curso</i> <i>Evento de calendario</i>

Objetivos

Objetivo	Tarea	Pantalla
Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar el perfil de un proyecto y aportar un comentario.	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección de producción o acceder a un proyecto de tipo evento. Navegar en el perfil del proyecto y agregar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a los proyectos realizados en el departamento de diseño. Sección de producción. Perfil de proyecto.
Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un curso y descargar su programa.	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección donde se encuentran organizados los cursos. Seleccionar el componente al que corresponde el curso Taller 6 e ingresar en él. Buscar y descargar el programa del curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace al plan de estudios. Sección de plan de estudios. Perfil del curso
Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un evento de calendario y realizar un comentario.	<ul style="list-style-type: none"> Buscar un evento de calendario y explorarlo. Navegar el contenido del evento y realizar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a un evento de calendario. Perfil de evento de calendario.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 1 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Mediciones

Las mediciones que dan valor a los heurísticos siguen el siguiente patrón¹:

Valor	Observaciones
1	Se da la mínima expresión del heurístico en las páginas evaluadas
2	Se da una expresión baja del heurístico en las páginas evaluadas
3	Se da una expresión media del heurístico en las páginas evaluadas
4	Se da una expresión alta del heurístico en las páginas evaluadas
5	Se da la máxima expresión del heurístico en las páginas evaluadas

Heurísticos generales²

Generales	Puntos
¿Cuáles son los objetivos del sitio web? ¿Son concretos y bien definidos?	3
¿Los contenidos y servicios que ofrece se corresponden con esos objetivos?	3
¿Tiene una URL correcta, clara y fácil de recordar? ¿Y las URL de sus páginas internas? ¿Son claras y permanentes?	3
¿Muestra de forma precisa y completa qué contenidos o servicios ofrece realmente el sitio web?	3
¿La estructura general del sitio web está orientada al usuario?	3
¿El look & feel general se corresponde con los objetivos, características, contenidos y servicios del sitio web?	3
¿Es coherente el diseño general del sitio web?	4
¿Es reconocible el diseño general del sitio web?	3
¿El sitio web se actualiza periódicamente? ¿Indica cuándo se actualiza?	3
TOTAL	28
Identidad e información	Puntos
¿Se muestra claramente la identidad de la empresa-sitio a través de todas las páginas?	3

¹ Cuando el heurístico no sea de aplicación se notará con un espacio en blanco, computando como nulo su valor de tal modo que no afecte al promedio

² Basados en Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web (<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>) de Yusef Hassan Montero

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 2 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Generales	Puntos
El logotipo, ¿es significativo, identificable y suficientemente visible?	2
El eslogan o tagline, ¿expresa realmente qué es la empresa y qué servicios ofrece?	2
¿Se ofrece algún enlace con información sobre la empresa, sitio web, 'webmaster',...?	2
¿Se proporciona mecanismos para ponerse en contacto con la empresa?	3
¿Se proporciona información sobre la protección de datos de carácter personal de los clientes o los derechos de autor de los contenidos del sitio web?	2
En artículos, noticias, informes...¿se muestra claramente información sobre el autor, fuentes y fechas de creación y revisión del documento?	2
TOTAL	16
Lenguaje y redacción	Puntos
¿El sitio web habla el mismo lenguaje que sus usuarios?	3
¿Emplea un lenguaje claro y conciso?	3
¿Es amigable, familiar y cercano?	3
¿1 párrafo = 1 idea?	3
TOTAL	12
Rotulado	Puntos
Los rótulos, ¿son significativos?	3
¿Usa rótulos estándar?	3
¿Usa un único sistema de organización, bien definido y claro?	4
¿Utiliza un sistema de rotulado controlado y preciso?	4
El título de las páginas, ¿es correcto? ¿ha sido planificado?	3
TOTAL	17

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 3 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Estructura y navegación

Estructura y navegación	Puntos
La estructura de organización y navegación, ¿es la más adecuada?	4
En el caso de estructura jerárquica, ¿mantiene un equilibrio entre profundidad y anchura?	4
En el caso de ser puramente hipertextual, ¿están todos los nodos comunicados?	4
¿Los enlaces son fácilmente reconocibles como tales? ¿Su caracterización indica su estado (visitados, activos,...)?	3
En menús de navegación, ¿se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?	3
¿Es predecible la respuesta del sistema antes de hacer clic sobre el enlace?	3
¿Se ha controlado que no haya enlaces que no llevan a ningún sitio?	2
¿Existen elementos de navegación que orienten al usuario acerca de dónde está y cómo deshacer su navegación?	3
Las imágenes enlace, ¿se reconocen como clicables? ¿Incluyen un atributo 'title' describiendo la página de destino?	3
¿Se ha evitado la redundancia de enlaces?	4
¿Se ha controlado que no haya páginas "huérfanas"?	3
TOTAL	36
Layout de la página	Puntos
¿Se aprovechan las zonas de alta jerarquía informativa de la página para contenidos de mayor relevancia?	3
¿Se ha evitado la sobrecarga informativa?	4
¿Es una interfaz limpia, sin ruido visual?	3
¿Existen zonas en "blanco" entre los objetos informativos de la página para poder descansar la vista?	3
¿Se hace un uso correcto del espacio visual de la página?	3
¿Se utiliza correctamente la jerarquía visual para expresar las relaciones del tipo "parte de" entre los elementos de la página?	3
¿Se ha controlado la longitud de página?	4
TOTAL	23

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 4 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Búsqueda (en caso de ser necesaria)	Puntos
¿Se encuentra fácilmente accesible?	4
¿Es fácilmente reconocible como tal?	4
¿Permite la búsqueda avanzada?	3
¿Muestra los resultados de la búsqueda de forma comprensible para el usuario?	3
¿La caja de texto es lo suficientemente ancha?	4
¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?	3
TOTAL	21
Elementos multimedia	Puntos
¿Las fotografías están bien recortadas? ¿son comprensibles? ¿se ha cuidado su resolución?	3
¿Las metáforas visuales son reconocibles y comprensibles por cualquier usuario?	3
¿El uso de imágenes o animaciones proporciona algún tipo de valor añadido?	4
¿Se ha evitado el uso de animaciones cíclicas?	4
TOTAL	14
Ayuda	Puntos
Si posee una sección de ayuda, ¿Es verdaderamente necesaria?	1
El enlace a la sección de ayuda, ¿está colocado en una zona visible?	1
¿Se ofrece ayuda contextual en tareas complejas?	1
Si posee FAQs, ¿es correcta tanto la elección como la redacción de las preguntas? ¿y las respuestas?	3
TOTAL	6
Accesibilidad	Puntos
¿El tamaño de fuente se ha definido de forma relativa, o por lo menos, la fuente es lo suficientemente grande como para no dificultar la legibilidad del texto?	4
¿El tipo de fuente, efectos tipográficos, ancho de línea y alineación empleados facilitan la lectura?	4
¿Existe un alto contraste entre el color de fuente y el fondo?	3
¿Incluyen las imágenes atributos 'alt' que describan su contenido?	3

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 5 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Estructura y navegación	Puntos
¿Es compatible el sitio web con los diferentes navegadores? ¿se visualiza correctamente con diferentes resoluciones de pantalla?	4
¿Puede el usuario disfrutar de todos los contenidos del sitio web sin necesidad de tener que descargar e instalar plugins adicionales?	4
¿Se ha controlado el peso de la página?	4
¿Se puede imprimir la página sin problemas?	1
TOTAL	26
Control y retroalimentación	Puntos
¿Tiene el usuario todo el control sobre el interfaz?	3
¿Se informa constantemente al usuario acerca de lo que está pasando?	3
¿Se informa al usuario de lo que ha pasado?	3
Cuando se produce un error, ¿se informa de forma clara y no alarmista al usuario de lo ocurrido y de cómo solucionar el problema?	3
¿Posee el usuario libertad para actuar?	4
¿Se ha controlado el tiempo de respuesta?	4
TOTAL	20

Heurísticos específicos³

[Tarea]	Puntos
Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario	3
Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa establecido	1
Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario	1

³ Diseñar la redacción de heurísticos específicos para el proyecto en función de su naturaleza o sector de actividad. Se pueden describir tantos grupos de heurísticos específicos como sea necesario.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 6 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Conclusiones

A modo de conclusiones podemos ver un mapa de los heurísticos controlados en esta evaluación, agrupados por categorías:

Heurísticos	Resultado	Observaciones
Generales	Promedio 28	<ul style="list-style-type: none"> Describir los puntos débiles de cada una de las agrupaciones de heurísticos
Identidad e información	16	<ul style="list-style-type: none"> No se identifica claramente que es la página del programa de Diseño Gráfico de la universidad del cauca, se percibe como un portal de noticias o eventos
Lenguaje y redacción	12	<ul style="list-style-type: none"> Hasta el momento no se puede evaluar este punto, no se ha elaborado completamente una sección, los contenidos son supuestos
Rotulado	17	<ul style="list-style-type: none"> No se percibe como un departamento de diseño
Estructura y navegación	8	<ul style="list-style-type: none"> Es muy sencilla y práctica, pero la navegación carece de narrativa
Layout de la página	23	<ul style="list-style-type: none"> En el home es apropiado, en las páginas internas no
Búsqueda (en caso de ser necesaria)	4	<ul style="list-style-type: none"> El botón es visible pero no funciona
Elementos multimedia	14	<ul style="list-style-type: none"> Solo hay imágenes
Ayuda	6	<ul style="list-style-type: none"> No se identifica el botón de ayuda
Accesibilidad	18	<ul style="list-style-type: none"> En condiciones normales está bien, habría que probarla con usuarios que presenten alguna limitación de acceso
Control y retroalimentación	20	<ul style="list-style-type: none"> Hasta el momento es difícil evaluar la retroalimentación, puesto que el sitio está incompleto, en fase de desarrollo

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Propuestas de solución

A continuación se muestran las propuestas de solución para mejorar la usabilidad de la aplicación, siguiendo los resultados obtenidos de la evaluación heurística⁴

#	Propuesta de solución
1	Hay que incorporar la estrategia de identidad visual del departamento de diseño y de la universidad del cauca
2	Fortalecer la navegación apoyándose en una estrategia narrativa
3	El inicio de sesión debería estar en la parte superior, pero no se entiende para qué sirve

⁴ Se marcan con un prefijo CLAVE o con un color destacado en la celda aquellas propuestas que se consideran críticas para mejorar sensiblemente la aplicación, siendo recomendado que su implementación sea prioritaria.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 8 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo F: Resultados inspección de Heurísticas, Jorge Alberto Vega



Análisis heurístico

A continuación se presenta el informe del análisis heurístico realizado sobre el sitio www.disenovidacotidiana.com/disenounicauga con fecha 07/07/2017

Datos del análisis

Fecha	07/07/2017
Tipo de conexión	Banda Ancha
Plataforma	Escritorio
Agente de usuario	Jorge Alberto Vega
Tareas	1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario 2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa establecido 3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario
Pantallas	<i>Proyecto tipo evento</i> <i>Perfil de curso</i> <i>Evento de calendario</i>

Objetivos

Objetivo	Tarea	Pantalla
<i>Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar el perfil de un proyecto y aportar un comentario.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección de producción o acceder a un proyecto de tipo evento. Navegar en el perfil del proyecto y agregar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a los proyectos realizados en el departamento de diseño. Sección de producción. Perfil de proyecto.
<i>Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un curso y descargar su programa.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección donde se encuentran organizados los cursos. Seleccionar el componente al que corresponde el curso Taller 6 e ingresar en él. Buscar y descargar el programa del curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace al plan de estudios. Sección de plan de estudios. Perfil del curso
<i>Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un evento de calendario y realizar un comentario.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Buscar un evento de calendario y explorarlo. Navegar el contenido del evento y realizar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a un evento de calendario. Perfil de evento de calendario.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 1 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Mediciones

Las mediciones que dan valor a los heurísticos siguen el siguiente patrón¹:

Valor	Observaciones
1	Se da la mínima expresión del heurístico en las páginas evaluadas
2	Se da una expresión baja del heurístico en las páginas evaluadas
3	Se da una expresión media del heurístico en las páginas evaluadas
4	Se da una expresión alta del heurístico en las páginas evaluadas
5	Se da la máxima expresión del heurístico en las páginas evaluadas

Heurísticos generales²

Generales	Puntos
¿Cuáles son los objetivos del sitio web? ¿Son concretos y bien definidos?	3
¿Los contenidos y servicios que ofrece se corresponden con esos objetivos?	3
¿Tiene una URL correcta, clara y fácil de recordar? ¿Y las URL de sus páginas internas? ¿Son claras y permanentes?	4
¿Muestra de forma precisa y completa qué contenidos o servicios ofrece realmente el sitio web?	4
¿La estructura general del sitio web está orientada al usuario?	4
¿El look & feel general se corresponde con los objetivos, características, contenidos y servicios del sitio web?	2
¿Es coherente el diseño general del sitio web?	3
¿Es reconocible el diseño general del sitio web?	2
¿El sitio web se actualiza periódicamente? ¿Indica cuándo se actualiza?	3
TOTAL	28
Identidad e información	Puntos
¿Se muestra claramente la identidad de la empresa-sitio a través de todas las páginas?	2

¹ Cuando el heurístico no sea de aplicación se notará con un espacio en blanco, computando como nulo su valor de tal modo que no afecte al promedio

² Basados en Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web (<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>) de Yusef Hassan Montero

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 2 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Generales	Puntos
El logotipo, ¿es significativo, identificable y suficientemente visible?	3
El eslogan o tagline, ¿expresa realmente qué es la empresa y qué servicios ofrece?	1
¿Se ofrece algún enlace con información sobre la empresa, sitio web, 'webmaster',...?	3
¿Se proporciona mecanismos para ponerse en contacto con la empresa?	4
¿Se proporciona información sobre la protección de datos de carácter personal de los clientes o los derechos de autor de los contenidos del sitio web?	1
En artículos, noticias, informes... ¿se muestra claramente información sobre el autor, fuentes y fechas de creación y revisión del documento?	4
TOTAL	18
Lenguaje y redacción	Puntos
¿El sitio web habla el mismo lenguaje que sus usuarios?	2
¿Emplea un lenguaje claro y conciso?	4
¿Es amigable, familiar y cercano?	3
¿1 párrafo = 1 idea?	3
TOTAL	12
Rotulado	Puntos
Los rótulos, ¿son significativos?	3
¿Usa rótulos estándar?	4
¿Usa un único sistema de organización, bien definido y claro?	4
¿Utiliza un sistema de rotulado controlado y preciso?	4
El título de las páginas, ¿es correcto? ¿ha sido planificado?	3
TOTAL	18

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 3 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Estructura y navegación

Estructura y navegación	Puntos
La estructura de organización y navegación, ¿es la más adecuada?	3
En el caso de estructura jerárquica, ¿mantiene un equilibrio entre profundidad y anchura?	4
En el caso de ser puramente hipertextual, ¿están todos los nodos comunicados?	3
¿Los enlaces son fácilmente reconocibles como tales? ¿Su caracterización indica su estado (visitados, activos,...)?	1
En menús de navegación, ¿se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?	4
¿Es predecible la respuesta del sistema antes de hacer clic sobre el enlace?	3
¿Se ha controlado que no haya enlaces que no llevan a ningún sitio?	2
¿Existen elementos de navegación que orienten al usuario acerca de dónde está y cómo deshacer su navegación?	2
Las imágenes enlace, ¿se reconocen como clicables? ¿Incluyen un atributo 'title' describiendo la página de destino?	4
¿Se ha evitado la redundancia de enlaces?	3
¿Se ha controlado que no haya páginas "huérfanas"?	2
TOTAL	31
Layout de la página	Puntos
¿Se aprovechan las zonas de alta jerarquía informativa de la página para contenidos de mayor relevancia?	4
¿Se ha evitado la sobrecarga informativa?	4
¿Es una interfaz limpia, sin ruido visual?	4
¿Existen zonas en "blanco" entre los objetos informativos de la página para poder descansar la vista?	5
¿Se hace un uso correcto del espacio visual de la página?	3
¿Se utiliza correctamente la jerarquía visual para expresar las relaciones del tipo "parte de" entre los elementos de la página?	4
¿Se ha controlado la longitud de página?	4
TOTAL	28

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 4 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Búsqueda (en caso de ser necesaria)	Puntos
¿Se encuentra fácilmente accesible?	5
¿Es fácilmente reconocible como tal?	3
¿Permite la búsqueda avanzada?	2
¿Muestra los resultados de la búsqueda de forma comprensible para el usuario?	4
¿La caja de texto es lo suficientemente ancha?	2
¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?	4
TOTAL	20
Elementos multimedia	Puntos
¿Las fotografías están bien recortadas? ¿son comprensibles? ¿se ha cuidado su resolución?	4
¿Las metáforas visuales son reconocibles y comprensibles por cualquier usuario?	2
¿El uso de imágenes o animaciones proporciona algún tipo de valor añadido?	2
¿Se ha evitado el uso de animaciones cíclicas?	4
TOTAL	12
Ayuda	Puntos
Si posee una sección de ayuda, ¿Es verdaderamente necesaria?	4
El enlace a la sección de ayuda, ¿está colocado en una zona visible?	1
¿Se ofrece ayuda contextual en tareas complejas?	4
Si posee FAQs, ¿es correcta tanto la elección como la redacción de las preguntas? ¿y las respuestas?	1
TOTAL	10
Accesibilidad	Puntos
¿El tamaño de fuente se ha definido de forma relativa, o por lo menos, la fuente es lo suficientemente grande como para no dificultar la legibilidad del texto?	5
¿El tipo de fuente, efectos tipográficos, ancho de línea y alineación empleados facilitan la lectura?	4
¿Existe un alto contraste entre el color de fuente y el fondo?	5
¿Incluyen las imágenes atributos 'alt' que describan su contenido?	2

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 5 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Estructura y navegación	Puntos
¿Es compatible el sitio web con los diferentes navegadores? ¿se visualiza correctamente con diferentes resoluciones de pantalla?	4
¿Puede el usuario disfrutar de todos los contenidos del sitio web sin necesidad de tener que descargar e instalar plugins adicionales?	5
¿Se ha controlado el peso de la página?	4
¿Se puede imprimir la página sin problemas?	1
TOTAL	30
Control y retroalimentación	Puntos
¿Tiene el usuario todo el control sobre el interfaz?	4
¿Se informa constantemente al usuario acerca de lo que está pasando?	3
¿Se informa al usuario de lo que ha pasado?	2
Cuando se produce un error, ¿se informa de forma clara y no alarmista al usuario de lo ocurrido y de cómo solucionar el problema?	3
¿Posee el usuario libertad para actuar?	4
¿Se ha controlado el tiempo de respuesta?	4
TOTAL	20

Heurísticos específicos³

[Tarea]	Puntos
Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario	3
Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del establecido	3
Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario	4

³ Diseñar la redacción de heurísticos específicos para el proyecto en función de su naturaleza o sector de actividad. Se pueden describir tantos grupos de heurísticos específicos como sea necesario.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 6 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Conclusiones

A modo de conclusiones podemos ver un mapa de los heurísticos controlados en esta evaluación, agrupados por categorías:

Heurísticos	Resultado	Observaciones
Generales	28	<ul style="list-style-type: none"> • Aunque la página es clara, falta aclarar los objetivos de la página (presentar el programa?, Fomentar la participación e la comunidad de diseño?, documentar actividades del programa?). Implementar mecanismos de protección de datos de carácter personal de los clientes (usuarios). Definir y presentar condiciones de uso de la plataforma y de los derechos de autor de los contenidos del sitio web.
Identidad e información	18	<ul style="list-style-type: none"> • La información es completa, lo que se puede mejorar es la identidad visual en relación con el tema, el público y los objetivos del sitio.
Lenguaje y redacción	12	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario establecer un tono y un lenguaje consistente para todo el sitio ¿Joven, serio, institucional? No es definido aún.
Rotulado	18	<ul style="list-style-type: none"> •
Estructura y navegación	31	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar los estados de enlaces visitados, activos. En algunos enlaces es difícil volver.
Layout de la página	28	<ul style="list-style-type: none"> •
Búsqueda (en caso de ser necesaria)	20	<ul style="list-style-type: none"> •
Elementos multimedia	12	<ul style="list-style-type: none"> •
Ayuda	10	
Accesibilidad	30	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar los descriptores de imágenes, (alt).
Control y retroalimentación	20	<ul style="list-style-type: none"> •

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Propuestas de solución

A continuación se muestran las propuestas de solución para mejorar la usabilidad de la aplicación, siguiendo los resultados obtenidos de la evaluación heurística⁴

#	Propuesta de solución
1	<i>Propuesta de solución para cada una de las observaciones de la tabla anterior</i>
2	
3	

⁴ Se marcan con un prefijo CLAVE o con un color destacado en la celda aquellas propuestas que se consideran críticas para mejorar sensiblemente la aplicación, siendo recomendado que su implementación sea prioritaria.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 8 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo G: Resultados inspección de Heurísticas, Rafael Sarmiento



Análisis heurístico

A continuación se presenta el informe del análisis heurístico realizado sobre el sitio www.disenovidacotidiana.com/disenounicauga con fecha 17/07/2017

Datos del análisis

Fecha	17/07/2017
Tipo de conexión	Banda Ancha
Plataforma	Mac OS X Versión 10.9.5
Agente de usuario	Profesor Rafael Sarmiento
Tareas	1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario 2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa establecido 3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario
Pantallas	<i>Proyecto tipo evento</i> <i>Perfil de curso</i> <i>Evento de calendario</i>

Objetivos

Objetivo	Tarea	Pantalla
<i>Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar el perfil de un proyecto y aportar un comentario.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección de producción o acceder a un proyecto de tipo evento. Navegar en el perfil del proyecto y agregar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a los proyectos realizados en el departamento de diseño. Sección de producción. Perfil de proyecto.
<i>Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un curso y descargar su programa.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Ingresar a la sección donde se encuentran organizados los cursos. Seleccionar el componente al que corresponde el curso Taller 6 e ingresar en él. Buscar y descargar el programa del curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace al plan de estudios. Sección de plan de estudios. Perfil del curso
<i>Determinar la facilidad y coherencia en la interacción al buscar un evento de calendario y realizar un comentario.</i>	<ul style="list-style-type: none"> Buscar un evento de calendario y explorarlo. Navegar el contenido del evento y realizar un comentario con el formulario respectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> Portada al buscar el enlace a un evento de calendario. Perfil de evento de calendario.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 1 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Mediciones

Las mediciones que dan valor a los heurísticos siguen el siguiente patrón¹:

Valor	Observaciones
1	Se da la mínima expresión del heurístico en las páginas evaluadas
2	Se da una expresión baja del heurístico en las páginas evaluadas
3	Se da una expresión media del heurístico en las páginas evaluadas
4	Se da una expresión alta del heurístico en las páginas evaluadas
5	Se da la máxima expresión del heurístico en las páginas evaluadas

Heurísticos generales²

Generales	Puntos
¿Cuáles son los objetivos del sitio web? ¿Son concretos y bien definidos?	5
¿Los contenidos y servicios que ofrece se corresponden con esos objetivos?	5
¿Tiene una URL correcta, clara y fácil de recordar? ¿Y las URL de sus páginas internas? ¿Son claras y permanentes?	3
¿Muestra de forma precisa y completa qué contenidos o servicios ofrece realmente el sitio web?	3
¿La estructura general del sitio web está orientada al usuario?	5
¿El look & feel general se corresponde con los objetivos, características, contenidos y servicios del sitio web?	4
¿Es coherente el diseño general del sitio web?	4
¿Es reconocible el diseño general del sitio web?	4
¿El sitio web se actualiza periódicamente? ¿Indica cuándo se actualiza?	3
TOTAL	36
Identidad e información	Puntos
¿Se muestra claramente la identidad de la empresa-sitio a través de todas las páginas?	5

¹ Cuando el heurístico no sea de aplicación se notará con un espacio en blanco, computando como nulo su valor de tal modo que no afecte al promedio

² Basados en Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web (<http://www.nosolousabilidad.com/articulos/heuristica.htm>) de Yusef Hassan Montero

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 2 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Generales	Puntos
El logotipo, ¿es significativo, identificable y suficientemente visible?	5
El eslogan o tagline, ¿expresa realmente qué es la empresa y qué servicios ofrece?	3
¿Se ofrece algún enlace con información sobre la empresa, sitio web, 'webmaster',...?	5
¿Se proporciona mecanismos para ponerse en contacto con la empresa?	5
¿Se proporciona información sobre la protección de datos de carácter personal de los clientes o los derechos de autor de los contenidos del sitio web?	1
En artículos, noticias, informes...¿se muestra claramente información sobre el autor, fuentes y fechas de creación y revisión del documento?	4
TOTAL	23
Lenguaje y redacción	Puntos
¿El sitio web habla el mismo lenguaje que sus usuarios?	5
¿Emplea un lenguaje claro y conciso?	5
¿Es amigable, familiar y cercano?	5
¿1 párrafo = 1 idea?	4
TOTAL	19
Rotulado	Puntos
Los rótulos, ¿son significativos?	4
¿Usa rótulos estándar?	5
¿Usa un único sistema de organización, bien definido y claro?	4
¿Utiliza un sistema de rotulado controlado y preciso?	3
El título de las páginas, ¿es correcto? ¿ha sido planificado?	5
TOTAL	20

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 3 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Estructura y navegación

Estructura y navegación	Puntos
La estructura de organización y navegación, ¿es la más adecuada?	4
En el caso de estructura jerárquica, ¿mantiene un equilibrio entre profundidad y anchura?	4
En el caso de ser puramente hipertextual, ¿están todos los nodos comunicados?	4
¿Los enlaces son fácilmente reconocibles como tales? ¿Su caracterización indica su estado (visitados, activos,...)?	4
En menús de navegación, ¿se ha controlado el número de elementos y de términos por elemento para no producir sobrecarga memorística?	3
¿Es predecible la respuesta del sistema antes de hacer clic sobre el enlace?	4
¿Se ha controlado que no haya enlaces que no llevan a ningún sitio?	5
¿Existen elementos de navegación que orienten al usuario acerca de dónde está y cómo deshacer su navegación?	5
Las imágenes enlace, ¿se reconocen como clicables? ¿Incluyen un atributo 'title' describiendo la página de destino?	4
¿Se ha evitado la redundancia de enlaces?	5
¿Se ha controlado que no haya páginas "huérfanas"?	5
TOTAL	43
Layout de la página	Puntos
¿Se aprovechan las zonas de alta jerarquía informativa de la página para contenidos de mayor relevancia?	5
¿Se ha evitado la sobrecarga informativa?	5
¿Es una interfaz limpia, sin ruido visual?	5
¿Existen zonas en "blanco" entre los objetos informativos de la página para poder descansar la vista?	5
¿Se hace un uso correcto del espacio visual de la página?	5
¿Se utiliza correctamente la jerarquía visual para expresar las relaciones del tipo "parte de" entre los elementos de la página?	5
¿Se ha controlado la longitud de página?	5
TOTAL	35

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 4 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Búsqueda (en caso de ser necesaria)	Puntos
¿Se encuentra fácilmente accesible?	5
¿Es fácilmente reconocible como tal?	5
¿Permite la búsqueda avanzada?	3
¿Muestra los resultados de la búsqueda de forma comprensible para el usuario?	5
¿La caja de texto es lo suficientemente ancha?	4
¿Asiste al usuario en caso de no poder ofrecer resultados para una consultada dada?	1
TOTAL	23
Elementos multimedia	Puntos
¿Las fotografías están bien recortadas? ¿son comprensibles? ¿se ha cuidado su resolución?	5
¿Las metáforas visuales son reconocibles y comprensibles por cualquier usuario?	4
¿El uso de imágenes o animaciones proporciona algún tipo de valor añadido?	4
¿Se ha evitado el uso de animaciones cíclicas?	5
TOTAL	18
Ayuda	Puntos
Si posee una sección de ayuda, ¿Es verdaderamente necesaria?	1
El enlace a la sección de ayuda, ¿está colocado en una zona visible?	1
¿Se ofrece ayuda contextual en tareas complejas?	1
Si posee FAQs, ¿es correcta tanto la elección como la redacción de las preguntas? ¿y las respuestas?	1
TOTAL	4
Accesibilidad	Puntos
¿El tamaño de fuente se ha definido de forma relativa, o por lo menos, la fuente es lo suficientemente grande como para no dificultar la legibilidad del texto?	4
¿El tipo de fuente, efectos tipográficos, ancho de línea y alineación empleados facilitan la lectura?	4
¿Existe un alto contraste entre el color de fuente y el fondo?	5
¿Incluyen las imágenes atributos 'alt' que describan su contenido?	4

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 5 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

torresburriel

Estructura y navegación	Puntos
¿Es compatible el sitio web con los diferentes navegadores? ¿se visualiza correctamente con diferentes resoluciones de pantalla?	4
¿Puede el usuario disfrutar de todos los contenidos del sitio web sin necesidad de tener que descargar e instalar plugins adicionales?	4
¿Se ha controlado el peso de la página?	5
¿Se puede imprimir la página sin problemas?	5
TOTAL	18
Control y retroalimentación	Puntos
¿Tiene el usuario todo el control sobre el interfaz?	4
¿Se informa constantemente al usuario acerca de lo que está pasando?	4
¿Se informa al usuario de lo que ha pasado?	4
Cuando se produce un error, ¿se informa de forma clara y no alarmista al usuario de lo ocurrido y de cómo solucionar el problema?	3
¿Posee el usuario libertad para actuar?	4
¿Se ha controlado el tiempo de respuesta?	4
TOTAL	23

Heurísticos específicos³

[Tarea]	Puntos
Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario	5
Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del establecido	4
Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario	5

³ Diseñar la redacción de heurísticos específicos para el proyecto en función de su naturaleza o sector de actividad. Se pueden describir tantos grupos de heurísticos específicos como sea necesario.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 6 de 8

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Conclusiones

A modo de conclusiones podemos ver un mapa de los heurísticos controlados en esta evaluación, agrupados por categorías:

Heurísticos	Resultado	Observaciones
Generales	36	<ul style="list-style-type: none"> Describir los puntos débiles de cada una de las agrupaciones de heurísticos
Identidad e información	23	<ul style="list-style-type: none"> Es importante tener presente el logotipo de los 20 años del programa diseñado por el profe Yesid.
Lenguaje y redacción	19	<ul style="list-style-type: none"> El lenguaje textual es claro y conciso, sin embargo cuando esté la totalidad del sitio montado debe ser revisado a profundidad.
Rotulado	20	<ul style="list-style-type: none"> Los rótulos son claros y facilitan la navegación. Sin embargo creo que en el calendario hay que hacer
Estructura y navegación	43	<ul style="list-style-type: none"> EL sitio presenta una estructura concisa
Layout de la página	35	<ul style="list-style-type: none"> La diagramación del sitio es equilibrada y coherente con las necesidades del sitio web
Búsqueda (en caso de ser necesaria)	23	<ul style="list-style-type: none"> Cuando esté la totalidad del sitio montado debe revisarse nuevamente.
Elementos multimedia	18	<ul style="list-style-type: none"> Los elementos multimedia utilizados son balanceados y están relacionados con los contenidos.
Ayuda	4	<ul style="list-style-type: none"> Se deben contemplar elementos gráficos como diagramas que faciliten la comprensión de ciertos contenidos, ej. estructura curricular –programa-.
Accesibilidad	17	<ul style="list-style-type: none"> Sugiero revisar estándares de accesibilidad frente a los diferentes tipos de discapacidad existentes
Control y retroalimentación	23	<ul style="list-style-type: none"> No hay problemas de legibilidad ni lecturabilidad. No tuve inconvenientes con los navegadores en mi computador.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Propuestas de solución

A continuación se muestran las propuestas de solución para mejorar la usabilidad de la aplicación, siguiendo los resultados obtenidos de la evaluación heurística⁴

#	Propuesta de solución
1	<i>Propuesta de solución para cada una de las observaciones de la tabla anterior</i>
2	Los rótulos son claros y facilitan la navegación. Sin embargo creo que en el calendario hay que hacer ajustes en el Roll On, este debería ejecutarse sobre la fecha.
3	Se deben contemplar elementos gráficos como diagramas que faciliten la comprensión de ciertos contenidos, ej estructura curricular –programa-.
4	Sugiero revisar estándares de accesibilidad frente a los diferentes tipos de discapacidad existentes.

⁴ Se marcan con un prefijo CLAVE o con un color destacado en la celda aquellas propuestas que se consideran críticas para mejorar sensiblemente la aplicación, siendo recomendado que su implementación sea prioritaria.

Autor: «First» «Last» | Fecha de modificación: domingo 15 de marzo de 2009 | Página 8 de 8

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo H: Informe de inspección Paseos Cognitivos, Andrés Díaz

Popayán
7 de Julio del 2017

Profesor Diego Paredes
Docente Programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca
Informe de inspección de usabilidad

Durante la interacción con el sitio web del programa de Diseño Gráfico de la universidad del cauca:

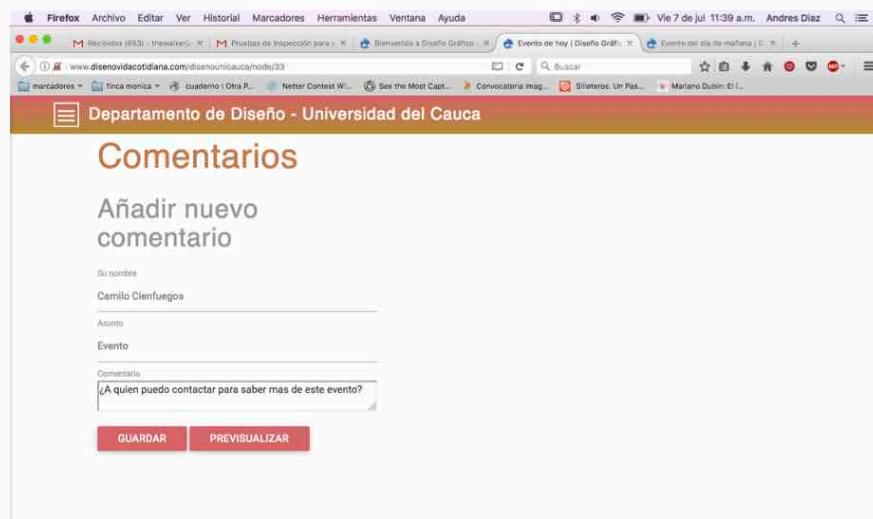
<http://www.disenovidacotidiana.com/disenounicauda>

realizado el Viernes 7 de Julio, se anotaron las siguientes observaciones a partir de la inspección realizada a las siguientes tareas básicas

1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario
2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa del establecido
3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario

Durante esta prueba se evaluaron principalmente aspectos técnicos relacionados a la interacción de diseño y contenidos:

1. Es fácil navegar y encontrar los eventos en el panel principal, a los cuales accedo y encuentro la caja de comentarios en el lugar esperado, cuando escribo un comentario recibo la notificación de espera de verificación de contenido.



	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	



Universidad del Cauca
Programa de Diseño Gráfico

Su comentario ha pasado a la lista de pendientes de revisión de los administradores del sitio y se publicará tras su aprobación.

Evento de calendario

Texto de verificación de contenido. Es posible que el inicio de este texto este muy alineado al margen izquierdo.

The screenshot shows a web browser window with the URL www.disenovidacotidiana.com/disenounicauca/comment/reply/node/35/comment. The page title is "Departamento de Diseño - Universidad del Cauca". The form fields are as follows:

- Nombre:** Libelula
- Usuario:** (no verificado)
- Vie, 07/07/2017 - 11:09**
- Asunto:** asereje
- Comentario:** asereje

Below the form, there is a text area containing the following text:

```

<p>Etiquetas HTML permitidas: <a href hreflang> <em> <strong> <cite> <blockquote cite> <code> <ul type> <ol start type> <li> <dl> <dt> <dd> <h2 id> <h3 id> <h4 id> <h5 id> <h6 id> <br> Salto automático de líneas y de párrafos. Las direcciones de correos electrónicos y páginas web se convierten en enlaces automáticamente.</p>

```

Cuando trato de ingresar a la opción “previsualizar” en el área de comentarios, arroja la siguiente imagen en la que se detecta la aparición de un texto fuente en la parte inferior.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

2. Es posible acceder fácilmente a la materia de taller 6 a través del menú Plan de estudios e intuitivamente descargar el plan del programa

Sin embargo cuando trato de acceder a través de una búsqueda en la barra de inicios no se producen resultados.

Trabajo Fin de Máster	Datos del alumno	Fecha
	Apellidos: Paredes González	
	Nombre: Diego Fernando	20 de julio de 2017

3. Son reconocibles las dos opciones por las cuales se puede ingresar a los eventos registrados en el calendario

Dom	Lun	Mar	Miér	Jue	Vie	Sáb
30	31	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10 Entrega final del componente proyectual Jue, 10/08/2017 - 08:00	11	12
13	14	15	16 Evento del día de mañana Mie, 16/08/2017 - 19:00	17 Evento del Jueves 17 de Agosto Jue, 17/08/2017 - 23:00	18	19
20	21	22	23	24	25 Evento del Jueves 24 de Agosto Jue, 24/08/2017 - 08:00	26
27	28	29	30	31	1	2

Cuando trato de ingresar a través del menú, identifico que el ícono de "muro" no se despliega completamente ni desliza hacia abajo, produciendo una interrupción en la lectura.

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Datos Técnicos.

La prueba se realizo en la mañana del Viernes 7 de Julio por el profesor Andrés Díaz Muñoz en un computador MacBook pro del 2012 con sistema operativo: OS X El Capitan Versión 10.11.2
En el Navegador Firefox Version: 54.0.1



Andrés Díaz Muñoz
Profesor del programa de Diseño Gráfico
Universidad del Cauca

	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

Anexo I: Informe de inspección Paseos Cognitivos, Yesid Pizo

Popayán 10 de Julio del 2017

Profesor Diego Paredes
Docente Programa de Diseño Gráfico
Universidad del Cauca

Informe de inspección de usabilidad

Durante la interacción con el sitio web del programa de Diseño Gráfico de la universidad del cauca:

<http://www.disenovidacotidiana.com/disenounicauba>

realizado el Lunes 10 de Julio, se anotaron las siguientes observaciones a partir de la inspección realizada a las siguientes tareas básicas:

1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario
2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa establecido
3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario

Respecto a las interacciones, las rutas que se trazan de forma intuitiva son fáciles de seguir, en eso no veo inconveniente. Respecto a los 3 punto que debía evaluar:

1. Acceder a un proyecto de tipo EVENTO y realizar un comentario: No supe distinguir la categoría PROYECTO dentro de eventos. Me di cuenta que cada actividad tiene una clasificación (tipo de evento) y supuse que proyecto tenía que ver con sustentaciones de TG? Por eso accedí a esa como está en el pantallazo. Creo que esa categorización debería mostrarse en la pantalla de inicio (como etiqueta) cuando está el calendario.



	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

2. Acceder al curso Taller 6 y descargar el programa establecido: no vi problema para localizar este punto. Sin embargo no me dejó descargar el archivo, dice que no está.

File public://2017-05/ListaDeClaseGráfica Digital - Interfases Multimedias.pdf not found

3. Ingresar a un evento de calendario y realizar un comentario: En este punto no tuve inconveniente. Fue el más sencillo.

The screenshot shows a user interface for evaluating an event. At the top, there are two red buttons: "GUARDAR" and "PREVISUALIZAR". To the right, the title "Evaluación Evento" is displayed above a comment by "Yesid Pizo (no verificado)". The comment reads: "Evento del Grupo de Investigación en Estudios Tipográficos y su semillero Locos por la Tipografía. Departamento de Diseño, Universidad del Cauca." Below the comment are four orange buttons: "APROBAR", "RESPONDER", "EDITAR", and "ELIMINAR".

Datos Técnicos.

La prueba se realizó en la mañana del Lunes 10 de Julio por el profesor Yesid Pizo en un computador Lenovo Z470 con sistema operativo: Windows 7 Home Premium En el Navegador Chrome Version: 59.0.3071.115



	Datos del alumno	Fecha
Trabajo Fin de Máster	Apellidos: Paredes González	20 de julio de 2017
	Nombre: Diego Fernando	

