TRABAJO DE GRADO

Un medio de difusión para el diseño.

Escuela Universitaria Centro de Diseño
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad de la República

Estudiantes:

Catalina Maurente
Florencia Silva

Tutora:
Adriana Babino

Licenciatura en Diseño Industrial - perfil textil
Universidad de la República

Noviembre de 2024
Montevideo, Uruguay

Escuela Universitaria Centro de Diseño
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo UDELAR
UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA URUGUAY

ÍNDICE

1. **INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS**

Introducción....2
Fundamentación....3
Problema de Investigación....5
Objetivos....6

2. ABORDAJE Y CONTEXTO

Metodología....8
Antecedentes....11
Marco teórico....15
Conociendo el contexto
- Entrevistas....20
- Encuestas....23

3. METODOLOGÍA DEL DESARROLLO

Desarrollo del producto digital....28
Introducción al Design Thinking....30

DESIGN THINKING

Etapa 1: Empatizar

- Usuarios
  - Definición del usuario y su contexto....32
  - Mapa de usuarios....34
  - Métodos de investigación para conocer a nuestros usuarios....37
    - Desktop research....38
    - Entrevistas 41
    - Encuestas....43
    - Moodboard....47

Etapa 2: Definir

- Mapa de afinidad....48
- Usuarios ficticios (Personas)....52
- Mapa de empatía....53
- Journey Map (mapa de experiencia)....54
- Requisitos de diseño....56

Etapa 3: Idear

- Arquitectura de la información....57
- Card Sorting (Clasificación de tarjetas)....59
- User flow (flujo de ursuario) y task flow (flujo de tarea)....62

Etapa 4: Prototipar
Pantallas en alta resolución....65
Sistema de diseño....67
Etapa 5: Testear
Test empírico....71
Evaluación heurística....72

4. CONCLUSIONES Y REFLEXIONES FINALES....75

BIBLIOGRAFIA....76

ANEXOS....80

1.

INTRODUCCIÓN Y FUNDAMENTOS

INTRODUCCIÓN

1

El presente proyecto tiene como objetivo el diseño y desarrollo de un prototipo digital para una plataforma web que funcione como repositorio de los trabajos estudiantiles de diseño industrial (producto y textil), facilitando la visibilidad de los proyectos y fomentando la interacción entre la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), los estudiantes, y la sociedad en general. Esta plataforma permitirá centralizar y gestionar los trabajos académicos, promoviendo la difusión del conocimiento y la comunicación entre la comunidad universitaria y el entorno social.

El desarrollo de este proyecto responde a la necesidad de contar con un espacio accesible y organizado donde los trabajos de los estudiantes de diseño puedan ser consultados y compartidos, potenciando así la difusión de los mismos.
Además, el repositorio contribuirá al fortalecimiento de la comunicación entre la universidad y diversos actores externos, como empresas, profesionales del diseño, y ciudadanos interesados en conocer los proyectos desarrollados en la institución.

Para el diseño de la plataforma, se ha adoptado el enfoque metodológico *Design Thinking (pensamiento de diseño)*, una estrategia centrada en el usuario que permite identificar necesidades, generar ideas innovadoras y desarrollar soluciones efectivas a través de cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y testear. Esta metodología asegura que el producto digital sea intuitivo y esté alineado con las expectativas y requerimientos de los usuarios finales. A lo largo de este proceso, se realizó una investigación exhaustiva que incluyó un benchmarking (análisis comparativo) con páginas web de otras universidades, entrevistas a docentes y egresados, así como encuestas a estudiantes para recabar información sobre las necesidades y preferencias de los usuarios.

El proyecto no solo tiene un enfoque académico, sino que también apunta a cumplir una función social, al abrir canales de retroalimentación y difusión entre los estudiantes y su entorno. La plataforma se diseñará con la capacidad de fomentar la interacción y la colaboración, facilitando la visibilidad de los trabajos de los estudiantes, promoviendo la participación activa en la comunidad de diseño y reforzando el papel de la universidad como un espacio de producción y difusión de conocimiento.

1

FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la Licenciatura en Diseño Industrial, regida por el Plan de Estudios 2013, los estudiantes de los perfiles producto y textil desarrollan una serie de proyectos académicos a lo largo de los cuatro años de formación. Estos proyectos, que integran tanto aspectos teóricos como prácticos, son diseñados para fomentar competencias como la creatividad, la innovación y la capacidad de resolución de problemas, que son esenciales en el campo del diseño industrial (Bonsiepe, 2011).

A pesar del valor académico y del potencial impacto de estos proyectos en el desarrollo de la disciplina, su difusión ha sido limitada. La mayoría de los trabajos estudiantiles quedan en el ámbito interno de la facultad y rara vez se exponen en foros o en plataformas de mayor alcance. Este fenómeno no es exclusivo de esta institución; diversas investigaciones señalan que la falta de difusión adecuada de los trabajos académicos limita la visibilidad y el impacto del conocimiento generado en el contexto universitario (Bonsiepe, 2008; Fernández March, 2006). Además, la accesibilidad a estas producciones académicas es crucial para que las ideas innovadoras puedan ser utilizadas y desarrolladas más allá del entorno inmediato (De Miguel, 2009).

Figura 1. *Curso de Unidad de Proyecto II - orientación producto.* Septiembre 2024

La importancia de las plataformas digitales en la difusión del conocimiento es ampliamente reconocida en la literatura académica, dado que facilitan el acceso abierto y la colaboración interdisciplinaria, factores cruciales para el avance del conocimiento (De Miguel, 2009; Fernández March, 2006).

Además, mostrar la producción académica de los estudiantes no solo fomenta el reconocimiento de sus logros dentro y fuera del ámbito académico, sino que también les brinda la oportunidad de recibir retroalimentación constructiva, establecer vínculos con la industria y construir una identidad profesional sólida.

Actualmente, los espacios disponibles para la difusión de estos proyectos son: la sala de acceso de la sede de la EUCD (Juan D. Jackson 1325) y algunas áreas comunes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) ubicada en Bv. Gral. Artigas 103. En cuanto a espacios virtuales, se cuenta con el repositorio Colibrí, donde se comparten Trabajos de Grado de toda la UdelaR, y el Observatorio de Tendencias en Diseño del área teórico-metodológica (ATM). No obstante, aunque en FADU el flujo de estudiantes es mayor, el espacio disponible está compartido con otras carreras, lo que dificulta la exposición de los trabajos de diseño de manera efectiva. En este contexto, surge la necesidad de identificar alternativas que permitan una difusión más amplia y efectiva de los proyectos realizados en la EUCD, superando las limitaciones actuales y alcanzando a un público más amplio.

Al proporcionar un espacio permanente y accesible para la difusión de estos proyectos, se asegura que el conocimiento generado dentro de la academia tenga un impacto tangible y duradero fuera de ella, contribuyendo al desarrollo de la disciplina y al progreso social en general.

Figura 2. *Exposición en la Escuela centro de diseño.*
Septiembre 2024

1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La falta de un espacio permanente y accesible para la difusión de los proyectos desarrollados por los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Industrial bajo el Plan de Estudios 2013 plantea la siguiente interrogante:

¿Cómo se puede estructurar un medio eficaz para la difusión y visibilización de estos proyectos que permita ampliar su impacto, tanto en el ámbito académico como en la sociedad?

De esta pregunta principal surgen otras cuestiones clave:

- ¿Cuáles son los canales actuales de difusión de los proyectos estudiantiles de diseño industrial dentro y fuera del ámbito académico?

- ¿Qué características debe tener una plataforma digital para ser eficaz en la difusión y visibilización de los proyectos de diseño industrial, asegurando su impacto en la comunidad del diseño y en la sociedad?

- ¿Cómo puede gestionarse de manera eficiente un espacio permanente y accesible para la difusión de proyectos estudiantiles, favoreciendo tanto la toma de decisiones así como la organización, con el fin de contribuir al avance de la disciplina del diseño industrial y a la innovación social?

1

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un espacio virtual que permita la exposición abierta al público de los trabajos desarrollados por los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Industrial, tanto del perfil de producto como del textil, con el fin de fortalecer su relación con el entorno externo y ampliar su difusión en la comunidad del diseño y en la sociedad en general.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Explorar los factores que limitan la difusión de los trabajos de los estudiantes hacia afuera del ámbito académico, con el fin de comprender las causas de la misma.

- Evidenciar la relevancia de compartir y visibilizar los proyectos académicos con la comunidad local y la sociedad en general, destacando los beneficios potenciales para la disciplina del diseño industrial y su contribución al desarrollo social y cultural.

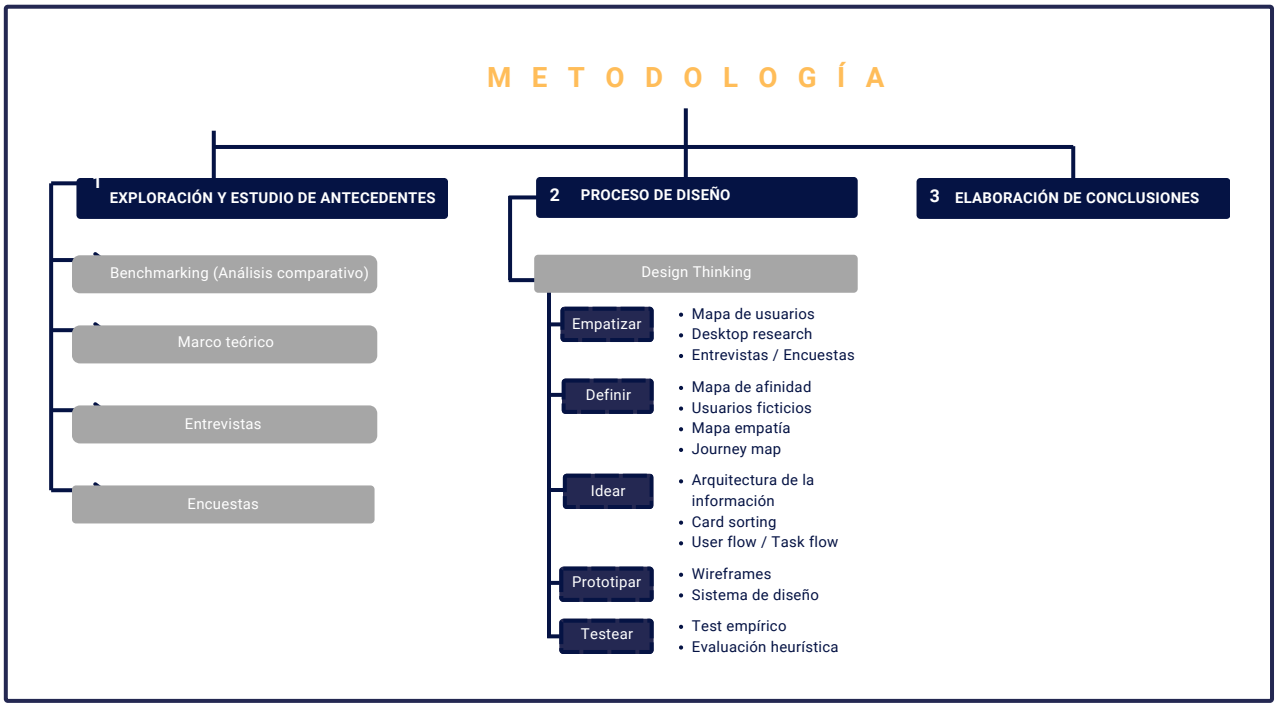
- Crear un producto digital que facilite la difusión de los trabajos académicos, asegurando que sea intuitivo y accesible para diferentes tipos de usuarios, y que se adapte eficazmente a sus necesidades, promoviendo la interacción y el intercambio de conocimientos entre la academia y la sociedad.

2.

ABORDAJE Y CONTEXTO

2

METODOLOGÍA



Esquema gráfico de la metodología aplicada en el proyecto.

La metodología de este trabajo se estructura en tres etapas fundamentales: la exploración y estudio de antecedentes, el proceso de diseño bajo la metodología *Design Thinking,* y la elaboración de conclusiones. El objetivo general del proyecto es desarrollar un prototipo funcional de una página web que actúe como repositorio de los proyectos de estudiantes de diseño industrial (producto o textil), al tiempo que fomenta la comunicación entre la universidad y la sociedad.

El presente proyecto corresponde a una investigación de alcance exploratorio con enfoque mixto, centrada en el desarrollo de un prototipo digital a partir de un análisis profundo de las necesidades de los usuarios y del contexto en el cual se implementará. Se ha seguido una metodología de diseño centrada en el usuario, utilizando el *Design Thinking* como marco para guiar las etapas.

Como antecedente a este proyecto, se trabajó sobre el diagnóstico de la página web de FADU realizado por la Cooperativa SUBTE (cooperativa de comunicación).
Este colaboró a identificar y corroborar algunos de los aspectos esenciales a ser trabajados en la plataforma.

Por otra parte, se ha llevado a cabo un nuevo benchmarking con páginas web de otras universidades, complementado con la revisión de bibliografía sobre temas

como el diseño, la función social del mismo, la retroalimentación en trabajos estudiantiles, la difusión del conocimiento, el impacto del diseño industrial, y los actuales medios de comunicación de la EUCD.

La primera etapa del trabajo consistió en la investigación exploratoria para entender las necesidades del entorno y los usuarios a los que se dirigirá la plataforma. Se realizaron las primeras entrevistas del proyecto. En está instancia se entrevistó (*ver página 20*) de manera virtual a través de un cuestionario semi estructurado, a dos docentes (uno de cada perfil) y dos egresados (de ambos perfiles). A su vez se realizaron dos encuestas (*ver página 23*), una a treinta estudiantes y otra a setenta ciudadanos, combinando preguntas abierta y cerradas, mediante un formulario virtual con el fin de recopilar datos relevantes sobre el contexto educativo y profesional, así como las expectativas de los potenciales usuarios. A partir de esta información, se definió el concepto del producto digital: una plataforma que facilite el acceso a los trabajos estudiantiles, promoviendo tanto la visibilidad como la interacción entre los estudiantes, la universidad y la sociedad en general.

Una vez recabada la información inicial, se aplicó el enfoque de Design Thinking, estructurado en cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar, y testear.

Etapa 1: Empatizar

El proceso comienza con la fase de empatizar, cuyo objetivo es conocer a fondo a los usuarios potenciales y comprender sus necesidades. En esta etapa se planteó el problema principal, los objetivos del proyecto y se comenzó a perfilar la solución. Se elaboró un perfil detallado del usuario y su contexto de uso, describiendo el entorno en el que interactuará con el producto digital. Se realizó un análisis mediante herramientas como un mapa de usuarios, y un desk research (investigación de escritorio) de las plataformas ya utilizadas por los estudiantes, tales como EVA, BIUR y Colibrí. Se efectuó una segunda instancia de entrevistas (a cuatro estudiantes, de ambos perfiles) y encuestas (a 43 estudiantes de la carrera), ambas realizadas de manera virtual (*ver en páginas 41 y 43*), para crear un moodboard que refleje el perfil y las características del usuario final.

Etapa 2: Definir

Durante la fase de definir, se organizaron los datos recopilados en la fase de empatizar. Se utilizó un mapa de afinidad para agrupar la información, lo que permitió identificar patrones y establecer las necesidades clave de los usuarios. A partir de estos hallazgos, se crearon usuarios ficticios (personas) y un mapa de empatía para entender más profundamente sus motivaciones y frustraciones.

Además, se elaboró un Journey map (mapa de experiencia) que visualizó las diferentes etapas del usuario al interactuar con la plataforma que utilizan actualmente, lo cual permitió definir los requisitos esenciales del producto digital.

Etapa 3: Idear

En la fase de idear, se generaron soluciones basadas en los datos obtenidos previamente. Se desarrolló la arquitectura de la información, utilizando técnicas como el card sorting (clasificación de tarjetas) para organizar y validar la estructura de la página web. Esto permitió diseñar un nuevo esquema de arquitectura de la información, asegurando que la plataforma respondiera a las expectativas y necesidades de los usuarios. Posteriormente, se trazaron los user flows (flujos de usuario) y task flows (diagramas de tareas), que describen los trayectos que los usuarios seguirán dentro de la plataforma, así como las acciones que realizarán para completar tareas específicas.

Etapa 4: Prototipar

En esta fase, se desarrolló el prototipo del producto digital en tres niveles: baja, media y alta fidelidad. El prototipo inicial se centró en la funcionalidad básica de la plataforma, y progresivamente se integraron detalles más complejos hasta llegar a una versión visualmente mediante el diseño de wireframes (pantallas) cercana al producto final. Además, se diseñó un sistema de diseño que incluyó pautas para los elementos visuales y de interacción de la plataforma, garantizando coherencia y accesibilidad.

Etapa 5: Testear

En esta fase, se realizaron pruebas de usabilidad (test empírico) con usuarios representativos del público objetivo, en las que se observó cómo interactúan con el prototipo para completar tareas específicas. Esta prueba se realizó de manera virtual con tres estudiantes de diseño industrial, tanto de la orientación producto como textil. Durante la prueba, evaluamos los aspectos positivos y a mejorar por parte de los usuarios para identificar posibles mejoras en la interfaz del dispositivo web. A partir de los datos recogidos, se llevó a cabo una evaluación heurística para analizar y refinar el diseño, asegurando una experiencia más eficiente y fluida para los usuarios.

Conclusiones y Proyecciones Futuras

Finalmente, tras la implementación de las fases de Design Thinking, se procedió a la redacción de las conclusiones del proyecto, donde se evaluaron los resultados obtenidos y se determinó en qué medida el prototipo cumple con los objetivos planteados. Además, se planteó la proyección futura del proyecto, contemplando posibles mejoras y la expansión de la plataforma para integrar nuevas funcionalidades y abarcar más áreas del diseño.

ANTECEDENTES

2

Se tomó como antecedente a este proyecto, el diagnóstico de la página web de FADU realizado por la Cooperativa SUBTE .
En este diagnóstico, SUBTE realizó un Benchmarking de las páginas web de: FADU, ORT, Belas Artes (Brasil) y Royal College of Art (UK), analizando aspectos como la navegabilidad, visibilidad de las comunidades, visibilidad de la producción académica, interactividad y responsividad (adaptación a diferentes dispositivos).

Este diagnóstico nos sirvió como punto de partida para validar que existen investigaciones previas sobre temas similares, lo que refuerza la relevancia y el enfoque de nuestro proyecto

No obstante, para la elaboración de este proyecto se utilizó también la herramienta ***Benchmarking***, la cual en este caso consistió en estudiar otras universidades para **identificar buenas prácticas y áreas de mejora**, con el fin de optimizar el desempeño y competitividad del propio proyecto.

El objetivo principal de este análisis fue **identificar las estrategias y métodos efectivos** que utilizan otras universidades para la **difusión de trabajos académicos** en el campo del diseño industrial, con la intención de aplicar estas prácticas en la creación de un espacio virtual para la EUCD.

Inicialmente, se realizó un relevamiento de 15 páginas web pertenecientes a distintas universidades de América Latina, tanto públicas como privadas, que imparten carreras en Diseño Industrial, ya sea de la orientación producto o textil.

El análisis comparativo se centró en tres aspectos fundamentales: **composición, usabilidad e información**, que son esenciales para la estructura del producto digital propuesto y de los cuales se obtuvieron recursos valiosos para el desarrollo del proyecto.

- **Composición** (Layout): Este aspecto aborda los elementos visuales de la página web. La composición se refiere a la disposición estratégica de tipografía, imágenes, formas, tonos, colores e ilustraciones, asegurando una colocación armoniosa que facilite la experiencia del usuario (Allanwood & Beare, 2016). Además, se evaluó si la institución cuenta con redes sociales y cuáles son, dado que estas plataformas son clave para la difusión y alcance de la información.

- **Usabilidad:** *"La usabilidad consiste en medir la facilidad con la que el usuario puede lograr un objetivo (...) Es una medición subjetiva porque los niveles de usabilidad dependen del usuario y del contenido que está usando."* (Allanwood & Beare, 2016) Al momento de evaluar este aspecto, se analizó el trayecto recorrido para encontrar información sobre la Licenciatura en Diseño Industrial, midiendo así la cantidad de pasos necesarios y la complejidad de cada recorrido según la página. Este análisis permitió determinar la eficacia y accesibilidad de la navegación en los sitios web revisados.

- **Información:** Este aspecto consideró si la información disponible en la página era nula, breve o completa, abarcando detalles sobre el perfil del egresado, áreas de desempeño, plan de estudios y si se expone o no proyectos realizados durante la carrera. Además, se analizó si la información estaba dirigida a estudiantes, personas externas al ámbito académico, o ambas.

A partir de este primer análisis, se seleccionaron las tres universidades que presentaron los mejores resultados en los aspectos evaluados y que servirán como referencia para el desarrollo de la plataforma digital en el marco de este proyecto.

Las universidades seleccionadas fueron:

- Universidad de la República (UdelaR) - www.udelar.edu.uy
- Universidad de Buenos Aires (UBA) - www.uba.ar
- Universidad Argentina de la Empresa (UADE) - www.uade.edu.ar

Estas instituciones fueron seleccionadas debido a que sus páginas web destacan por su diseño acertado en términos de composición, distribución de elementos, y el uso de tipografías legibles. Además, son accesibles, fáciles de navegar, lo que facilita la experiencia del usuario. Su enfoque en el diseño y la usabilidad fueron referencia para el desarrollo del espacio virtual propuesto en este trabajo.

Análisis individual de las Universidades seleccionadas.

Ver relevamiento completo de las páginas web en Anexo A

A partir de esta selección se realizó una comparación de las mismas evidenciando ventajas y desventajas en el diseño, usabilidad e información que presenta cada una.

	Universidad de la República del Uruguay	Universidad de Buenos Aires	Universidad Argentina de la Empresa
	Es la web de la universidad de la pública más grande de Uruguay. Cuenta con la información academica sobre la misma.	Es web de la universidad pública argentina con sede en la Ciudad de Buenos Aires. Cuenta con la información academica sobre la misma.	Es la web de la universidad argentina que ofrece en ella toda la información relevante sobre la institución.
VENTAJAS	Es intutiva y contiene un buen diseño web, ordenado y con correctas elecciones de paleta de colores y tipografía.	Es intutiva y contiene un diseño web moderno, ordenado y con buen uso de imagenes llamativas.	Es intutiva y contiene un diseño web moderno, ordenado y con buen uso de imagenes llamativas.
DESVENTAJAS	En relación al resto de las páginas analizadas parece estar poco actualizada en cuestiones de diseño y la información que contiene es puramente sobre la academia. No profundiza sobre las carreras y cursos que contiene.	Algunos de los pasos a seguir pueden ser confusos. Se hacen necesarios 5 pasos para acceder a la carrera buscada. En general accesible.	Brinda información completa, en general dedicada hacia estudiantes o futuros estudiantes. Aún así expone contenidos de interés para personas externas al ámbito académico.

Análisis comparativo de las Universidades seleccionadas.

Conclusión Análisis comparativo de las Universidades seleccionadas

DATOS OBTENIDOS DEL ANÁLISIS DE LAS PÁGINAS WEB RELEVADAS

Tras el análisis realizado se observó que, en cuanto a la composición de las páginas, todas cumplen de manera positiva con los aspectos establecidos, presentando una buena arquitectura de la información, y utilizando colores que favorecen la legibilidad gracias a su adecuado contraste con los demás elementos en pantalla. Las tipografías y tamaños de fuente empleados, en general, permiten una fácil lectura por parte del usuario, facilitando la correcta interpretación de la información.

En relación a la usabilidad, la navegación en las páginas analizadas es acertada, aunque algunas presentan recorridos más claros que otras. Sin embargo, en general, se logra acceder a la información buscada de manera sencilla, lo que refleja un enfoque bien ejecutado en términos de experiencia de usuario.

En cuanto al contenido de la información, se observó que, en términos generales, las páginas brindan datos mayormente relacionados con los perfiles de egreso y los planes de estudio, pero de forma breve y básica. La información proporcionada es predominantemente institucional, enfocada en aspectos formales del curso, y no ofrece contenido relevante para personas externas al ámbito académico.

Si bien en este último punto, las páginas presentan aspectos a mejorar, en relación a los aspectos observados, sirven como puntapié para el desarrollo del proyecto debido a que se enfocan en brindar información específica para estudiantes, lo que limita dicha información al ámbito académico y no comparte lo generado por la Universidad con la sociedad.

2

MARCO TEÓRICO

EL DISEÑO: CONCEPTO Y FUNCIÓN SOCIAL

El diseño es una disciplina que trasciende la simple creación de objetos estéticamente agradables, posicionándose como un agente transformador en la sociedad. Isabel Campi, en su libro *¿Qué es el diseño?,* plantea que el diseño no solo responde a necesidades funcionales y estéticas, sino que también desempeña un rol fundamental en la configuración de las relaciones sociales y culturales. Campi define el diseño como la capacidad de dotar de forma a las ideas, subrayando su poder para materializar conceptos abstractos en soluciones tangibles que impactan en la vida diaria (Campi, 2017).

El diseño, en este sentido, actúa como un puente entre la teoría y la práctica, facilitando la conexión entre la innovación y la experiencia cotidiana. Su función en la sociedad es esencial, no solo en términos de desarrollo de productos y servicios, sino también en su capacidad para reflexionar sobre las problemáticas contemporáneas y proponer respuestas que mejoren la calidad de vida.

IMPORTANCIA DE LA RETROALIMENTACIÓN Y DIFUSIÓN DE TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Campi (2017) enfatiza que "*los trabajos de los estudiantes, en cualquiera de las materias y de sus fases, sean objeto de exposición y debate colectivos, de manera que se expongan las distintas opiniones sobre el tema*" (p. 117). Esta cita resalta la importancia de la retroalimentación y el intercambio de ideas como procesos clave en la educación en diseño, permitiendo a los estudiantes no solo aprender, sino también contribuir al conocimiento colectivo.

La retroalimentación en el contexto académico es indispensable para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en disciplinas creativas como el diseño. La exposición y el debate colectivo de los trabajos permiten a los estudiantes recibir múltiples perspectivas, lo que enriquece su proceso de aprendizaje y fomenta un pensamiento crítico más profundo. La difusión de estos trabajos, más allá del ámbito académico, es igualmente importante para la promoción del conocimiento y la validación social de las propuestas de diseño. La visibilidad de estos proyectos puede inspirar a otros, generar nuevas ideas y contribuir al avance de la disciplina.

Diversas investigaciones han subrayado la importancia de la difusión académica para

el desarrollo y la consolidación del conocimiento. Martínez y Gómez (2019) sostienen que *"la difusión del conocimiento académico es fundamental para el desarrollo profesional de los estudiantes y para el enriquecimiento cultural de la sociedad"* (p. 55). Este proceso de difusión es esencial para que las ideas generadas en el entorno universitario se transformen en aportes significativos para la comunidad en general.

TEORÍAS SOBRE DIFUSIÓN DEL CONOCIMIENTO

La difusión del conocimiento en el ámbito académico y social es un proceso esencial para el avance del saber y la innovación. Según Rogers (2013), la teoría de la difusión de innovaciones describe cómo, por medio de la comunicación y la adopción de nuevas ideas, se produce un cambio social significativo. Aplicado al contexto académico, esta teoría sugiere que la visibilidad y el intercambio de trabajos pueden acelerar la adopción de nuevas prácticas y enfoques dentro de la comunidad del diseño y más allá.

En el entorno digital actual, la difusión del conocimiento ha cobrado una nueva dimensión, facilitada por plataformas que permiten el acceso abierto y la colaboración entre diferentes actores. De acuerdo con Tedesco (2016), *"la difusión del conocimiento académico en el entorno digital rompe las barreras tradicionales de acceso a la información, democratizando el saber y fomentando la colaboración interdisciplinaria"* (p. 88).

IMPACTO DEL DISEÑO INDUSTRIAL EN LA SOCIEDAD

El diseño industrial tiene un impacto significativo en la vida cotidiana, y los proyectos desarrollados en este campo pueden tener aplicaciones que van más allá del entorno académico. Los casos de éxito en diseño industrial, como el desarrollo de productos sostenibles o innovaciones en tecnología, demuestran el valor añadido del diseño en la resolución de problemas sociales y ambientales. Estos proyectos no solo mejoran la calidad de vida, sino que también promueven un desarrollo más equitativo y sostenible.

Por ejemplo, el trabajo de diseño industrial en la creación de productos accesibles ha transformado la manera en que las personas con discapacidades interactúan con su entorno, mejorando su autonomía y calidad de vida. Estos casos de éxito resaltan la importancia de una difusión adecuada, ya que la visibilidad de estos proyectos puede inspirar nuevas iniciativas y fortalecer el impacto social del diseño.

En resumen, la creación de un espacio virtual para la difusión de los trabajos de los estudiantes de la EUCD no solo fortalecería la relación entre la academia y la

sociedad, sino que también contribuiría al avance del conocimiento y al impacto positivo del diseño industrial en el mundo. La implementación de un modelo digital de difusión, adaptado a las necesidades específicas de la EUCD, podría marcar una diferencia significativa en la visibilidad y el alcance de los proyectos estudiantiles, promoviendo la innovación y el desarrollo en la disciplina del diseño.

MEDIOS DIGITALES ACTUALES DE LA EUCD

Actualmente, la EUCD no cuenta con una página web propia, sino que tiene una sección dentro de la página de la FADU. En esta sección se puede encontrar información institucional y administrativa del cursado, así como eventos importantes propuestos por la institución. Sin embargo, no se comparten trabajos de estudiantes directamente; en su lugar, se publican invitaciones a exposiciones o eventos.

Figura 3. Facultad de Arquitectura , Diseño y Urbanismo. (2024). Facultad de Arquitectura , Diseño y Urbanismo**.** *Diseño Industrial***.** http://www.fadu.edu.uy/eucd/noticias/

La escuela también posee una cuenta reciente en la red social Instagram, que fue creada en septiembre de 2023. En la misma se puede encontrar información sobre eventos o exposiciones, así como información institucional. Sin embargo, no es utilizada para compartir proyectos desarrollados por estudiantes.

Figura 5. @eucd.fadu.udelar (2024, noviembre 5). Perfil de la cuenta de la EUCD [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/eucd.fadu.udelar/.

Ante la necesidad de compartir el trabajo producido en los diferentes cursos, algunos profesores han tomado la iniciativa de crear cuentas, principalmente en Instagram, para publicar los trabajos de sus estudiantes. De igual manera, algunos alumnos han gestionado cuentas de Instagram para exponer trabajos realizados en eventos puntuales, como por ejemplo: *rediseña*.

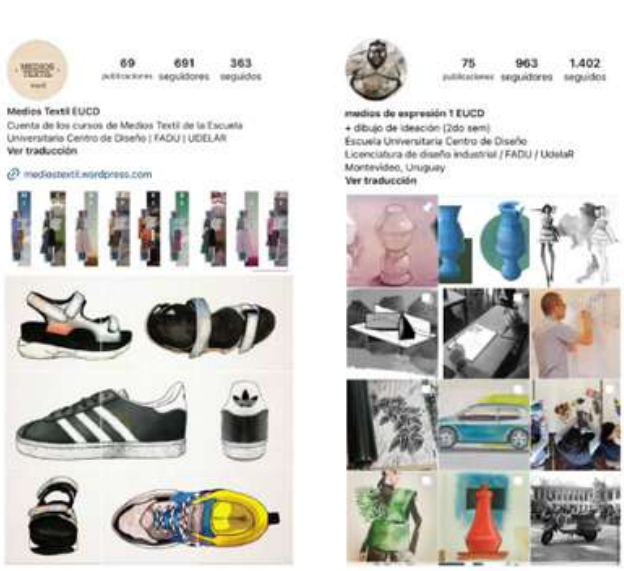


Figura 6. @medios.textil.eucd (2024, Julio). Perfil de la cuenta del curso Medios de expresión [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/eucd.fadu.udelar/..

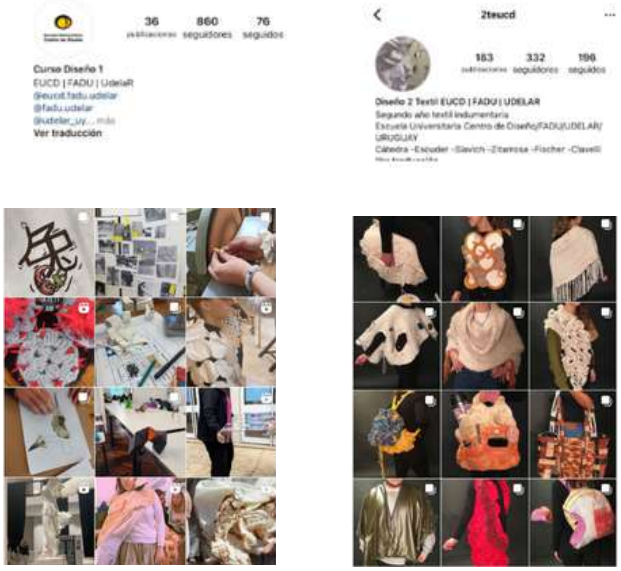


Figura 7. @2teucd (2024, Julio). Perfil de la cuenta del curso Diseño 2 Textil [Fotografía]. Instagram.https://www.instagram.com/diseno2_textil_eucd/..

Estas acciones subrayan la necesidad de unificar y mejorar los medios de comunicación y difusión de los trabajos de la EUCD. El presente proyecto busca colaborar en la recopilación, organización y en compartir todo lo producido en la escuela, a través de un medio comunicativo centralizado. Esto fortalecerá la difusión de la información y facilitará una mayor visibilidad y reconocimiento de los proyectos estudiantiles.

2

CONOCIENDO EL CONTEXTO

ENTREVISTAS

Las entrevistas se dirigieron a dos grupos principales: **docentes y egresados**. Ambas entrevistas se realizaron de manera virtual y con una estructura de preguntas abiertas y cerradas. En el caso de los docentes, se entrevistó a dos profesores (uno de cada perfil), que imparten clases en cursos avanzados de la carrera y que, además, han ocupado cargos administrativos en la institución.

El propósito de estas entrevistas fue comprender las diferentes perspectivas tanto desde su rol como docentes como desde la administración de la Escuela, así como conocer las iniciativas implementadas para la difusión de los trabajos de los estudiantes.

Asimismo, se realizaron entrevistas a dos egresados del Plan de Estudios 2013 de ambos perfiles con el objetivo de captar su experiencia y percepción tanto como estudiantes como en su posterior rol profesional. Esto permitió obtener una visión completa de cómo perciben la difusión de los trabajos realizados durante su formación.

ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS DE LAS ENTREVISTAS

Las entrevistas revelaron varios aspectos relevantes para el desarrollo del proyecto.
En primer lugar, todos los entrevistados coincidieron en que una de las principales actividades de difusión realizadas por la EUCD son las exposiciones en el hall de la EUCD o de FADU. Aunque se mencionaron otros eventos como charlas y congresos, se destacó que estos no están específicamente orientados a la difusión de los trabajos realizados por los estudiantes de la Escuela.

Una observación significativa surgió de los egresados, quienes señalaron la necesidad de crear un espacio virtual propio (sitio web) para desarrollar su portafolio personal y así poder compartir sus proyectos con un público más amplio. Por otro lado, los docentes entrevistados mencionaron que no utilizan medios virtuales institucionales específicos para mostrar los trabajos generados por los estudiantes en sus cursos. En su lugar, se apoyan en medios internos como redes sociales (Facebook, Instagram) de cada curso, la plataforma EVA, y correos electrónicos para compartir información.

El análisis de los datos recabados en las entrevistas destaca la falta de un medio de difusión consolidado para los trabajos estudiantiles más allá de la comunidad inmediata de la EUCD. Si bien existen esfuerzos a nivel interno, como el uso de redes sociales y exposiciones, estos carecen de la amplitud necesaria para alcanzar un público más amplio y diversificado. Este hallazgo subraya la necesidad de desarrollar un espacio virtual centralizado y accesible que permita a los estudiantes compartir sus proyectos de manera efectiva con la sociedad en general y con otros actores relevantes del campo del diseño.

Los cuestionarios completos y las respuestas obtenidas se presentan en Anexo B

E N T R E V I S T A

DOCENTES Y EGRESADOS

USUARIOS

2 DOCENTES -
2 EGRESADOS

4 de 4

TRABAJOS DE ESTUDIANTES EXPUESTOS POR INICIATIVAS DE LA EUCD:

-Espacio expositivo de Jackson y Fadu

-Eventos puntuales: charlas, encuentros, inaguraciones, desfiles.

3 de 4

INSTITUCIONES U ORGANIZACIONES PARA LA DIFUSION DE LOS TRABAJOS

-Participaban el ministerio de industria, de educación y cultura, el LATU, distintas universidades, la cámara del diseño.

-El repositorio que está abierto a todo público, aunque su uso es acotado al ámbito académico, tiene libre acceso.

-Up 4 : la economía social y solidaria, un conjunto de organizaciones que la institución tiene vínculo.

MEDIO VIRTUAL UTILIZADO PARA COMPARTIR LOS TRABAJOS GENERADOS EN LOS CURSOS

DOCENTES

-No utilizan

-Instagram personal comparte fotos de las exposiciones e invitan a venir pero va mas puntualmente de compartir con mi perspectiva personal.

-Antiguamente utilizaban un blog web.

EGRESADOS

-Instagram: mostraba lo que hacía.

-Web: portafolio que lo consideraba necesario para mi formación profesional

-Revistas

TESTIMONIOS

"No hay difusión por estas instituciones de los trabajos realizados por los estudiantes."

"El consejo sectorial: El vínculo no está pensado para difundir el trabajo de los estudiantes pero en realidad está fortaleciendo la disciplina."

"Nunca se me dio la oportunidad: no se le da mucha difusión o es únicamente entre los que estamos ahí y los conocidos de la eucd y del ámbito. "

"Se le podría dar más relevancia."

"Actualmente no cuenta, y no porque no sea un deseo sino que, implica un compromiso muy grande por el equipo docente y por bajas cargas horarias no es posible agregar otra función dentro de su rol, siempre está en el debe poder hacerlo en algún momento, en otro momento contamos un con blog como salida, pero ya no camina".

ENCUESTAS

Las encuestas se dirigieron a dos grupos de personas: estudiantes de la Licenciatura en Diseño Industrial y ciudadanos locales ajenos al ámbito de la EUCD.

ESTUDIANTES

El objetivo de las encuestas realizadas a estudiantes fue conocer sus prácticas actuales, así como su perspectiva respecto a la difusión de sus trabajos. Se encuestaron 30 estudiantes de ambos perfiles combinando preguntas abiertas y cerradas, de manera virtual. Los datos obtenidos de estas encuestas proporcionaron información valiosa para el proyecto.

Los cuestionarios y las respuestas obtenidas se presentan en Anexo C

ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES

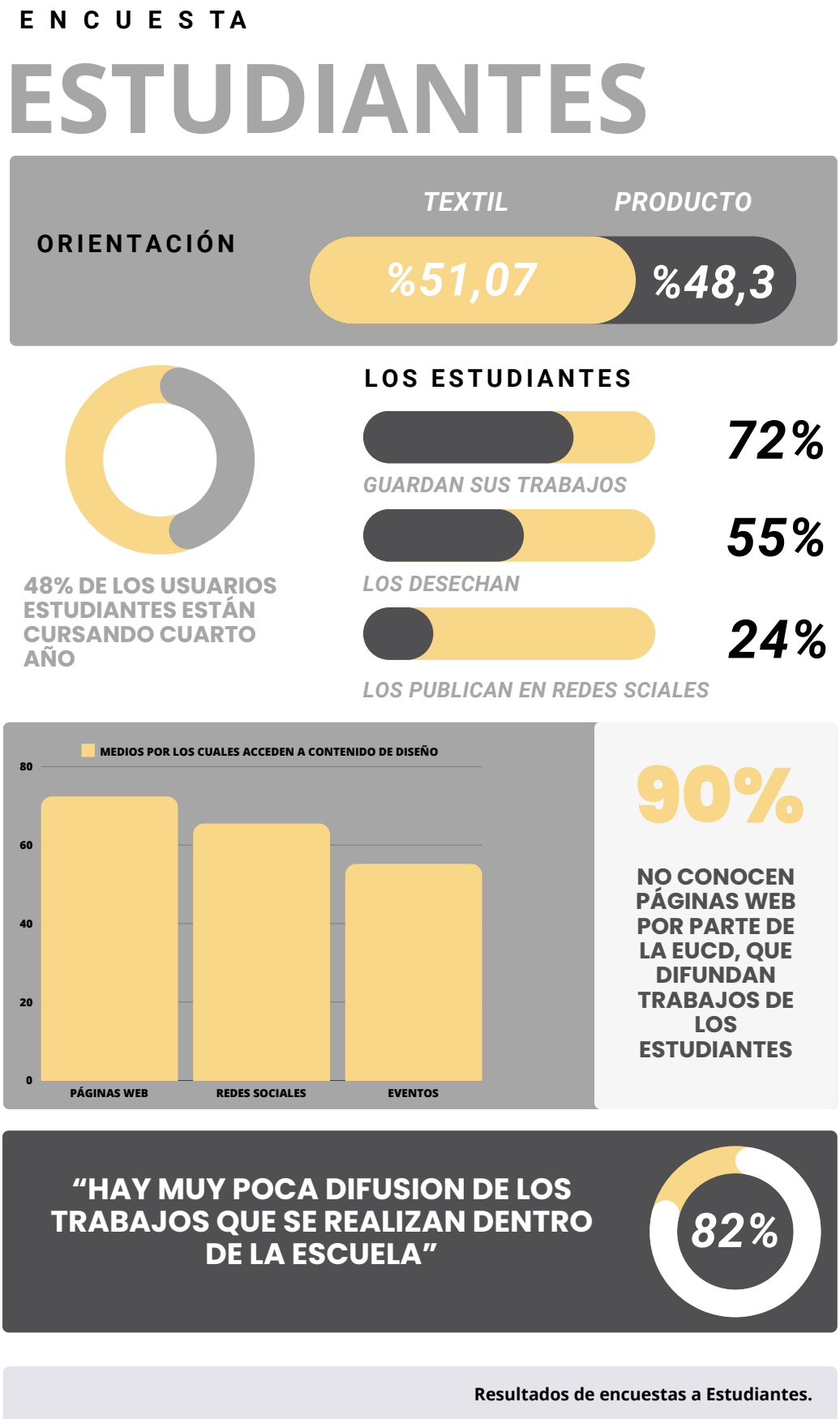
En cuanto a las prácticas actuales, la mayoría de los estudiantes mencionó que guarda los trabajos realizados durante la carrera. Esto sugiere que el proyecto podría facilitar esta tarea, al proporcionar un espacio en el que puedan acceder al contenido guardado de forma permanente y estructurada.

Otro aspecto destacado es que la mayoría de los estudiantes accede a contenido de diseño a través de páginas web o aplicaciones. Esta tendencia refuerza la idea de que el formato óptimo para el proyecto debe ser digital, adaptado a los hábitos de consumo de los usuarios.

Asimismo, se considera relevante integrar las redes sociales en el proyecto, ya que forman parte de la cotidianeidad de los usuarios finales. Aspectos de estas redes serán tenidos en cuenta para familiarizar el producto a los usuarios y fomentar la participación e interacción entre estudiantes.

Un punto de interés es que los estudiantes no conocen páginas web que compartan contenido generado en la Escuela. Al buscar información relacionada con el diseño, recurren a otras fuentes, lo que podría interrumpir la continuidad de los trabajos de investigación generados en la institución.

Finalmente, en cuanto a las iniciativas actuales de la EUCD para la difusión de proyectos, la percepción general entre los estudiantes es que existe poca difusión de los mismos. Esto indica la necesidad de mejorar este aspecto para aumentar la visibilidad y el impacto de los proyectos estudiantiles.



Resultados de encuestas a Estudiantes.

CIUDADANOS

Se realizó también una encuesta siguiendo el mismo formato de preguntas que las anteriores, a 70 ciudadanos locales con el objetivo de conocer su relación con el diseño, su nivel de conocimiento sobre el tema y su relevancia social, así como su percepción sobre la universidad local de diseño.

Los cuestionarios y las respuestas obtenidas se presentan en Anexo C

ANÁLISIS DE LOS DATOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS A CIUDADANOS

Los resultados muestran que las redes sociales son el medio donde los encuestados encuentran con mayor frecuencia el término "diseño". Esto sugiere una oportunidad significativa para aumentar el alcance de la difusión del diseño a través de una comunicación más activa y estratégica en estas plataformas.

En cuanto al conocimiento sobre diseño, los datos indican que el proyecto podría contribuir a mejorar la comprensión y el interés de la población sobre el tema, al poner a su disposición contenidos relacionados de manera más accesible.

Por otro lado, la gran mayoría de los encuestados manifestó no tener conocimiento sobre los proyectos que se realizan en la EUCD. Esto revela una brecha informativa entre la comunidad y las actividades de la escuela, la cual podría ser abordada con esta propuesta.

ENCUESTA

CIUDADANOS

40%

Edad

El segmento de población estudiado abarcó un rango de edad entre 20 y 55 años. El 40% de estos se encontraron en un rango de 21 a 30 años..

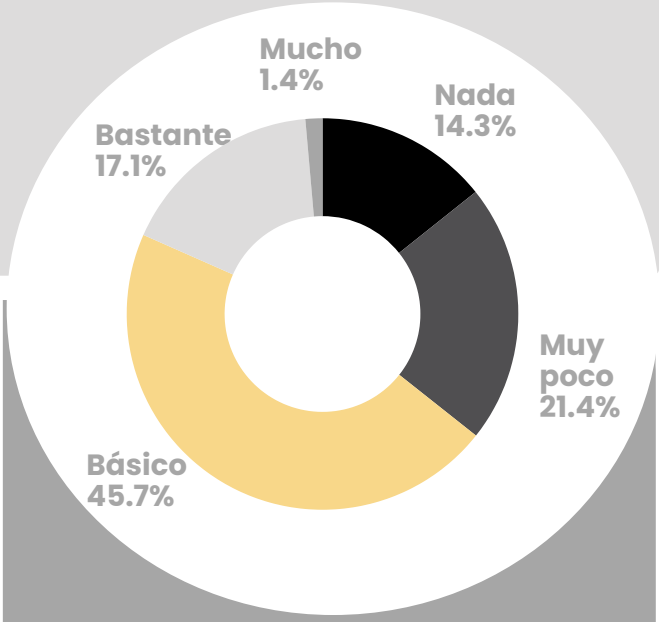
Observan con mayor frecuencia la utilización del término diseño

Redes sociales

Revistas

Anuncios publicitarios

Conocimiento sobre diseño



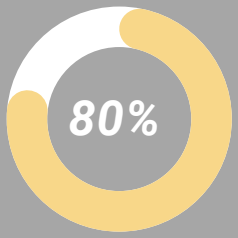
Conocen la EUCD

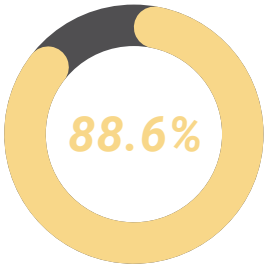
90%

CONSIDERA QUE EL DISEÑO ES IMPORTANTE PARA LA SOCIEDAD

NO

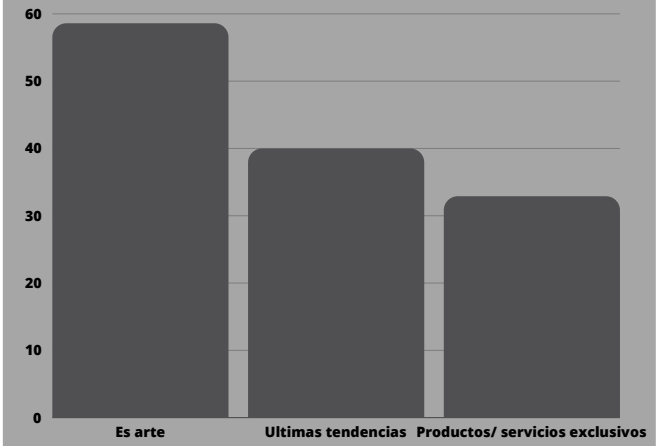
saben sobre los proyectos que se realizan dentro de la EUCD





CONSIDERA QUE EL DISEÑO INFLUYE EN LA CULTURA DEL PAÍS

Qué relacionan con la palabra DISEÑO



Otros, también asocian la palabra diseño con la Arquitectura, la Ingeniería o el diseño web.

3.

METODOLOGÍA DEL DESARROLLO

3

DESARROLLO DEL PRODUCTO DIGITAL

A partir de los datos recopilados, se decide desarrollar un prototipo de alta fidelidad de un producto digital que permita a los estudiantes de la EUCD compartir sus proyectos y trabajos académicos.

En esta plataforma, los estudiantes tendrán la oportunidad de organizar y compartir sus trabajos de manera estructurada, clasificándolos según el año académico y el curso correspondiente, así como también según su orientación, ya sea producto o textil.

El propósito de esta iniciativa es proporcionar a los estudiantes una plataforma donde puedan almacenar y acceder a sus trabajos en cualquier momento, ya sea como parte de su portafolio personal o para compartir sus investigaciones con otros compañeros y personas interesadas en el diseño.

Además, se busca fomentar una comunidad en la que tanto estudiantes como personas externas al ámbito académico puedan comentar los trabajos, acceder a proyectos de años anteriores y explorar diversas propuestas. El objetivo del proyecto no se limita únicamente a los estudiantes, sino que también busca promover el trabajo realizado dentro de la Escuela hacia la comunidad en general.

Se pretende utilizar la plataforma como un medio para dar a conocer eventos, exposiciones y otras actividades relevantes para la institución, con el fin de promover el intercambio de información y fortalecer la comunidad local de diseño.

El acceso a la plataforma estará disponible en dos modalidades: como usuario estudiantil y como visitante. Los usuarios estudiantes deberán registrarse con su documento para obtener la validación de su registro. Estos tendrán la capacidad de publicar, comentar, dar “me gusta”, compartir testimonios sobre su experiencia estudiantil y guardar trabajos que sean de su interés, mientras que los visitantes, que pueden ser miembros del público interesados en el diseño industrial (ciudadanos), futuros estudiantes de diseño que quieren explorar la carrera en la EUCD y docentes que impartan cursos en la institución, podrán guardar, comentar y dar “me gusta” a los contenidos de su interés, así como informarse sobre todo lo relacionado con la institución.

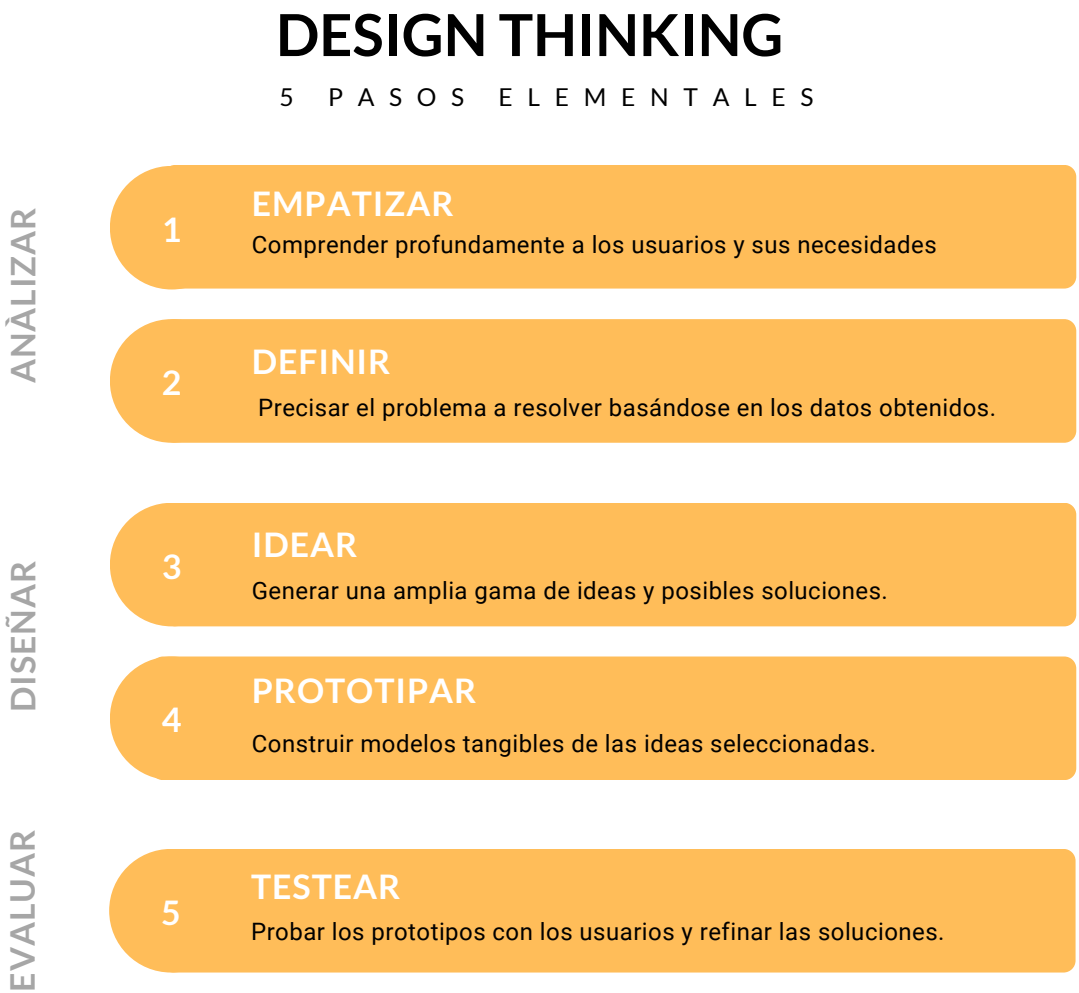
Debido a los aspectos a considerar requeridos por el proyecto se entiende la necesidad de que sea una web, para que pueda almacenar grandes cantidades de contenido y permita una carga rápida de información e imágenes. Además, tras la investigación realizada sobre otras páginas similares (ver en antecedentes, página 10), las utilizadas por otras instituciones universitarias, suelen ser sitios web.

3

INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING

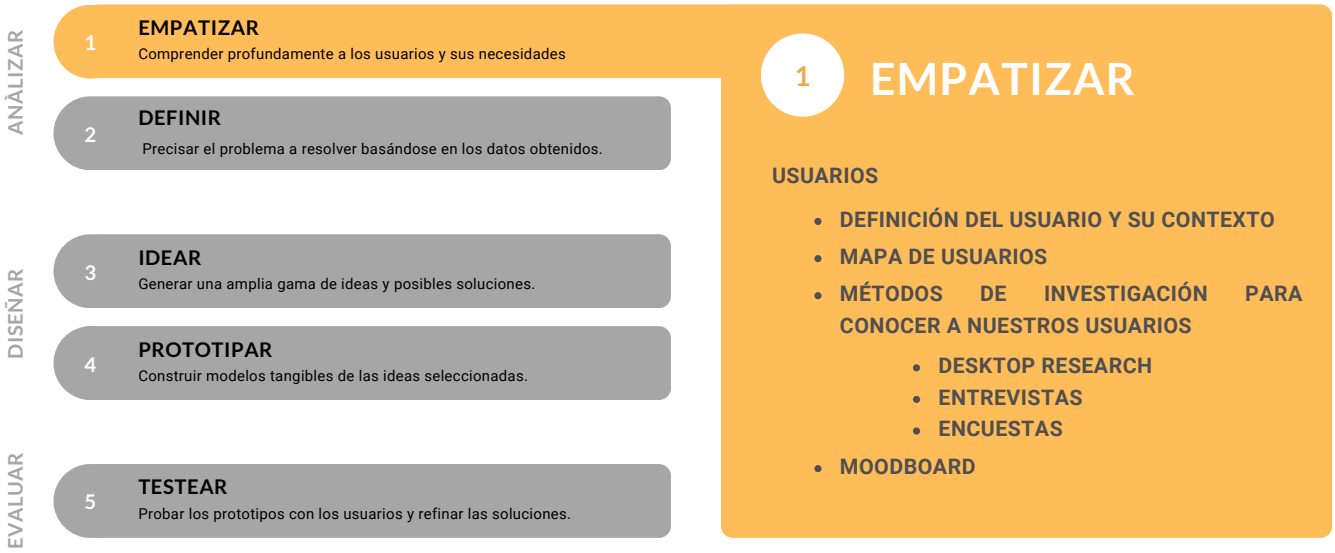
Tal como menciona Brown (2008), *Design Thinking* es *"una disciplina que utiliza la sensibilidad y los métodos de los diseñadores para hacer coincidir las necesidades de las personas con lo que es tecnológicamente factible"*.

En nuestro proyecto, se utilizó para identificar y abordar los desafíos asociados con la creación del repositorio de trabajos estudiantiles. La colaboración con los usuarios finales fue fundamental para generar ideas innovadoras y desarrollar soluciones que realmente agreguen valor a la experiencia del usuario en la plataforma.



DESIGN THINKING

ETAPA 1: EMPATIZAR



Mediante técnicas como ***mapa de usuarios, entrevistas y encuestas***, entre otras, se desarrolló una comprensión sólida de los usuarios. Este conocimiento permitió identificar los puntos críticos, así como las oportunidades de mejora en la interacción con las plataformas que disponen actualmente, aspectos que funcionaron de guía en la nueva plataforma.

USUARIOS

DEFINICIÓN DEL USUARIO Y SU CONTEXTO

En este proyecto, los usuarios principales son los **estudiantes** de la **EUCD.**

Los estudiantes de la EUCD provienen de distintos antecedentes educativos y culturales, pero comparten el interés por el diseño y por la necesidad de compartir y acceder de manera ordenada y permanente a sus trabajos académicos. Estos usuarios suelen enfrentar el desafío de mantener un portafolio coherente y accesible de sus proyectos, lo que es crucial tanto para su desarrollo académico como para su futura inserción profesional en el campo del diseño.

Otro grupo importante de usuarios son los visitantes externos, que pueden ser

f**uturos estudiantes** interesados en explorar la carrera de diseño, **profesionales del diseño industrial**, o **ciudadanos** con interés por el diseño y la innovación.
Estos visitantes buscan una plataforma donde puedan explorar trabajos de diseño, obtener inspiración y posiblemente contactar a los estudiantes para colaboraciones o para ofrecer oportunidades profesionales.

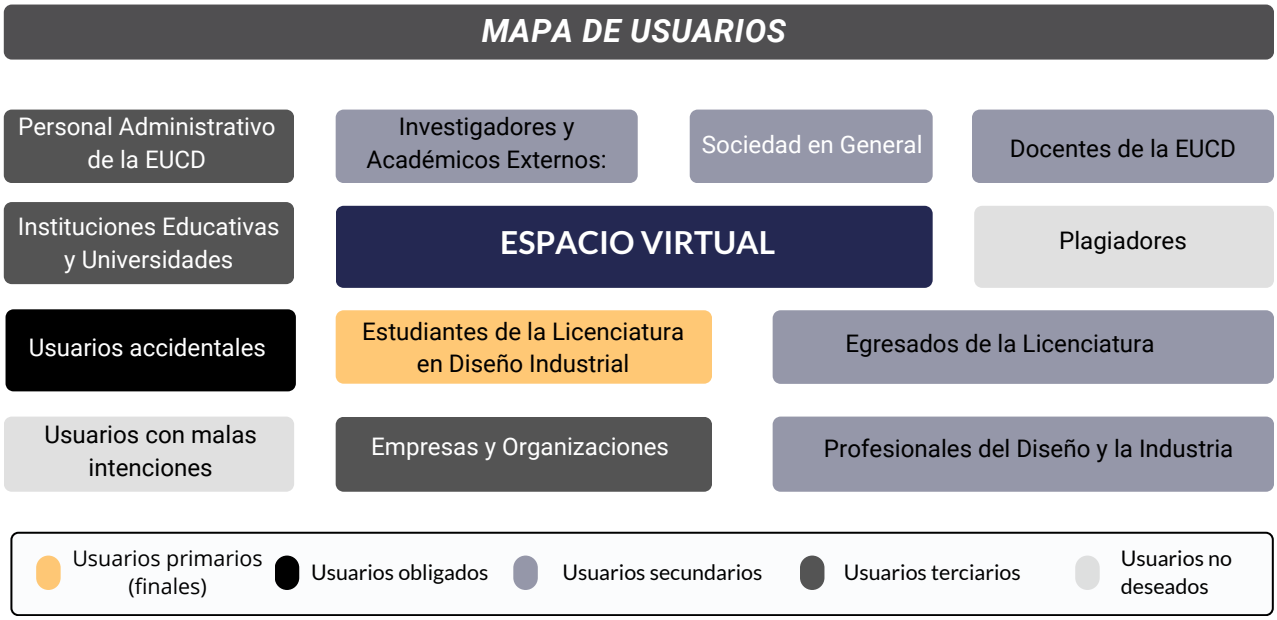
CONTEXTO DE USO

El **contexto** en el que estos usuarios interactuarán con la plataforma digital es **variado**. Los estudiantes accederán a la plataforma tanto desde la institución, como desde sus hogares, utilizando una **variedad de dispositivos**, incluidos laptops, tablets y smartphones. Necesitarán una plataforma que sea **intuitiva y accesible,** permitiendo una navegación fácil y una rápida carga de contenidos multimedia.

Los visitantes externos interactuarán con la plataforma principalmente para explorar trabajos y conocer más sobre la EUCD. Para ellos, es esencial que la plataforma sea atractiva y fácil de usar, con una estructura clara que les permita navegar y encontrar información relevante sin complicaciones.

MAPA DE USUARIOS

Para comprender en detalle cada rol dentro del sistema, se identificaron y enlistaron las actividades específicas que cada tipo de usuario desempeñaría antes, durante y después del proceso de creación y uso de la plataforma. Este mapeo detallado de actividades no solo permitió un diseño más informado y adaptado a las necesidades reales de los usuarios, sino que también aseguró que todos los posibles puntos de interacción con la plataforma fueran considerados.



1. Usuarios Primarios (usuarios finales)

Los usuarios primarios son aquellos que utilizarán la plataforma con mayor frecuencia y para quienes está principalmente diseñada. En este caso son:

- *Estudiantes de la Licenciatura en Diseño Industrial:* Son los usuarios principales de la plataforma, ya que subirán y organizarán sus proyectos desde el comienzo de su formación. Estos estudiantes interactuarán regularmente con la plataforma para almacenar y compartir sus trabajos, acceder a recursos, y recibir retroalimentación tanto de sus pares como de otros usuarios.

2. Usuarios Secundarios

Los usuarios secundarios son aquellos que utilizarán la plataforma de manera ocasional, pero cuya interacción también es relevante para el funcionamiento del sistema. Estos incluyen:

Docentes de la EUCD: Los profesores utilizarán la plataforma para ver, guardar, compartir y comentar los proyectos de sus estudiantes. Además, pueden utilizarla como herramienta pedagógica, fomentando la colaboración y el debate sobre los

trabajos presentados.

- *Egresados de la Licenciatura en Diseño Industrial:* Aunque ya no son estudiantes activos, los egresados pueden utilizar la plataforma para compartir sus proyectos, mantenerse actualizados sobre las tendencias actuales en el diseño, y colaborar con estudiantes actuales a través de comentarios.
- *Sociedad en general*: La sociedad en general se beneficiará de la difusión de los proyectos, ya que podrá acceder a innovaciones, investigaciones, y desarrollos en diseño industrial que pueden impactar en su vida cotidiana.
- *Investigadores y Académicos Externos:* Profesionales y académicos de otras instituciones pueden utilizar la plataforma para acceder a las investigaciones y proyectos de los estudiantes, lo que puede inspirar nuevos estudios o colaboraciones interinstitucionales.
- *Profesionales del Diseño y la Industria:* Diseñadores, ingenieros, y otros profesionales del sector pueden consultar la plataforma para identificar nuevas ideas, propuestas innovadoras, o talentos emergentes en el campo del diseño industrial.

3. Usuarios Terciarios

Los usuarios terciarios son aquellos que, aunque no interactúan directamente con la plataforma, se ven afectados por su existencia o influyen en su adopción. Estos incluyen:

- *Personal Administrativo de la EUCD:* Encargados de gestionar y mantener la plataforma, asegurar su correcto funcionamiento y garantizar que se cumplan las políticas de la institución en relación con la difusión de los proyectos.
- *Instituciones Educativas y Universidades:* Otras instituciones académicas pueden verse influenciadas por el éxito de la plataforma, lo que podría llevar a la adopción de sistemas similares para la difusión de proyectos y conocimientos.
- *Empresas y Organizaciones:* Las empresas pueden verse influenciadas al descubrir nuevos productos o ideas a través de la plataforma, lo que puede llevar a colaboraciones, contrataciones o la adopción de nuevas tecnologías y procesos desarrollados por los estudiantes.

4. Usuarios Obligados

Los usuarios obligados son aquellos que, por requerimientos institucionales o profesionales, deben utilizar la plataforma aunque no sea por elección propia:

- Usuarios que ingresan a la página accidentalmente: personas que navegan en internet y llegan a la página por error.

5. Usuarios No Deseados

Los usuarios no deseados son aquellos cuya interacción con la plataforma podría ser perjudicial o contraria a los objetivos del proyecto:

- *Plagiadores*: Personas que podrían utilizar la plataforma para copiar trabajos de los estudiantes sin autorización, presentándolos como propios en otros contextos.
- *Usuarios con malas intenciones:* Personas que intenten acceder a la plataforma con el objetivo de vulnerar su seguridad, sabotear los contenidos o dañar la reputación de la EUCD.

El mapeo de usuarios de la plataforma muestra la diversidad de actores involucrados, desde aquellos que la usarán frecuentemente hasta quienes, aunque no la utilicen directamente, serán afectados por su implementación o estarán obligados a interactuar con ella.

Comprender estas diferentes categorías de usuarios es esencial para diseñar una plataforma que no solo sea útil y accesible para los estudiantes, sino que también cumpla con las expectativas y necesidades de todos los grupos involucrados.

MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN PARA CONOCER A NUESTROS USUARIOS

El propósito de esta etapa es adquirir un conocimiento más exhaustivo del usuario y su entorno, así como considerar sus opiniones sobre el tema en cuestión, de manera que estas influyan en las decisiones que se adopten posteriormente.

Las herramientas utilizadas para la obtención de esta información fueron:

- ***Investigación secundaria: Desk Research***

Para profundizar sobre los productos digitales existentes brindados por la institución académica (Universidad de la República), con los que cuentan los usuarios finales actualmente (estudiantes), se utilizó la herramienta de investigación: Desk research.

Ver resultados detallados y su interpretación en Anexo D

- ***Métodos cualitativos: Entrevistas***

Las entrevistas estuvieron dirigidas a cuatro estudiantes de las Licenciaturas en Diseño Industrial, abarcando ambos perfiles: textil y producto. Para obtener una visión equilibrada al respecto, se entrevistaron a dos estudiantes de la orientación textil y dos de producto. El propósito fue obtener información sobre sus intereses, motivaciones, estilos de vida y otros aspectos clave que influyen en su experiencia académica y profesional.

Ver cuestionario completo en Anexo E

- **Método cuantitativo: Encuesta.**

Se realizó una encuesta a 43 estudiantes de las Licenciaturas en Diseño Industrial, abarcando ambos perfiles: textil y producto. Esta proporcionó información representativa de un mayor número de estudiantes, lo que permitió crear perfiles más precisos que faciliten la elaboración de personajes ficticios. Además, ayudaron a comprender de manera efectiva sus necesidades, intereses y expectativas, lo cual es fundamental para el diseño y desarrollo de la plataforma web, subrayando así la importancia de su existencia.

Ver cuestionario y resultados completo en Anexo F

DESKTOP RESEARCH

Las páginas analizadas fueron seleccionadas debido a que en ellas, los estudiantes cumplen tareas similares a las que podrán cumplir en la nueva plataforma, pero con distinto objetivo. Esto facilitará la **identificación de nuevas oportunidades** de diseño para este proyecto.

Dado que no se encontraron comentarios, reseñas o notas directamente relacionadas con los sitios web seleccionados, se optó por utilizar plataformas digitales que proporcionan datos y estadísticas sobre la navegación, el tráfico y las visitas de los usuarios. Estas plataformas permiten realizar comparaciones detalladas entre las páginas analizadas, lo que facilita un entendimiento más profundo de su desempeño.

PÁGINAS ANALIZADAS

Para el análisis de las páginas seleccionadas se utilizó la aplicación Similar web, en está se seleccionaron tres páginas web que son de uso frecuente por los estudiantes de la Universidad de la República, estas son:

- **Colibrí:** Repositorio digital de la Universidad de la República, donde se alojan trabajos de grado y artículos académicos de estudiantes y docentes.
- **Eva:** Plataforma educativa que facilita la enseñanza y el aprendizaje en línea, permitiendo la interacción entre estudiantes y profesores.
- **Biur:** Base de datos que unifica los catálogos de todas las bibliotecas y unidades de información de la Universidad de la República.

Este enfoque permitió no solo entender el comportamiento de los usuarios en cada plataforma, sino también detectar áreas de mejora que podrían optimizar la experiencia del usuario en futuros desarrollos de herramientas digitales en la institución.

Estos datos, recolectados durante el periodo de marzo a mayo de 2024, proporcionaron mediante estadísticas, una comprensión detallada y contextualizada de los usuarios, revelando sus preferencias y motivaciones al interactuar con sitios web académicos actuales. A continuación, se presenta un cuadro estadístico que resume los datos más relevantes relacionados con los aspectos mencionados.

ANÁLISIS COMPARATIVO DE LAS PLATAFORMAS: COLIBRÍ, EVA Y BIUR

Tras el análisis y comparación de las páginas mencionadas en los aspectos indicados, se detectó que:

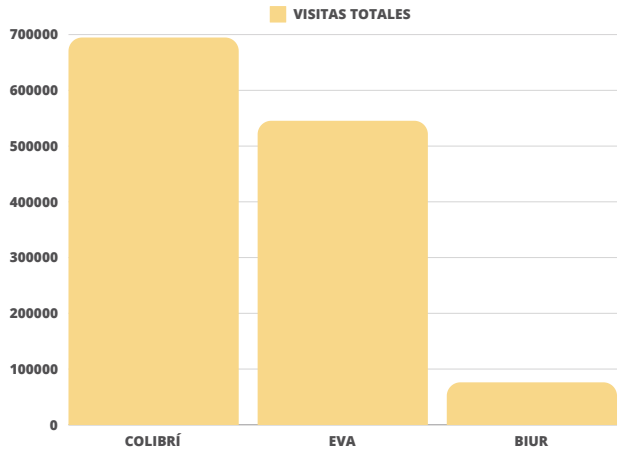
De las tres páginas, **Colibrí** fue la que recibió la **mayor cantidad de visitas** de usuarios en el plazo de dos meses. Por otro lado, los usuarios pasaron más tiempo navegando en **Biur**, lo que sugiere un **mayor nivel de interacción o interés** en su contenido.

Sin embargo, al analizar el porcentaje de **rebote**, que mide cuántos usuarios abandonaron la página tras un breve periodo de tiempo, **Colibrí** presentó el **mayor índice de abandono** en comparación con las otras páginas. Este resultado plantea la necesidad de investigar las razones detrás de este comportamiento mediante pruebas de usabilidad con usuarios. Dichas pruebas permitirían identificar y comprender los motivos específicos que llevan a los usuarios a abandonar la página, proporcionando así información valiosa para mejorar la experiencia de usuario.

En cuanto a los dispositivos utilizados para acceder a las distintas páginas, se observó que la mayoría de los usuarios prefieren ingresar a través de la **web de escritorio**. Este dato fue fundamental para determinar el **formato** que se adoptará en el prototipo final de nuestro producto digital, asegurando que la versión de escritorio ofrezca una experiencia óptima.

Respecto a las redes sociales que generaron mayor tráfico hacia las páginas, YouTube y Facebook fueron las más influyentes en todos los sitios analizados. Este hallazgo es significativo al momento de decidir cuál red social utilizar como medio de comunicación entre nuestro sitio web y la ciudadanía. No obstante, se consideró oportuno complementar estos datos con entrevistas y encuestas a los usuarios para indagar cuál red social utilizan habitualmente para obtener información académica. Este paso permitirá respaldar o verificar los datos obtenidos y asegurar que el canal de difusión elegido sea el más adecuado. Dado que el proyecto no solo se centra en el diseño de un prototipo digital, sino también en su posterior difusión, este aspecto adquiere un valor estratégico clave.

VISITAS TOTALES



DISPOSITIVOS

COLIBRI

ESCRITORIO (68%) | MÓVIL (32%)

EVA

ESCRITORIO (83%) | MÓVIL (17%)

BIUR

ESCRITORIO (51%) | MÓVIL (49%)

DURACIÓN DE LA VISITAS (MIN)

02:32 min	09:56 min	10:00 min
COLIBRI	EVA	BIUR

TRÁFICO SOCIAL

COLIBRI	EVA	BIUR
FACEBOOK 87%	YOUTUBE 65%	YOUTUBE 69%
YOUTUBE 12%	WHATSAPP 15%	WHATSAPP 30%

PORCENTAJE DE REBOTE

60%	18%	17%
COLIBRI	EVA	BIUR

100% LA PRINCIPAL INDUSTRIA DE REFERENCIA POR LA CUAL ENTRAN LOS USUARIOS ES **LA EDUCACIÓN**

Representaciones gráficas de los datos obtenidos en Similar Web.

ENTREVISTAS

Las entrevistas se centraron en explorar las experiencias, necesidades, desafíos y aspiraciones de los estudiantes durante su formación académica y sus primeros pasos en el ámbito profesional, para recabar información para el armado de los usuarios ficticios y requisitos para nuestro producto digital.

DATOS OBTENIDOS DE LAS ENTREVISTAS A ESTUDIANTES DE DISEÑO

Al investigar las actividades extracurriculares de los estudiantes, se identificó que muchos participan en emprendimientos relacionados con el diseño, lo que refleja un fuerte vínculo entre su formación académica y sus proyectos personales. La motivación principal para elegir la carrera es el deseo de dedicarse a algo vinculado al arte o la creatividad. Este interés subraya la importancia de inspirar y fomentar la creatividad en su formación.

Los estudiantes también manifestaron la necesidad de una plataforma digital intuitiva y fácil de navegar, ya que actualmente carecen de herramientas digitales accesibles. Además, valoran las recomendaciones y testimonios de otros sobre la carrera, destacando la importancia de compartir experiencias para crear un sentido de comunidad. Por lo tanto, sería beneficioso incluir en la plataforma relatos de estudiantes sobre su trayectoria y cómo han aplicado su creatividad en diversos proyectos, lo que podría ayudar a futuros estudiantes a sentirse identificados con la carrera.

En cuanto a los requisitos de diseño para la plataforma digital, se propuso la implementación de un sistema de almacenamiento seguro, donde los estudiantes puedan organizar y acceder a sus trabajos de manera eficiente. La creación de un repositorio centralizado con funcionalidades de búsqueda y filtrado facilitaría la localización de proyectos específicos. Además, se destacó la necesidad de incluir elementos visuales atractivos, como fotografías, videos y presentaciones, para enriquecer la experiencia del usuario y hacer la plataforma más relevante.

Asimismo, se sugiere la creación de una galería de trabajos creativos y artísticos, donde los estudiantes puedan exhibir sus obras. También se plantea la idea de establecer una biblioteca accesible que contenga proyectos destacados, permitiendo la visualización y comentarios tanto de estudiantes actuales como de externos a través de exposiciones virtuales.

Es esencial desarrollar guías que expliquen claramente cómo utilizar la plataforma y encontrar la información relevante, mejorando así la experiencia del usuario y atendiendo a sus necesidades.

Finalmente, se sugiere la creación de un repositorio centralizado de trabajos estudiantiles, con funcionalidades de búsqueda y filtrado, para que los usuarios puedan encontrar fácilmente proyectos específicos.

E N T R E V I S T A A E S T U D I A N T E S

Representaciones gráficas entrevista a estudiantes.

ENCUESTAS

Las encuestas abordaron una amplia gama de temas, incluyendo experiencias académicas, necesidades, desafíos, hobbies, intereses y situación económica de los estudiantes. La información recabada a través de estas categorías proporciona una visión integral de los factores que influyen en su vida académica y profesional, así como en sus decisiones y expectativas a futuro.

DATOS OBTENIDOS DE LAS ENCUESTAS A ESTUDIANTES DE DISEÑO

En cuanto al rango etario, la mayoría se encontraba entre 23 y 27 años (48%), mientras que un 23% tiene entre 33 años o más, lo que refleja diferentes trayectorias entre los usuarios. El 83% de ellos reside en Montevideo y un 39% lo hace con familiares, mientras que el 30% vive solo, lo que muestra diferentes estilos de vida.

El 66% combina estudios y trabajo, lo que sugiere limitaciones de tiempo. En su tiempo libre, disfrutan de actividades recreativas como ver películas y escuchar música (88%), además de actividades artísticas (42%) y salir con amigos (36%), lo que indica su naturaleza creativa y su familiaridad con medios digitales.

Sus redes sociales preferidas son Instagram (100%), TikTok (46%) y Pinterest (46%), lo que resalta la necesidad de un diseño visual y fluido.
El 62% utiliza transporte público, lo que sugiere que acceden a plataformas digitales durante sus desplazamientos.
Valoran principalmente la familia y amigos (79%) y su carrera profesional (76%), mostrando un equilibrio entre relaciones personales y desarrollo profesional.

Datos que fundamentan la necesidad de una plataforma web para los estudiantes de diseño
Aunque el 97% de los estudiantes ha utilizado la plataforma EVA y el 65% Colibrí, la mayoría considera que su experiencia fue "aceptable" (65%), lo que indica que estas plataformas no cumplen plenamente con sus expectativas. Aunque el 74% considera la navegación sencilla, hay espacio para mejoras, lo que resalta la necesidad de una plataforma más eficiente y centrada en el usuario.
Además, el 58% no conoce plataformas para compartir trabajos de diseño, evidenciando la funcionalidad que ofrecerá nuestra propuesta. El 65% enfatiza la importancia de recibir comentarios de otros estudiantes y profesionales, lo que sugiere que la plataforma debe fomentar la interacción y el aprendizaje colaborativo.

Datos relevantes para el diseño de la plataforma

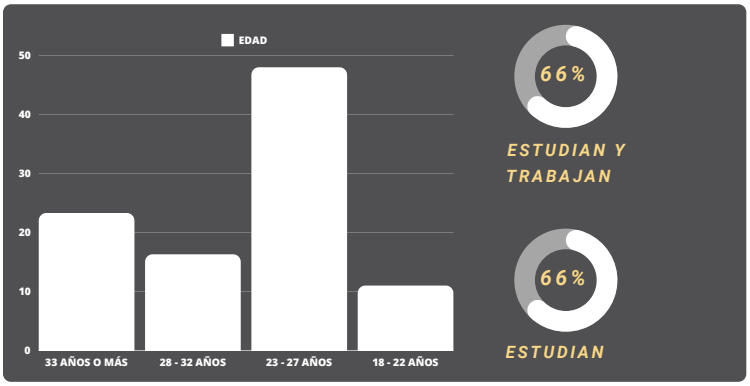
El 83% considera esencial poder subir trabajos en diversos formatos, mientras que el 58% menciona la necesidad de una búsqueda avanzada con filtros. Un 72% resalta la importancia de tener categorías y etiquetas claras para organizar los trabajos. Los estudiantes desean compartir diferentes tipos de proyectos, incluyendo finales (58%), colaborativos (37%) y prototipos (34%).

Familiarizados con plataformas visuales como Instagram y Pinterest, buscan una interfaz atractiva y dinámica que facilite la navegación intuitiva. El 76% califica la estética de las plataformas actuales como aceptable o mala, lo que subraya la necesidad de un diseño moderno y profesional que resuene con sus intereses visuales.

Por último, la retroalimentación es clave; la plataforma debe permitir comentar y discutir trabajos, fomentando una comunidad colaborativa. Esta segmentación ayudará a definir los perfiles de los usuarios y guiar el diseño de la plataforma para satisfacer las necesidades de los estudiantes de diseño industrial.

E N C U E S T A

ESTUDIANTES



RECIDEN EN

% 83 MONTEVIDEO

%16 INTERIOR

46 ESTUDIANTES

86 % FEMENINO

14% MASCULINO

VIVEN CON

FAMILIARES O TUTORES 39%

SOLOS 30%

PAREJA 23%

7% AMIGOS 7%

MEDIO DE TRANSPORTE PRINCIPAL

62%

TRANSPORTE PÚBLICO

23%

A PIE

ASPECTOS QUE CONSIDERAN MÁS IMPORTANTES EN SU VIDA

79%

FAMILIA Y AMIGOS

76%

CARRERA PROFESIONAL

ACTIVIDADES EN SU TIEMPO LIBRE

88% VER PELICULAS Y SERIES / ESCUCHAR MÚSICA

42% ARTE (PINTURA, ESCULTURA ETC)

36% SALIR CON AMIGOS

Representaciones gráficas de los datos obtenidos para el armado de los usuarios ficticios.

REDES SOCIALES FAVORITAS

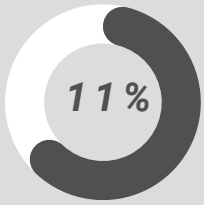
INSTAGRAM
100%

TIKTOK
46 %

PINTEREST
46%

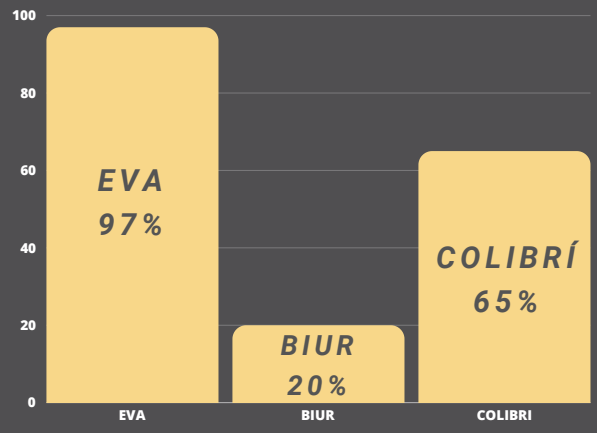
BUSCAN NOTICIAS E INFORMACIÓN EN:

REDES SOCIALES



PÁGINAS WEB

¿CÚAL DE ESTAS PLATAFORMAS UTILIZARON HASTA AHORA?



SU EXPERIENCIA EN ESTAS PÁGINAS FUE:

ACEPTABLE

BUENA

CÓMO CALIFICAN LOS ESTUDIANTES DE ESTAS PLATAFORMAS:

LA NAVEGACIÓN

SENCILLA Puede mejorar pero logró llegar al objetivo de búsqueda

74%

CONFUSA No es fácil llegar alobjetivo de búsqueda

14%

LA ESTÉTICA

76%
ACEPTABLE

20%
MALA

Representaciones gráficas de datos relevantes para el diseño de la plataforma.

MOODBOARD

Moodboard representativo de los usuarios estudiantes

MAPA DE AFINIDAD

El mapa de afinidad se desarrolló a partir de las entrevistas realizadas a estudiantes de diseño, organizando la información recolectada en categorías y temas clave. En el contexto de este proyecto, el mapa de afinidad fue esencial para estructurar las ideas y traducirlas en requisitos concretos para el diseño de la plataforma, asegurando que responda efectivamente a las demandas y deseos de los estudiantes.

Las categorías principales que surgieron tras el análisis de los testimonios fueron:

- **Destino de los proyectos:** Inquietudes sobre qué sucede con los trabajos una vez completados y cómo se podrían compartir con un público más amplio.
- **Relevamiento de experiencias en plataformas digitales:** Dificultades en el uso de plataformas digitales actuales y la falta de una solución unificada.
- **Interés en acceder a proyectos de otros estudiantes:** Los estudiantes manifestaron entusiasmo ante la idea de contar con una plataforma donde pudieran difundir sus trabajos y conectar con la sociedad.
- **Comunidad:** La necesidad de una mayor interacción y colaboración entre los estudiantes y la institución.

Estas categorías nos permitieron identificar y priorizar los principales **problemas** y **oportunidades detectados**, lo que será clave para el desarrollo de las siguientes fases del proyecto.

Ver cuestionario y resultados completo en Anexo G

Mapa de afinidad

ANÁLISIS DE DATOS OBTENIDOS SOBRE LA CATEGORÍA COMUNIDAD

Los testimonios recabados de los estudiantes revelaron una oportunidad en cuanto al sentido de comunidad. Todos los entrevistados se mostraron motivados con la idea de tener un espacio donde puedan **colaborar, compartir y conectarse** con otros estudiantes, tanto dentro de su propia carrera como con aquellos de otros perfiles de diseño.

Problemática:

- La falta de un espacio adecuado para que los estudiantes puedan extender sus relaciones y aprendizajes más allá del aula, compartir proyectos e inspirarse en el trabajo de otros, lo que limita la colaboración y el intercambio de ideas entre ellos.

Oportunidad:

- Existe una oportunidad de diseño en desarrollar una plataforma que fomente la colaboración, el intercambio de ideas y la conexión entre estudiantes de diseño, permitiendo el crecimiento conjunto dentro de una comunidad activa, tanto durante su formación académica como más allá de la finalización de la carrera.

ANÁLISIS DE DATOS OBTENIDOS SOBRE LA CATEGORÍA DESTINO DE LOS PROYECTOS

Los testimonios revelaron ciertas problemáticas recurrentes en cuanto al destino de los proyectos. Muchos estudiantes indicaron que, una vez finalizados, **no cuentan** con un **lugar adecuado para guardar o organizar sus trabajos**, lo que resulta en que, con el tiempo, los proyectos se pierden o simplemente se desechan. La falta de un espacio formal o accesible donde puedan almacenar sus proyectos crea una barrera para el acceso posterior a estos trabajos, tanto para ellos como para otros interesados.

Problemática:

- No cuentan con un lugar adecuado para almacenar sus proyectos, lo que ocasiona que eventualmente los pierdan o descarten.

Oportunidades:

- Desarrollar una plataforma que permita a los estudiantes exhibir y organizar sus proyectos de manera permanente y estructurada, ya que actualmente comparten sus trabajos de forma informal en redes sociales, lo que refleja un interés por darle mayor visibilidad a sus proyectos.

ANÁLISIS DE DATOS OBTENIDOS SOBRE LA CATEGORÍA EXPERIENCIAS EN PLATAFORMAS DIGITALES

Los testimonios revelaron varias problemáticas recurrentes relacionadas con el uso de las herramientas digitales disponibles. En primer lugar, muchos estudiantes señalaron que la información proporcionada por estas plataformas era, en gran medida, inaccesible o demasiado general. Esto afectaba su capacidad para encontrar contenido relevante, ya que la arquitectura de la información no estaba bien estructurada y dificultaba la navegación. Como resultado, el proceso de búsqueda de recursos o información específica sobre la carrera y la cursada resultaba ser ineficiente y frustrante para los usuarios.

Problemáticas:

- La arquitectura de la información en las plataformas académicas actuales es deficiente, lo que dificulta a los estudiantes encontrar el contenido que necesitan, y la información disponible se presenta de forma demasiado general, reduciendo su utilidad y accesibilidad.

Oportunidad:

- Desarrollar un producto digital con un diseño atractivo, fácil de usar y bien estructurado que responda a las expectativas estéticas y visuales de los estudiantes, además de ofrecer contenido académico relevante y accesible.

ANÁLISIS DE DATOS OBTENIDOS SOBRE LA CATEGORÍA INTERÉS EN ACCEDER A PROYECTOS DE OTROS ESTUDIANTES

Los testimonios revelaron que todos los estudiantes valoran enormemente la posibilidad de acceder a trabajos de sus compañeros como una fuente de orientación y apoyo. Este acceso es especialmente relevante al comenzar una nueva asignatura o al finalizar un proyecto, ya que les permite obtener ejemplos prácticos y referencias que pueden guiar su propio trabajo.

Problemáticas:

- La falta de un sistema organizado o de una base de datos accesible significa que, a menudo, solo pueden acceder a ejemplos proporcionados por los profesores, limitando así las oportunidades de aprendizaje que podrían obtener de otros estudiantes.

Oportunidades:

- Los estudiantes buscan activamente y utilizan trabajos de compañeros para orientación y apoyo en sus propios proyectos, indicando una clara demanda de acceso a estos recursos durante y después de la cursada.

PERSONAJES FICTICIOS

Los personajes ficticios se crearon a partir de los datos recopilados en las entrevistas y encuestas realizadas a los usuarios. Estos personajes se utilizaron para guiar el diseño del producto digital, ayudando a representar las diferentes perspectivas y necesidades de los usuarios potenciales. Se desarrollaron dos personajes ficticios para cada una de las principales tipologías de usuarios: estudiantes, docentes y ciudadanos. Al definir estos perfiles, nuestro objetivo fue garantizar que el producto final fuera funcional, relevante y adaptado a las expectativas y requerimientos específicos de cada grupo.

Ver todos los personajes ficticios en Anexo H

PERSONAJE FICTICIO - ESTUDIANTE ORIENTACIÓN TEXTIL

Camila Rodríguez

"El arte de crear está en encontrar belleza en lo cotidiano."

Montevideo **29 años** **Salir con amigos**

Estudiante de diseño **En pareja**

Camila Rodríguez siempre tuvo una fuerte conexión con el arte y la creatividad, desde su infancia. Originaria de Montevideo, creció rodeada de expresiones artísticas, especialmente en lo textil, influenciada por su entorno familiar. Esta exposición temprana a los textiles y al diseño la llevó a interesarse por el Diseño Industrial, especializándose en el área textil.
Camila ya ha culminado sus cursos en la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), se encuentra preparando su tesis. Actualmente combina su trabajo profesional en el sector textil con su pasión por el canto y el cuidado de sus plantas.

METAS

- Mostrar y compartir sus trabajos y procesos creativos en plataformas digitales para inspirar y colaborar con otros profesionales y estudiantes.
- Interactuar con otros profesionales y estudiantes interesados en la sustentabilidad, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas innovadoras.

FRUSTRACIONES

- La escasa difusión y visibilidad de los trabajos de los estudiantes dentro y fuera de la institución.
- Las plataformas académicas actuales que Camila utiliza presentan varios problemas de interfaz y funcionalidad. Estas limitaciones dificultan su uso eficiente y generan frustración al interactuar con las herramientas tecnológicas disponibles.

MOTIVACIONES

- Posibilidad de colaborar con otros estudiantes y profesionales del diseño textil
- Compartir sus ideas, recibir retroalimentación y trabajar en proyectos conjuntos que enriquezcan su experiencia y habilidades.

HABILIDADES

- Buen desarrollo en el ámbito digital
- Buena comunicación visual para exponer sus proyectos
- Buen manejo de contenido en redes sociales

Miedos:
- No encontrar el equilibrio adecuado entre su creatividad y las exigencias comerciales del mercado.
- Que su trabajo no tenga el impacto positivo deseado en términos de sostenibilidad y conciencia ambiental.

Problemas:
- Dificultad para encontrar plataformas donde pueda compartir y recibir retroalimentación sobre sus trabajos de manera efectiva.
- Falta de visibilidad y reconocimiento de sus proyectos dentro del sector profesional.

En que lo podemos ayudar?
- Proporcionando un espacio donde pueda exhibir sus proyectos y procesos creativos, aumentando su visibilidad y conectándola con otros profesionales y estudiantes interesados en el diseño sustentable.
- Ofreciendo recursos y herramientas que le permitan mejorar la presentación y documentación de sus trabajos, facilitando el acceso a materiales y referencias de calidad.

MAPA DE EMPATÍA

El mapa de empatía se utilizó en nuestro proyecto para entender en profundidad a los diferentes tipos de usuarios: estudiantes, docentes y ciudadanos. Se crearon tres mapas para cada grupo, analizando lo que piensan, sienten, ven y hacen, así como sus frustraciones y motivaciones. Esto nos permitió diseñar la plataforma digital de manera más alineada con las necesidades y expectativas reales de los usuarios, asegurando una experiencia relevante y adaptada para cada perfil.

Ver mapa de empatía de el resto de los usuarios en Anexo I

MAPA DE EMPATÍA - USUARIOS ESTUDIANTES

- Emocionados por compartir sus proyectos y recibir retroalimentación
- Preocupados por la visibilidad y reconocimiento de sus trabajos

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Comentarios de profesores sobre la importancia de una mayor visibilidad para los proyectos
- Conversaciones con otros estudiantes sobre la falta de una página web adecuada para compartir sus trabajos.

¿QUÉ OYE?

¿QUÉ VE?

- Canales de comunicación fragmentados y falta de una plataforma centralizada
- Otros estudiantes compartiendo trabajos en redes sociales, de manera individual

¿QUÉ DICE Y HACE?

- "estaría demás que hubiera un lugar que simplemente buscaras y encontraras otros trabajos"
- "lo que hago es mirar los trabajos de otros alumnos, de otros años que comparten los profesores y lo uso como referencia para las correcciones

ESFUERZOS

Perdida de trabajos

No estar actualizado en cuanto a información de diseño

Dedican tiempo y esfuerzo a la hora de buscar otros proyectos

RESULTADOS

Recibir comentarios y sugerencias de docentes, estudiantes, para poder mejorar su trabajo

Aumentar la visibilidad de sus proyectos entre la comunidad académica y profesional

JOURNEY MAP

En el contexto de este proyecto, se utilizó el *Journey map* para analizar la experiencia de cuatro estudiantes de Diseño Industrial (dos con perfil de producto y dos con perfil textil) en diferentes momentos de la carrera.

La prueba de usabilidad se realizó en la plataforma Colibrí, un repositorio de trabajos de estudiantes, dado que, según la investigación preliminar (*desktop research)*, *Colibrí* mostró el mayor porcentaje de abandono entre los usuarios.
Esta plataforma comparte muchas similitudes con la funcionalidad que se desea desarrollar en este proyecto, lo que la convierte en un caso de estudio relevante para el análisis.

Ver los mapa de experiencia de los otros 3 estudiantes en Anexo J

ANÁLISIS Y OPORTUNIDADES DE MEJORA OBTENIDOS DEL JOURNEY MAP

A lo largo del análisis del recorrido del usuario en la plataforma Colibrí, se han identificado diversas áreas de oportunidad que, al ser abordadas, podrían mejorar considerablemente la experiencia de los estudiantes al subir y buscar trabajos en la plataforma digital.

Oportunidades:

- Que el buscador sea funcional e intuitivo, facilitando a los usuarios la localización rápida y precisa de los trabajos que buscan.
- Los resultados de búsqueda deben ser presentados de manera visualmente atractiva y fácil de interpretar. Los filtros deben ser claros y fácilmente utilizables para permitir una navegación eficiente y eficaz.
- Es necesario asegurar que la plataforma responda adecuadamente a las acciones de los usuarios, garantizando una navegación fluida y sin interrupciones.
- Se debe establecer un formato estándar para los trabajos subidos, lo que facilitará su visualización y comprensión por parte de los usuarios.
- Ofrecer tutoriales o guías que ayuden a los usuarios a explorar y utilizar todas las funcionalidades disponibles en la plataforma.
- Incrementar el uso de elementos visuales, como carátulas de tesis e íconos, y reducir la cantidad de texto para hacer la experiencia más atractiva y menos abrumadora.
- Implementar mensajes de error claros y proporcionar un medio eficiente para reportar problemas técnicos, mejorando así el soporte al usuario.

JOURNEY MAP

GONZALO RAMÍREZ

OBJETIVOS

El estudiante se encuentra buscando posibles temas a tratar en su Trabajo de Grado. Su trabajo actual se relaciona al sector gráfico y visual de la moda, por lo que necesita saber como fue el abordaje de temas similares en otros proyectos.

CONTEXTO

Encontrar en la plataforma Colibrí una Trabajo de grado sobre un tema de su interés.

	ANTES	DURANTE		DESPUÉS
ACCIONES	**INGRESO A LA PÁGINA** Abre su navegador habitual Ingresa a la página "Colibrí" desde la barra de navegación.	**RESULTADOS DE BÚSQUEDA** El estudiante realiza la búsqueda y recibe los resultados Lee todos los títulos de los resultados. Tras no encontrar lo que buscaba lee los filtros. Se siente molesto al no poder aplicar los filtros para facilitar su búsqueda.	**SELECCIÓN DE UN TRABAJO** Vuelve a leer los títulos y selecciona un trabajo Lee los resultados, le generan confusión algunos subtítulos. De todas formas decide descargar el archivo seleccionado.	**VISUALIZACIÓN DEL TRABAJO** Corrobora la descarga del archivo a su ordenador. Decide buscar esta información en otra página web.
Pensamientos	"Voy a entrar a Colibrí, a ver si ahí encuentro la tesis que estoy buscando para mi proyecto"	" Ya ingresé, me doy cuenta porque veo el logo de la página"	"Se que se está descargando porque me muestra que inició y finalizó la descarga"	
	"Espero encontrar lo que busco, aunque sé que en esta página es todo muy confuso"	"no te dice como buscar toco- buscar- y parece que no pasa nada, así que le doy enter"	"Aparece toda esta información, me choca un poco"	"Esto me parece demasiado grosero, creo que lo entiendo pero no es para nada interactivo"
			"no entiendo lo de citaciones. Todo es muy confuso pero más o menos creo que lo entiendo"	"Está vieja, habría que actualizarla, está desorganizada y me cuesta entenderla"
				La uso por necesidad, pero si pudiera encontrar esto en otro lado, lo haría.
PROBLEMAS DETECTADOS	Se frustra ante la posibilidad de no encontrar el material que busca debido a las confusiones que le genera la navegación en la página	Los botones de búsqueda no son claros La cantidad de información y orden de los filtros le genera confusión,	Le cuesta entender la información que recibe de la página La interfaz no es amigable, lo que hace que la experiencia no sea satisfactoria	La falta de actualización de la página lo desmotiva Falta de orientación o guía sobre cómo utilizar todas las funcionalidades de la plataforma.
OPORTUNIDADES	Mejorar los criterios de búsqueda para que sean más intuitivos y fáciles de acceder.	Incluir breve explicación del filtro a utilizar Mejorar visualización de botones y progresos de tareas	Aplicar elementos gráficos que colaboren a la lectura y entendimiento sobre los contenidos de cada trabajo	Centrarse en un diseño de interfaz accesible e interactivo, donde el usuario entienda cada acción que realiza dentro de la misma y sepa por dónde esta navegando.

Mapa de empatía de un estudiante de diseño.

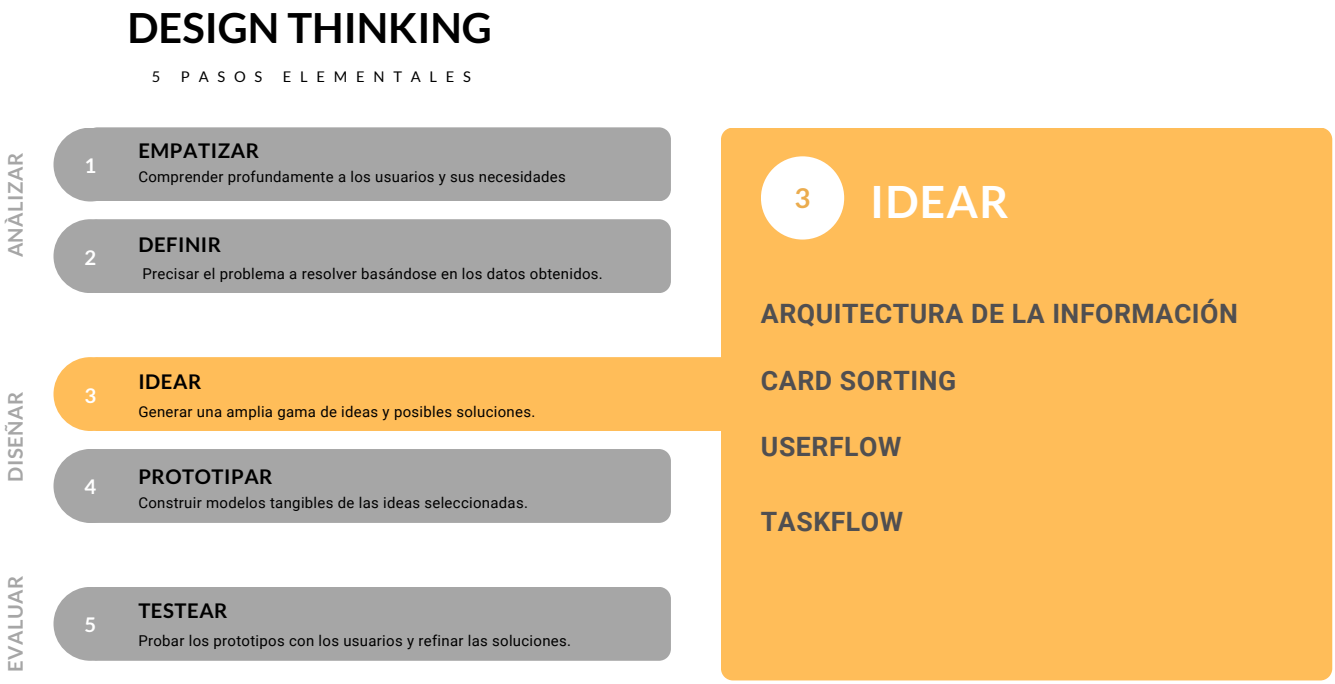
REQUISITOS DE DISEÑO PARA LA PLATAFORMA DIGITAL

Para estructurar los requisitos de manera clara y comprensible, se ha optado por clasificarlos según las tres principales categorías de usuarios: **estudiantes, docentes y ciudadanos**. Esta segmentación permite abordar de manera precisa las necesidades de cada grupo, ya que cada uno tiene objetivos y tareas específicas dentro de la plataforma.

A continuación, se presenta el cuadro detallado de los requisitos de diseño establecidos para cada categoría de usuario.

TABLA DE REQUISITOS

USUARIOS	IMPRESCINDIBLES	DESEABLES	OPCIONALES
ESTUDIANTES	• Permitir a los estudiantes subir y almacenar trabajos y proyectos de manera eficiente. • Implementar un buscador funcional e intuitivo. • Visualizar los trabajos de manera clara y accesible.	• Añadir descripciones y etiquetas a los trabajos para facilitar su búsqueda. • Refinar la búsqueda con filtros avanzados (por fecha, tipo de trabajo, etc.). • Permitir comentarios en los trabajos subidos por otros estudiantes. • Previsualizar los documentos y gráficos en línea.	• Seguir a otros usuarios y recibir notificaciones de nuevas publicaciones. • Descargar trabajos en diferentes formatos. • Acceder a la plataforma desde distintos dispositivos • Compartir sus proyectos directamente desde la plataforma en redes sociales.
DOCENTES	• Comentar los trabajos subidos por los estudiantes. • Acceder fácilmente a los trabajos de los estudiantes	• Guardar y dar “me gusta” a proyectos de su interés • Compartir proyectos de estudiantes como referencias para sus cursos.	• Crear su usuario propio como docente • Suscribirse a alertas sobre temas específicos de su interés • Acceder a la plataforma desde distintos dispositivos
CIUDADANOS	• Facilitar la búsqueda y visualización de trabajos subidos por estudiantes. • Brindar información clara sobre la carrera, eventos y proyectos de los estudiantes	• Comentar en los trabajos visualizados • Compartir proyectos de su interés	• Suscribirse a alertas sobre temas específicos de su interés • Sección de preguntas frecuentes y contacto. • Acceder a la plataforma desde distintos dispositivos



ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

Para diseñar nuestra arquitectura de la información se realizó un esquema inicial de la misma en base a los requisitos obtenidos en la etapa anterior y luego se validaron mediante un Card Sorting con los usuarios.

ESQUEMA INICIAL ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

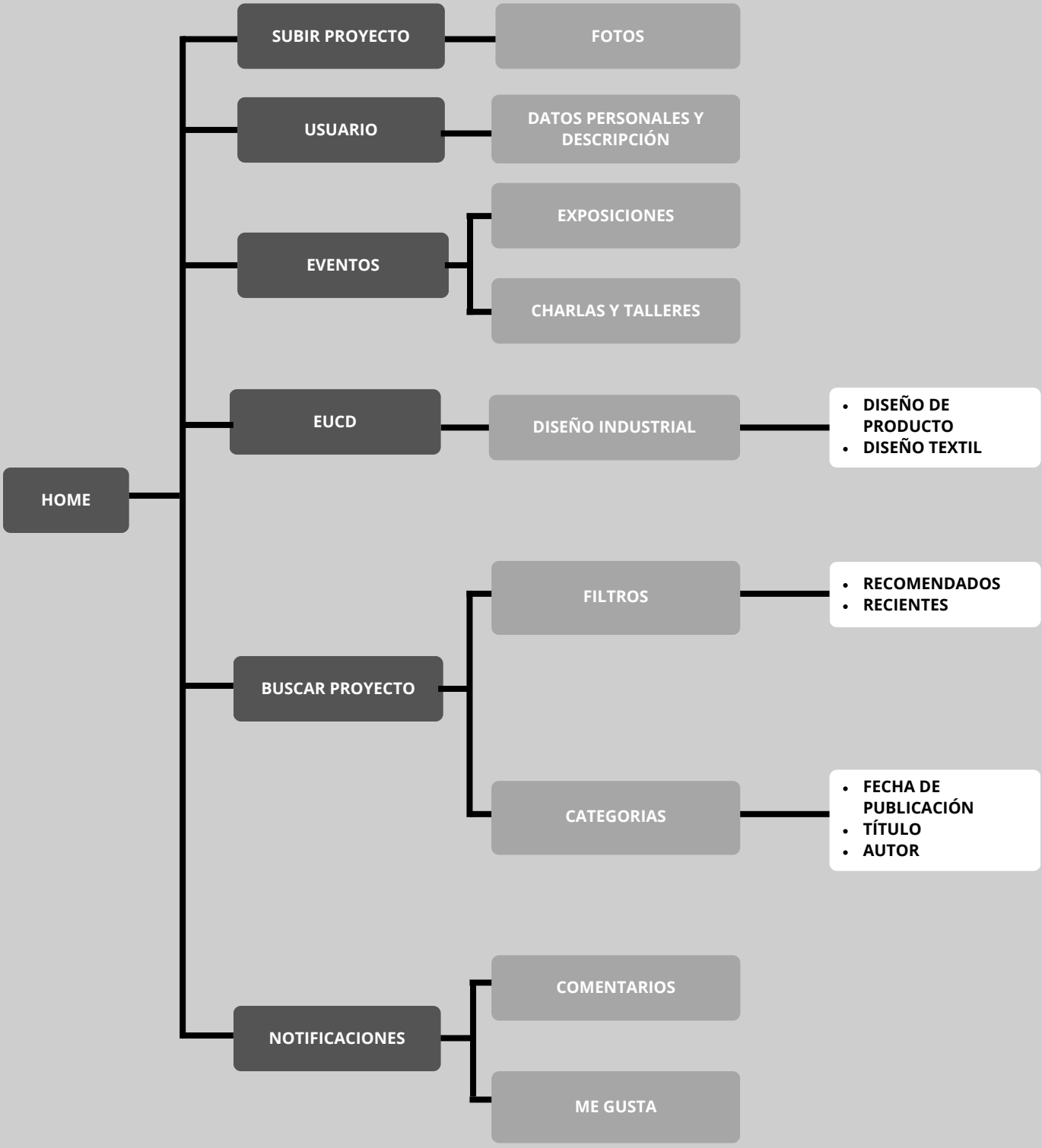


TABLA REFERENCIAS	CATEGORÍA PRINCIPAL	SUB CATEGORÍA	SUB NIVELES

CARD SORTING - CLASIFICACIÓN DE TARJETAS

Para este proyecto, se decidió utilizar el *card sorting* **abierto;** en el cual el usuario puede agrupar las categorías de forma libre, en el número de conjuntos que considere necesario.

A su vez, esta se puede efectuar de forma presencial o **remota**. Para este caso, se realizó de forma remota a través de la herramienta digital “Optimal Workshop” para acceder a un mayor número de usuarios en la menor cantidad de tiempo posible.
La misma se envió a 20 personas, tanto estudiantes, como docentes y ciudadanos.

La información obtenida de esta herramienta fue útil para desarrollar la arquitectura de la información del sitio web, ya que asegura que la organización del contenido sea intuitiva y fácil de navegar desde la perspectiva del usuario identificando secciones principales, subsecciones, y las relaciones entre ellas.

A partir de los datos obtenidos en el análisis del Card sorting, se llevó a cabo una reestructuración y rediseño de la arquitectura de la información de la plataforma. Esta modificación se realizó con el objetivo de optimizar la usabilidad y garantizar que la navegación sea más intuitiva para los usuarios. Se implementaron las categorías y subcategorías identificadas en el análisis, asegurando que la información relevante esté organizada de manera clara y accesible.

TARJETAS ENVIADAS A LOS USUARIOS			
AUTOR	DISEÑO DE PRODUCTO	EXPOSICIONES	SUBIR PROYECTO
BUSCAR PROYECTO	FECHA DE PUBLICACIÓN	FILTROS	TÍTULO
CHARLAS Y TALLERES	DISEÑO INDUSTRIAL	FOTOS	RECIENTES
COMENTARIOS	DISEÑO TEXTIL	ME GUSTA	RECOMENDADOS
CURSO	EUCD	EVENTOS	DATOS PERSONALES Y DESCRIPCIÓN

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA HERRAMIENTA CARD SORTING

Resultados del dendrograma: Este análisis permitió visualizar las relaciones jerárquicas entre las categorías, revelando que los usuarios agrupaban las categorías "Diseño Industrial", "Diseño Textil" y "Diseño de Producto" bajo nombres como "Diseños", "Escuela Universitaria Centro de Diseño", "Filtros de búsqueda" y "Cursos y carreras". A partir de estos hallazgos, se decidió que la categoría principal de la página sería "Escuela Universitaria Centro de Diseño", con subcategorías organizadas para ofrecer información detallada sobre los programas académicos, incluyendo contenido de cursos, semestre, objetivos y duración. Este enfoque busca facilitar el acceso a la información relevante, ayudando a los usuarios a informarse sobre las especializaciones que se ofrecen.

Además, se creó una categoría principal llamada "Proyectos", en respuesta a las sugerencias de los usuarios. Esta sección permite a los estudiantes explorar y compartir sus trabajos, organizada con subcategorías que optimizan la navegación y permiten localizar proyectos específicos de manera eficiente. Dentro de esta categoría, se incorporaron filtros que facilitan aún más las búsquedas, garantizando que ciudadanos, docentes y estudiantes puedan acceder rápidamente a los proyectos más relevantes.

Resultados de la matriz de similitud: La matriz ayudó a identificar patrones de agrupamiento, como la relación entre "Filtros" y "Recientes" (93%), lo que sugiere la necesidad de incluir una función que permita a los usuarios ver las búsquedas más recientes.
Los resultados también mostraron que el 81% de los usuarios agrupó actividades como "Eventos", "Exposiciones", "Charlas" y "Talleres", lo que llevó a la decisión de consolidarlas en una única categoría "Comunidad".

Por último, se determinó que los campos de "Título", "Fecha de Publicación" y "Autor" debían ser obligatorios al subir un proyecto, ya que el 81% de los participantes los vinculó. Estos datos se utilizarán como criterios clave en los filtros de búsqueda, asegurando que los estudiantes puedan encontrar proyectos relevantes de manera más efectiva.

ESQUEMA FINAL ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

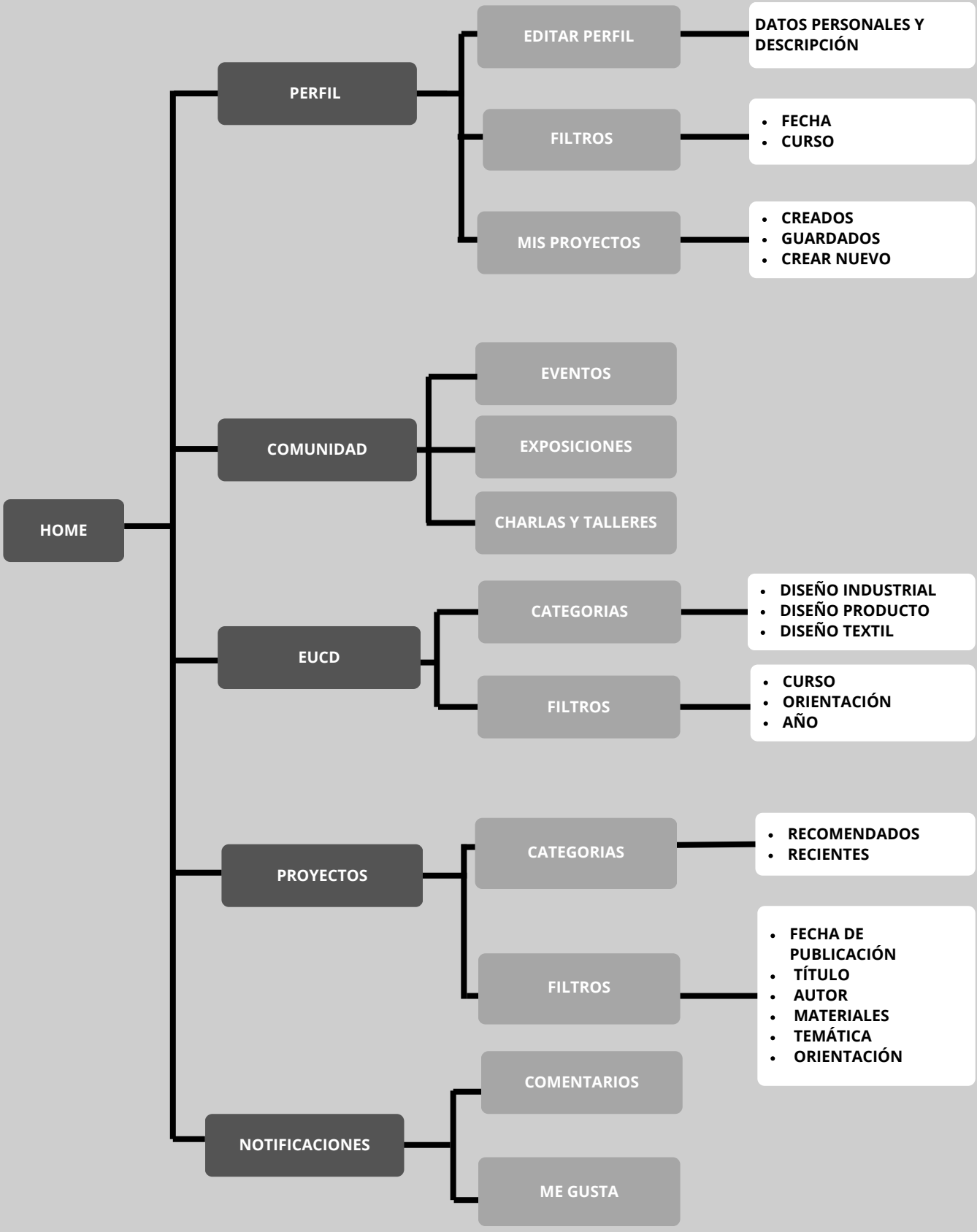
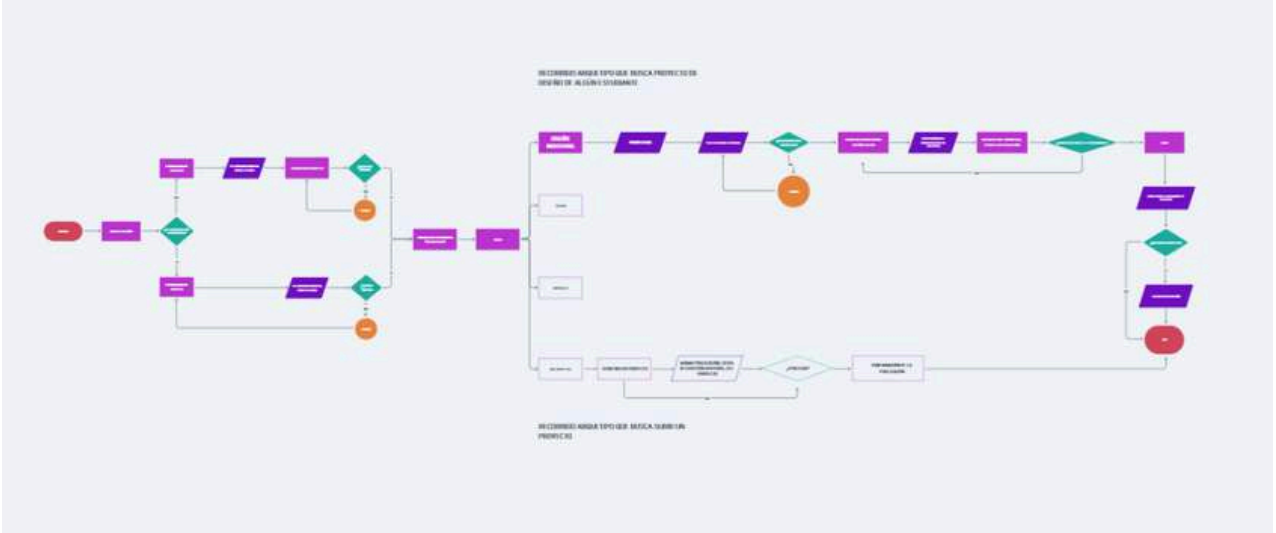


TABLA REFERENCIAS	CATEGORÍA PRINCIPAL	SUB CATEGORÍA	SUB NIVELES

USER FLOW / TASK FLOW

USERFLOW



Recorrido general del usuario en la página.
Ver completo en https://whimsical.com/userflow-medio-de-difusion-8HVUzCsqFewQZRZgWHS3kW

En el contexto de este proyecto, el uso de estas herramientas fue esencial para entender y diagramar los trayectos que los usuarios seguirán al navegar por el sitio.

El proceso de diagramación de *user flow y task flow* se llevó a cabo para reconocer las rutas que los usuarios seguirán al interactuar con la plataforma.

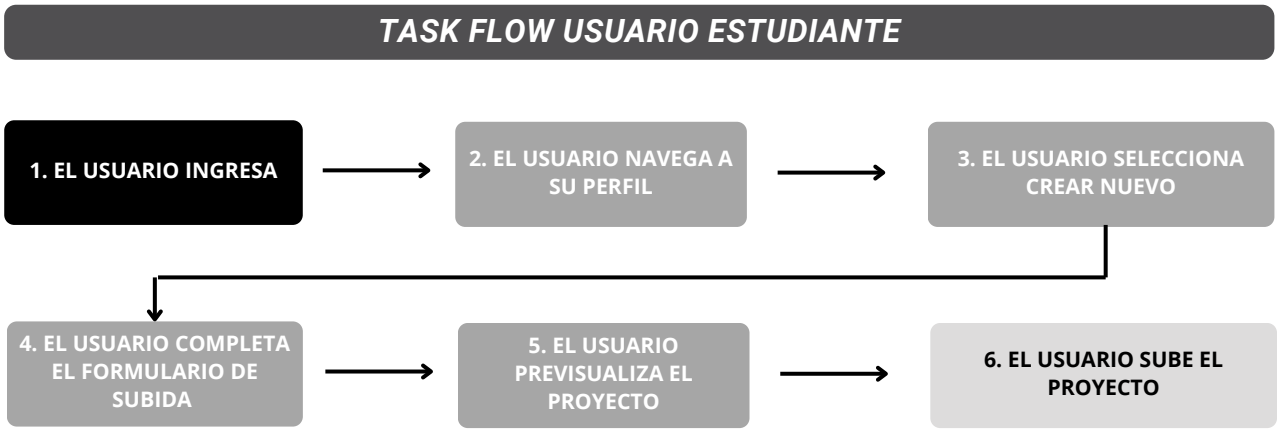
Para este proyecto, el diagrama task flow detalló el proceso específico que los estudiantes seguirán al subir un proyecto, mientras que el user flow general describió también el recorrido completo de un usuario ciudadano al explorar los trabajos y acceder a la información relevante sobre los proyectos. Estas herramientas proporcionaron una visión clara y estructurada de los pasos necesarios para cumplir con los objetivos del usuario dentro de la plataforma.

Como se ha mencionado, para esta plataforma, se desarrollaron dos *user flows*:

1) Estudiante de Diseño que desea Subir un Trabajo
2) Ciudadano que desea buscar información sobre Diseño Industrial.

Para está etapa el proyecto se enfoco en el usuario estudiante y su recorrido.

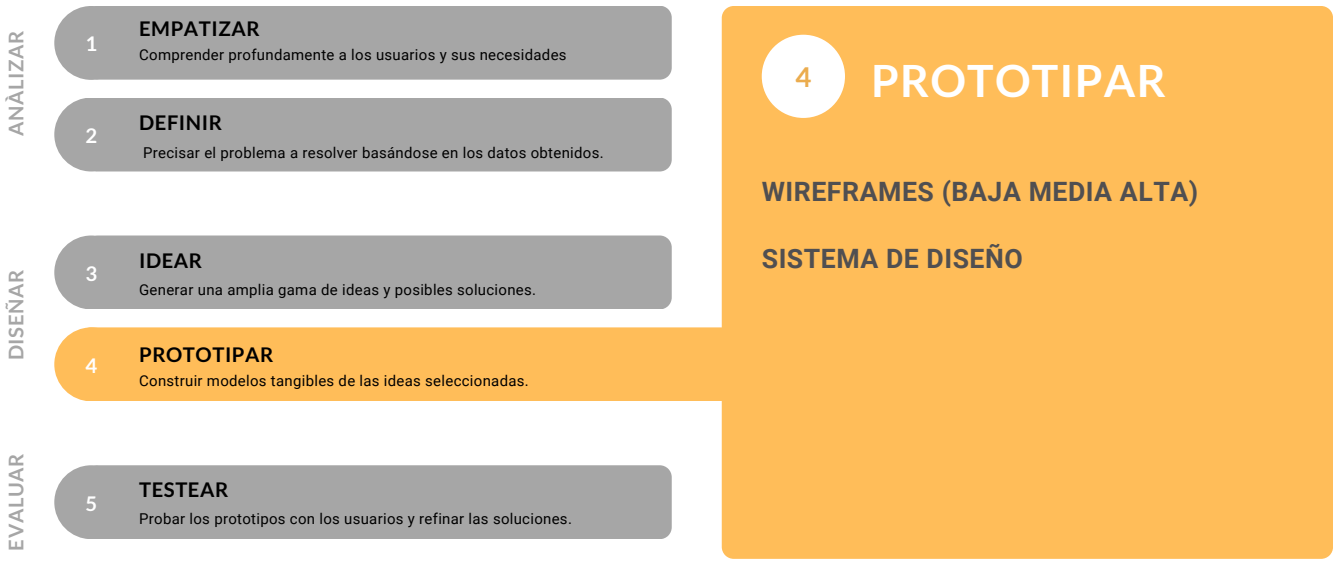
Ver toda la información relevante al flujo de tarea del usuario ciudadano en Anexo K



ACCIÓN: ESTUDIANTE DE DISEÑO INDUSTRIAL QUE DESEA SUBIR UN NUEVO PROYECTO A LA WEB

Al concluir la etapa **Idear** en la metodología de Design Thinking, se ha generado un flujo claro de tareas que sigue las necesidades del estudiante de diseño industrial, en este caso, al subir un nuevo proyecto a la plataforma. Este flujo servirá de base para diseñar las pantallas necesarias en la siguiente etapa del proyecto: **Prototipar**. Cada etapa del proceso, desde la creación hasta la subida del proyecto hecho por el estudiante, ha sido detallada para desarrollar los wireframes, priorizando la experiencia del usuario y asegurando un recorrido intuitivo y eficiente.

DESIGN THINKING



Para este proyecto, el proceso de prototipado se llevó a cabo de manera gradual, utilizando **la plataforma Figma**, comenzando con prototipos de baja fidelidad y avanzando hacia **prototipos de media y alta fidelidad**. Este enfoque progresivo permitió iterar sobre las ideas a lo largo de todo el proceso, asegurando que las mejoras necesarias se integren antes de llegar a la versión final del producto.

Además del desarrollo de los prototipos, se implementó un **sistema de diseño** que sirvió como guía para mantener la consistencia visual y funcional de la plataforma. El sistema de diseño no solo facilitó el desarrollo del prototipo actual, sino que también asegura una base sólida para su expansión y actualización en el tiempo.

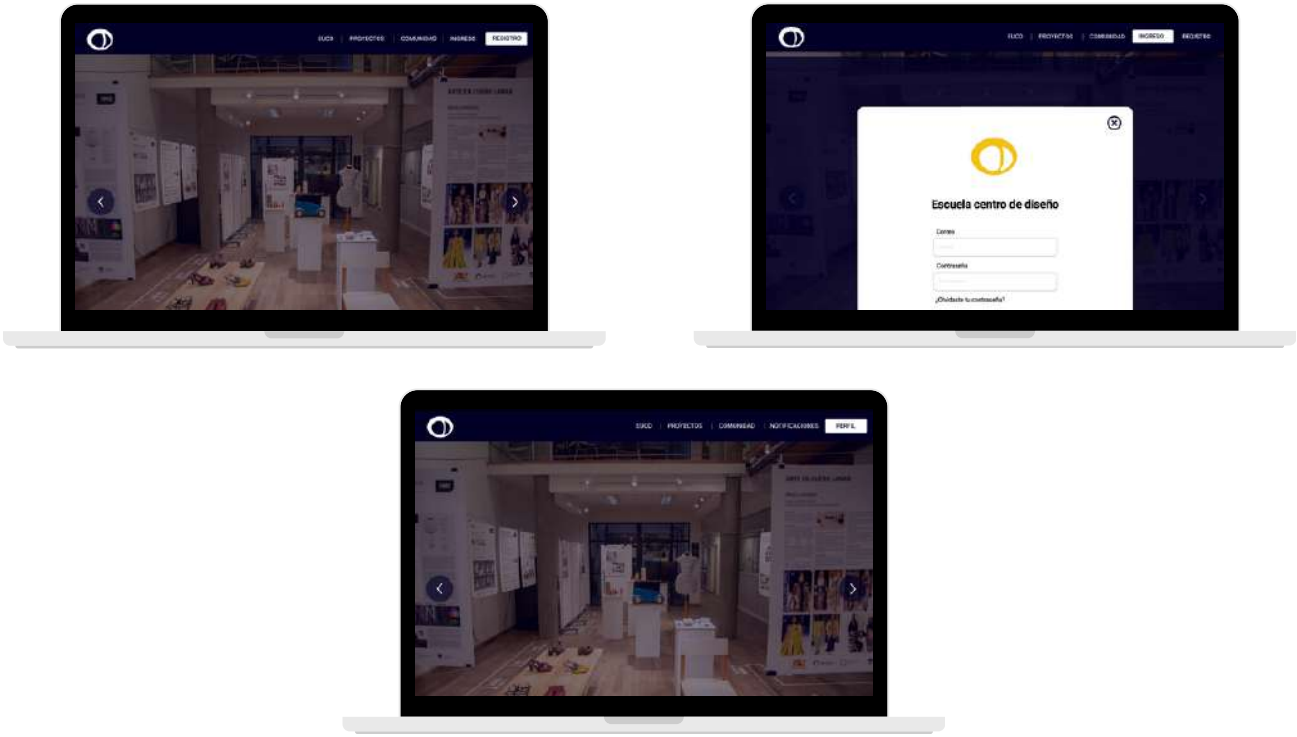
En este proyecto, los wireframes colaboraron en la planificación de la plataforma digital ya que permitieron organizar de manera lógica los elementos fundamentales de la misma, en baja, media y alta fidelidad tanto para el flujo de usuario estudiante como para el de ciudadano.

A continuación, se presentan los wireframes de alta fidelidad que muestran cómo se visualizaría el prototipo final, incluyendo todos los elementos y factores recopilados a lo largo de este proyecto. Estos wireframes fueron desarrollados siguiendo la implementación del sistema de diseño definido.

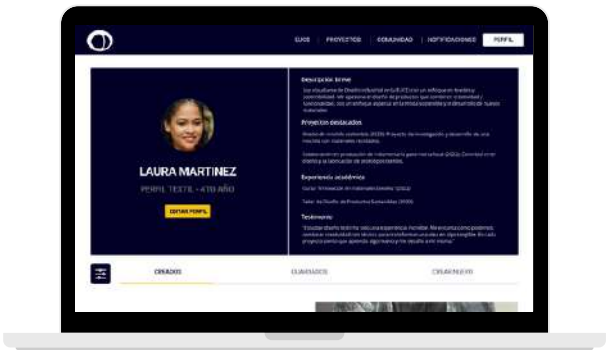
Ver proceso wireframes usuario estudiante y ciudadano completo en Anexo M

WIREFRAMES

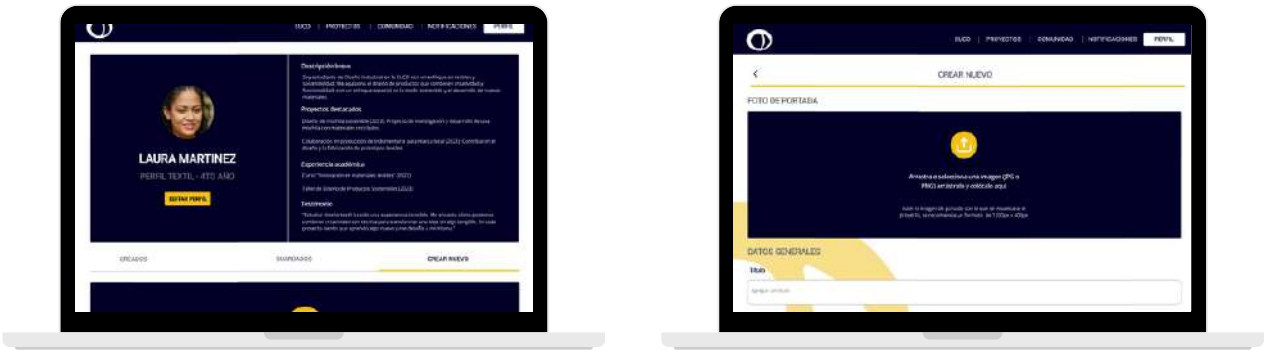
WIREFRAMES DE ALTA FIDELIDAD. FLUJO DE USUARIO 1: ESTUDIANTE



1. EL USUARIO INGRESA



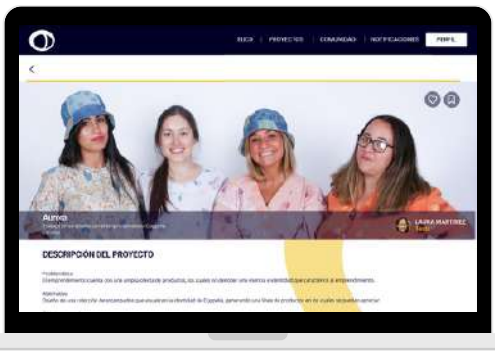
2. EL USUARIO NAVEGA A SU PERFIL



3. EL USUARIO SELECCIONA CREAR NUEVO

4. EL USUARIO COMPLETA EL FORMULARIO DE SUBIDA

5. EL USUARIO PREVISUALIZA EL PROYECTO



6. EL USUARIO SUBE EL PROYECTO

Link al prototipo final:

https://www.figma.com/proto/VfRqJV3Li4ssGZ3QYt6Ax3/MEDIO--DE-DIFUSION-PROTOTIPO-EN-ALTA?page-id=0%3A1&node-id=4-2&node-type=frame&viewport=547%2C186%2C0.13&t=clcRTt0RBPToYTPq-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed

A continuación, se desarrollo el **sistema de diseño**, se aplicó en este proyecto para fundamentar, decidir y aplicar, la toma de decisiones estéticas, funcionales y navegables para nuestra plataforma.

El sistema incluyo:

- **Valores de diseño:** principios que guían la estética y funcionalidad.
- **Paleta de color:** elección de esquema cromático coherente.
- **Tipografía:** fuentes seleccionadas.
- **Fotografías:** estilo de imágenes que se utilizaron.
- **Iconografía:** uso de íconos necesarios para la navegación.
- **Layout (composición):** disposición de los elementos en pantalla.
- **Componentes:** como botones y menús que mejoran la interacción.

En nuestro proyecto, este sistema asegura que los wireframes diseñados para el proceso de subir un nuevo proyecto sean visualmente consistentes y funcionalmente intuitivos, brindando a los usuarios una experiencia fluida y coherente en cada etapa.

SISTEMA DE DISEÑO

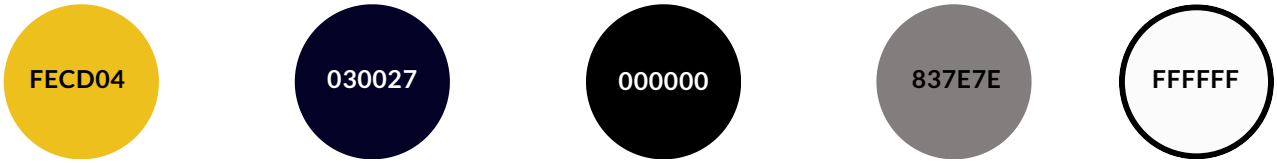
VALORES DEL DISEÑO

- **Accesibilidad:** Priorizamos la facilidad de uso, asegurando que la plataforma sea inclusiva y comprensible para todos los usuarios, con especial atención a la legibilidad y navegación intuitiva.

- **Colaboración:** La plataforma debe fomentar la interacción entre estudiantes, la comunidad académica y ciudadanos, creando un espacio donde compartir trabajos sea fácil y efectivo.

- **Innovación**: Reflejar el carácter de vanguardia del diseño industrial, incorporando elementos visuales modernos y atractivos que inspiren creatividad.

PALETA DE COLORES



La paleta de colores de la plataforma web se diseñó en coherencia con el nuevo logo de la EUCD. Incluye un azul "Oxford Blue" como color dominante, simbolizando profesionalismo y aplicándose en elementos clave. El naranja del logotipo se usa para detalles e iconos, añadiendo dinamismo. El blanco actúa como fondo para garantizar claridad. También se incorporan tonos de azul claro y amarillo pastel en detalles interactivos, manteniendo un equilibrio visual atractivo.

TIPOGRAFIA

TITULO	ROBOTO BOLD	40 P
SUBTITULO	ROBOTO SEMI BOLD	28 P
BOTONES	ROBOTO BLACK	18 P
CATEGORÍAS	ROBOTO MEDIUM	20 p
CUERPO DE TEXTO	OPEN SANS REGULAR	16 P
TEXTO DE IMAGENES	OPEN SANS SEMIBOLD	16 P

La tipografía de la plataforma web se ha diseñado para ofrecer una experiencia de lectura clara y coherente en todos los dispositivos. Se eligió Roboto para los títulos, una fuente sans-serif moderna y fácil de leer en entornos digitales. Los subtítulos usan la misma fuente, pero en versiones bold o semi-bold, manteniendo la coherencia y facilitando la jerarquización del contenido. Para los botones, se utiliza también una tipografía sans-serif en bold y con mayor tamaño, garantizando que los elementos interactivos sean visibles y accesibles rápidamente

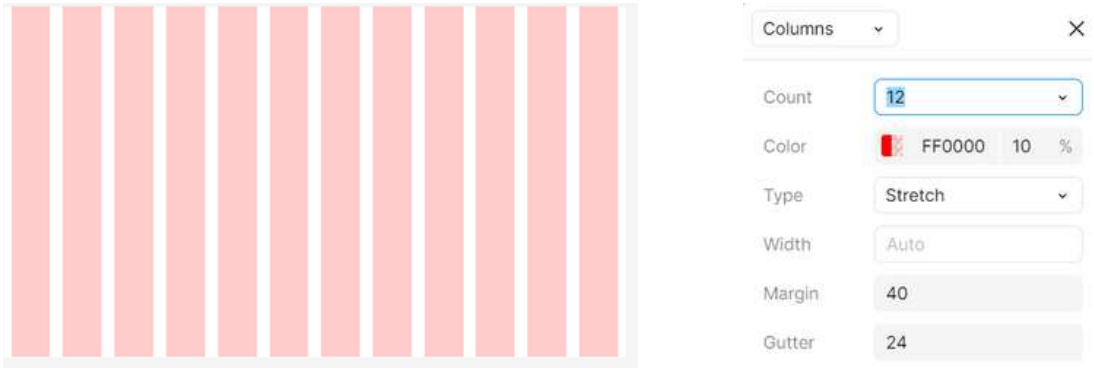
FOTOGRAFÍAS

La selección de fotografías para la plataforma se ha planificado para garantizar una alta calidad y un fuerte impacto visual en secciones como eventos y noticias. Para los proyectos, se ha definido un formato estándar de imagen de 1200 px x 400 px, asegurando una visualización óptima en cualquier dispositivo. Los estudiantes podrán elegir imágenes que representen mejor sus proyectos, fomentando la creatividad y destacando la narrativa visual de sus trabajos.

ICONOGRAFÍA

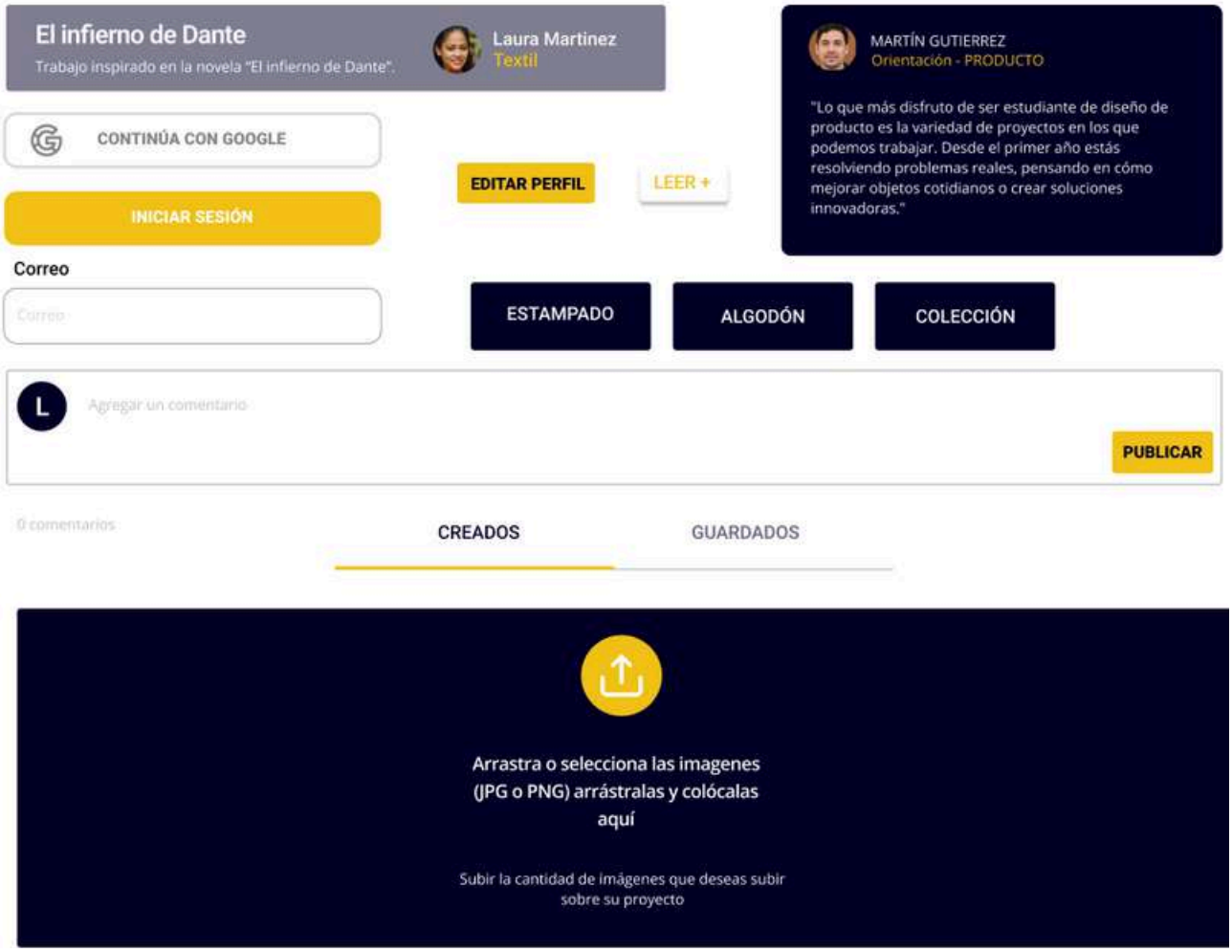
La iconografía de la plataforma sigue un diseño simple y de líneas limpias, alineada con la estética del logotipo de la EUCD, con terminaciones redondeadas para aportar suavidad. Se ha elegido el azul como color principal para los íconos, manteniendo la coherencia con la paleta del proyecto y reforzando su carácter académico y profesional. Esto asegura que los íconos sean funcionales, uniformes y fácilmente reconocibles.

LAYOUT



El diseño de layout organiza los elementos visuales y de contenido para una navegación clara y consistente. En nuestro proyecto, utilizamos una grilla de 12 columnas con medianiles y márgenes de 20 px, lo que asegura un diseño limpio y equilibrado. Este enfoque modular mejora la legibilidad y permite que la plataforma se adapte a distintos tamaños de dispositivos, optimizando la usabilidad y la estética.

COMPONENTES



Componentes de la plataforma:

- Botones de acción: Como "Iniciar sesión" y "Publicar", diseñados con colores destacados (naranja cálido) y esquinas redondeadas para visibilidad y facilidad de uso.
- Campos de texto y comentarios: Minimalistas e intuitivos, para ingresar información y comentar proyectos.
- Secciones de contenido: Pestañas para ver proyectos creados o guardados, facilitando la navegación.
- Cajas de arrastre de archivos: Para subir trabajos de forma rápida y sencilla.

TEST EMPÍRICO

En la fase de prototipado de nuestro proyecto, realizamos un **test empírico** (prueba de usabilidad) con el objetivo de observar cómo interactúan los usuarios con el producto. Esta prueba fue realizada de manera virtual con cinco estudiantes de diseño industrial, tanto de la orientación producto como textil. Durante la prueba, evaluamos los aspectos positivos y a mejorar por parte de los usuarios para identificar posibles mejoras en la interfaz del dispositivo web. A partir de los datos recogidos, llevamos a cabo una **evaluación heurística** para analizar y refinar el diseño, asegurando una experiencia más eficiente y fluida para los usuarios.

Ver guíon para la prueba de usabilidad ver en Anexo N

Hipótesis que se consideraron a la hora de realizar la prueba de usabilidad:

- Hipótesis:*"Los estudiantes podrán completar el proceso de subir un proyecto en la plataforma sin requerir asistencia o buscar ayuda externa."*
- Hipótesis: *"Los usuarios encontrarán rápidamente la sección correcta para subir sus proyectos, utilizando las categorías y subcategorías establecidas."*
- Hipótesis: *"Los estudiantes comprenderán claramente los requisitos y formatos de los archivos a subir, sin confusiones ni dudas sobre el proceso."*

En el análisis de las pruebas de usabilidad realizadas, identificamos tanto aspectos positivos como áreas de mejora sugeridas por los estudiantes participantes.

Aspectos positivos:

- Todos los usuarios consideraron el prototipo como intuitivo, lo que facilitó la navegación sin dificultades.
- El tiempo promedio para completar las tareas fue rápido, con un máximo de 4 minutos, lo que demuestra la eficiencia del diseño.
- La estética del prototipo fue valorada positivamente, describiéndola como funcional y agradable a la vista, lo que refuerza la experiencia de usuario.

Aspectos a mejorar:

- Aunque no se identificaron aspectos negativos significativos, algunos usuarios sugirieron mejoras en la sección "Proyectos". Propusieron incluir un botón dentro de esta sección que permita crear y subir un nuevo proyecto directamente. Consideraron que, además de tener la opción de subir proyectos desde su perfil, sería útil poder hacerlo también desde la categoría donde se muestran los proyectos de otros estudiantes. Esto facilitaría la interacción y el flujo de trabajo dentro de la plataforma.

Link a test empírico final:

https://www.figma.com/proto/VfRqJV3Li4ssGZ3QYt6Ax3/MEDIO--DE-DIFUSION-PROTOTIPO-EN-ALTA?page-id=0%3A1&node-id=4-2&node-type=frame&viewport=547%2C186%2C0.13&t=clcRTt0RBPToYTPq-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed

EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Para realizar esta evaluación heurística, identificamos si el prototipo cumple con el principio enunciado.
En caso de que sí, colocamos: “CUMPLE” y en caso de que no, colcamos: “NO CUMPLE”. Esto se repitio con todos los puntos.

Una vez finalizado el cuadro, se enunciaron las incorporaciones al prototipo en los principios que se identificaron como: “NO CUMPLE”.

ANÁLISIS OBTENIDOS DE LA EVALUACIÓN HEURÍSTICA

Identificamos que las leyes que no se están cumpliendo son fundamentales para minimizar la frustración durante la interacción con la plataforma.
Llegamos a la conclusión de que, para abordar de manera efectiva estos desafíos, será necesario integrarlos en las futuras etapas del desarrollo del proyecto. La implementación adecuada de estas leyes dependerá de la colaboración con programadores especializados y de un entorno donde la plataforma esté plenamente operativa. Por ello, se ha definido que estos puntos deben ser considerados una prioridad en las proyecciones a largo plazo del proyecto, asegurando que, una vez que la web esté funcional y en uso activo.

PRINCIPIO	CUMPLE / NO CUMPLE	DETALLE
Visibilidad del estado del sistema	NO CUMPLE	En este prototipo el sistema no informó a los usuarios acerca del estado de subida de ningún tipo de archivo.
Relación entre el sistema y el mundo real	CUMPLE	
Libertad y control por parte del usuario	CUMPLE	
Consistencia y estándares	CUMPLE	
Prevención de errores	NO CUMPLE	En este prototipo no se llegó a diseñar la aparición de mensajes de error
Minimizar el uso de la memoría	CUMPLE	
Flexibilidad y eficiencia de uso	CUMPLE	
Diseño minimalista	CUMPLE	
Reconocer, diagnosticar, recuperarse de los errores	NO CUMPLE	Al no haber diseñado mensajes de error, no se expreso un lenguaje que indique exactamente el problema, para ser constructivos.
Ayuda y documentación	NO CUMPLE	Se contemplo la idea de que exista ayuda con información sobre cada una de las funcionalidades principales, pero no se diseño en este prototipo

Tabla evaluación heurística

4.

CONCLUSIONES Y PROYECCIONES A FUTURO

El presente trabajo subraya la importancia de la difusión de los proyectos estudiantiles de diseño industrial en el ámbito local y más allá de los límites académicos. La visibilización de estos proyectos no solo refuerza el impacto del diseño como disciplina, sino que también permite conectar a los estudiantes con la comunidad, fomentando el intercambio de ideas y la creación de soluciones que puedan tener repercusiones tanto a nivel académico como social. Crear un espacio para compartir estos trabajos es esencial, ya que contribuye al reconocimiento del diseño industrial como una herramienta clave para la innovación y el desarrollo social.

En cuanto a los aportes de este proyecto, es importante destacar su impacto sobre diversos actores. Para la institución educativa, esta iniciativa resalta el rol de la Universidad de la República (Udelar) en la creación de espacios de intercambio y en la proyección del conocimiento generado hacia la comunidad. Para los estudiantes, este proyecto se presenta como una plataforma clave para dar a conocer sus trabajos, potenciando sus posibilidades de conexión con profesionales y actores relevantes del sector del diseño. Asimismo, para la colectividad del diseño, esta plataforma promueve un espacio accesible y permanente que facilita la innovación colaborativa y la integración de nuevas ideas en el campo.

A futuro, este proyecto tiene potencial para extenderse y convertirse en una herramienta clave dentro y fuera de la EUCD. Consideramos que esta plataforma podría estar conectada con otras iniciativas académicas, como la página web de Patio (la plataforma de gestión de recursos y exposiciones de la facultad), permitiendo una actualización continua de las exposiciones que hoy en día solo se presentan físicamente en el hall de la facultad. En un mundo cada vez más digitalizado, donde los espacios físicos son limitados en alcance, esta plataforma digital podría extenderse a otras carreras y servicios académicos, como comunicación visual o paisajismo, fortaleciendo el vínculo entre las diferentes disciplinas del diseño. Su capacidad de adaptación lo convierte en un prototipo valioso para su implementación en otras facultades, lo que contribuye a la integración y actualización del entorno académico en consonancia con las necesidades actuales de visibilización y difusión en el ámbito digital.
Este enfoque interdisciplinario no solo potenciaría el impacto de la plataforma, sino que también fomentaría la colaboración entre diferentes áreas del diseño, enriqueciendo el intercambio de conocimientos y prácticas.

Asimismo, se reconoce que el mantenimiento, la actualización y el desarrollo de la plataforma requerirán la intervención de un equipo interdisciplinario. Para garantizar el correcto funcionamiento y evolución de la misma, dado las múltiples dimensiones que abarca el proyecto, será fundamental la participación de actores de diversas áreas.
El mantenimiento de la plataforma deberá estar a cargo del personal administrativo de la EUCD, así como de programadores. El rol de estos, será fundamental para gestionar y mantener la plataforma, así como el de los estudiantes a la hora de subir los proyectos.

También se deberá trabajar en conjunto con el departamento jurídico para evitar situaciones indeseadas como puede ser el plagio u otras eventualidades similares.
En cuanto a la actualización del diseño web de la plataforma, sería enriquecedor para el proyecto contar con comunicadores visuales que colaboren en esta área.

Esto garantizará su sostenibilidad en el tiempo, permitiendo que el espacio digital se mantenga actualizado y funcional para los futuros estudiantes y la comunidad del diseño en general. Esta responsabilidad institucional asegurará que la plataforma no solo sirva como un espacio de difusión, sino también como un recurso dinámico y en constante crecimiento, contribuyendo a la innovación y evolución del diseño industrial y otras disciplinas.

BIBLIOGRAFÍA

- Allanwood, G., & Beare, P. (2016). *Diseño de experiencias de usuario: Cómo diseñar experiencias que encantan a los usuarios*. Editorial Reverté.

- Arocena, R. (2008). Extensión en la Universidad de la República: Del compromiso a la movilización (Cuaderno de Extensión N° 1). Universidad de la República.

- Bonsiepe, G. (2011). *Del diseño industrial al diseño de interacción.* Infinito.

- Bonsiepe, G. (2008). *El diseño de la periferia.* Ediciones Infinito.

- Boyer, E. L. (1990). *Scholarship reconsidered: Priorities of the professoriate. The Carnegie Foundation for the Advancement of Teaching.*

- Brown, T. (2008). *Design thinking: La estrategia de innovación para liderar en el siglo XXI* (traducción de J. Pérez). Harvard Business Review Press.

- Campi, I. (2017). *¿Qué es el diseño?.* Editorial Gustavo Gili.

- De Miguel, M. (2009). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias.* Alianza Editorial.

- Cooperativa Subte. (2023, Julio). Diagnóstico sitio web Fadu. [Archivo PDF]. https://drive.google.com/drive/folders/1lyC-RZ05KZNo2hy2BsI_ZBIrR7o4JmI0?usp=sharing

- Fernández March, A. (2006). *Metodologías activas para la formación de competencias.* Educatio Siglo XXI, 24, 35-56.

- Martínez, F. J., & Gómez, R. (2019). *La importancia de la difusión del conocimiento académico en la formación profesional y su impacto en la cultura.* Revista Latinoamericana de Educación Superior, 11(2), 55-72.

- Mulgan, G. (2006). *The process of social innovation.* Innovations, 1(2), 145-162.

- Rogers, E. M. (2013). *Difusión de innovaciones* (5ª ed., trad. de J. de la Vega). Editorial Ariel.

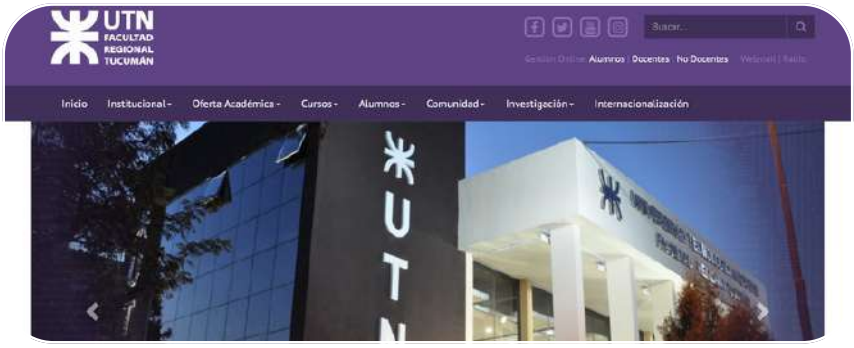
- Tedesco, J. C. (2016). *La educación superior en la sociedad del conocimiento.* Editorial Siglo XXI.

ANEXOS

Análisis individual de las 15 universidades relevadas para la herramienta *benchmarking*.

Universidades públicas:

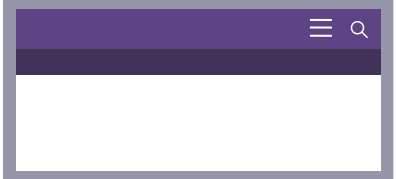
Universidad Tecnológica de Tucuman - Argentina



DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



TEXTO

Tipologías bien seleccionadas para los distintos títulos, subtítulos y textos.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Bajar la página

2. Barra derecha / Cursos Regulares

3. Diseño Gráfico

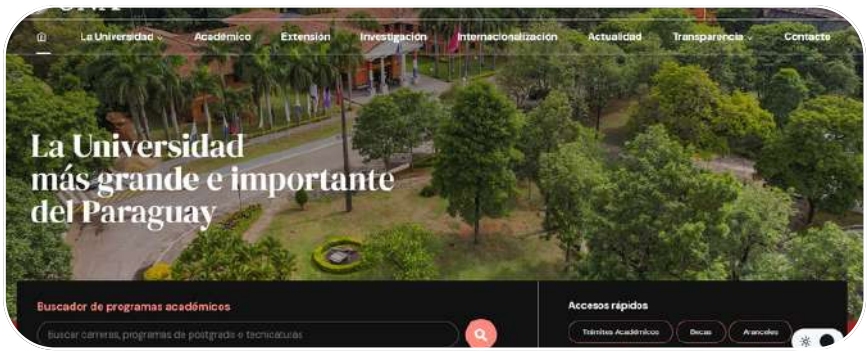
INFORMACIÓN

- No cuenta con información relevante para personas que no formen parte del ambiente académico.
- Únicamente informa sobre las inscripciones, no detalla sobre los cursos.
- Cuenta con una barra en el lado derecho, con mucha información desorganizada, desde contacto, materias sueltas, seminarios, preinscripciones, pero no están categorizadas de ningún tipo, solo colocadas de manera aleatoria.

CONCLUSIONES GENERALES

- **Diseño Web:** Estética clara con colores claros, que contrastan y permiten una fácil lectura de los textos. Organización clara y concreta de las distintas secciones. En la pantalla de inicio cuenta con el diseño mencionado anteriormente, sin embargo dentro de la sección de diseño, es muy básico y antiguo, debería mantenerse de la misma manera en todas las páginas.
- **Usabilidad de Navegación:** Fácil acceso, tres pasos para poder acceder a la carrera de diseño gráfico. La barra de noticias colocada en la parte derecha de la página es confusa, ya que utiliza ese cuadro para colocar mucha información y no la divide correctamente.
- **Información:** No contiene información de la carrera de Diseño Industrial, solo de Diseño gráfico.

Universidad Nacional de Asunción - Paraguay



DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA

TEXTO

Tipologías bien seleccionadas para los distintos títulos, subtítulos y textos, en lo que es la página principal. En la de los cursos, utiliza mucha negrita lo cúal no permite diferenciar entre texto y subtítulos

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1.La Universidad / Unidades Académicas

2. Facultad de Arquitectura, Diseño

3. Carrera de Diseño Industrial

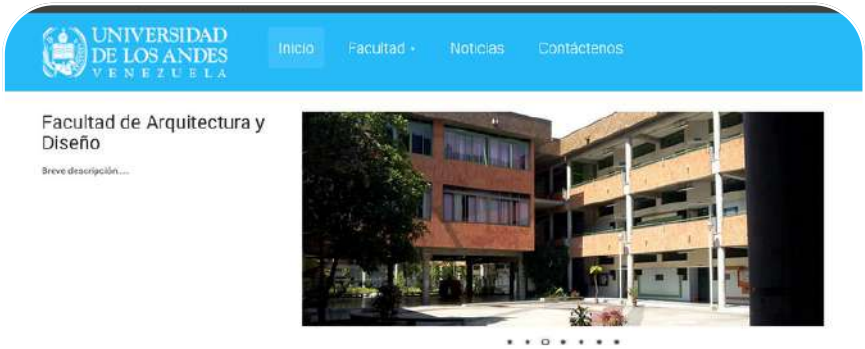
INFORMACIÓN

- Cuenta con una definición de la carrera, sus objetivos, especializaciones y duración de la misma. El programa de estudio está completo, claro y bien organizado.

CONCLUSIONES GENERALES

- **Diseño Web:** Estética clara con colores claros, que contrastan y permiten una fácil lectura de los textos. Organización clara y concreta de las distintas secciones. En la pantalla de inicio cuenta con el diseño mencionado anteriormente, sin embargo dentro de la sección de diseño, es muy básico y antiguo, debería mantenerse de la misma manera en todas las páginas.
- **Usabilidad de Navegación:** Fácil acceso, tres pasos para poder acceder a la carrera de diseño gráfico. La barra de noticias colocada en la parte derecha de la página es confusa, ya que utiliza ese cuadro para colocar mucha información y no la divide correctamente.
- **Información:** Cuenta con información relevante para los estudiantes, pero no para personas que no pertenezcan a el ámbiente académico, tampoco podemos visualizar eventos o trabajos realizados por los estudiantes.

Universidad de los Andes Venezuela - Venezuela



DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

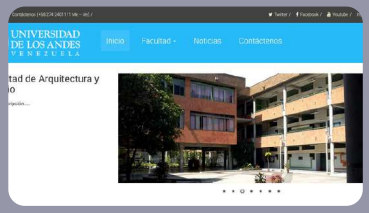
ESTRUCTURA

TEXTO

Títulos y subtítulos bien seleccionados, los textos en celeste con fondo blanco no permiten una correcta lectura del mismo.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN



1.En la parte inferior de la página / Barra en la derecha / Escuela de Diseño Industrial

2. Dpto de Diseño Industrial

INFORMACIÓN

- Pantalla de inicio incompleta, falta la descripción general sobre la Facultad de Arquitectura y diseño.
- Dentro de la página de diseño industrial informa sobre la historia de de la carrera, la estructura, objetivos y docentes, pero no contiene información relevante sobre las materias que contiene la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

- **Diseño Web:** Tiene una estética antigua y básica, no contiene imágenes ni diseños que le agreguen valor a la misma.
- **Usabilidad de Navegación:** Fácil acceso, dos pasos para poder llegar a la carrera de diseño industrial, aunque no se utiliza la barra superior para poder encontrar la información relevante a las carreras, sino que se encuentra debajo, se considera que se debería encontrar encima de la página con el resto de la información relevante.
- **Información**: La información es muy general y no contiene descripción de las materias que se cursan ni trabajos realizados por los estudiantes.

Universidad Nacional Autónoma de México - México

* os planes de estudio de nuestras licenciaturas son las ideales si buscas iniciar o continuar tu carrera profesional.

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA

TEXTO

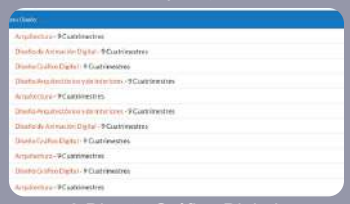
Tipologías bien seleccionadas para los distintos títulos, subtítulos y textos.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1.Universidades / Etac

2. Diseño y Arquitectura



3.Diseño Gráfico Digital.

INFORMACIÓN

- Contiene mucha información de varios tipos, lo cual confunde y no permite encontrar con facilidad lo que se esta buscando.
- En todas las páginas que se accede, solicita un campo de datos para poder solicitar información, esto quiere decir que no es de rápido acceso.
- Contiene información irrelevante y mucha publicidad o promociones, no explica en profundidad las materias u objetivos de las carreras, solo las presenta de manera general.

CONCLUSIONES GENERALES

- **Diseño Web:** Contiene muchos elementos como imagenes, cuadros de texto y colores, lo cual es abrumador y cansador visualmente, además de dificultar lo que uno está buscando.
- **Usabilidad de Navegación:** Muy difícil acceso, es confuso poder encontrar la información entre tantos elementos y textos. Conlleva mucho tiempo de busqueda encontrar información en particular, debido a que mezcla diferentes tematicas dentro de una misma página.
- **Información**: La información que brinda es únicamente institucional, no aporta información que profundice sobre lo dictado en los cursos ni carreras y no muestra trabajos realizados por los estudiantes.

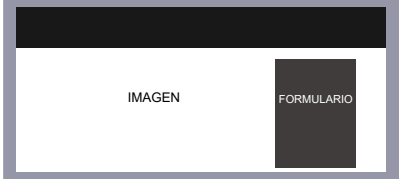
Universidades privadas:

Universidad de Palermo - Argentina

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



El espaciado de los elementos colabora con la lectura.

TEXTO

Tipografía palo seco, legible.
Misma fuente.

REDES SOCIALES

Ofrece chat en línea.
Las demás redes las muestra luego de enviar el formulario

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Completar formulario.

2. Aviso sobre mail enviado.

3. Mail.

INFORMACIÓN

- Es necesario completar un formulario para obtener información sobre la carrera seleccionada.
- La información que brinda es breve y poco profunda.
- No comparte plan de estudios.
- No comparte perfil del egresado.
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

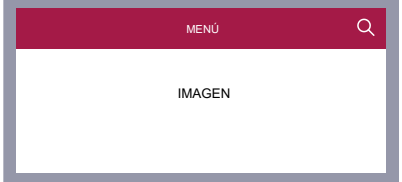
- Diseño Web: Los colores están acordes al logo y no complejizan la lectura, al igual que la tipografía utilizada. Los elementos se encuentran a una distancia que permite entenderlos y leerlos con claridad.
- Usabilidad de Navegación: No cuenta con barra de menú. Se debe enviar formulario con datos para obtener información. El recorrido a seguir en la navegación es accesible.
- Información: Breve y escasa. No brinda información completa sobre la carrera, el quehacer de un diseñador ni sobre contenidos realizados en las asignaturas.

Universidad Politécnica y artística del Paraguay - Paraguay

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



El espaciado de los elementos colabora con la lectura.

TEXTO

Tipografía y tamaño de fuente legibles.
Fuentes diferentes que se complementan.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Carreras.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

INFORMACIÓN

- Brinda información sobre el perfil del egresado .
- Brinda información sobre las áreas de desempeño de un diseñador.
- Información sobre plan de estudios básica (nombres de las asignaturas).
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

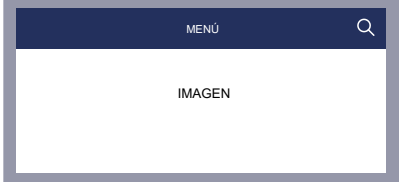
- Diseño Web: Los colores están acordes al logo y los contrastes facilitan la lectura, al igual que las tipografías utilizadas. Los elementos se encuentran a una distancia que permite entenderlos y leerlos con claridad.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Son necesarios 3 pasos para acceder a la información sobre la carrera buscada. La navegación es clara e intuitiva.
- Información: Brinda información dirigida únicamente a estudiantes y la misma no es profunda. No ofrece contenido para personas externas al ámbito académico.

Universidad Católica Nuestra Señora de la Asunción - Paraguay

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



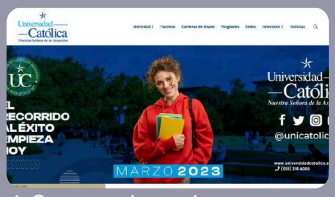
El espaciado de los elementos colabora con la lectura, no así los de la imagen principal.

TEXTO

Diferentes tipografías y tamaños de fuente.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN



1. Carreras de grado.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

3. Página de facultad específica.

INFORMACIÓN

- La universidad solo imparte clases para la Licenciatura en Diseño Industrial (producto).
- Brinda información sobre el perfil del egresado .
- Brinda información breve sobre las áreas de desempeño del egresado.
- Información sobre plan de estudios básica (nombres de las asignaturas).
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.
- Cuenta con una revista propia de la facultad sobre eventos académicos, de extensión y trabajos de grado.

CONCLUSIONES GENERALES

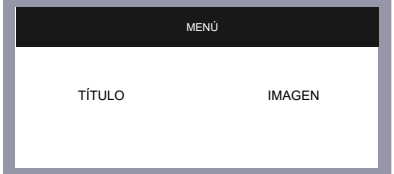
- Diseño Web: Los colores están acordes al logo. La imagen principal presenta varias tipografías de diferente tamaño de fuente, lo que distrae al lector ya que no queda claro el orden de lectura. La distancia entre los elementos generales de la página son legibles.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Son necesarios 3 pasos para acceder a la información sobre la carrera buscada. La navegación es clara e intuitiva.
- Información: Brinda información escasa sobre la carrera. Ofrece información sobre eventos en los que participa la facultad a través de la revista de la misma, que puede ser de interés a personas externas al ámbito académico.

Instituto de Diseño Caracas - Venezuela

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



El espaciado de los elementos colabora con la lectura.

TEXTO

Tipografías y tamaños de fuente legibles.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Especialidades.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

INFORMACIÓN

- Brinda información breve y básica sobre el perfil del egresado .
- Información sobre plan de estudios básica (nombres de las asignaturas).
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

- Diseño Web: Se percibe limpio a la vista. Los colores están acordes al logo y contrastan permitiendo una correcta lectura. La tipografía y su tamaño de fuente hacen que sea correctamente legible al igual que el espacio y la ubicación de los elementos.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Se necesitan únicamente 2 pasos para acceder a la información específica de la carrera deseada. Es intuitivo y accesible.
- Información: Brinda muy breve información sobre las carreras. No expone fotos ni documentos sobre proyectos realizados durante las mismas. La información que brinda esta dedicada únicamente a futuros estudiantes.

Universidad José María Vargas - Venezuela

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA

MENU

IMAGEN

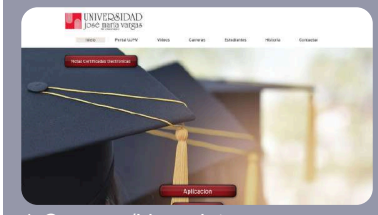
La ubicación de los elementos en la página obstaculizan la lectura.

TEXTO

Diferentes tipografías y tamaños de fuente.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN



1. Carreras/Licenciaturas.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

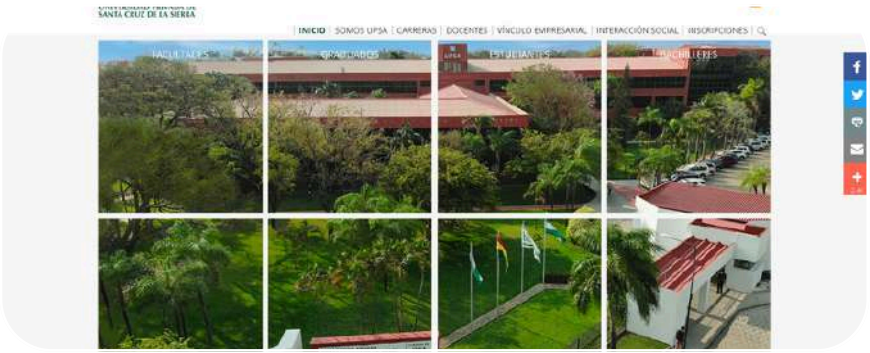
INFORMACIÓN

- La universidad solo imparte clases para la Licenciatura en Diseño Industrial (producto).
- No brinda información sobre el perfil del egresado.
- No brinda información sobre áreas de desempeño del egresado.
- Información sobre el plan de estudios básica (nombres de las asignaturas).
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

- Diseño Web: Las tonalidades de colores no coinciden con el logo. Las sombras en los subtítulos complejizan la lectura al igual que el uso de diferentes tipografías y tamaños de fuente pequeños. Los botones de acceso se perciben desactualizados. No hay una buena distribución de los elementos con respecto al tamaño en el que están siendo vistos ni para el orden a ser leídos por el visitante.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Son necesarios 2 pasos para acceder a la información sobre la carrera buscada, la cual en este caso es un archivo no diseñado sobre las asignaturas a rendir. El recorrido es accesible.
- Información: Únicamente brinda información sobre el plan de estudios y la misma es básica, solo brindan los nombres de las asignaturas a cursar. No brinda información para personas externas al ámbito académico.

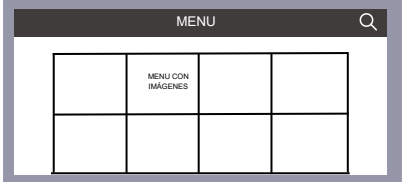
Universidad Privada de Santa Cruz - Bolivia



DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



La ubicación de los elementos en la página obstaculizan la lectura.

TEXTO

Tipografía palo seco.
Tamaño de fuente legible.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Carreras.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

INFORMACIÓN

- La universidad solo imparte clases para la Licenciatura en Diseño Industrial (producto).
- Información breve sobre el perfil del egresado.
- Información breve sobre áreas de desempeño del egresado.
- Información sobre el plan de estudios básica (nombres de las asignaturas).
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

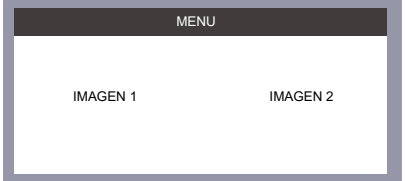
- Diseño Web: Excesiva información visual. Varias tonalidades de color, imágenes con saturación. Contrastes que complejizan la lectura. Tipografía y tamaño de fuente legibles. La cantidad de elementos junto a la gran gama de colores genera cansancio visual y complejiza la lectura.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Son necesarios 2 pasos para acceder a la información sobre la carrera buscada. El recorrido a seguir por el usuario es accesible.
- Información: Brinda información breve sobre el perfil del egresado y el plan de estudios ofrecido. No brinda información para personas externas al ámbito académico.

Universidad de los Andes - Bolivia

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



La ubicación de los elementos en la página obstaculizan la lectura.

TEXTO

Tipografía palo seco.
Tamaño de fuente legible.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Oferta académica/ pregrado.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

INFORMACIÓN

- La universidad solo imparte clases para la Licenciatura en Diseño Textil y moda.
- Información breve sobre el perfil del egresado.
- Información breve sobre áreas de desempeño del egresado.
- Información sobre el plan de estudios básica (nombres de las asignaturas).
- No expone fotos ni documentos sobre trabajos realizados en la carrera.

CONCLUSIONES GENERALES

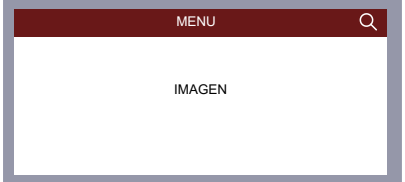
- Diseño Web: Excesiva información visual. Uso de colores fuertes. Tipografía y tamaño de fuente legible y claro pero utilizado sobre imágenes generando contrastes que complejizan la lectura. Los elementos no cuentan con espaciado entre ellos, generando dificultad a la hora de leer la página correctamente.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Son necesarios 2 pasos para acceder a la información sobre la carrera buscada. Los recursos de navegación están presentes aunque el exceso de información de cada página distrae al lector a la hora de navegar en ella.
- Información: Brinda información breve sobre el perfil del egresado y el plan de estudios ofrecido. La información está dirigida únicamente a estudiantes. No brinda información para personas externas al ámbito académico.

Universidad ORT - Uruguay

DISEÑO WEB

PALETA DE COLORES

ESTRUCTURA



La ubicación de los elementos colabora con la lectura.

TEXTO

Tipografía palo seco.
Tamaño de fuente legible.

REDES SOCIALES

USABILIDAD DE NAVEGACIÓN

1. Carreras y postgrados.

2. Seleccionar carrera.

3. Carrera seleccionada.

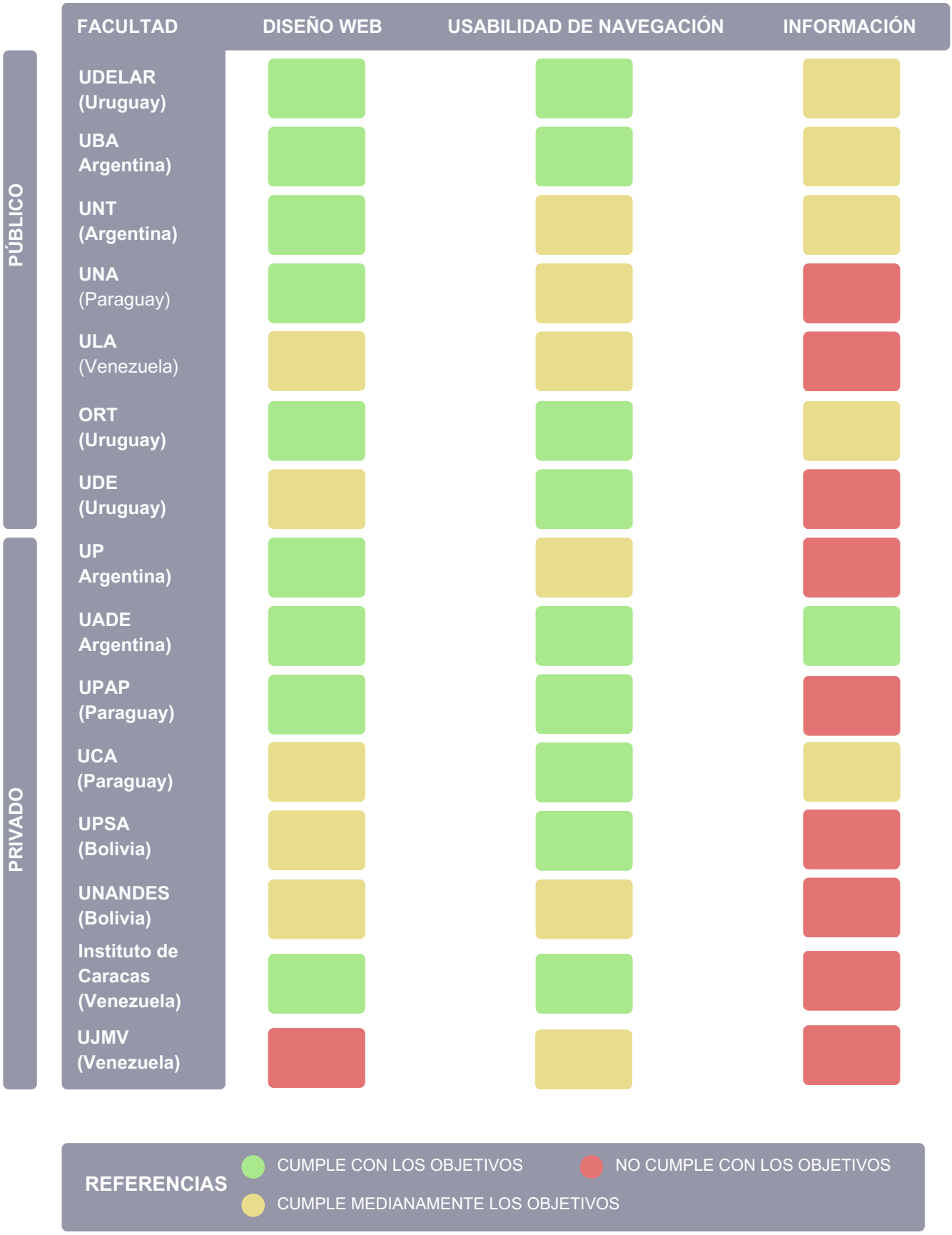
INFORMACIÓN

- Información breve sobre el perfil del egresado y aptitudes que se debe poseer para un correcto abordaje de la carrera.
- No brinda información sobre áreas de desempeño del egresado.
- Información sobre el plan de estudios completa, ofrece contenido detallado sobre cada asignatura.
- Ofrece información sobre eventos relacionados a la carrera propuestos por la universidad.
- Ofrece información sobre trabajos realizados por estudiantes durante la carrera.
- Ofrece sección de portfolios de estudiantes.

CONCLUSIONES GENERALES

- Diseño Web: Los colores están acordes al logo y contrastan permitiendo una correcta lectura. La tipografía y su tamaño de fuente hacen que sea correctamente legible al igual que el espacio y la ubicación de los elementos.
- Usabilidad de Navegación: Cuenta con barra de menú. Son necesarios 2 pasos para acceder a la información sobre la carrera buscada. El recorrido a seguir por el usuario es accesible.
- Información: Brinda información breve sobre el perfil del egresado y áreas de desempeño del mismo. Ofrece información detallada acerca del plan de estudios propuesto. Expone información sobre proyectos realizados en la carrera y de interés para personas externas al ámbito académico.

ANÁLISIS COMPARATIVO ENTRE LAS PÁGINAS EVALUADAS



LINK PARA VER LAS ENTREVISTAS:

https://drive.google.com/drive/folders/1dmFPV8uwtCToWd27zcl1UrY9TH9biywC?usp=sharing

LINK PARA VER LAS ENCUESTAS COMPLETAS:

https://drive.google.com/drive/folders/1dmFPV8uwtCToWd27zcl1UrY9TH9biywC?usp=sharing

Investigación de escritorio

Colibrí

www.colibri.udelar.edu.uy

Es un repositorio digital de la Universidad de la República. Su objetivo principal es recopilar, preservar y difundir la producción académica y científica de la universidad. En este repositorio se pueden encontrar artículos, tesis, libros, informes, y otros documentos académicos que abarcan diversas disciplinas.

Inicio del sitio web de "Colibrí"
www.colibrí.udelar.edu.uy

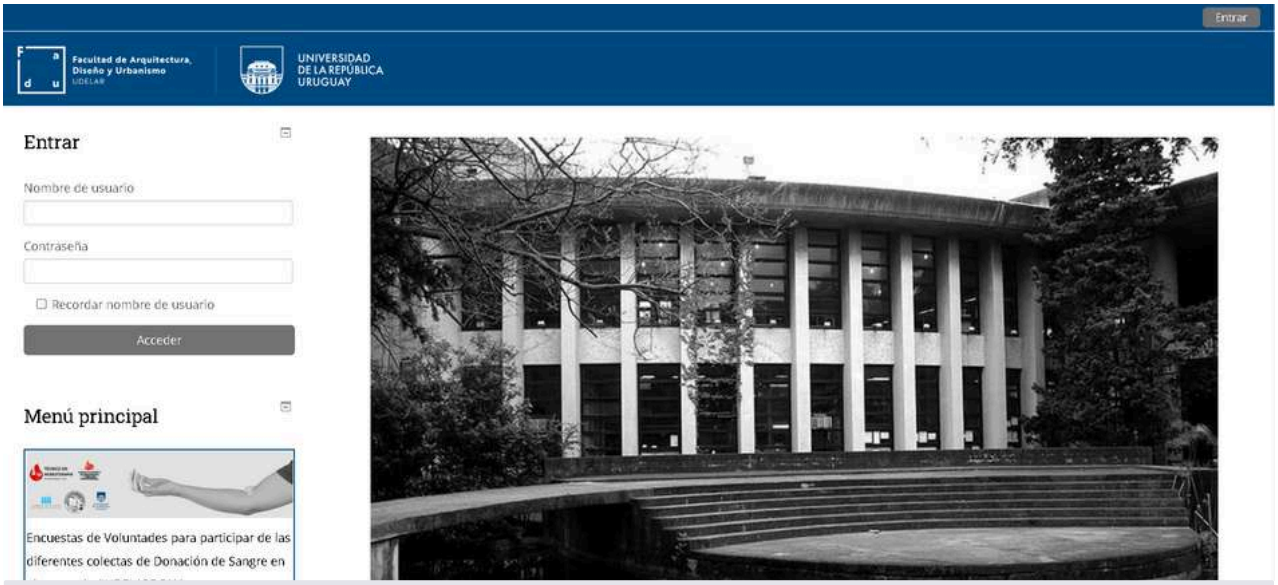
No se encuentran reseñas en línea de la plataforma.
El acceso está restringido a usuarios habilitados:

- personal de bibliotecas
- usuarios de biblioteca con acceso permitido

EVA

www.eva.fadu.edu.uy

La plataforma EVA (*Entorno Virtual de Aprendizaje*) es una plataforma educativa que facilita la enseñanza y el aprendizaje en línea. Proporciona acceso a recursos didácticos, actividades interactivas, y herramientas de comunicación para estudiantes y profesores.



Inicio de la plataforma “Eva”
www.eva.fadu.edu.uy

La plataforma permite la interacción entre estudiantes y profesores a través de foros, chats, y actividades colaborativas. Esto facilita una experiencia de aprendizaje más dinámica y participativa.

Plataforma “Eva”
www.eva.fadu.edu.uy

BIUR

www.biur.edu.uy

Biur es una plataforma que sirve como base de datos donde se encuentran unificados los catálogos de todas las bibliotecas y/o unidades de información de la Universidad de la República.

Inicio de la plataforma “Biur
www.biur.edu.uy

La plataforma permite Integrar y centralizar la información académica y administrativa para mejorar la eficiencia en la gestión universitaria.
Promover la transparencia al facilitar el acceso a datos relevantes sobre la universidad a estudiantes, docentes, investigadores y el público general.
Apoya el desarrollo de la investigación al ofrecer acceso a datos y recursos que puedan ser utilizados por la comunidad académica.

Biur es una herramienta clave para la Udelar, asegurando que la información esté disponible de manera organizada y accesible para apoyar la educación, la investigación y la administración universitaria.

SIMILAR WEB: DESCRIPCIÓN DE DATOS OBTENIDOS

Para que son y para que sirven cada una de las categorías evaluadas con la herramienta:

1. **TRÁFICO Y PARTICIPACIÓN:**

- Visitas totales: Suma de todas las visitas durante el periodo seleccionado (marzo 2024 a mayo 2024)
- Distribución de dispositivos: porcentajes de tráfico entrante desde la web de escritorio en comparación a la web móvil.
- Posición mundial: el ranking de tráfico global del sitio web en abril de 2024 / El ranking de tráfico del sitio web en abril de 2024, en comparación con los sitios web del país especificado (Uruguay) / El ranking de tráfico del sitio web en abril de 2024 en comparación con todos los sitios web de la industria especificada.

2. **DESCRIPCIÓN GENERAL DEL COMPROMISO:** Un promedio de las métricas de participación durante el periodo de tiempo seleccionado (Marzo 2024 - Mayo 2024)

- Visitas mensuales: visitas promedio para el periodo de tiempo seleccionado.
- Visitantes únicos mensuales: El número promedio de visitantes únicos (no duplicados en todos los dispositivos) a un sitio web durante el periodo de tiempo seleccionado
- Duración de la visita: El tiempo promedio en el sitio durante el periodo de tiempo seleccionado.
- Páginas / Visitas: El promedio por visita para el periodo de tiempo seleccionado
- Porcentaje de rebote: El porcentaje de visitantes que ven solo una página del sitio web antes de abandonarlo durante el periodo de tiempo seleccionado.

3. VISITAS A LO LARGO DEL TIEMPO: La tendencia de visitas durante el periodo de tiempo seleccionado

4. GEOGRAFÍA

- Países principales: Los 5 países que envían tráfico al sitio web. Incluye porcentajes que indican la proporción del tráfico total y la variación mensual.

5. CANALES DE MARKETING

- Descripción general de canales: Comparar el crecimiento o la disminución del tráfico del canal de marketing para un conjunto competitivo seleccionado.

6. REFERENCIAS

- Principales sitios web de referencia: Principales sitios web que envían clics directos al sitio web seleccionado. Incluye porcentajes que indican la proporción del tráfico total y el cambio mes a mes.

- Principales industrias de referencia: Los sitios web dentro de estas 5 categorías principales generaron clics directos al sitio web seleccionado en la computadora de escritorio.

7. TRÁFICO SALIENTE

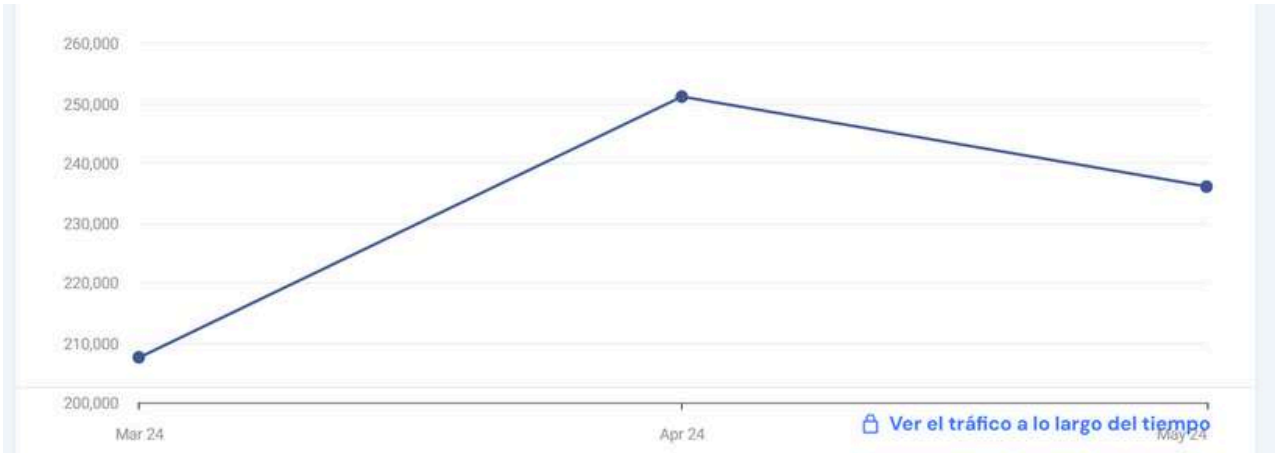
- Principales destinos de enlaces: Principales sitios web a los que dirige el tráfico el sitio web seleccionado. Incluye porcentajes que indican la proporción del tráfico total y la variación mensual.

8. SOCIAL

- Trafico social: Principales redes sociales que dirigen el tráfico al sitio seleccionado en la computadora de escritorio

COLIBRI - DATOS OBTENIDOS: SIMILAR WEB

HTTPS://PRO.SIMILARWEB.COM/#/DIGITALSUITE/WEBSITEANALYSIS/OVERVIEW/WEBSITE-PERFORMANCE/*/999/3M?WEBSOURCE=TOTAL&KEY=EVA.FADU.EDU.UY



Países principales

marzo de 2024 - mayo de 2024 Todo el tráfico

País	Compartir tráfico	Cambiar
Uruguay	42,09%	↑ 96,52%
México	13,22%	↓ 68,86%
Argentina	10,19%	↓ 46,01%
Colombia	6,75%	↓ 69,57%
Perú	5,82%	↓ 80,61%

Canales de marketing

Resumen de canales

marzo de 2024 - mayo de 2024 Mundial Todo el tráfico

De marca versus sin marca

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

Ver resumen de búsqueda

Principales términos de búsqueda orgánica

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

ceretta, m. g. (2...	0,43%	↓ 12,16%
autores que hab...	0,32%	↓ 100.00%
ensayo de aceit...	0,31%	-
La implicación. ...	0,30%	↓ 88,41%
proyecto workfl...	0,30%	↓ 88,41%

Ver más términos de búsqueda

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Todo el tráfico

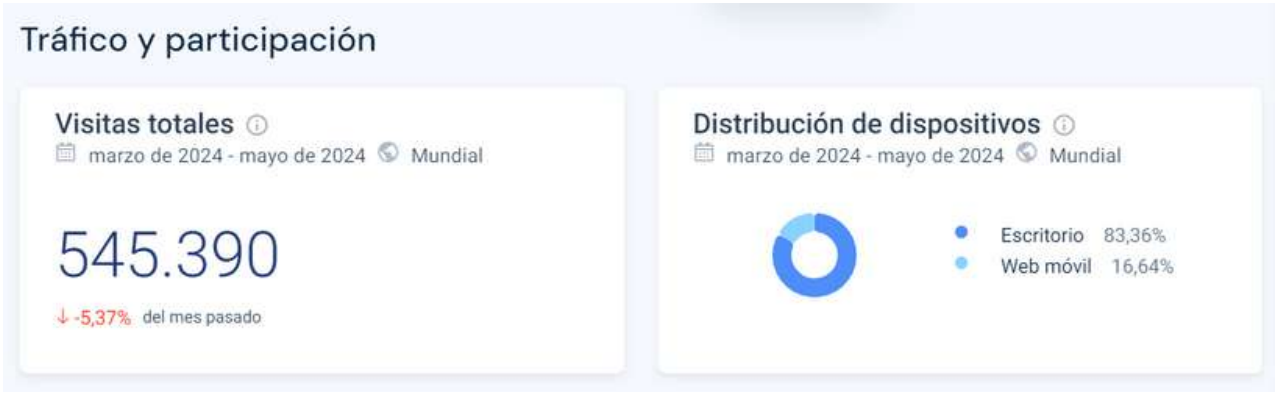
Social

Las redes sociales representan **<1%** del tráfico del sitio web

Tráfico social

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

EVA - www.eva.fadu.edu.uy / DATOS OBTENIDOS: SIMILAR WEB



Visitas a lo largo del tiempo

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Todo el tráfico

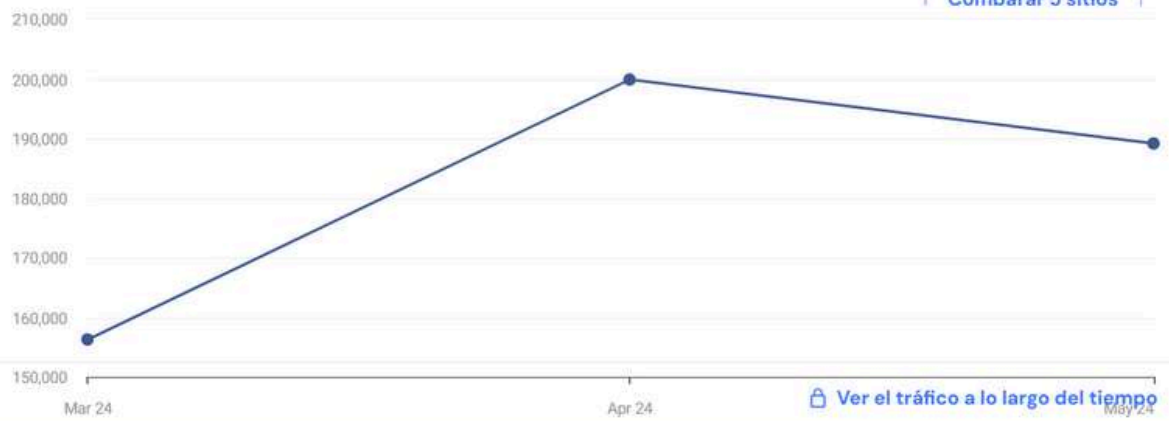
D | EN | METRO

eva.fadu.edu.uy
545.390

VS.

instagram.com	google.com	youtube.com	ilovepdf.com
21.20 mil millones	255.2B	96.57B	486,0 millones

Comparar 5 sitios



Ver el tráfico a lo largo del tiempo

Países principales

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Todo el tráfico

País	Compartir tráfico	Cambiar
Uruguay	100%	↓ 5,37%

Ver más países

Resumen de canales

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Todo el tráfico

Principales sitios web de referencia

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

Dominio	Compartir	Cambiar
eva.udelar.edu.uy	100%	-

Principales industrias de referencia

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

Categorías del sitio web	Compartir tráfico
Educación	100%

Tráfico saliente

Destinos de enlaces principales

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

Dominio	Compartir	Cambiar
google.com	64,93%	↑ 22,95%
youtube.com	16,68%	↑ 262,63%
salavirtual-udelar.zoom.us	9,70%	↑ 266,48%
vimeo.com	3,21%	-
dwgautocad.com	1,97%	↓ 100.00%

Anuncios salientes

Principales destinos publicitarios

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Escritorio

No hay resultados

Pruebe con un sitio web, rango de fechas o país diferente

BIUR - HTTPS://BIUR.EDU.UY/F

Visitas a lo largo del tiempo

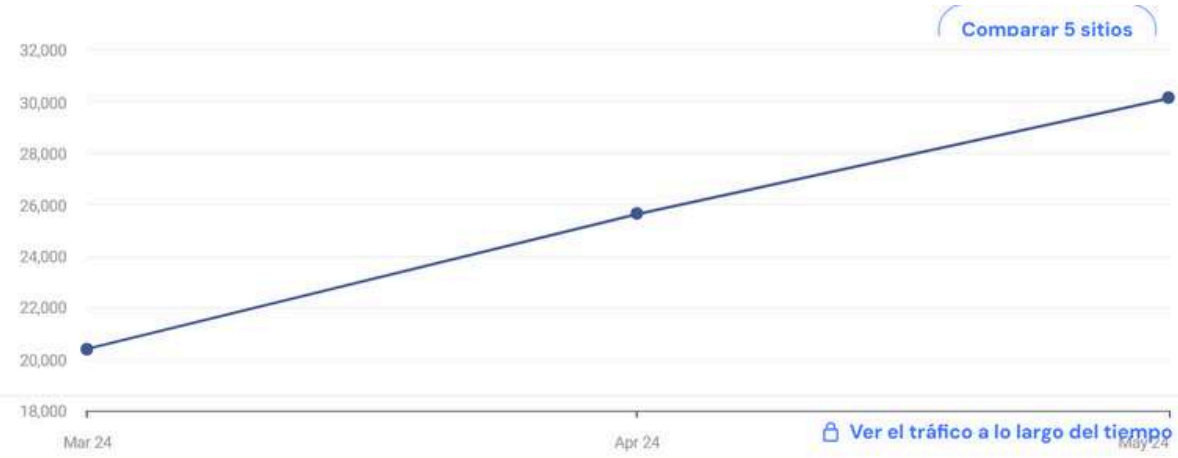
marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Todo el tráfico

D | EN | METRO

biur.edu.uy
76.171

VS.
biname.fmed.edu.uy 6.761
fcs.edu.uy < 5000
universidad.edu.uy 10.572
bowlesmicroeconomi... 0

Comparar 5 sitios



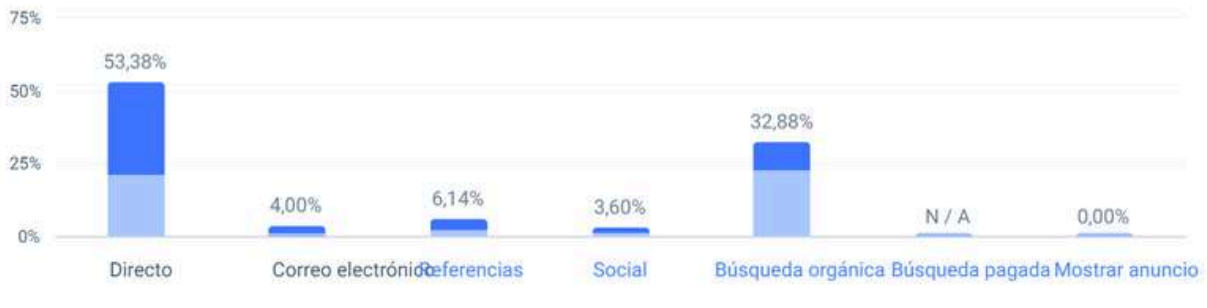
Países principales

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Todo el tráfico

País	Compartir tráfico	Cambiar
Uruguay	99,28%	↑ 15,43%
Perú	0,72%	-

Resumen de canales

marzo de 2024 - mayo de 2024 | Mundial | Todo el tráfico



LINK PARA VER LAS ENTREVISTAS COMPLETAS:

https://drive.google.com/drive/folders/1dmFPV8uwtCToWd27zcl1UrY9TH9biywC?usp=sharing

LINK PARA VER ENCUESTAS:

https://drive.google.com/drive/folders/1dmFPV8uwtCToWd27zcl1UrY9TH9biywC?usp=sharing

COMUNIDAD

El objetivo principal de esta categoría es explorar cómo nuestros usuarios se sienten respecto a formar parte de una comunidad dentro de la carrera de Diseño. Esto incluye su percepción sobre el hecho de formar parte de un grupo que fomente la comunicación, el intercambio y la colaboración entre estudiantes de distintos años y orientación. Uno de los ejes fundamentales del producto digital que se busca desarrollar es precisamente crear un espacio que fortalezca estos vínculos y facilite la interacción entre los estudiantes.

"Sería lo mejor, poder generar un archivo de los trabajos académicos que vamos realizando para poder generar conexiones entre personas que se pueden nutrir entre ellas."

"Estaría muy bueno que hubiese un lugar que simplemente buscaras y encontraras otros trabajos y no tiene un fin de copiar sino de ayuda."

“Me gustaría intercambiar con otros estudiantes.”

“Me re gustaría poder colaborar con otros estudiantes.”

DESTINO DE LOS PROYECTOS

Esta categoría se enfocó en conocer qué sucede con los proyectos que los estudiantes realizan una vez finalizados y evaluados.
El objetivo principal fue verificar si existe un interés en obtener visibilidad o alcance con esos trabajos, así como determinar si los comparten o simplemente los almacenan. Además, se buscó identificar en qué plataformas o medios los comparten, en caso de hacerlo.

"Los prácticos, algunas cosas me quedo y con otras no.
La mayoría no me las quedo porque no tengo lugar para tener todo”

"Tengo un portfolio, no lo he mostrado mucho, me falta, siento yo, material de calidad para poder mostrarlo"

"Si le tengo aprecio lo guardo y si no lo desecho, aunque las fotos siempre las guardo.”

"Los teóricos, algunos los dejo guardados, otros los termino perdiendo o hasta los borro incluso."

"Lo teórico no se lo llego a mostrar a nadie, solo alguna amiga que esté cursando y quiera leer el proyecto"

"Algunos se han ido a una mejor vida, los terminé desechando. Algunos los conservo y los uso, cuando son prendas por ejemplo"

"Por instagram los comparto, porque es lo que uso, en linkedin alguna cosa creo que he subido"

RELEVAMIENTO DE EXPERIENCIAS EN PLATAFORMAS DIGITALES

El propósito de esta categoría fue identificar las dificultades que los estudiantes enfrentan en cuanto a accesibilidad y navegación en las plataformas académicas existentes. Estos datos permitirán reconocer las problemáticas actuales y considerarlas al desarrollar un producto digital más efectivo y amigable para el usuario.

"No me pareció accesible, no pude encontrar ni entender dónde estaban las cosas, la información que encontré era muy general."

"Es re difícil encontrar las cosas, simplemente para ir a diseño industrial, se despliegan muchas cosas que se podrían mejorar, aunque esté ordenado."

"Siento que no terminas entregando algo que estés orgullosa y no porque no quieras hacerlo, es porque te faltaron recursos y un buen trabajo en equipo."

"A veces me sentía perdido, como que no sabía lo que estaba haciendo, ni para donde estaba yendo."

"No es que la información era super accesible, era entrar de un archivo a otro, al plan de estudio... en un idioma que para mi "yo" de 18 años era muy difícil.

"En algunos casos estresante, porque querés encontrar algo y no podes, y consultas y te responden que busques en Eva. En general está bueno pero hay muchos casos en que no".

"En Colibrí, el tema de los filtros, buscar cosas y que te aparezcan resultados que nada que ver, resulta muy molesto, es muy amplio el contenido que tiene y es muy difícil buscar"

INTERÉS EN ACCEDER A PROYECTOS DE OTROS ESTUDIANTES

El objetivo de esta categoría es evaluar la importancia que los estudiantes otorgan al acceso a los trabajos de sus compañeros, tanto durante como después de su cursada. Este análisis busca entender cómo el acceso a proyectos de otros estudiantes puede influir en su aprendizaje y en el desarrollo de sus propios proyectos.

"Si, obvio, para realizar los proyectos es necesario ver tesis, y cosas así".

"He pedido muchos trabajos, mas que nada los teóricos, para guiarme."

"En las teóricas si las tomaba más de referencia, pero no tanto con las proyectuales."

"Lo que hago es mirar los trabajos de otros alumnos de otros años, que comparten los profesores, y usó como referencia las correcciones que les hicieron a ellos."

PERSONAJE FICTICIO - ESTUDIANTE ORIENTACIÓN TEXTIL

Gonzalo Ramirez

"La unión entre lo artístico y lo comercial define mi camino."

Montevideo | **24 años** | **Escuchar música**

Estudiante de diseño de producto | **Soltero**

Ir a la feria los fines de semana

Es un estudiante de Diseño Industrial en la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD) de Montevideo, actualmente en el cuarto año y en proceso de tesis. Su camino hacia el diseño no fue planeado, sino una exploración natural desde su inclinación artística en el liceo hasta descubrir el perfil textil del diseño industrial, que le permitió combinar su creatividad con un enfoque comercial. Trabaja en una empresa donde maneja el e-commerce y participa en las producciones fotográficas. Disfruta de actividades al aire libre, teatro, cine y la ilustración.

METAS

- Crear una empresa de asesoramiento de diseño y producción con otros estudiantes de diseño, manejando varias marcas.
- Seguir nutriendose de trabajos de otros estudiantes, para no perder el hilo.
- Mejorar la gestión de proyectos y recursos digitales para facilitar el acceso y la organización de los trabajos que ha hecho hasta ahora.

FRUSTRACIONES

- La desorganización general de la entrega de trabajos en la carrera, una vez finalizados.
- La carencia de bibliografía y herramientas digitales esenciales brindadas por la institución.
- La insuficiente comunicación y falta de información sobre el desarrollo académico y uso de plataformas virtuales.

MOTIVACIONES

- Ignacio se siente motivado por la posibilidad de compartir su arte en alguna plataforma con un fin comercial. Valora el impacto de una buena estética y el poder de transformar ideas creativas en proyectos tangibles y atractivos.

HABILIDADES

- Desarrollo y manejo de e-commerce, incluyendo el diseño y actualización de sitios web.
- Producción fotográfica.
- Buen manejo de webs digitales como Canva.

Miedos:
- No encontrar mayor visibilidad y alcance en el desarrollo de productos dentro del diseño industrial.
- No poder conseguir material de otros estudiantes para actualizarse sobre los nuevos contenidos.

Problemas:
- Falta de plataformas efectivas para compartir y recibir retroalimentación sobre sus trabajos.
- Escasa información y apoyo en los primeros años de la carrera, generando confusión y desorientación.

En que lo podemos ayudar?
- Creando una plataforma web que permita a los estudiantes de diseño industrial compartir, almacenar y recibir retroalimentación sobre sus trabajos.
- Proporcionando un espacio organizado y estéticamente atractivo donde se puedan dividir los trabajos por categorías, facilitando la búsqueda y el acceso a referencias.
- Mejorando la interfaz y usabilidad de las plataformas académicas actuales para que sean más dinámicas y modernas, ofreciendo recursos y guías claras para el uso de herramientas digitales.

PERSONAJE FICTICIO - DOCENTE ORIENTACIÓN PRODUCTO

Gustavo Pérez

"La docencia es mi vocación."

Montevideo | **45 años** | **2 Hijos**

Sostenibilidad | **Le gusta leer**

Profesor de Diseño Industrial en la EUCD

Gustavo es un profesor experimentado en la EUCD con un profundo interés en la innovación educativa. Ha sido director del centro y conoce bien las estructuras administrativas y organizacionales de la universidad. Está comprometido con ayudar a sus estudiantes a lograr la mejor difusión posible de sus proyectos. Utiliza diversas herramientas digitales para la enseñanza y la comunicación, pero desea una solución más integrada y eficiente. Daniel pasa las mañanas enseñando en la EUCD, y las tardes las dedica a preparar clases, revisar proyectos y participar en reuniones de comisiones. Utiliza su laptop para trabajar en la universidad.

METAS

- Contar con una plataforma donde pueda subir y mostrar los proyectos destacados de sus estudiantes.
- Desea proporcionar retroalimentación detallada a los estudiantes de manera eficiente.
- Interactuar con otros docentes y estudiantes, compartir conocimientos y fomentar la colaboración en proyectos

FRUSTRACIONES

- La gestión de proyectos y la comunicación a través de múltiples canales (mails, EVA, redes sociales) es desorganizada y consume mucho tiempo.
- Siente que los trabajos de los estudiantes no reciben suficiente atención ni difusión.
- La necesidad de mantener actualizada cualquier plataforma sin requerir demasiado tiempo adicional.

MOTIVACIONES

- Tener una plataforma centralizada para mostrar y promover los proyectos de los estudiantes.
- Proporcionar comentarios constructivos de manera rápida y organizada.
- Fomentar una red de contactos académicos para colaboración y apoyo

HABILIDADES

- Innovación en educación.
- Laptop y desktop para preparar clases y gestionar proyectos, smartphone para comunicación rápida y redes sociales
- Contactos de colaboración interdepartamental

Miedos:
- No lograr la difusión que realmente desea que se obtengan los trabajos realizados en los cursos.
- No poder conectar con la comunidad académica de manera más abarcativa.

Problemas:
- No contar con una plataforma con actualización constante, sin que le conlleve más del tiempo que le dedica por fuera su trabajo.

En que lo podemos ayudar?
- Creando una plataforma web que permita a los docentes de diseño industrial compartir información y datos relevantes con los estudiantes de manera centralizada.
- Proporcionando un sitio en el cúal puedan ver e interactuar con otros docentes y estudiantes año tras año.
- Facilitar la manera de comunicar que hace su materia y de que manera lo hace, mostrando los trabahos prácticos y teoricos, de manera atractiva y llamativa.

PERSONAJE FICTICIO - DOCENTE ORIENTACIÓN TEXTIL

Carla Pereira

"El diseño tiene el poder de transformar el mundo."

Montevideo | **34 años** | **1 hijo**

Docente | **Casada**

Experimentación de técnicas textiles

Carla es una apasionada del diseño y la educación. Con una experiencia sólida como asistente académica en la EUCD, ha trabajado incansablemente para conectar el diseño con la comunidad y promover la difusión de proyectos estudiantiles. Su enfoque siempre ha sido humanista, buscando el impacto social del diseño.
Cuando no se encuentra trabajando, adora pasar tiempo de calidad junto a su hijo y su pareja. Disfruta mucho los paseos al aire libre y los paseos inspiradores, ya sea por un parque o por un museo de artes.
Le gusta compartir su entusiasmo por la experimentación en diseño con sus alumnos proponiendo proyectos inspiradores para los mismos. Esto conlleva que se encuentre actualizada de manera constante en cuanto a contenido de diseño e innovación a través de páginas web.

METAS

- Crear una red sólida entre la academia, la industria y la comunidad para la difusión de proyectos de diseño.
- Promover el diseño en eventos y conferencias.

FRUSTRACIONES

- La falta de recursos y plataformas adecuadas para exponer el talento estudiantil.
- Las limitaciones burocráticas que ralentizan la implementación de iniciativas.
- La percepción del diseño como una disciplina secundaria en comparación con otras áreas.

MOTIVACIONES

- Facilitar la visibilidad y el reconocimiento del trabajo de los estudiantes de diseño.
- Fomentar la colaboración entre la academia y la comunidad.
- Promover el diseño como una herramienta de cambio social.

HABILIDADES

- Buen manejo de herramientas digitales y redes sociales.
- Excelentes habilidades de comunicación y coordinación.
- Capacidad para trabajar en equipos multidisciplinarios.

MIEDOS:
- Que los esfuerzos por visibilizar el diseño no logren el impacto esperado.
- Que la plataforma no reciba la aceptación y el uso por parte de estudiantes y la comunidad.
- Que la burocracia y la falta de apoyo institucional frenen los proyectos.

PROBLEMAS:
- Dificultad para encontrar un espacio permanente y accesible para las exposiciones físicas de los trabajos estudiantiles.
- La dispersión de iniciativas y la falta de una estrategia unificada para la difusión.
- Limitaciones en la financiación de eventos y plataformas digitales.

¿EN QUÉ LO PODEMOS AYUDAR?
- **P**roporcionando una plataforma digital accesible para la exposición permanente de trabajos de estudiantes de diseño.
- Colaborando a conectar con la comunidad y la industria.

PERSONAJE FICTICIO - CIUDADANO

Carlos Giménez

"El arte siempre fue y será parte de mi vida".

Canelones | **35 años** | **Cine y música**

Ciudadano | **Visitar Museos**

Diseñador Gráfico independiente

Carlos es un diseñador gráfico independiente que trabaja en diversos proyectos relacionados con la sostenibilidad y la innovación en diseño. Tiene un fuerte interés en la educación y busca constantemente nuevas ideas e inspiración. Le gusta estar al tanto de los trabajos de los estudiantes universitarios y considera importante apoyar y colaborar con la comunidad académica. pasa la mayor parte de su día trabajando en proyectos de diseño en su oficina en casa. Durante sus descansos, explora nuevas tendencias y proyectos en línea. Le gusta asistir a eventos y charlas relacionadas con el diseño y la tecnología, y a menudo colabora con otros profesionales y estudiantes.

METAS

- Tener una plataforma centralizada donde pueda ver los últimos trabajos de los estudiantes.
- Inspiración y colaboración: Encontrar ideas inspiradoras y oportunidades de colaboración con estudiantes y docentes.
- Acceso fácil y organizado: Navegar fácilmente por los proyectos sin tener que buscar en múltiples canales.

FRUSTRACIONES

- Encuentra difícil acceder a los proyectos estudiantiles debido a la falta de una plataforma centralizada.
- Le resulta complicado navegar entre diferentes canales (redes sociales, blogs, sitios web fragmentados) para encontrar proyectos relevantes.
- Le gustaría estar al día con los últimos trabajos y eventos sin tener que buscar activamente en múltiples sitios.

MOTIVACIONES

- Una plataforma fácil de usar donde pueda explorar proyectos de manera organizada.
- Acceso a descripciones detalladas de los proyectos, incluyendo el proceso de diseño y los objetivos.
- Funcionalidades que le permitan interactuar con estudiantes y docentes para posibles colaboraciones.

HABILIDADES

- Dispositivos: Laptop y tablet para trabajo y navegación, smartphone para uso personal y redes sociales.
- Trabajador independiente
- Encontrar proyectos de diseño en su tiempo libre.

Miedos:
- No lograr obtener información detallada de los proyectos que investiga.
- No poder encontrar la manera de conectar o encontrar estudiantes de diseño o docentes en la web.

Problemas:
- No contar con una plataforma que le sirva como inspiración y que tenga toda la información centralizada y local sobre el diseño industrial, sino que pierde mucho tiempo indagando en diferentes sitios sobre una misma temática.

En que lo podemos ayudar?
- Creando una plataforma web que le permita inspirarse y ver otros trabajos gráficos.
- Proporcionando un sitio que le permita manterse actualizado constante.
- Poder explicarle en profundidad, mediante información accesible y organizada lo que se hace en la carrera para que termine de entender lo que hacen los estudiantes de diseño industrial.

PERSONAJE FICTICIO - CIUDADANO

Fernando Gómez

""El diseño está en todo lo que nos rodea.""

Montevideo | **30años** | **Palermo**

Ciudadano | **Soltero**

Fernando Rodríguez es un joven profesional de 30 años que vive en Montevideo, Uruguay. Aunque su formación académica y laboral no está directamente relacionada con el diseño, ha desarrollado un interés creciente por esta disciplina. Este interés se refleja principalmente en su uso constante de redes sociales, donde sigue cuentas y comunidades dedicadas al diseño, manteniéndose al día con las últimas tendencias y desarrollos en el campo.
Fernando aprecia la capacidad del diseño para influir en la vida cotidiana y en la cultura de su país. Le encanta asistir a exposiciones y eventos relacionados con el diseño, aunque a veces siente que le falta un conocimiento más profundo para participar plenamente en estas actividades. Su interés se centra en cómo el diseño puede mejorar productos y servicios, haciéndolos más accesibles y funcionales para las personas.
En su tiempo libre, Fernando disfruta explorando su ciudad en busca de inspiración visual, visitando tiendas de diseño, galerías y ferias de arte. También le gusta experimentar con proyectos de bricolaje y decoración en su hogar, aplicando principios básicos de diseño que ha aprendido de manera autodidacta. A través de estas actividades, busca conectar más profundamente con la comunidad de diseño local y aprender de los profesionales del sector.

METAS

- Ampliar su conocimiento sobre diseño y sus diversas ramas.
- Participar en eventos y exposiciones de diseño.
- Conectar con profesionales y estudiantes de diseño.
- Aprender principios de diseño aplicables a su vida cotidiana y trabajo.

FRUSTRACIONES

- Falta de conocimiento sobre las iniciativas de diseño en la EUCD.
- Escasa información accesible sobre proyectos de diseño locales.
- Sentirse fuera de lugar en eventos especializados de diseño.

MOTIVACIONES

- Descubrir cómo el diseño puede mejorar productos y servicios.
- Aprender más sobre tendencias y aplicaciones prácticas del diseño.
- Explorar la relación entre diseño y cultura.
- Conectar con la comunidad de diseño y participar en eventos.

HABILIDADES

- Competente en el uso de redes sociales.
- Capacidad para identificar y apreciar detalles estéticos que luego utiliza en el contenido de sus redes sociales.
- Habilidades básicas de bricolaje y decoración.

MIEDOS:
- Quedarse rezagado respecto a las tendencias del diseño.
- No encontrar una comunidad donde compartir su interés por el diseño.

PROBLEMAS:
- Desconocimiento sobre la EUCD y sus proyectos.
- Acceso limitado a recursos educativos sobre diseño.
- Dificultad para encontrar plataformas accesibles donde explorar el diseño.
- Falta de conexiones con profesionales del diseño.

¿EN QUÉ LO PODEMOS AYUDAR? Proporcionando una plataforma digital que le permitirá aprender más sobre el diseño industrial, gráfico y de interiores, descubrir nuevas tendencias y conectar con la comunidad de diseño

MAPA DE EMPATÍA - USUARIOS ESTUDIANTES

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Creación de una red sólida con otros profesionales y estudiantes del diseño textil
- Inspirar a otros a través de sus trabajos y procesos creativos.
- Mantenerse relevante en una industria en constante cambio.

¿QUÉ OYE?

- Profesores y mentores hablan sobre la importancia de la sostenibilidad en el diseño
- Compañeros de clase comparten experiencias sobre el uso de herramientas digitales
- y colaboraciones exitosas

¿QUÉ VE?

- Un ambiente académico con recursos limitados
- Una comunidad en línea activa en redes sociales y plataformas de diseño
- Profesionales de la industria con quienes comparte intereses y objetivos similares.

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Comparte conocimientos y recursos
- Segura y apasionada por sus proyectos
- Abierta a la colaboración y al intercambio de ideas
- Proactiva en buscar y aprovechar oportunidades de aprendizaje y crecimiento

ESFUERZOS

Dificultad para encontrar información relevante y actualizada

Limitaciones en el uso y aprendizaje de herramientas digitales específicas.

Desorganización en su entorno académico.

RESULTADOS

Acceso a información y recursos actualizados y relevantes.

Satisfacción personal al ver sus ideas y proyectos realizados y apreciados.

MAPA DE EMPATÍA - USUARIOS ESTUDIANTES

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- "La falta de una plataforma adecuada hace difícil compartir y recibir feedback sobre mis trabajos."
- Me preocupa no tener suficiente visibilidad para mis proyectos."
- "Quiero que mis trabajos reflejen mi creatividad y esfuerzo."

¿QUÉ OYE?

- Comentarios de amigos y compañeros sobre sus proyectos.
- Opiniones y recomendaciones de familiares que la ayudaron a descubrir la carrera.
- Consejos y retroalimentación de docentes.

¿QUÉ VE?

- Proyectos de otros estudiantes en exposiciones ocasionales en la escuela.
- Redes sociales y otras plataformas donde algunos compañeros comparten sus trabajos de manera informal.
- Ejemplos de trabajos proporcionados por docentes.

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Busca trabajos de otros estudiantes para guiarse y obtener inspiración.
- "Me gustaría que hubiera una forma más fácil de compartir mis trabajos y ver los de otros."
- Conserva sus mejores trabajos en formato digital y los comparte con otros estudiantes cuando es necesario.

ESFUERZOS

Dedica muchas horas a perfeccionar sus proyectos y aprender nuevas técnicas de diseño.

RESULTADOS

Aumenta la visibilidad de sus proyectos cuando logra compartirlos.

Mantiene sus mejores trabajos bien documentados en formato digital para futuras referencias y posibles oportunidades profesionales.

USUARIO DOCENTES

- Comprometidos con la mejora continua de la experiencia educativa de sus estudiantes.
- Preocupados por la carga administrativa y la falta de una herramienta eficiente para proporcionar retroalimentación.

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

¿QUÉ OYE?

- Conversaciones con otros estudiantes sobre la falta de una infraestructura adecuada para compartir trabajos.
- Comentarios de profesores sobre la importancia de una mayor visibilidad para los proyectos

¿QUÉ VE?

- Una comunidad académica activa pero con una infraestructura de difusión limitada.
- Canales de comunicación fragmentados.

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Participan en reuniones y comisiones para mejorar los canales de comunicación y difusión.
- "Sería útil tener una herramienta centralizada para evaluar y dar feedback a los estudiantes."

ESFUERZOS

Evaluación de proyectos, gestión, actualización.

RESULTADOS

Mejora en la enseñanza, facilitación de tareas, reconocimiento.

USUARIO DOCENTES

- "Quiero que mis estudiantes tengan la mejor oportunidad de difundir sus proyectos."
- "La innovación educativa es clave para mejorar la experiencia de aprendizaje."
- Orgullo por los logros de sus estudiantes y su propia trayectoria profesional.

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

¿QUÉ OYE?

- Comentarios y solicitudes de estudiantes que buscan más visibilidad para sus proyectos.
- Opiniones de estudiantes sobre la falta de accesibilidad y organización en la información académica.
- Sugerencias de colegas sobre herramientas y métodos de enseñanza.

¿QUÉ VE?

- Proyectos de estudiantes expuestos en el hall de la escuela.
- Diversas plataformas digitales utilizadas por los docentes para la enseñanza y comunicación.
- Falta de una plataforma integrada que centralice la difusión de trabajos estudiantiles.

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Participa activamente en reuniones de comisiones y toma decisiones administrativas.
- Utiliza diversas herramientas digitales para la enseñanza y la comunicación con estudiantes.
- "Necesitamos una solución más integrada para gestionar y difundir los trabajos de nuestros estudiantes."

ESFUERZOS

Invierte tiempo en comunicarse y coordinar con estudiantes y colegas para mejorar la experiencia educativa.

RESULTADOS

Busca una mayor eficiencia y organización en la gestión de la información y los proyectos.

Mejora la visibilidad de los proyectos de sus estudiantes a través de exposiciones y plataformas digitales.

USUARIO DOCENTE

- Mejorar la visibilidad de los trabajos de los estudiantes de diseño.
- La accesibilidad y democratización del diseño
- La evolución y el impacto social del diseño.

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Profesores y académicos: La importancia de vincular el diseño con la sociedad
- Estudiantes: Expectativas sobre la exposición de sus trabajos y la retroalimentación.

¿QUÉ OYE?

¿QUÉ VE?

- Plataformas limitadas para la exposición de trabajos de diseño

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Apoyo constante a estudiantes y docentes
- Colaborativa, fomentando un ambiente de trabajo en equipo
- Proactiva en la promoción de proyectos y eventos de diseño.

ESFUERZOS

Falta de recursos y apoyo institucional
Que los trabajos de los estudiantes pasen desapercibidos.
Barreras tecnológicas y logísticas para una difusión efectiva.

RESULTADOS

Incrementar la visibilidad y el reconocimiento de los proyectos de diseño

USUARIO CIUDADANO

- "Me gustaría tener acceso a una plataforma donde pueda ver los trabajos de los estudiantes de diseño."
- "La sostenibilidad y la innovación son claves en mi trabajo y en el futuro del diseño."
- Curiosidad por las nuevas tendencias y tecnologías en el diseño

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Sugerencias sobre proyectos innovadores y sostenibles.
- Comentarios y sugerencias de colegas sobre proyectos y tendencias en diseño.
- Charlas y eventos relacionados con el diseño y la tecnología.

¿QUÉ OYE?

¿QUÉ VE?

- Proyectos de diseño en línea y en eventos.
- Tendencias y tecnologías en diseño a través de plataformas digitales.

¿QUÉ DICE Y HACE?

- "Es esencial apoyar a la próxima generación de diseñadores."
- "La sostenibilidad y la innovación son fundamentales en mi trabajo."
- Explora nuevas tendencias y proyectos en línea durante sus descansos.

ESFUERZOS

Utiliza diversas herramientas digitales para su trabajo y exploración de tendencias.

RESULTADOS

Incorpora prácticas sostenibles e innovadoras en su trabajo gracias a las colaboraciones y nuevas ideas.

USUARIO CIUDADANO

- Quiere entender cómo el diseño puede mejorar la vida cotidiana y los productos.
- Se siente fuera de lugar en eventos de diseño debido a su conocimiento limitado
- Busca ampliar su conocimiento sobre diseño

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- Medios de comunicación: Importancia del diseño en la cultura y la sociedad
- Opiniones sobre eventos y productos de diseño
- Tendencias y novedades en diseño

¿QUÉ OYE?

¿QUÉ VE?

- Productos de diseño percibidos como exclusivos y caros.
- Plataformas limitadas para explorar y aprender sobre diseño

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Curioso y abierto a aprender
- Busca constantemente información y conocimiento
- Sociable y dispuesto a compartir su interés por el diseño

ESFUERZOS

Desconocimiento sobre la EUCD y sus proyectos.
Quedarse atrasado respecto a las tendencias del diseño.

RESULTADOS

Encontrar plataformas accesibles y útiles para explorar el diseño.
Incrementar su conocimiento sobre diseño

USUARIO CIUDADANO

- "Me gustaría tener acceso a una plataforma donde pueda ver los trabajos de los estudiantes de diseño."
- "La sostenibilidad y la innovación son claves en mi trabajo y en el futuro del diseño."
- Curiosidad por las nuevas tendencias y tecnologías en el diseño

¿QUÉ PIENSA Y SIENTE?

- "Me gustaría tener acceso a una plataforma donde pueda ver los trabajos de los estudiantes de diseño."
- Curiosidad por las nuevas tendencias y tecnologías en el diseño
- "La sostenibilidad y la innovación son claves en mi trabajo y en el futuro del diseño."

¿QUÉ OYE?

¿QUÉ VE?

- Curiosidad por las nuevas tendencias y tecnologías en el diseño
- "Me gustaría tener acceso a una plataforma donde pueda ver los trabajos de los estudiantes de diseño."
- "La sostenibilidad y la innovación son claves en mi trabajo y en el futuro del diseño."

¿QUÉ DICE Y HACE?

- Curiosidad por las nuevas tendencias y tecnologías en el diseño
- "La sostenibilidad y la innovación son claves en mi trabajo y en el futuro del diseño."
- "Me gustaría tener acceso a una plataforma donde pueda ver los trabajos de los estudiantes de diseño."

ESFUERZOS

Invierten tiempo en buscar y explorar proyectos relevantes en la plataforma.
Participan en comentarios y pueden contactar a estudiantes para colaboraciones.

RESULTADOS

Encuentran nuevas ideas e innovaciones que pueden inspirar sus propios proyectos.

ANEXO J - MAPA DE EXPERIENCIA

JOURNEY MAP

CAMILA RODRÍGUEZ

CONTEXTO

La estudiante está realizando su Trabajo de grado para la Licenciatura en Diseño Industrial sobre sustentabilidad y necesita encontrar más información sobre otros proyectos similares para utilizar como antecedentes del mismo.

OBJETIVOS

Encontrar trabajos de grado que estén relacionados con la sustentabilidad y que puedan ser útiles para su investigación.

	ANTES	DURANTE		DESPUÉS
ACCIONES	**INGRESO A LA PÁGINA** Abre su navegador habitual Ingresa a la página Colibrí desde su navegador web Baja directo al listado de proyectos, pero vuelve a subir para corregir los filtros.	**RESULTADOS DE BÚSQUEDA** Encuentra el buscador y escribe varias palabras clave relacionadas con sustentabilidad. Baja directo al listado de proyectos, pero vuelve a subir para corregir los filtros.	**SELECCIÓN DE UN TRABAJO** Intenta cambiar las etiquetas de búsqueda pero no acierta con el resultado esperado. Selecciona un trabajo que le parece relevante. Lee el título y la información adicional, prestando especial atención a la institución de origen.	**VISUALIZACIÓN DEL TRABAJO** Baja en la pantalla y presiona el botón para abrir o visualizar el trabajo seleccionado. Observa la señalización de descarga y abre el archivo desde su ordenador.
Pensamientos	"Tengo la esperanza de encontrar buenos trabajos de grado que me ayuden en mi investigación." "Espero que no sea tedioso encontrar lo que necesito."	"Voy poniendo esas palabras clave en el buscador para ver qué me aparece" "Acá me aparece el listado. A mí me gusta que me aparezca en orden y que se vean de a más títulos por página, sino tengo que estar cambiando de página a cada rato" "Lo que me pasa en Colibrí, es que pones un par de palabras, pero aparecer cualquier cosa"	"No sé si estoy buscando de la manera correcta. Los resultados no son lo que esperaba." "Me interesa más si el trabajo es del Centro de Diseño, me da confianza" "No entiendo bien cómo funcionan los filtros, no logro que aparezcan los resultados que busco."	"Sé que inicié la descarga porque veo la notificación" "La página es rara de usar, me gustaría que fuera más accesible para que cualquier persona pueda acceder, no solo un estudiante "obligado" cuando tenga que hacer un proyecto.
PROBLEMAS DETECTADOS	Ingresa a la página sabiendo que su navegación le ha resultado tediosa en otras instancias.	Los resultados de búsqueda no siempre son relevantes para las palabras clave ingresadas. Falta de comprensión sobre cómo aplicar los filtros.	Dificultad para identificar rápidamente trabajos relevantes. Interfaz poco accesible, genera una mala experiencia	La diagramación de la página le genera confusión, Le resulta poco intuitiva.
OPORTUNIDADES	Mejorar los criterios de búsqueda para que sean más intuitivos y fáciles de acceder.	Mejorar la diagramación y usabilidad de la página de inicio. Hacer más visible y comprensible el uso de filtros, y mejorar la relevancia de los resultados de búsqueda.	Incluir un resumen claro de cada trabajo en los resultados de búsqueda. Hacer que los filtros sean más intuitivos y ajustables según las necesidades del usuario.	Simplificar la interfaz para que sea más fácil de usar para todos, no solo para estudiantes avanzados. Mejorar la diagramación y arquitectura de información.

JOURNEY MAP

ROCÍO SILVERA

CONTEXTO

La estudiante está realizando su Trabajo de grado para la Licenciatura en Diseño Industrial sobre sustentabilidad y necesita encontrar más información sobre otros proyectos similares para utilizar como antecedentes del mismo.

OBJETIVO

Encontrar en la plataforma Colibrí una tesis de grado sobre sustentabilidad de su intéres.

	ANTES	DURANTE		DESPUÉS
ACCIONES	**INGRESO A LA PÁGINA** El estudiante ingresa a la plataforma Colibrí. Lo primero que hace es ir al buscador para buscar un tema específico, en este caso, "sustentabilidad".	**RESULTADOS DE BÚSQUEDA** El estudiante realiza la búsqueda y recibe los resultados Baja para ver las opciones disponibles, pero evita usar los filtros porque el texto es confuso y abrumador.	**SELECCIÓN DE UN TRABAJO** El estudiante selecciona una tesis de "sustentabilidad" y hace clic en ella, pero necesita hacer varios clics para que finalmente se abra.	**VISUALIZACIÓN DEL TRABAJO** El estudiante hace clic en "visualizar" y recorre el archivo. A veces el archivo es corto, otras veces contiene la tesis completa.
PENSAMIENTOS	“Primero voy al buscador y busco directamente” "No tengo idea de qué hacer, lo primero que haría sería buscar en el buscador."	"Me parece raro que el botón de búsqueda esté a la izquierda, y prefiero presionar 'Enter' porque es lo más confiable."	"No entiendo lo que aparece en los resultados, es mucha palabra y texto junto. Mi cerebro lo ignora." "Realmente entro por obligación porque nos dicen que busquemos las tesis aquí, pero no me gusta nada."	"Usualmente hago clic en lo que más me llama la atención, y como el botón dice 'visualizar' y es azul, hago clic ahí." "La barra superior ni idea, nunca las apreté o busqué en ellas."
PROBLEMAS DETECTADOS	La interfaz del buscador es poco intuitiva: el botón de búsqueda no funciona, y se siente confusión al tener que presionar "Enter" en lugar de hacer clic en un botón.	El texto y los filtros son abrumadores y no invitan a ser utilizados. Los elementos visuales no destacan lo suficiente, lo que dificulta la navegación.	La plataforma no responde adecuadamente a los clics, lo que genera frustración. La interfaz no es amigable, lo que hace que la experiencia no sea agradable.	No hay consistencia en los archivos, lo que puede causar confusión. Falta de orientación o guía sobre cómo utilizar todas las funcionalidades de la plataforma.
OPORTUNIDADES	Rediseñar el buscador para que sea más intuitivo y funcional, asegurando que el botón de búsqueda funcione correctamente. Colocar el botón de búsqueda en una posición lógica (a la derecha del campo de búsqueda) para alinearse con las expectativas del usuario.	Simplificar y organizar los resultados de búsqueda para que sean más visuales y fáciles de entender. Utilizar diseño visual más atractivo para que los estudiantes puedan identificar rápidamente lo que buscan. Rediseñar los filtros, haciéndolos más accesibles y fáciles de usar.	Mejorar la capacidad de respuesta de la plataforma para que los clics funcionen correctamente y la navegación sea fluida. Optimizar la experiencia del usuario para que sea más intuitiva y agradable.	Establecer una estructura estándar para los archivos, asegurando que la información esté completa y sea fácil de navegar. Mejorar la visualización del contenido, tal vez integrando un visor más avanzado o permitiendo una vista previa rápida.

JOURNEY MAP

MARIANA IRAZÁBAL

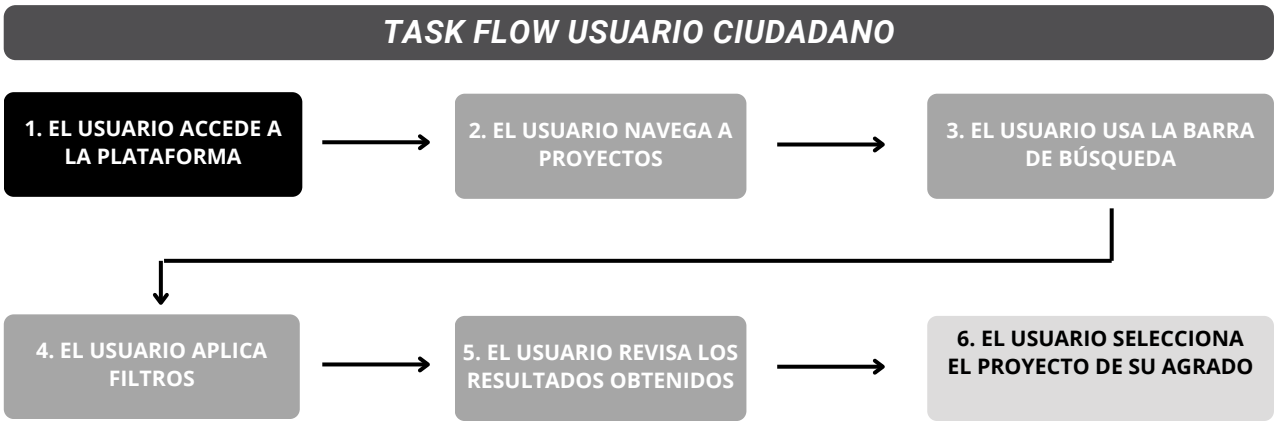
CONTEXTO

La estudiante está realizando una tesis de grado para recibirse sobre sustentabilidad y necesita encontrar mas información sobre otras tesis similares.

OBJETIVO

Encontrar en la plataforma Colibrí una tesis de grado sobre sustentabilidad de su intéres.

	ANTES	DURANTE		DESPUÉS
ACCIONES	**INGRESO A LA PÁGINA** El estudiante ingresa a la plataforma Colibrí Lo primero que hace es ir al buscador para buscar un tema específico, en este caso, "sustentabilidad".	**RESULTADOS DE BÚSQUEDA** El estudiante realiza la búsqueda y recibe los resultados Lee todos los filtros disponibles, selecciona "títulos" y deja el resto por defecto. Luego, comienza a explorar los resultados.	**SELECCIÓN DE UN TRABAJO** Hace clic en "Agregar filtros" y se enfrenta a un error interno del sistema. Esto la frustra, y decide volver a la página anterior y actualizar. Vuelve a los resultados de la búsqueda, elige una tesis y la revisa, encontrando toda la información relevante en un formato que le parece claro y útil.	**VISUALIZACIÓN DEL TRABAJO** El estudiante hace clic en "visualizar" y recorre el archivo. A veces el archivo es corto, otras veces contiene la tesis completa.
PENSAMIENTOS	"Voy a buscar directamente lo que necesito, escribo 'tesis sobre sostenibilidad'."	"No estoy segura de para qué son algunos de estos filtros, pero lo dejaré como está porque parece más organizado así."	"Esto es frustrante. ¿Por qué me sale un error cuando trato de agregar filtros?" "La información es clara y fácil de entender. Me gusta que todo esté bien organizado y detallado."	"Es una herramienta útil, pero podría ser más visual y menos abrumadora con tanto texto."
PROBLEMAS DETECTADOS	Al ingresar los términos de búsqueda, la plataforma solicita que utilice filtros, lo que puede ser confuso si no se sabe para qué sirve cada uno.	Se despliegan opciones de filtros adicionales, pero Manu no sabe cómo utilizarlas, lo que genera cierta confusión.	La plataforma presenta un error técnico al intentar agregar filtros, lo que interrumpe la experiencia del usuario. La interfaz es demasiado textual, lo que puede resultar abrumador y dificultar la localización de la tesis deseada.	La falta de elementos gráficos que hagan la búsqueda más dinámica y atractiva.
OPORTUNIDADES	Mejorar la interfaz del buscador para que sea más intuitiva y ofrecer una guía breve sobre cómo utilizar los filtros de búsqueda.	Incluir descripciones claras para cada filtro y proporcionar ejemplos visuales de cómo afectan los resultados.	Añadir elementos gráficos, como imágenes de carátulas de tesis, para hacer la plataforma más visual y atractiva. Reducir la cantidad de texto en la interfaz principal.	Implementar un diseño más visual y menos textual, con íconos, imágenes y una interfaz más dinámica que facilite la navegación y la búsqueda de tesis.



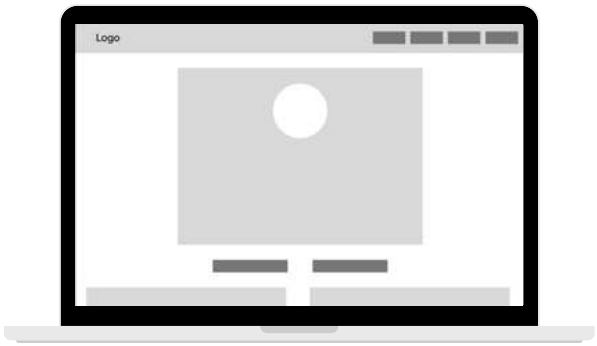
ACCIÓN: CIUDADANO QUE DESEA ENCONTRAR INFORMACIÓN ACERCA DE DISEÑO INDUSTRIAL PRODUCTO

WIREFRAMES DE BAJA FIDELIDAD

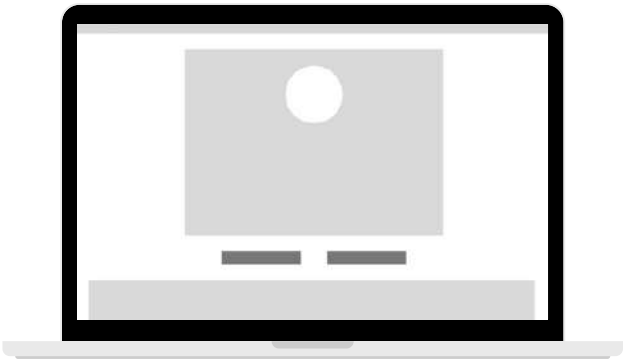
En este proyecto, los wireframes de baja fidelidad permitieron definir la distribución de la información, como la ubicación del menú de navegación, los filtros de búsqueda y las secciones de contenido.

WIREFRAMES DE BAJA FIDELIDAD. FLUJO DE USUARIO 1: ESTUDIANTE

1. EL USUARIO INGRESA

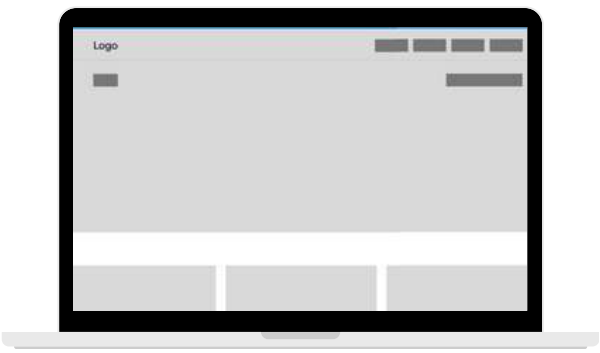


2. EL USUARIO NAVEGA A SU PERFIL



3. EL USUARIO SELECCIONA CREAR NUEVO

4. EL USUARIO COMPLETA EL FORMULARIO DE SUBIDA



5. EL USUARIO PREVISUALIZA EL PROYECTO

6. EL USUARIO SUBE EL PROYECTO

WIREFRAMES DE FIDELIDAD MEDIA

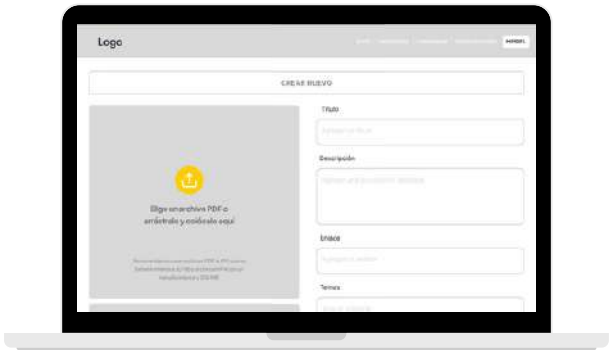
En esta fase, en nuestro proyecto, se afinaron detalles sobre la interacción del usuario con las herramientas de filtrado y la navegación a través de las categorías de trabajos.

WIREFRAMES DE FIDELIDAD MEDIA. FLUJO DE USUARIO 1: ESTUDIANTE

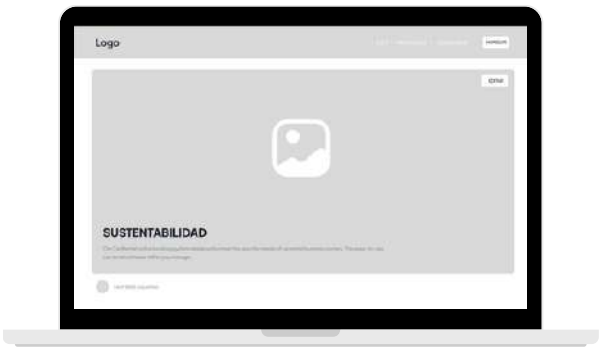
1. EL USUARIO INGRESA

2. EL USUARIO NAVEGA A SU PERFIL

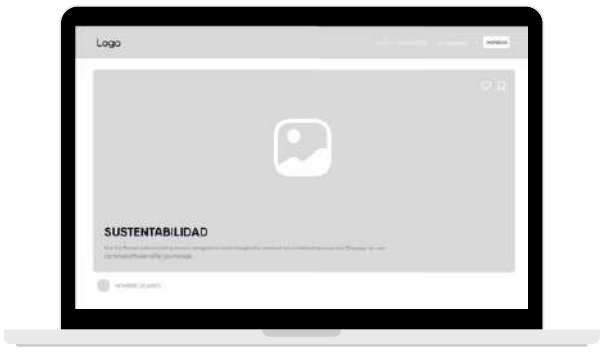
3. EL USUARIO SELECCIONA CREAR NUEVO



4. EL USUARIO COMPLETA EL FORMULARIO DE SUBIDA

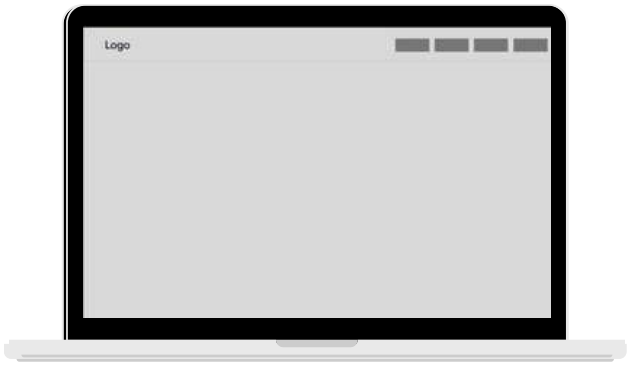


5. EL USUARIO PREVISUALIZA EL PROYECTO



6. EL USUARIO SUBE EL PROYECTO

WIREFRAMES DE BAJA FIDELIDAD. FLUJO DE USUARIO 2: CIUDADANOS

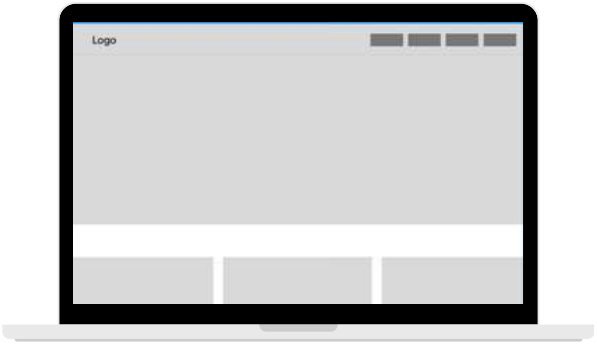


1. EL USUARIO ACCEDE A LA PLATAFORMA

2. EL USUARIO NAVEGA A PROYECTOS

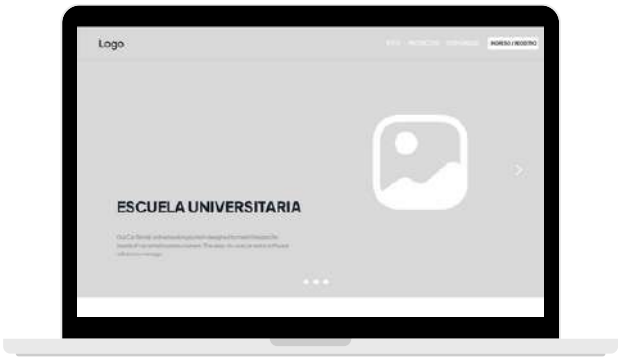
3. EL USUARIO USA LA BARRA DE BÚSQUEDA

4. EL USUARIO APLICA FILTROS

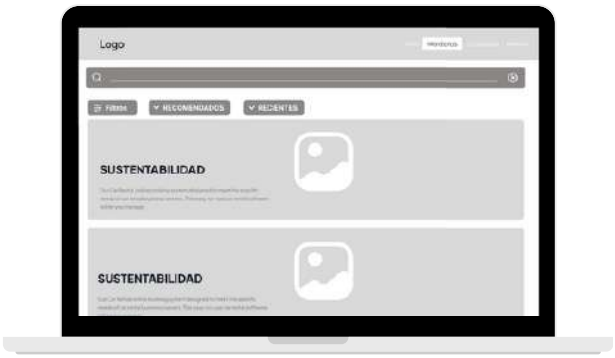


6. EL USUARIO SELECCIONA
EL PROYECTO DE SU AGRADO

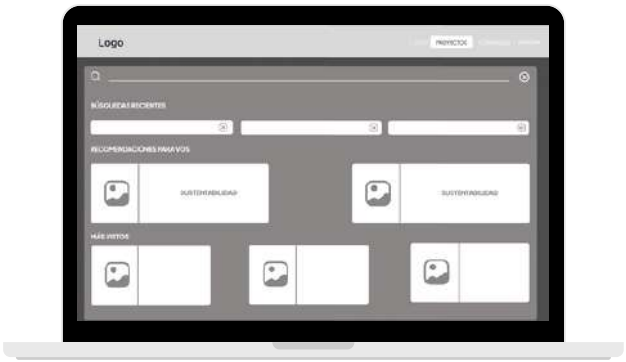
WIREFRAMES RESOLUCIÓN MEDIA. FLUJO DE USUARIO 2: CIUDADANOS



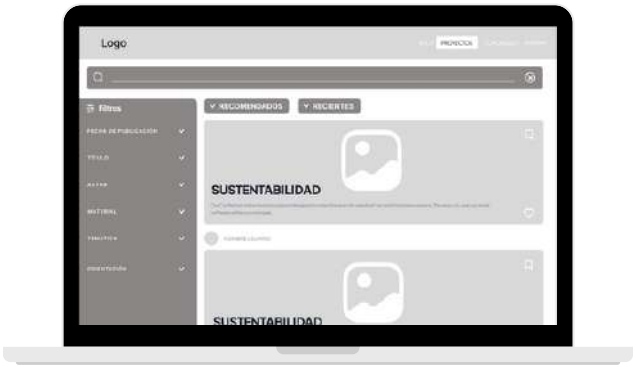
1. EL USUARIO ACCEDE A LA PLATAFORMA



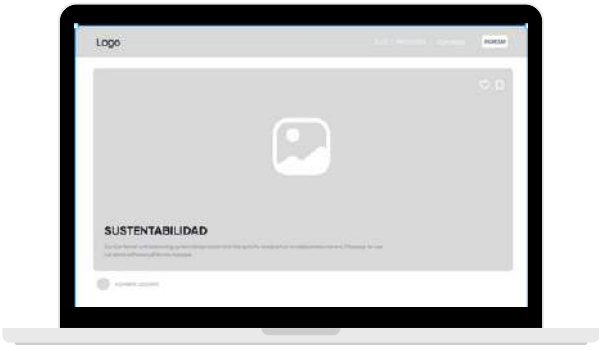
2. EL USUARIO NAVEGA A PROYECTOS



3. EL USUARIO USA LA BARRA DE BÚSQUEDA

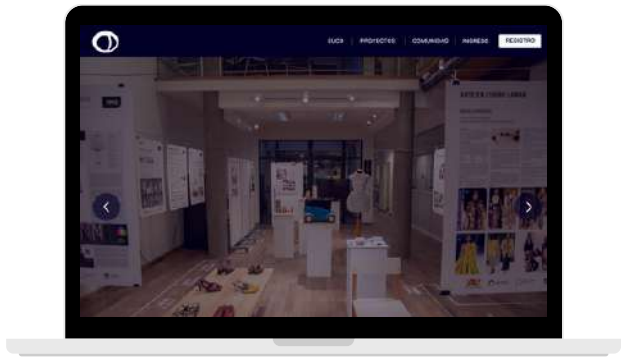


4. EL USUARIO APLICA FILTROS

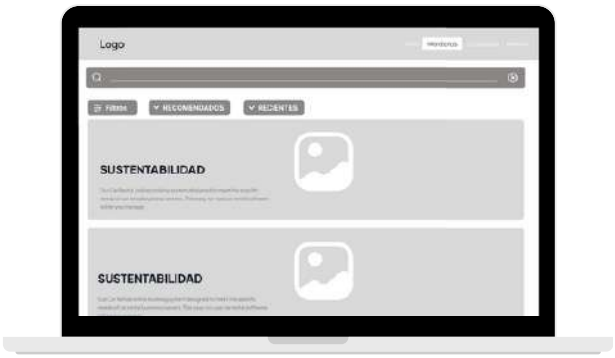


6. EL USUARIO SELECCIONA EL PROYECTO DE SU AGRADO

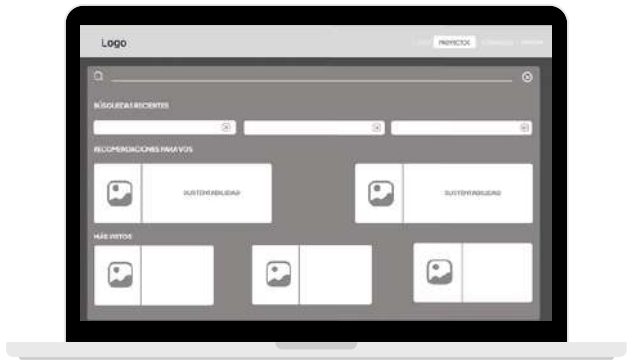
WIREFRAMES RESOLUCIÓN ALTA. FLUJO DE USUARIO 2: CIUDADANOS



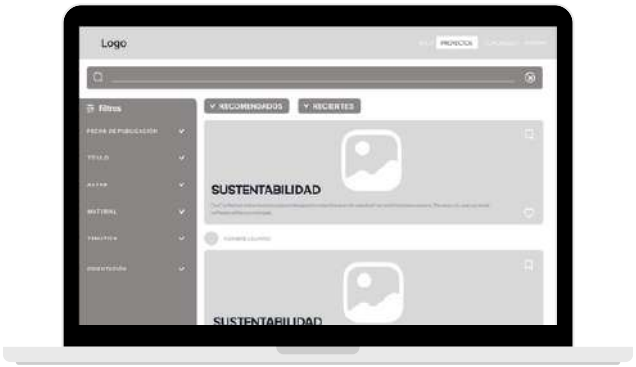
1. EL USUARIO ACCEDE A LA PLATAFORMA



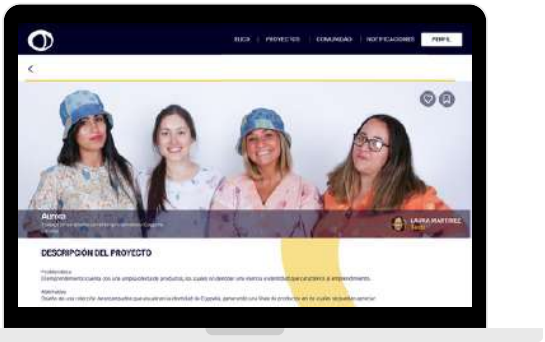
2. EL USUARIO NAVEGA A PROYECTOS



3. EL USUARIO USA LA BARRA DE BÚSQUEDA



4. EL USUARIO APLICA FILTROS



6. EL USUARIO SELECCIONA EL PROYECTO DE SU AGRADO

Introducción

1. Saludo y Agradecimiento:

"¡Hola! Muchas gracias por participar en esta prueba de usabilidad. Valoramos mucho tu tiempo y colaboración. Antes de comenzar, vamos a revisar algunos detalles importantes."

Propósito de la Prueba: *"El objetivo de esta prueba es entender mejor cómo los estudiantes de diseño interactúan con nuestra plataforma para subir y compartir sus proyectos. Nos ayudará a mejorar la experiencia de usuario para que sea más intuitiva y eficiente."*

"Durante esta sesión, tendrás que completar varias tareas que te guiarán a través de diferentes funciones de la plataforma. Hay un total de 5 tareas, y dispondrás de aproximadamente 30 minutos para realizarlas. Si alguna tarea te resulta muy complicada o prefieres no hacerla, puedes avisarme y pasar a la siguiente."

"No estamos evaluando tus habilidades, sino la usabilidad de la plataforma. Por eso, si te sientes confundido en algún momento o si algo no te resulta claro, es importante que nos lo hagas saber. Tu feedback es fundamental para mejorar el diseño."

"Vamos a realizar la prueba en tres etapas: primero te explicaré cada tarea, luego tú la ejecutarás mientras observamos y, al final, te haremos algunas preguntas sobre tu experiencia. Si necesitas, puedes pensar en voz alta mientras realizas las tareas. Esto nos ayuda a entender mejor tu proceso de pensamiento."