



GESTIÓNATE

Aporte desde el diseño digital y multimedia a la gestión adecuada del tiempo en actividades de ocio en internet para jóvenes universitarios de la ciudad de Bogotá

Proyecto de Grado

Diego Alejandro Méndez Romero

Bogotá D. C., 2021

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado para todos los que me apoyaron y que vieron en mi potencial para salir adelante, para mi familia, en especial a mi mamá quien ha hecho de mi lo que soy y seré, para todos mis amigos con quienes llevo toda una vida compartiendo experiencias, a aquella personita que siempre me ha apoyado y creído en mí, también para todos aquellos que toman el paso de estudiar diseño en un país que no apoya a los jóvenes y a la industria esto va por quienes ya son profesionales y por quienes añoran serlo.

Agradecimientos

Agradecer en primer lugar a los dos profesores Luis Lesmes y Andrés Parra que me han acompañado en esta etapa del proyecto, a la profesora Sandra Uribe por apoyar el proceso de encubar y creer en la idea, a los profesores Héctor Castelblanco y Claudia Molina por sacar lo mejor de mí, a la profesora Yenny Lujan porque siempre ha sido un pilar muy importante en mi formación académica.

A Jennifer, Juan Camilo, Cesar, David y mariana por abrirme un espacio de su tiempo para ayudar a culminar este proyecto, agradecer infinitamente a cada uno por este granito de arena para sacar adelante el proyecto y el producto que se desarrolló de la mano.

Agradecer también a todas las personas que estuvieron involucradas en el proyecto, desde quienes escucharon una exposición hasta aquellos que en momentos críticos apoyaron y creyeron en esta iniciativa, y por último agradecer a la universidad pública por hacerme ver la realidad de un país de manera crítica, aprendiendo a crecer y construir en comunidad.

“Temo el día en que la tecnología sobrepase nuestra humanidad; el mundo solo tendrá una generación de idiotas”

Albert Einstein

Resumen

El entretenimiento digital se ha apoderado en las últimas décadas del tiempo libre de las personas, plataformas de *streaming* de películas, tiendas en línea de videojuegos y por ultimo las grandes abanderadas, las redes sociales, han generado impactos considerables en diferentes ámbitos, pero no todo de ellos son buenos.

El avance que generan estas culturas del entretenimiento en internet ha generado una seria dependencia y un gasto de tiempo que a largo plazo es posible visibilizar además de incidir negativamente en la productividad de los jóvenes universitarios, generando déficit de atención, retrasos en entrega de trabajos o hasta perder el ánimo por lo que se estudia.

Así pues, el proyecto “Gestíonate” tiene como objetivo reducir el impacto negativo que tiene el tiempo usado en entretenimiento digital que afecta la productividad de los jóvenes universitarios de la ciudad de Bogotá mediante una herramienta digital que promueva el bienestar digital y la productividad.

Mediante la metodología Diseño Centrado en el Usuario se hace esta investigación y entorno a los testeos con usuarios se plantea un aplicativo que permita generar conciencia sobre la problemática y utilizar el Smartphone como herramienta para tener un mejor bienestar digital, de este proceso como resultado se entrega un prototipo media-alta fidelidad que permite informarse, visualizar el uso del entretenimiento y apoyar en la productividad.

Palabras clave: gestión, tiempo, entretenimiento, bienestar digital, internet

Línea(s) de profundización:

Tecnologías para producción multimedia

Abstract

Digital entertainment has taken over people's free time in recent decades, movie streaming platforms, online video game stores and finally the great standard bearers, social networks, have generated considerable impacts in different areas, but not all of them are good.

The progress generated by these entertainment cultures on the Internet has generated a serious dependence and a waste of time that in the long term is possible to see in addition to negatively affect the productivity of young university students, generating attention deficit, delays in delivery of work or even lose heart for what they are studying.

Thus, the "Gestíonate" project aims to reduce the negative impact of the time spent on digital entertainment that affects the productivity of young university students in the city of Bogota through a digital tool that promotes digital well-being and productivity.

Through the User-Centered Design methodology, this research is done and around the tests with users an application is proposed to raise awareness about the problem and use the Smartphone as a tool to have a better digital well-being, from this process as a result a medium-high fidelity prototype is delivered that allows information, visualize the use of entertainment and support productivity.

Keywords: management, time, entertainment, digital wellbeing, internet

Research lines:

Technologies for multimedia production

Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	5
Dedicatoria	9
Agradecimientos.....	11
Abstract	17
Tabla de contenido.....	19
Listado de figuras	22
Listado de tablas	25
Listado de anexos	26
1. Formulación del proyecto	27
1.1 Introducción	27
1.2 Justificación.....	29
1.3 Definición del problema	31
1.4 Hipótesis de la investigación	36
1.4.1 Hipótesis explicativa	36
1.4.2 Hipótesis propositiva	36
1.5 Objetivos	36
1.5.1 <i>Objetivo general</i>	36
1.5.2 Objetivos específicos.....	37
1.6 Planteamiento metodológico	37
1.7 Alcances y limitaciones	39
2. Base teórica del proyecto	41
2.1 Marco referencial.....	41
2.1.1 <i>Antecedentes</i>	41
2.1.2 <i>Marco teórico contextual</i>	46
2.1.3 Marco teórico disciplinar	50

2.1.4 Marco conceptual	53
2.1.6 Marco legal	55
2.2 Estado del arte	58
2.4 Caracterización de usuario	67
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	73
3.1 Criterios de diseño	73
3.1.1 <i>Árbol de objetivos de diseño</i>	74
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño	75
3.2 Hipótesis de producto	77
3.3 Desarrollo y análisis: Etapa Indagación y análisis	78
3.4 Desarrollo y análisis Etapa Estrategias y creatividad	79
3.5 Desarrollo y análisis Etapa Diseño y ejecución	82
3.7 Resultados de los testeos	83
3.7.1 <i>Primer testeo</i>	83
3.7.2 <i>Segundo testeo</i>	90
3.7.3 <i>Testeo adicional</i>	104
3.8 Prestaciones del producto	108
3.8.1 <i>Aspectos morfológicos</i>	108
3.8.2 <i>Aspectos técnico-funcionales</i>	114
3.8.3 <i>Aspectos de usabilidad</i>	116
4. Conclusiones	117
4.1 Conclusiones	117
4.2 Estrategia de mercado	119
4.2.1 Segmentos de cliente	119
4.2.2 Propuesta de valor	119
4.2.3 Canales	120

4.2.4 Relaciones con los clientes	120
4.2.5 Fuentes de ingresos	120
4.2.6 Actividades clave	121
4.2.7 Recursos clave	121
4.2.8 Socios clave	121
4.2.9 Estructura de costes	122
4.3 Consideraciones	123
Referencias	124
Anexos	133

Listado de figuras

Figura 1 - Árbol de problemas	35
Figura 2 - Línea del tiempo.....	45
Figura 3 – Pirámide de Moslow.	49
Figura 4 - Google Digital Wellbeing.	58
Figura 5 - Herramientas de Google Wellbeing.....	60
Figura 6 – Rescue Time- Vista General en la web.	62
Figura 7 – Rescue Time- Actividades en la web.....	62
Figura 8 – RescueTime- Aplicativo móvil.....	64
Figura 9 – RescueTime-Aplicativo móvil.....	64
Figura 10 - Digital Wellbeing Educators.....	66
Figura 11 - Digital Wellbeing Educators.....	67
Figura 12 - Encuesta Caracterización de usuario.....	68
Figura 13 - Encuesta caracterización de usuario.....	68
Figura 14 - Encuesta caracterización de usuario.....	69
Figura 15 - Encuesta caracterización de usuario.....	70
Figura 16 - Encuesta caracterización de usuario.....	70
Figura 17 - Tarjeta persona	72
Figura 18 - Árbol de objetivo de diseño	74
Figura 19 – Moodboard	81
Figura 20 – Mapa de navegación	82
Figura 21 – Encuesta primer testeo pregunta 4.....	84
Figura 22 – Encuesta primer testeo pregunta 5.....	84
Figura 23 – Encuesta primer testeo pregunta 6.....	84

Figura 24 – Encuesta primer testeo pregunta 8.....	85
Figura 25 – Encuesta primer testeo pregunta 9.....	86
Figura 26 – Encuesta primer testeo pregunta 10.....	86
Figura 27 – Encuesta decisión de paleta de colores	87
Figura 28 – Encuesta primer testeo pregunta 11.....	87
Figura 29 - Encuesta primer testeo pregunta 11	88
Figura 30 - Encuesta decisión de paleta de colores	88
Figura 31 - Formulario segundo testeo.....	91
Figura 32 - Formulario segundo testeo.....	92
Figura 33 - Formulario segundo testeo.....	92
Figura 34 - Formulario segundo testeo.....	93
Figura 35 - Formulario segundo testeo.....	93
Figura 36 - Formulario segundo testeo.....	94
Figura 37 - Formulario segundo testeo.....	94
Figura 38 - Formulario segundo testeo.....	95
Figura 39 - Formulario segundo testeo.....	95
Figura 40 - Formulario segundo testeo.....	96
Figura 41 - Formulario segundo testeo.....	96
Figura 42 - Formulario segundo testeo.....	98
Figura 43 - Formulario segundo testeo.....	99
Figura 44 – Evidencia segundo testeo.....	100
Figura 45 - Evidencia segundo testeo	101
Figura 46 - Evidencia segundo testeo	101
Figura 47 - Evidencia segundo testeo	102
Figura 48 - Evidencia segundo testeo	102
Figura 49 - Mapa de navegación hecho por David González	105

Figura 50 – Mapa de navegación de Jennifer Ibáñez.....	105
Figura 51 – Mapa de navegación hecho por Juan Camilo Melo...	106
Figura 52 – Mapa de navegación hecho por Laura Avendaño.	106
Figura 53 – Mapa de navegación hecho por Mariana Pérez	107
Figura 54 – Paleta de colores Gestiónate.....	109
Figura 55 – Iconografía del aplicativo	109
Figura 56 – Fuentes elegidas para el aplicativo	109
Figura 57 - Isotipo del aplicativo	110
Figura 58 – Isologo del aplicativo	111
Figura 59 – Imagotipo del aplicativo	111
Figura 60 – Imagen del prototipo del aplicativo	112
Figura 61 - Imagen del prototipo del aplicativo	113
Figura 62 - Imagen del prototipo del aplicativo	114

Listado de tablas

Tabla 1 - Marco conceptual.....	53
Tabla 2 - Determinantes y requerimientos	75

Listado de anexos

Anexo A. Portafolio autor	133
Anexo B. Encuesta caracterización de usuario	133
Anexo C. Impact mapping	133
Anexo D. Determinantes y requerimientos	134
Anexo E. Primer testeo	134
Anexo F. Segundo testeo	134
Anexo G. Testeo adicional.....	134
Anexo H. Modelo canvas	135

1. Formulación del proyecto

En este apartado se encuentra la guía del proyecto a trabajar entendiendo las generalidades y cuáles serán los objetivos que buscare solucionar esta problemática, además se encontraran apartados metodológicos determinantes para el abordaje de la problemática de cara a una implementación satisfactoria en apartados próximos, las claridades y definiciones concretas de la problemática además de que mueve al diseñador para llevar a cabo esta investigación y plantear diferentes estrategias para cumplir los objetivos pertinentes.

1.1 Introducción

El internet ha avanzado de una manera exponencial bastante grande y a pasos agigantados esto ha significado un avance tecnológico que aumenta su trayectoria con los años, el desarrollo de dispositivos digitales que permitan una interacción con el internet y los diferentes aplicativos que nacen a partir de este se ven más a menudo en el día a día y como empiezan a ser parte fundamental del diario vivir de todas las personas y escalándolo al punto de ser indispensables en el crecimiento y desarrollo de empresas, pero la incursión de la humanidad en una unificación con la tecnología para manejar su cotidianidad desde la palma de su mano ha llevado a que existan muchas carencias y falencias de esta innovación tecnológica, la salud mental y física es donde más se ha visto esta incidencia negativa ya que al crear una dependencia de la tecnología se llega a criticar de

manera más agresiva nuestra vida y de allí desprender en más problemas.

En este proyecto se busca entender mejor el alcance del entretenimiento digital y como la gran demanda de este afecta en la gestión del tiempo de los jóvenes incidiendo en otros ámbitos de ellos y generando un desbalance que afecte al bienestar digital de ellos con sus herramientas, entendiendo que el error no radica en estos contenidos proporcionados si no en cómo se administran entorno al tiempo que se considera pertinente, entendiendo que los jóvenes disponen de varias actividades y responsabilidades a las cuales es importante atender, y que con una gestión ineficaz del tiempo el entretenimiento en la red puede absorber tiempo provechoso para otros entornos generando un desbalance significativo incidiendo negativamente en la relación del sujeto entorno al tiempo que disponen con el tiempo gastado en cada actividad, comprendiendo que es necesario un espacio de ocio sin llevarlo más allá a tal punto de invadir tiempos destinados a responsabilidades.

Buscando incidir desde el diseño digital y multimedia en una posible solución a esta problemática mediante la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (Galeano, 2008) que permite comprender mejor las necesidades e intereses del usuario seleccionado atacando los puntos focales principales y dando una solución pertinente y que se empapa del contexto del usuario seleccionado además de permitir una evolución del mismo permitiéndole llegar a diferentes poblaciones.

1.2 Justificación

La pandemia de COVID 19 presenciada en el año 2020, ha tenido un fuerte impacto en el uso del entretenimiento digital. El diario La República (2020) registra un aumento de 38% en el tráfico mensual en los meses de febrero y marzo, comparado con meses anteriores, se deja claro que a raíz del confinamiento muchas personas aumentaron considerablemente el uso de internet.

La República (2020) afirma que durante la pandemia el uso de las redes sociales ha incrementado un 72% y las personas buscan algo que les enseñe y los entretenga, las personas entre los 16 y los 23 años fueron quienes más empezaron a acudir a estos entornos con un 84% y luego de ellos las personas entre 24 y 37 años que evidenciaron un aumento del 74%.

La República (2020) también comenta el panorama de los videojuegos que menciona que en todo el territorio colombiano el número de jugadores aumento un 16% debido a la disminución de actividades en la calle y sitios públicos impulsando así a estas plataformas y a otras que permiten el entretenimiento en el hogar, un estudio afirma que el 61% de los adultos colombianos utilizan su dispositivo móvil para jugar, y se habla que un 22,4% de los encuestados pasa entre 1 y 3 horas en la pantalla del celular, un 22,9% pasa de 3 a 5 horas y un 44,3% pasa más de 5 horas.

A partir de esta investigación se espera esclarecer los motivos de la mala gestión del tiempo en actividades de ocio en internet por parte de los jóvenes además de mostrar las

consecuencias negativas de esta problemática y como incide en su vida.

El diseño digital y multimedia busca formar profesionales que sean conscientes de su entorno, con pensamiento crítico con estudios integrales centrados en el diseño con prospectivas en hábitats tanto físicos como digitales. Los dispositivos electrónicos son parte clave en el proceso de aplicación de la disciplina, y al apuntar por profesionales altamente comprometidos con la comunidad y la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación es pertinente abordarlo desde esta disciplina para apoyar los procesos de reconocimiento y uso de estas herramientas en diferentes ámbitos (laborales, estudiantiles, de entretenimiento) (Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, 2016). Asimismo, la carrera posee tanto los conocimientos necesarios como alternativas para poder captar la atención de las personas y, en la misma medida, hacer que la información llegue de manera óptima y sea aprovechada al máximo, entendiendo la pertinencia de una temática relacionada con el campo de trabajo del diseño visto tanto a manera global como en el entorno del país y la ciudad es claro que la disciplina tiene tanto los recursos como los conocimientos para afrontar una investigación y planteamiento de una solución acorde al público seleccionado.

1.3 Definición del problema

La plataforma DataReportal (2020) establece que en Colombia para el año 2019 el número de usuarios de internet fue de 34 Millones de personas y ellos son los mismos usuarios activos en redes sociales, esto significa que el 69% del país tiene acceso a redes sociales y a internet.

Esto refleja el alto impacto que tiene internet y las redes sociales en la cotidianidad, según este mismo portal el total de personas en el país es de 50.61 millones de personas para el año 2019, y ellos informan que el 51% corresponde a población femenina y el 69% a masculina; y del total del país el 73% de la población son personas de 18 años en adelante.

Cada usuario de internet gasta al día 9 horas aproximadamente en la red, de las cuales 4 horas en promedio son usadas desde dispositivos móviles, y está entre los 18 y los 34 años la población más activa por estos medios. Por otro lado, los videojuegos están también presentes de manera muy activa, la población entre los 16 a 64 años representan el 67% de la población y en esta población el 85% son jugadores desde cualquier dispositivo y gastan al día alrededor de una hora jugando.

Estos datos reflejan la realidad del país entorno a los ecosistemas digitales y el tiempo que gastan en diferentes actividades de ocio en internet, pero esto significa que estar expuestos a estos ambientes sin control del tiempo puede generar diferentes afecciones de salud a nivel físico y mental, Assegur (2020) afirma que al estar

expuestos desde tan jóvenes y nacer en estos entornos cargados de tecnología implica que se vuelva natural pero no necesariamente sea bueno, el uso excesivo de dispositivos electrónicos origina un campo magnético que crea una contaminación peligrosa para el cerebro, además de cefaleas, aislamiento social, problemas de insomnio, dolores musculares, problemas de espalda entre otros.

Es importante entender que cada carrera poseen tiempos de estudio en clase e individual, varía entre facultades y además entre países ya que las dinámicas de estudio son bastante diversas acopladas a cada región, el tiempo que se le pueda dedicar a cumplir con deberes es bastante compleja de definir ya que en el ámbito estudiantil existen diferentes tipos de estudiantes y diferentes formas de como ellos logran llevar a buen puerto los deberes, además que medir el conocimiento en tiempo gastado no define si se hizo una comprensión del tema

El año 2020 se veía como un transcurrir bastante común hasta que aproximadamente el 16 de marzo de 2020 se decreta el confinamiento en todo el país a raíz del brote de una pandemia que afectaba a todo el mundo. Las actividades pasaron a realizarse de manera virtual, desde las compras básicas para prevenir aglomeraciones como los aspectos de productivos del país, desde la educación hasta reuniones de los estamentos del estado, esto implicó que muchas instituciones desarrollaran alternativas para continuar con las actividades curriculares de manera “normal”, haciendo que el uso de dispositivos fuera más frecuente y el intercambio de datos fuera bastante, según El Diario(2020) tan solo el tráfico de febrero a

marzo fue de 578 mil terabytes aproximadamente.

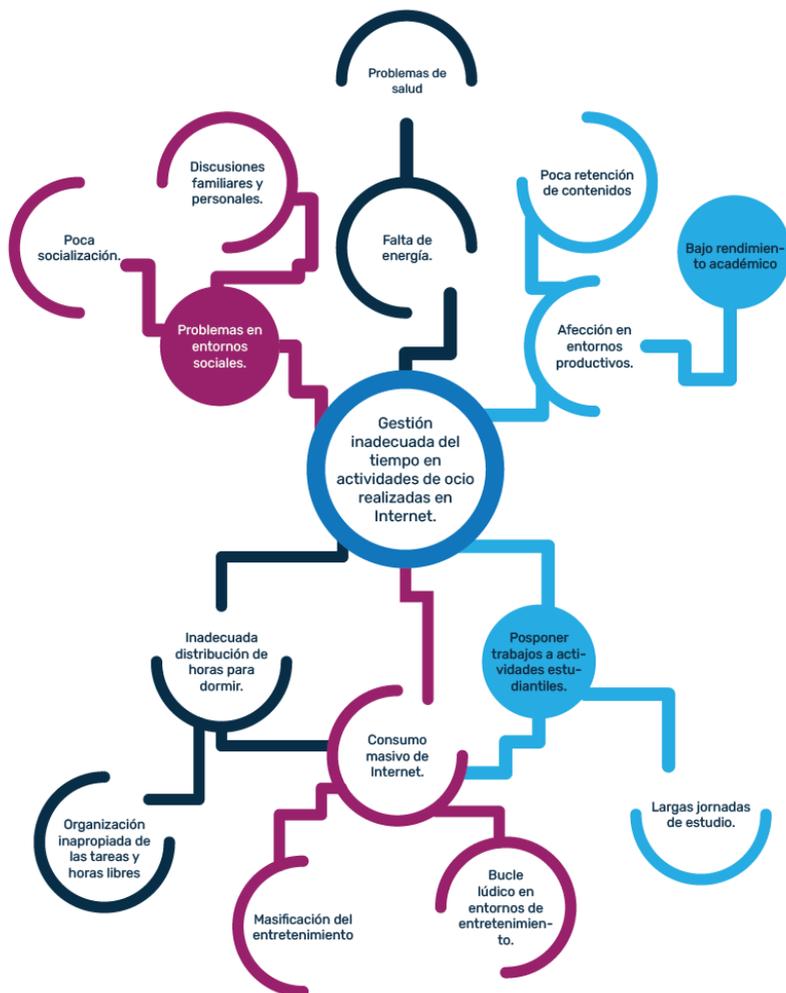
Rahhal (2017) comenta que el acceder a las redes o videojuegos desde celulares o desde el pc en horas de la noche puede tener implicaciones en el sueño y esto es porque las pantallas que traen estos dispositivos suelen estimular el cerebro que altera los ciclos del sueño llegando a generar insomnio, y esto sucede porque estos dispositivos emiten una luz azul que activa en nosotros las células ganglionares en las retinas, y esto causa que el cerebro que interprete que es de día y que existe luz natural, esta luz azul también afecta el ritmo circadiano con la inhibición de la hormona melatonina encargada del sueño, los ritmos circadianos se entienden como la alteración del ciclo natural de 24 horas del día y estos ciclos ayudan a regular funciones fisiológicas del cuerpo, esto también sucede cuando se hacen viajes durante varias horas a un lugar con horario distinto generando el famoso *jet-lag*, por eso algunos dispositivos incluyen un filtro de lectura que ayuda a estas situaciones, y en el computador de mesa y portátiles también el propio sistema operativo permite activar un filtro después de ciertas horas aunque también existen aplicaciones que hacen este mismo trabajo, aunque también una recomendación y es cambiar rutinas y hábitos que permitan conciliar el sueño y descansar de una manera más óptima.

Según Google Actívate (s,f) el bienestar digital es que la tecnología y sus herramientas sean usadas en pro de ayudar a la personas y no distraerlas, entendiendo el uso saludable como factor fundamental del uso de la tecnología. El entretenimiento digital que se encuentra en la red entendiéndolo como una interacción de

variados dispositivos que proporcionan diferentes actividades, contenidos y demás que buscan cubrir la necesidad de diversión de las personas para ocupar su tiempo de ocio generando diversidad de productos para la recreación (Efiempresa, s,f).

A partir de esta información se planteó una pregunta de diseño: ¿Cómo desde el diseño digital y multimedia se puede aportar en la gestión adecuada del tiempo en actividades de ocio en internet que afecta la productividad de los jóvenes universitarios?, además de realizar un Árbol de problemas (figura 1) para comprender mejor la problemática.

Figura 1 - Árbol de problemas



Fuente: Elaboración propia con base en El Espectador et al. (2020).

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis explicativa

El consumo de entretenimiento digital ha generado que se gestione de manera menos útil el tiempo en entornos productivos afectando el bienestar digital.

1.4.2 Hipótesis propositiva

A través de una experiencia interactiva que presente diversas estrategias en pro al aprovechamiento del tiempo en internet se podrá mejorar la productividad de los jóvenes respecto al tiempo que gastan en entretenimiento digital.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Reducir el impacto negativo que tiene el tiempo usado en entretenimiento digital que afecta la productividad de los jóvenes universitarios mediante una herramienta digital que promueva el bienestar digital y la productividad.

1.5.2 Objetivos específicos

- Visibilizar las consecuencias de una relación inadecuada con el entretenimiento digital.
- Promover la productividad en jóvenes estudiantes respecto al tiempo que pasan en actividades de entretenimiento en internet.
- Proponer una herramienta integral desde el diseño digital y multimedia que apoye la optimización del tiempo de los jóvenes universitarios.

1.6 Planteamiento metodológico

La metodología Diseño centrado en el usuario (Galeano, 2008) con la cual se busca comprender con más claridad las necesidades le usuario además de aplicar correctamente y de manera orgánica las estrategias planteadas haciendo participe al usuario del desarrollo de las mismas en pro de aportar en el cumplimiento de los objetivos, entendiendo 7 etapas dentro de estas fases tales como Comprender, Observar, Definir, Idear Prototipar, Testear e Implementar. Las fases que se llevaran a cabo en esta metodología adaptadas al proyecto son:

- Indagación y análisis: En esta etapa se busca esclarecer la problemática, además de acudir a fuentes primarias y secundarias en pro de tener la información más depurada y concreta; las etapas de Comprender, Observar y Definir se desarrollan aquí.

- Estrategias y creatividad: Se busca enfatizar el desarrollo del producto hacia el usuario y que sea realmente significativo en la aplicación de las estrategias para dar apoyo y solución a la problemática (este proceso es iterativo); Las etapas de Idear y prototipar se desarrollan aquí.
- Diseño y ejecución: Evaluar la efectividad y el cumplimiento de los objetivos a través de testeos que permitan examinar y determinar el impacto de estas estrategias en pro de lograr cumplir los objetivos (este proceso es iterativo); aquí se complementa la etapa de testeo e implementación.

Las entrevistas, *focus groups* y análisis de comunidades online funcionarían como herramientas útiles para reunir la información pertinente y necesaria para el desarrollo correcto de una alternativa cumpliendo con ciertas características vitales para su funcionamiento exitoso. En este apartado es importante hacer parte al usuario del desarrollo del producto, y para esto el *cardsorting*, el diseño participativo y test de usabilidad funcionarían para hacer constantes retroalimentaciones en pro de llegar a una solución práctica y efectiva. Para finalizar el proceso de desarrollo se realizan testeos que constan de entrevistas que permiten evaluar el producto al cual se llegó, entender cuáles son las fortalezas y en que parte el diseño no a bordo de manera óptima para nutrir así el proceso y por consiguiente cumplir con los objetivos planteados.

1.7 Alcances y limitaciones

Este proyecto se plantea a como desde el diseño se puede apoyar en la solución de la problemática y el cumplimiento de los objetivos, una de las consecuencias de la problemática puede ser la afectación en la salud, al ser una temática de la salud que contiene estudios de gran envergadura que lo avalen ni sienten las bases para un aporte desde la carrera no se planteó dentro de los objetivos a lograr con el proyecto.

Otra parte importante a destacar en el apartado de limitaciones es una etapa de la fase final de la metodología, ya que en esta sección se plantea una entrega del proyecto final completamente desarrollado e inmerso en la comunidad a la que se le apunta, esto no se puede lograr debido al tiempo con el que se cuenta para la realización del mismo que es el último semestre, así que el proyecto plantea la entrega de un prototipo de media alta interactivo en la plataforma Figma que permita el acercamiento a lo que sería el aplicativo final.

Este proyecto abarcara la gestión inadecuada del tiempo por parte de los jóvenes en actividades de ocio en internet como lo pueden ser redes sociales, videojuegos y demás que influyen en el desarrollo de otras actividades y que inciden en algunos casos de manera menos provechosa, es importante aclararlo ya que el internet es un vasto mundo donde convergen distintos ámbitos.

Se busca incidir como se menciona en la gestión del tiempo gastado en ocio de internet en un sector muy específico como lo son

los jóvenes adultos estudiantes, esto porque al tener una carga de actividades académicas un poco más extensa que en otros ámbitos se propicia a una organización poco provechosa del tiempo, además de que el uso de redes sociales y videojuegos en su gran mayoría se da por esta población tanto de ámbito informativo, educacional como de gastar su tiempo libre allí y más aún cuando en la pandemia los espacios libres no están disponibles completamente.

2. Base teórica del proyecto

En siguiente apartado se encontrara la teoría e información desde varias perspectivas entorno a la problemática que permitirá comprender de mejor manera cuales son las implicaciones de tono conceptual, teórico legal y demás, adicionalmente plantear productos o proyectos que servirán para presentar el posible producto que saldrá desde la investigación para cumplir los objetivos del mismo y por último se concreta la segmentación de usuario al que se dirigirá respecto a los apartados investigativos previamente planteados.

2.1 Marco referencial

2.1.1 Antecedentes

Al ser una problemática actual y con temáticas que se encuentran en auge en estas últimas décadas, se recopilaron archivos de estudio que destacan por su vigencia y como desarrollan la temática desde diferentes ámbitos de la misma, entendiendo que este proyecto se centra en Colombia, para ser más específico en Bogotá, se destacan varios artículos y trabajos desarrollados en este entorno además de comprender la relevancia nivel global de la problemática.

Research and Markets (2009) expone un informe llamado “Teen Media Use” que ayuda a entender un sector particular de la sociedad que son los adolescentes, la visión es desde un comercializador, que se hace cuando los adolescentes están en todos

los lugares, tanto computadores como televisión, videojuegos, redes sociales, celulares, etc. La idea no es donde captar la atención sino conocer y hallar los canales idóneos para obtener su atención y acompañar el proceso de estos.

El informe que ellos proponen desarrolla tanto que es más llamativo en los celulares, que suelen consumir en redes sociales, cuál es su interés en estar en diferentes y múltiples campos de la red, además de cómo les gusta que se comuniquen con ellos, buscando ser más asertivos en cómo llegarles a ellos en los diferentes ámbitos del entretenimiento como lo pueden ser películas, videojuegos, música y hasta programas televisivos.

Pérez (2016) plantea una metodología para establecer la percepción de beneficios o de desventajas académicas del uso de redes sociales en educación secundaria, planteando que el uso de redes sociales por esta población en concreto a aumentado por la facilidad del acceso a las redes desde múltiples dispositivos entendiendo que esto puede entenderse como algo positivo y como negativo desde el ámbito académico así que se requirió de una estrategia o un mecanismo para poder calcular que tan beneficioso o perjudiciales usar las redes sociales con fines educativos llegando a una herramienta que consta de cuatro etapas para luego aplicarlo en una institución de educación secundaria reflejando que efectivamente las redes sociales y el internet son provechosos para complementar temáticas vistas en clase pero también se evidencio que existen unas desventajas y riesgos que rondan desde la adicción a redes sociales, bullying hasta suplantación de identidad.

Giraldo-Luque y Fernández-Rovira (2020) plantea que existe un consumo adictivo del teléfono móvil por parte de los jóvenes según varios estudios, uno de ellos es realizado por el Communications Market Report en el reino unido planteando que en promedio los jóvenes de entre 18 y 24 años usuarios de teléfonos móviles gastan al día 211,56 minutos en promedio frente a un smartphone, en Estados unidos el 48% de jóvenes entre 18 y 29 años reportan que no se desenchufan del mundo digital, y en España por parte de Rastreador se detecta que el mismo sector poblacional pasan alrededor de 366 minutos al día en sus teléfonos inteligentes viendo así un aumento del 12,6% con respecto a resultados de estudio en el 2017, añadiéndole que en España el 85% de personas son usuarias de redes sociales y el 46% de ellos son estudiantes universitarios, y así se concibe que los jóvenes son quienes más tiempo gastan en redes sociales y plataformas de interacción social, llevándolos así a plantear 3 preguntas de investigación: 1. ¿Existe una brecha entre la atención real dedicada a las redes sociales y la percibida por los estudiantes universitarios analizados?. 2. ¿En qué aplicaciones se concentra la atención de los estudiantes universitarios analizados en su uso del teléfono móvil? 3. ¿Cómo reaccionan los estudiantes universitarios analizados cuando conocen la atención real dedicada a las aplicaciones digitales, en especial, las redes sociales?

En el proyecto se plantea un concepto eje para ello y es la economía de la atención, el cual comenta sobre la imposibilidad de presentar atención a toda la información que circula en internet, planteando que la atención de las personas implica una concentración

mental y que el enfocarse en ello implica que indirectamente el subconsciente elimine los impulsos que nos rodean y permita dedicar toda la atención en ello, pero esto implica que la temática sea llamativa para la persona; esto genera que exista una carrera por captar la atención de los jóvenes en su tiempo libre por parte de los diferentes actores implícitos en el entretenimiento digital.

2.1.1.1 Línea del tiempo. En la línea de tiempo se encontrará una descripción breve de los antecedentes antes mencionados un poco para referenciar a nivel temporal en que contexto se desarrollaron y cuan vigentes y actuales pueden ser ya que muchos de estos se pensaron a futuro y mucha información allí consignada es de carácter contemporáneo a la situación de expansión a nivel de internet que presenta tanto el país como el mundo entero.

Figura 2 - Línea del tiempo



Fuente: Elaboración propia con base en Research and Markets et al. (2009).

2.1.2 Marco teórico contextual

Alrededor de los últimos años el auge de internet ha ido aumentando, alrededor del mundo hay 4.54 mil millones de personas que son usuarios de internet, de los cuales 3.8 mil millones de personas son usuarios activos en redes sociales (Datareportal, 2020), esto deja en claro la cantidad de personas interactúan en internet, y aunque este fenómeno se ha venido presentando hace muchos años, a raíz de la pandemia COVID-19 que se desato en todo el mundo en el primer semestre del año 2020, el internet y todas sus herramientas tomaron una relevancia significativa, un proveedor de red de distribución de contenido llamado Fasily el 8 de abril del 2020 lanzo un informe donde analizaban varios países y estados que se vieron afectados tras las restricciones de tránsito y como esto se vio reflejado en el uso de la red, tan solo en el Reino Unido el tráfico aumento un 78.6% y en Italia fue de un 109.3% (Bergman y Iyengar, 2020).

Es importante entender que no es recomendable tener las redes sociales activas mientras se está estudiando, esto ya que distrae la atención de las personas, el internet, así como es una herramienta muy poderosa que permite acceder a diferentes beneficios, pero también puede generar muchos problemas entorno al aprendizaje y puede ser más un inconveniente que un beneficio (Formación y Estudios, s.f).

Luego de una investigación realizada por estudiantes de Barcelona se planteó una metodología para recolectar datos y hacer una verificación en la información y comprobar dichos estudios, se

procedió a hacer una entrevista que arrojó que las horas al día van en alza en cuanto a uso de redes sociales, y este aumento es más evidente en el año 2019, siendo que estos jóvenes usan al día redes sociales entre 6 y 8 horas representando un 21,5% en 2019, comentando los encuestados que suelen hacer pequeños consumos hormiga de las redes sociales, argumentan que no es un consumo constante pero que al finalizar el día si son conscientes que han estado bastante pendientes de que sucede en la red. Pasando a otro apartado de la investigación recalcan que preocupa como los jóvenes controlan su tiempo ya que gastan 31 horas a la semana usando el smartphone, a raíz de una monitorización se revela que de esas 31 horas semanales usan 7 horas y 21 minutos en promedio para WhatsApp y más de 10 horas a Instagram (Giraldo-Luque y Fernández-Rovira, 2020).

Entendiendo que el internet a lo largo de los años se afianzo y se estableció como una herramienta indispensable y accesible para muchas personas que ofrece variedad de beneficios, esto queda más claro viendo el impacto del confinamiento en el tráfico en red al decretar las cuarentenas, para el caso de Colombia el incremento durante la cuarentena fue de 38% en las casas (LaRepublica, 2020); los celulares se mantienen como el dispositivo móvil preferido, el 78% de las personas del país consideran que su uso del celular es demasiado, las redes sociales son las aplicaciones más usadas por estos usuarios, este informe entregado por Deloitte en el 2020 muestra resultados de un reporte de consumo móvil, el 57% usa su celular para mirar videos cortos, por debajo con un 55% está el usar

los dispositivos móviles para tomar fotos y 54% lo usa para revisar redes sociales, todas las personas encuestadas (755 personas) consideran que usan demasiado el celular (Deloitte, 2020).

Bogotá al ser el epicentro del país, como era de esperarse fue un lugar donde las cifras del uso de internet aumento, según Min Tic (2021) la capital del territorio registro 26,67 accesos fijos a internet por cada 100 habitantes liderando en el país la mejora de la conectividad, pero es importante entender que como se menciona en el apartado de definición este acceso masivo al internet no es del todo bueno, en promedio una persona pasa de 6 a 8 horas diarias frente al computador, el ámbito estudiantil y laboral hacen que se pase grandes cantidades de tiempo frente a este dispositivo que propicia enfermedades y afecciones a la salud como lo pueden ser molestias en los ojos, fatiga visual, enrojecimiento, visión borrosa y hasta dolores de cabeza (Hodelín et al., 2016).

Según Portafolio (2020) el uso de internet durante la pandemia se concentra en Facebook, Google y Netflix representando en el trafico la mayor parte (un 60% aprox) de la hora pico que se distribuye entre estas aplicaciones; La República (2020) también comenta que Global Web Index muestra que durante el aislamiento aumento un 72% las personas que hacen uso de redes sociales y se interesan en particular en contenidos que les permitan aprender nuevas habilidades.

2.1.2.1 Jerarquía de las necesidades humanas. En la obra *Una teoría sobre la motivación humana* por el psicólogo Abraham Maslow de 1943 se plantea una teoría psicológica llamada jerarquía

de las necesidades humanas o “Pirámide de Maslow” planteando que existe una serie de necesidades en los humanos y según se van cumpliendo las necesidades básicas las personas van desarrollando deseos y necesidades más altos.

Figura 3 – Pirámide de Moslow.



Fuente: Armero (2021).

Sintetizando la información, las necesidades que se encuentran en lo más alto (Deseos) solo pueden ser atendidas cuando las necesidades que se encuentran en la base (Necesidades básicas) son atendidas, y la cúspide o llamada autorrealización, según Acosta (2012):

“Es la necesidad psicológica más elevada del ser humano, se halla en la cima de las jerarquías, y es a través de su satisfacción que se encuentra una justificación o un sentido válido a la vida. (p.1)

2.1.3 Marco teórico disciplinar

El diseño es la rama disciplinar desde la cual se va a analizar la problemática, entendiendo que según Tapia (2014) “El diseño es una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas.”

2.1.3.1 Proyectos alternos. Se tienen en consideración otros proyectos que han tenido una leve cercanía con la temática a tratar aquí y es importante comentarlos ya que servirán como un paquete de referentes extra para dictaminar mejor cual sea el canal más óptimo para tratar la problemática de manera satisfactoria.

Como se menciona en otro apartado, el gobierno de la mano del MinTIC ha incentivado fervorosamente el uso responsable del internet y todas sus herramientas. Según MinTIC (s.f):

En TIC confío es el programa del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones que promueve el desarrollo de las habilidades digitales para enfrentar con seguridad los riesgos asociados al uso de internet y las TIC. Así mismo, impulsa el uso y la apropiación de internet como la oportunidad para generar una huella digital positiva en el entorno digital. (p.1)

Esta iniciativa por parte del gobierno tiene un amplio enfoque desde poblaciones entre los 6 y 18 años hasta adultos de 28 años en adelante, con diferentes estrategias para cada público importantes en este proceso para cumplir y aportar positivamente en cada entorno.

En internet existen diferentes test que permiten evaluar el uso de internet por nuestra parte, pero en particular uno que es usado en estudios de carácter investigativo es el Test de Adicción a Internet (IAT) diseñado por Kimberly Young en 1996, este test consta de 20 puntos que miden en una escala de uno a 5 cual es nuestro uso de internet, la Dr. Young vio un problema entendido como un comportamiento compulsivo que afecta significativamente la vida normal y genera problemas familiares, personales y de trabajo; ella comenta en que el internet puede generar reacciones en el cerebro como lo hace la cocaína o la heroína generando así una adicción que puede verse de manera moderada o grave (Fodor, s.f).

Otros proyectos importantes a destacar son 4 desarrollados por estudiantes del programa optando por su título a modo de tesis, “Siembra Digital” realizado por Forero et al. (2017), el cual busca contribuir a la capacitación de habitantes de zonas rurales en competencias de ciudadanía digital por medio de contenidos hipermedia, destacando aquí la inmersión en un contexto muy particular como lo es la (nombre de la vereda) buscando incidir en los jóvenes de las familias agrícolas para así poder contribuir en procesos comunicativos para dar pie a un incremento de la productividad de sus cultivos, “Redes sin redes” realizado por Gamboa. (2018) plantea que mediante una herramienta multimedial que apoye procesos de alfabetización digital para niños de 8 a 10 años sobre riesgos en redes sociales, destacando el proceso de comprensión de problemática, trabajo entorno a la netiqueta y usando el diseño como eje que propicia a una solución desarrolla una herramienta que busca incidir

positivamente conociendo la problemática, “Las Aventuras de Ulises” realizado por Urro (2016), busca apoyar procesos de aprendizaje tradicionales con videojuegos, entendiendo el gran alcance y fuerza que pueden tener estos en entornos educativos trabajando de la mano entendiendo que cuando un niño juega tanto el jugador como los observadores interpretan lo que sucede de acuerdo a las características de los elementos de juego, así pues vinculando la lúdica de estos juegos en el aprendizaje en este caso de la Ilíada de Homero, literatura clásica haciéndola más amena e interesante para los niños; y “En la red, vamos de la mano” realizado por Araque (2019), el cual es un proyecto que contribuye a fortalecer la relación padres-hijos en torno al uso de redes sociales, este cabe destacar la importancia de las redes en la actualidad y como han empezado a llegar a los más jóvenes del hogar, pero entendiendo que la edad mínima según ley para abrir una red social son los 14 años cabe destacar que aun con esta edad están propicios a varios peligros y mediante una aplicación desarrollada entorno a esta temática se busca que los padres estén más conectados a sus hijos para ayudarlos en la detección y evasión de peligros en la red, estos son solo unos ejemplos desde la materia que ayudan a comprender los alcances del diseño como disciplina y como factor determinante en el apoyo de problemáticas sociales.

2.1.4 Marco conceptual

Tabla 1 - Marco conceptual

<p>Internet (Ramírez, 2008)</p>	<p>El internet es un sistema global interconectado de redes computacionales conectadas entre ellas por kilómetros de cableados y ondas satelitales, además de ser el lugar donde millones de personas se agrupan cotidianamente a comprar, entretenerse, comunicar e informarse (p. 62).</p>
<p>Entretenimiento Digital (UTEL, 2013)</p>	<p>El entretenimiento digital nace del propósito de satisfacer necesidades de diversión, ocio y crear realidades donde las personas puedan encontrar diversas formas de entretenimiento; la televisión 3D, los hologramas, la realidad virtual, la realidad aumentada, el mapping, los videojuegos y el cine 3D son las nuevas formas de entretenimiento digital que están creando nuevas tendencias y por tanto nuevos modelos de negocio. (p. 1).</p>
<p>Dispositivos Electrónicos (Parra, 2012)</p>	<p>Son diferentes dispositivos que contengan tecnología electrónica, estos se han convertido en recurrentes aparatos que ayudan en ámbitos de trabajo como de sociabilidad y entretenimiento (p. 15).</p>
<p>Redes Sociales (Boyd y Ellison, 2007)</p>	<p>Servicios basados en la web que permiten a las personas construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, ver y recorrer su lista de conexiones y las realizadas por otros dentro del sistema. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro. (p. 211).</p>

Videojuegos (Aarseth, 2007)	Estos juegos consisten en contenido artístico no efímero (palabras, sonidos e imágenes almacenados), que los acercan mucho más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte. Así, se vuelven visibles y comprensibles desde un punto de vista textual para el observador estético, de un modo en que fenómenos anteriores no lo eran. (p. 5).
Bienestar Digital (Welivesecurity, 2019)	Se trata de establecer una relación saludable con la tecnología. Poner la tecnología a nuestro servicio para lograr objetivos en lugar de distraernos, interrumpirnos o ser un obstáculo. Controlar la tecnología nos permite usar todo su potencial y disfrutar de todas sus ventajas. En definitiva, bienestar digital consiste en desarrollar una relación saludable con la tecnología, para que podamos disfrutar de todos sus beneficios y, a la vez, mantener el control. (p.1)
Productividad (Aranda, 2013)	La productividad es el resultado de aplicar un conjunto de técnicas orientadas a la consecución de resultados eficientes... y sentirnos más satisfechos con ello. (p.39)

Nota. Aquí se encontrarán los conceptos fundamentales y básicos del proyecto. Fuente: Aarseth, 2007; Boyd y Ellison, 2007; Parra, 2012; Ramírez, 2008; UTEL, 2013; Welivesecurity, 2019; Aranda, 2013.

2.1.6 Marco legal

Segura (2003) expone en una entrevista al abogado Martín Buitrago, este responde a la pregunta de ¿Cómo ve el panorama de regulación de internet en Colombia? con “¡No existe! En Colombia todavía no se puede hablar de legislación para Internet.”, plantea que esto es debido a que hay un enorme vacío en la legislación, plantea que hay una legislación de derechos de autor la cual es la Ley 23 de 1982 pero esta no cubre ni concibe a la tecnología netamente se centra en literatura, arte y obras científicas. pero en comparación a países como estados unidos que desde 1969 había plantado cara a productores de computación que ellos estaban vendiendo 2 cosas de las cuales solo registraban una, el software y el hardware deben facturarse por separado.

Aun así, existen algunas leyes que permiten tener indicios en cuanto a la concepción de la tecnología con solo como derecho si no como una regulación de su uso y sus implicaciones, según el proyecto de acto legislativo número 165 de 2019 el cual constituye el acceso a internet como derecho fundamental y se modifica el artículo 20 de la constitución política quedando de la siguiente manera “Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la de acceder efectivamente a internet, y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura, será universal y con protección de la privacidad e

intimidad.”, además se deja claro que el acceso a internet está inmerso en la constitución política en el Título II, Capítulo I; materializado en los artículos 16 (libre desarrollo de la personalidad), 18 (libertad de conciencia), 19 (libertad de cultos), 20 (libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación) y 27 (libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra).

Existe otro proyecto de ley el cual es el 176 de 219 por medio del cual se busca plantear procedimientos y parámetros a nivel general acerca del uso de redes sociales en internet buscando la protección a los usuarios en cuanto a comportamientos potencialmente peligrosos y dañinos siendo resultado de un uso excesivo e inadecuado de redes sociales virtuales.

Ahora es importante resaltar la ley 1341 de 2009 “Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones.” el cual plantea en primera instancia que se generaran políticas públicas entorno al sector de Tecnologías de la Información y las comunicaciones, incluyendo la protección al usuario, la cobertura y calidad del servicio, etc. El desarrollo y la promoción de tecnologías de la información y las comunicaciones son políticas de estado que involucrar a todos los sectores de la administración pública y de la sociedad.

Otra ley importante es la 1273 de 2009 "Por medio de la cual se modifica el Código Penal, se crea un nuevo bien jurídico tutelado - denominado "de la protección de la información y de los datos"- y se preservan integralmente los sistemas que utilicen las tecnologías de la información y las comunicaciones, entre otras disposiciones." que realiza adiciones al código penal denominado De la Protección de la información y de los datos siendo el acceso abusivo a un sistema informático, obstaculización ilegítima de sistema informático o red de telecomunicación, interceptación de datos informáticos, daño Informático, uso de software malicioso, etc.

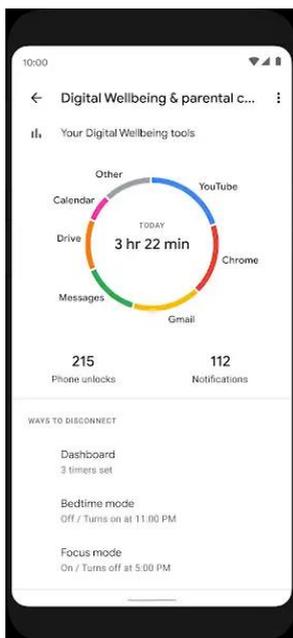
En cuanto a organismos internacionales donde se encuentre inscrito Colombia, está la Organización de los Estados Americanos (OEA) que el 1 de junio de 2011 tuvo una reunión entorno a la libertad de expresión emitiendo una declaración conjunta acerca de internet, teniendo 6 generalidades a comentar, 1.Principios generales, 2.Responsabilidad de intermediarios, 3.Filtrado y bloqueo, 4.Responsabilidad penal y civil, 5.Neutralidad de la red y 6.Acceso a Internet. En esta declaración se sostiene que existe una obligación de parte de los estados en fomentar el acceso universal a internet y la irrupción en prestar este servicio no se puede justificar.

2.2 Estado del arte

Google Bienestar Digital

Google lanzó para la versión Android 9.0 (2018) en adelante la app de Bienestar Digital, un aplicativo que accede al registro de cuantas horas pasas al día en tu dispositivo móvil, además de mostrar cuanto de este tiempo se pasa en ciertas aplicaciones, la cantidad de veces que has desbloqueado el celular y la cantidad de notificaciones recibidas.

Figura 4 - *Google Digital Wellbeing.*



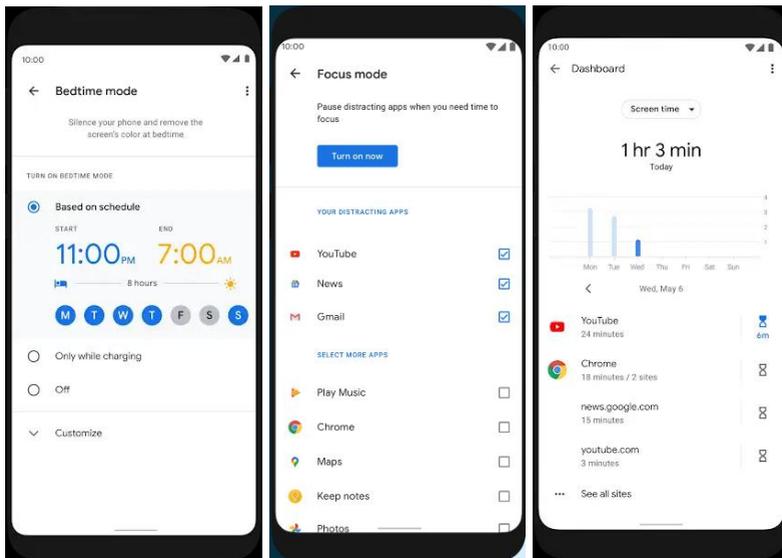
Fuente: Android (2021).

Además de esta información que es mostrada de manera muy gráfica, existen dentro de la aplicación diferentes herramientas:

1. Desconectar: Es un modo enfocado para la hora de dormir que permite establecer un horario en el cual el dispositivo adoptara ciertas características que mejoraran la calidad del sueño.
2. Modo sin distracciones: Esta herramienta permite seleccionar ciertas aplicaciones para detenerlas de forma temporal para finalizar cierta tarea, entorno a la productividad existen más funciones como lo es el modo no interrumpir para silenciar notificaciones, llamadas, etc; y en la opción de personalizar las notificaciones es para controlar que apps envían notificaciones.
3. Temporizador de aplicaciones: Aquí se podrá administrar cuanto tiempo se quiere gastar en determinada aplicación, luego de cumplir este límite, se bloquean las notificaciones y el acceso a la aplicación.

Todo esto es buscando un proceso más adaptativo a cada persona, que sea menos invasivo y cada uno decida cuál es su proceso para tener una relación más saludable con la tecnología, además de ello poseen un pequeño curso en la plataforma Google Actívate donde varios implicados en el desarrollo de esta app hablan sobre este bienestar digital y porque es importante, además de por qué es importante esta simbiosis tan particular con todo el sistema operativo del dispositivo que en este caso es Android.

Figura 5 - Herramientas de Google Wellbeing.



Fuente: Android (2021)

Rescue Time.

Esta aplicación desarrollada tanto para dispositivos móviles (Android y iOS) como para equipos de escritorio (Windows y MacOS) y es un aplicativo que funciona con una web en el caso PC's y si un aplicativo en dispositivos móviles, lo que permite es una pequeña prueba de 2 semanas gratuita, pero con el tiempo tiene diferentes planes mensuales y con otras anuales.

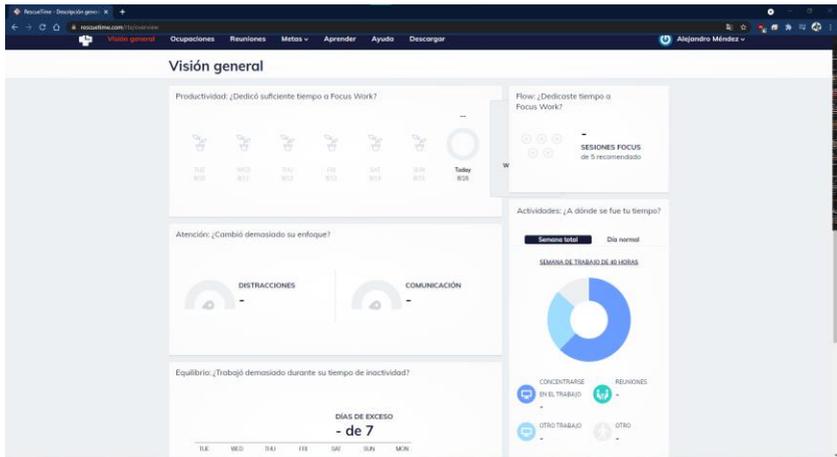
La utilidad de esta herramienta radica en que hace un seguimiento a tus dispositivos conectados a la aplicación, enviándote datos diarios de en qué usaste tu dispositivo con qué frecuencia y

enfocado en qué tipo de actividad ya si es productiva o de ocio y entretenimiento, permite hacer un control de tareas además de ello nos da la posibilidad de seguir un calendario y plantear un cronograma de tareas, otro apartado importante es que concibe el tiempo de ocio o de descanso necesario para permitirle al usuario estar balanceado con su horario de trabajo y su tiempo libre.

Otro apartado es el de metas, que tiene aún más opciones y permite que se enfoque en el trabajo o en ciertas tareas, también parametriza las distracciones que pueda tener la persona, otro apartado que posee es el de comunicación que rastrea las páginas y aplicaciones que ayudan a comunicarse y permite entender mejor el tiempo usado para dicha acción; el equilibrio es otro apartado que permite una gestión entre el trabajo y la vida personal, cabe mencionar que el aplicativo de pc envía constantes alertas si no estas concentrado o ve que el tiempo gastado está siendo en otros aspectos distractorios.

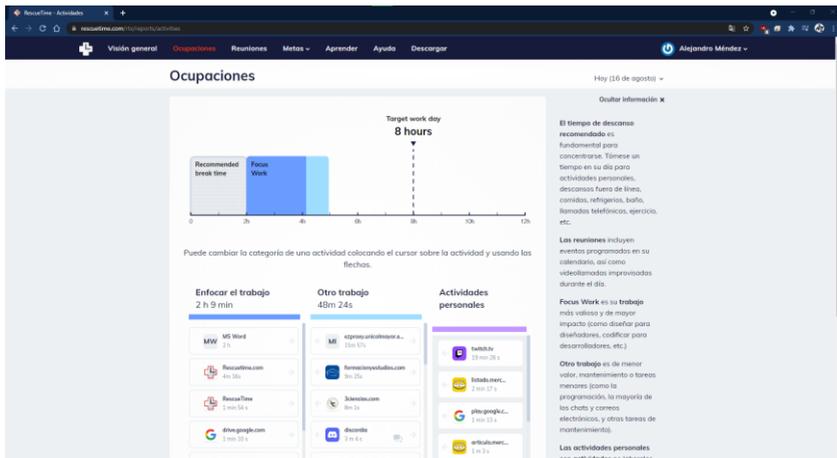
Un apartado en construcción es el de aprendizaje, que busca crear una biblioteca de lecciones enfocadas en productividad y trabajo, usando a los usuarios para que generen un *feedback* y recomendaciones de que les gustaría encontrar en este apartado, además si el usuario necesita lecciones enfocadas en el equilibrio se pueden solicitar.

Figura 6 – Rescue Time- Vista General en la web.



Fuente: RescueTime (s.f)

Figura 7 – Rescue Time- Actividades en la web.



Fuente: RescueTime (s.f)

El otro modo de este aplicativo multiplataforma es la app para dispositivos móviles, este tiene la misma dinámica que la web, pero se divide en otros apartados, el primero a revisar es el de Home donde existen unas estadísticas que nos informan de manera general el uso que le damos y los dispositivos conectados a esta cuenta con la que se registra.

Las notificaciones es el segundo apartado donde podremos ver las diferentes notificaciones que envía la aplicación al respecto de las actividades y recomendaciones de la misma, luego aparece una sección de metas que se plantea el mismo usuario y a hacer el seguimiento respectivo, las actividades es otra sección que al igual que en metas permite un seguimiento a lo que se realice en los dispositivos y cuánto tiempo disponemos en cada uno y por último la sección de configuración que permite salir de la sesión, configurar apartados de pago y privacidad, registro de errores y diferentes *checks* sobre opciones de seguimiento, notificación y sincronización.

Figura 8 – *RescueTime- Aplicativo móvil.*



Fuente: Google Play Store (2021)

Figura 9 – *RescueTime- Aplicativo móvil.*



Fuente: Popsugar (2019)

Digital Wellbeing Educators

Fue desarrollado por 6 organizaciones de España, Reino Unido, Bélgica, Irlanda y Dinamarca y apoyado por la comisión europea; este proyecto busca apoyar a los docentes para incorporar la educación digital buscando que los estudiantes tengan un bienestar digital.

Buscar que los estudiantes sean conscientes de que tan provechoso es ese tiempo que pasan en internet, que sean responsables de organizar el tiempo y sacarle el mayor provecho a las herramientas que existen en el internet creando así una conciencia digital en pro de ser ciudadanos digitales responsables.

El proyecto tiene distintos objetivos que según Digital Wellbeing Educators (2021) son:

- “1. Identificar y mostrar enfoques innovadores y participativos para desarrollar el bienestar digital en la educación. 2. Mejorar las habilidades de los docentes en el uso seguro de la educación digital, combinando el bienestar digital con el desarrollo efectivo de otras competencias digitales. 3. Desarrollar una aplicación de bienestar digital que se utilizará como un recurso independiente para los estudiantes y como un recurso adicional para el profesor que se utilizará junto con los REA. 4. Producir un kit de herramientas de pedagogía digital para profesores para ayudar al personal docente a desarrollar sus propias competencias digitales e incorporar las habilidades de alfabetización digital en sus actividades docentes. (par.3)

Esto enfocando claramente más entorno al papel del educador en la construcción de una conciencia acerca de estos entornos digitales y las herramientas que se encuentran en internet para que estos ciudadanos digitales puedan plantar cara a una calidad de vida digital mucho mejor funcionando de forma simbiótica sin necesidad de afectar la salud. Este Proyecto está dividido por módulos y conformado por 8 de estos divididos en diferentes ámbitos, desde la introducción al bienestar digital hasta la ciudadanía digital y la responsabilidad social.

Figura 10 - Digital Wellbeing Educators.



Fuente: Digital Wellbeing Educators (2021)

Figura 11 - Digital Wellbeing Educators.

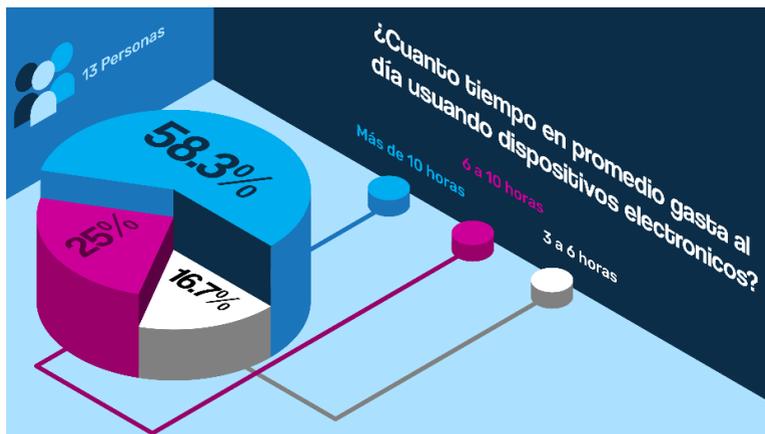


Fuente: Digital Wellbeing Educators (2021)

2.4 Caracterización de usuario

A partir de la información recopilada en los apartados anteriores se realizó un formulario con 13 participantes, el rango de edad de quienes respondieron es entre 20 y 25 años, el formato empleado fue de 10 preguntas, en las cuales se consignan aspectos como datos poblacionales como edad, si son estudiantes, carrera universitaria o a que se dedican, a partir de allí se hace un sondeo rápido cuanto tiempo gastan en dispositivos electrónicos al día y estos fueron los resultados:

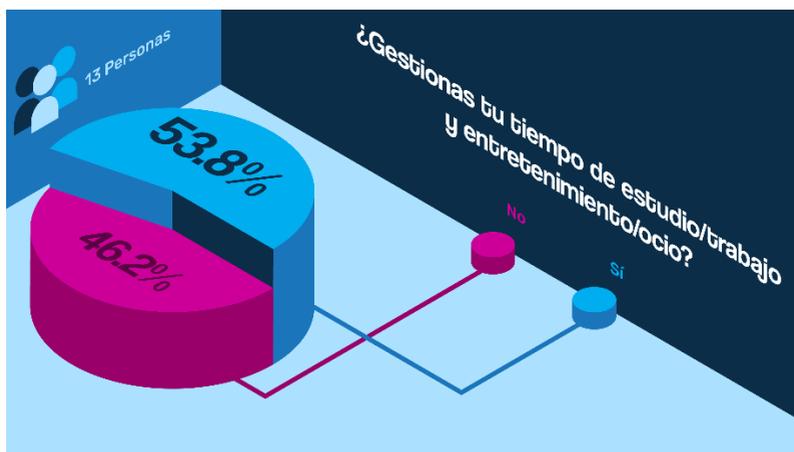
Figura 12 - Encuesta Caracterización de usuario



Fuente: Elaboración propia.

Luego de ello se les pregunta si gestionan su tiempo de estudio/trabajo y de entretenimiento/ocio a lo cual respondieron:

Figura 13 - Encuesta caracterización de usuario



Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se hace una medición de cuanto del tiempo diario dispone para ocio y entretenimiento y las respuestas arrojadas fueron:

Figura 14 - Encuesta caracterización de usuario



Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se les pregunta que actividades suelen hacer en ese tiempo libre y varias respuestas reflejan que usan mayormente la tecnología también para entretenerse, luego de ello se pregunta si este tiempo que pasan al día en entretenimiento lo consideran excesivo y las respuestas están algo divididas:

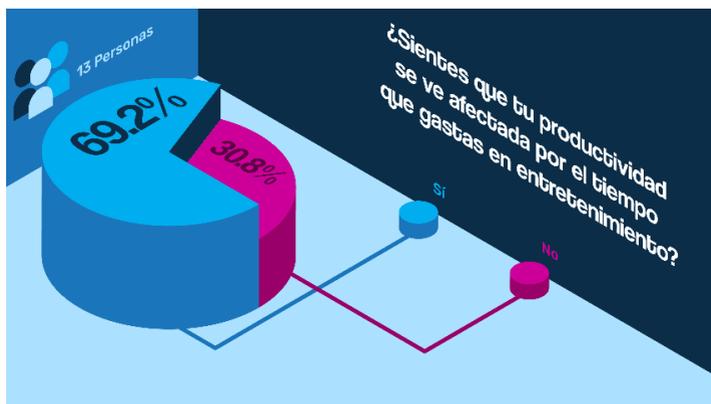
Figura 15 - Encuesta caracterización de usuario



Fuente: Elaboración propia.

Por último, se les pregunta si estas actividades de ocio afectan la productividad en su día a día y aquí la situación se inclina un poco más a lo planteado en anteriores apartados:

Figura 16 - Encuesta caracterización de usuario

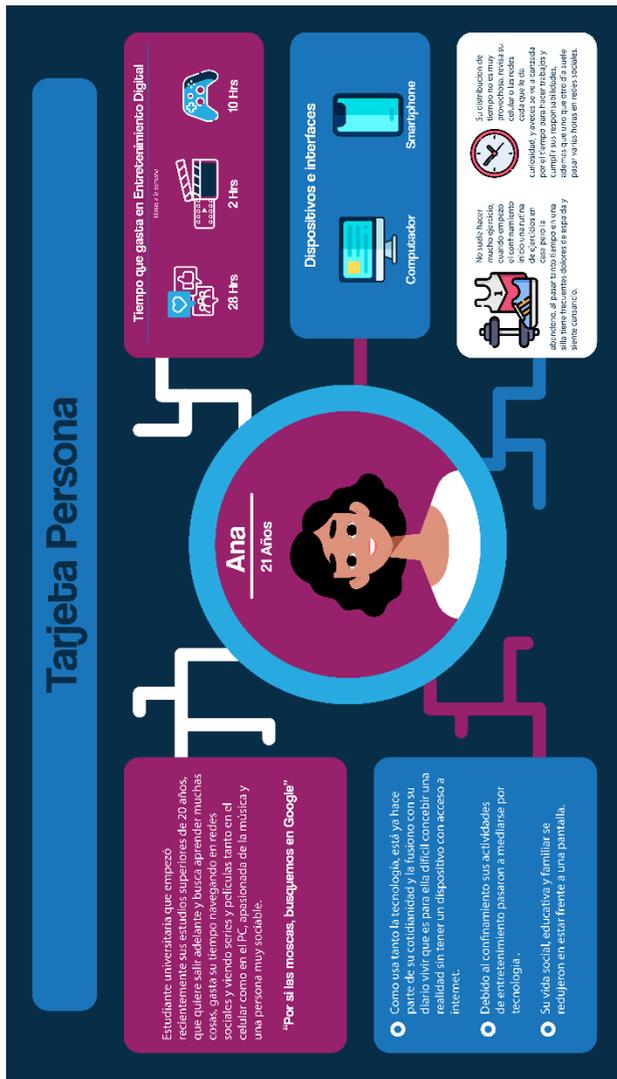


Fuente: Elaboración propia.

Para consultar la encuesta realizada dirigirse al Anexo B

Luego de esta encuesta se define que el usuario en el que se basara este proyecto serán adultos jóvenes de 20 a 25 años los cuales son adultos jóvenes que son estudiantes universitarios ya que evidencia que el perfilamiento dado en el proyecto es el indicado debido a que son una población con altos índices de uso de entretenimiento digital, esta segmentación no incide en mayor media en un género específico, son en su mayoría ubicados entre estratos 2 a 4 con pocos o nulos ingresos propios, está planteada a manera general con la población mencionada además de entender que este usuario tiene unos conocimientos en TIC's importantes y suelen estar conectados constantemente, su uso de entretenimiento suele ser alto pero normalizado por su entorno y poseen mínimo 2 dispositivos como lo son un Computador (Portátil o de Mesa) y un Smartphone con su respectiva conexión a internet (Wifi y/o LAN) además de ello son personas que sus amistades suelen acudir a este tipo de herramientas de entretenimiento mediadoras para compartir entre ellos y mantener contacto, con respecto a esta información recopilada y con conocimientos en el tema se desarrolla esta tarjeta persona que abarca un entorno alrededor a el mayor común del usuario al que se dirige el proyecto además de ayudar a esclarecer más adelante procesos de focus groups y testeos que serán de vital importancia para llevar a cabo el mismo.

Figura 17 - Tarjeta persona



Fuente: Elaboración propia

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

En el presente apartado se podrá evidenciar el proceso que se llevará a cabo en cuanto al diseño y el producto que se planteará para incidir en la problemática determinada en los apartados anteriores, para esclarecer lo que se llevara a cabo y lo que se hizo se plantea un *impact mapping* para graficar este proceso, se encontraran en el apartado 3 aspectos de desarrollo además de testeos y resultados que permiten el desarrollo del mismo y avalar lo que se realice a continuación.

Para consultar el impact mapping revisar el Anexo C

3.1 Criterios de diseño

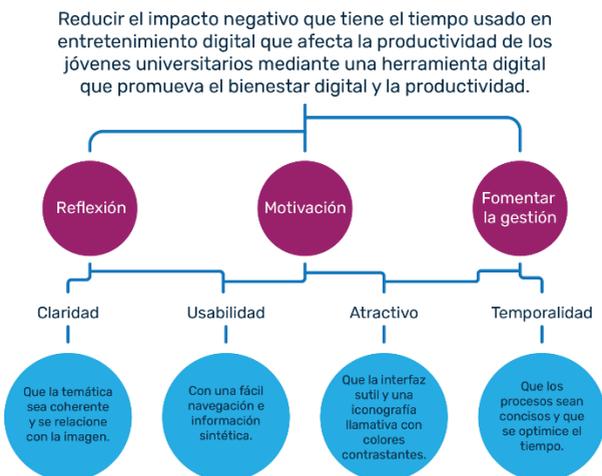
Como criterio de diseño se propone para jóvenes estudiantes universitarios de entre 20 a 25 años de Bogotá un prototipo multimedia llamado Gestiónate que busca reducir el impacto negativo que tiene el tiempo usado en entretenimiento digital que afecta la productividad de los jóvenes universitarios mediante un aplicativo multimedia que promueva el bienestar digital y la productividad.

Al contrario que Google Bienestar Digital que es una app con muchas herramientas bastante amplia de comprender que busca hacer un seguimiento diario del uso que se le da al dispositivo móvil en el día a día y que es lo más frecuente.

El valor diferencial del producto *Gestiónate* es el de generar conciencia de la importancia del bienestar digital y de la gestión tanto del tiempo del ocio como del entretenimiento que consumimos, posee herramientas que permiten notificar sobre el tiempo que se ha gastado en ciertos aplicativos además del tiempo que se dispone para determinadas tareas y por último una sección con información que permite adquirir conciencia de cómo nos relacionamos con internet y el entretenimiento digital.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

Figura 18 - Árbol de objetivo de diseño



Fuente: Elaboración Propia.

En la anterior figura se plantea que se busca lograr en el producto a partir del objetivo planteado en el apartado 1 y desarrollado en el 2° capitulo, planteando que se busca una reflexión, motivar al usuario a entender la problemática y fomentar la gestión del tiempo, para llegar a estos apartados se busca la claridad en temáticas y relación con la estética, la usabilidad entendida desde la fácil navegación e información sintética, que sea llamativa y a la misma vez motivante desde colores hasta iconografías y por último y más importante que es optimización del tiempo y procesos concisos.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

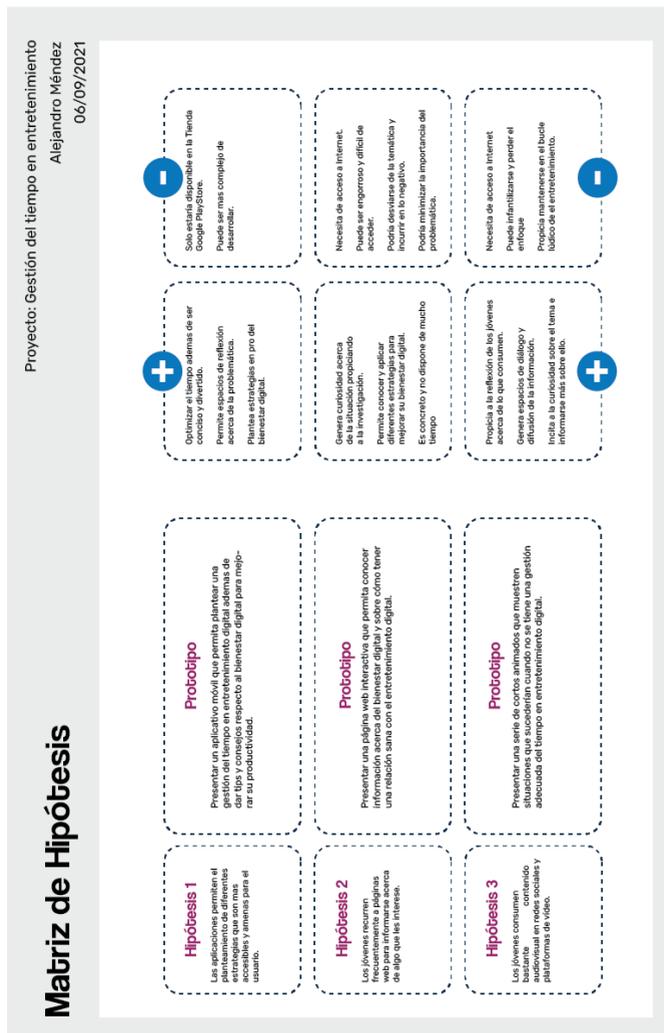
Tabla 2 - Determinantes y requerimientos

Jerarquía	Determinantes	Requerimientos
Usuario	Atractivo	Interfaz sutil
		Iconografía llamativa
		Colores contrastantes
	Usabilidad	Fácil navegación
		Información sintética
		Resiliencia
Contexto	Temporalidad	Procesos concisos
		Optimización de tiempo
Función/ Producto	Claridad	Temática coherente
		Familiaridad temática/grafico.

Fuente: Elaboración propia

Para revisar el esquema completo de determinantes y requerimientos dirigirse al Anexo D

3.2 Hipótesis de producto



Fuente: Elaboración propia

A partir de la matriz de hipótesis realizada se considera pertinente recoger el proyecto en la primera hipótesis de la matriz que es “Las aplicaciones permiten el planteamiento de diferentes estrategias que son más accesibles y amenas para el usuario” planteando como producto un Aplicativo Móvil ya que en los pros y contras se evidencia que recoge en su mayoría los pros de los otros posibles prototipos y minimiza los aspectos negativos que se puedan generar.

3.3 Desarrollo y análisis: Etapa Indagación y análisis

En esta etapa se realiza una indagación acerca del problema y temáticas afines con tal de recopilar información pertinente, planteamiento de objetivos, definiciones de conceptos clave y además una pequeña retrospectiva de proyectos que fue lo que encontraron y otros que sirvan como ejemplo de cómo se puede abordar el tiempo; luego de recopilar esta información se procede a analizarla y empezar el apartado 3 del documento correspondiente a la etapa de estrategias y creatividad.

3.3.1 Herramientas utilizadas: En este apartado se utilizó un árbol de problemas (para visualizarlo dirigirse al apartado 1.3) donde se desglosa la problemática a tratar y apoya los procesos de planteamiento del problema, generación de hipótesis y objetivos.

Además de ello en el capítulo número dos, apartado de antecedentes se utiliza una línea de tiempo (para visualizarla dirigirse al apartado 2.1.1) donde se exponen 3 proyectos desarrollados desde varias áreas que permiten plantear como se desarrollaran apartados

consiguientes del capítulo 2, por último, en el apartado de caracterización de usuario se utiliza la tarjeta persona (para visualizarla dirigirse al apartado 2.4) para seccionar la población hacia la que va dirigido el presente proyecto y así dar finalizada la etapa de indagación y proceder a

3.4 Desarrollo y análisis Etapa Estrategias y creatividad

A continuación del planteamiento del usuario mediante la caracterización, luego de ello se hace el primer testeo mediante *Google Forms*, para más información acerca de ello revisar el apartado de Testeo 3.7.1.

Luego de entender por dónde puede ir el producto y definir la gráfica del mismo se procede a graficar estas decisiones, después plantear un mapa de navegación que servirá para la elaboración de prototipos de baja y media-alta que posteriormente se van a testear con el usuario para hacer el proceso de iteración retroalimentación del proyecto.

3.4.1 Herramientas utilizadas: Para llevar a cabo esta etapa con sus respectivas fases de ideación y prototipado, la primera de ellas son encuestas o sondeo en línea el cual es una herramienta que permite mediar procesos de interacción con el usuario tanto por procesos restrictivos como por tiempo de cada uno de ellos, esta herramienta se usó por la suite Google más específicamente *Google Forms* que permite diseñar el formulario o encuesta para responder y recopilar estas respuestas para hacer la revisión y sondeo de esta

información que se reúne para hacer procesos de análisis y posteriormente permitir tomar decisiones con un sustento, para hacer una revisión más exacta y profunda del proceso y resultados revisar el apartado 3.7.1.

Posteriormente se realiza un *Moodboard* para aclarar las decisiones tomadas por parte de los encuestados, esta herramienta sirve para graficar sus respuestas y entender de manera más general las decisiones y como se relacionan entre ellas, en esta herramienta se encontrarán imágenes, tipografías e iconos referentes.

Figura 19 – Moodboard

Moodboard

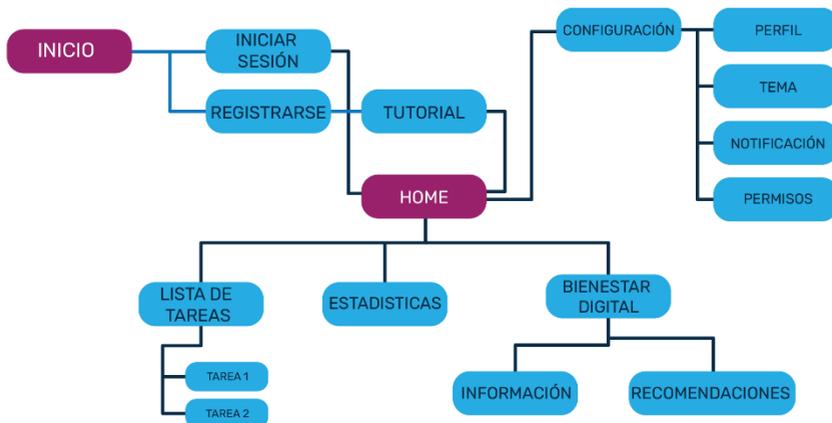


Fuente: Elaboración propia

Luego de esto se utiliza el mapa de navegación la cual es una herramienta que grafica la navegabilidad del producto a realizar que en este caso es un aplicativo móvil, luego de plantear las temáticas que estarán en el producto y como se congeniara con el usuario se plantea el siguiente mapa de navegación.

Figura 20 – Mapa de navegación

Mapa de navegación



Fuente: Elaboración propia

3.5 Desarrollo y análisis Etapa Diseño y ejecución

Teniendo en consideración los alcáncenes del proyecto la información recopilada en anteriores apartados se plantea el diseño del aplicativo y los testeos correspondientes que estarán en los apartados 3.8 y 3.7.2.

3.7 Resultados de los testeos

3.7.1 Primer testeo

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

Se plantea este primer testeo para direccionar el desarrollo del producto, en primera medida se solicitan datos de aspecto demográfico como lo son nombre, edad y carrera que están cursando, luego de se precisa esclarecer aspectos importantes como lo son la conciencia de su acceso al entretenimiento digital, que dispositivos utilizan para ello con el fin de esclarecer a que dispositivo apelaremos con el producto que se desarrollara entorno a este proyecto.

Luego de ello se presentan 2 de los 3 productos con una breve descripción de cuál es el objetivo de estos productos, para luego solicitarles que elijan uno de ellos y por qué les llamó la atención.

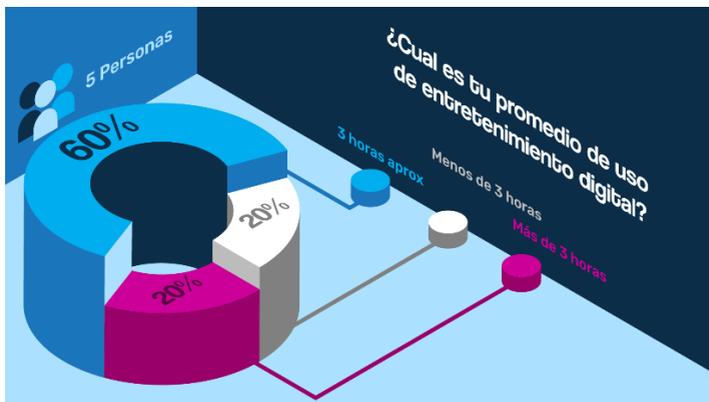
Por último, se realiza una encuesta de aspecto grafico entorno al proyecto poniendo a los encuestados a escoger entre 4 opciones de cada tópicos los cuales son: Tipografía, Paletas de colores Iconografía y Sentimientos que buscan en aplicativos de esta índole.

Se plantea este testeo para 5 personas como grupo focal son estudiantes universitarios del rango de edad entre 20 y 25 el cual es el usuario elegido con bastantes conocimientos de TIC's.

3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).

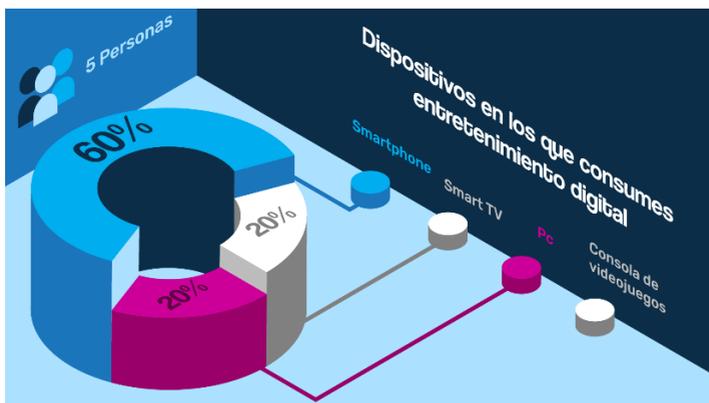
A continuación, se evidenciarán los resultados del testeo en una imagen que contiene la pregunta y la gráfica resultante.

Figura 21 – Encuesta primer testeo pregunta 4



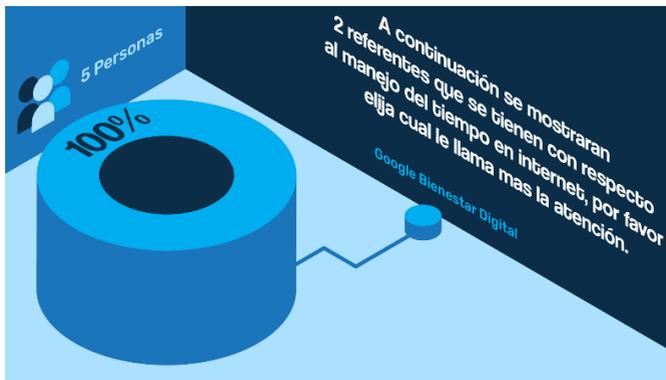
Fuente : Elaboración propia

Figura 22 – Encuesta primer testeo pregunta 5



Fuente : Elaboración propia

Figura 23 – Encuesta primer testeo pregunta 6

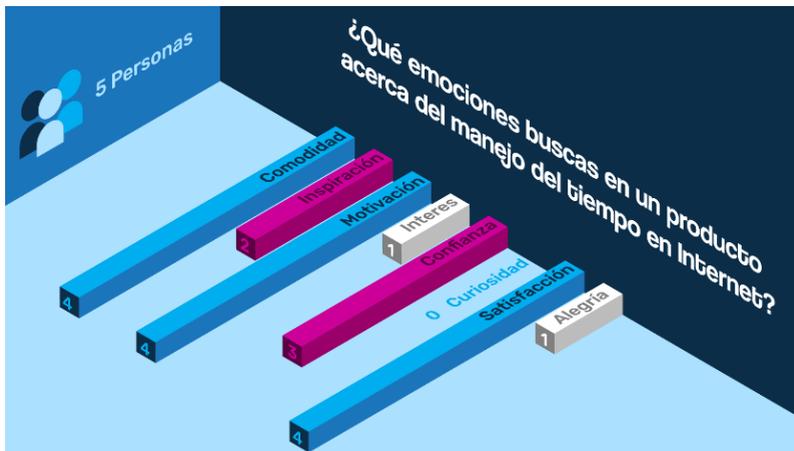


Fuente: Elaboración propia

Luego de esta pregunta se les pregunta por qué les llama la atención este producto y sus respuestas fueron:

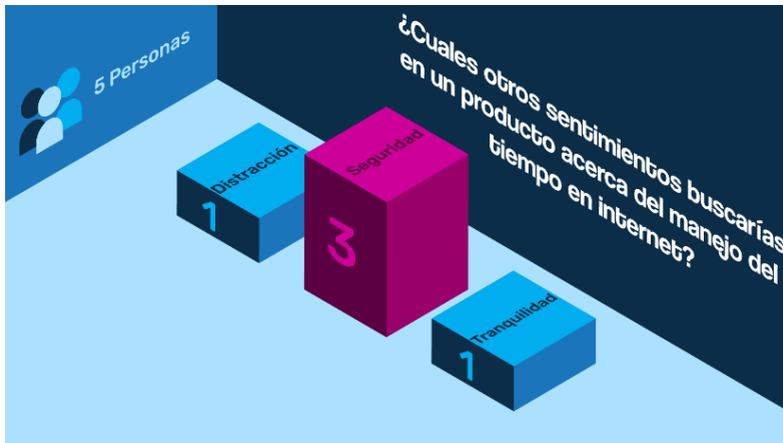
- Porque me permite administrar mejor mi tiempo.
- Porque tiene muchas ayudas automáticas que uno no suele activar, como el no molestar, además omite distracciones como las notificaciones y eso permite la concentración en espacios de estudio o trabajo.
- Para saber más a fondo el control y uso que le damos al dispositivo
- Porque es gratuito.
- Es la que uso en mi celular, lo puedo sincronizar con el modo sueño y me apaga las notificaciones cuando paso más del tiempo que debo en las redes después del horario laboral (pues paso todo el día en redes, por mi trabajo).

Figura 24 – Encuesta primer testeo pregunta 8



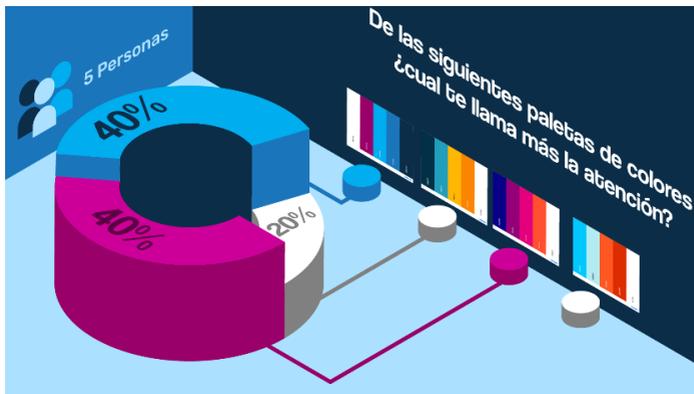
Fuente: Elaboración propia

Figura 25 – Encuesta primer testeó pregunta 9



Fuente: Elaboración propia

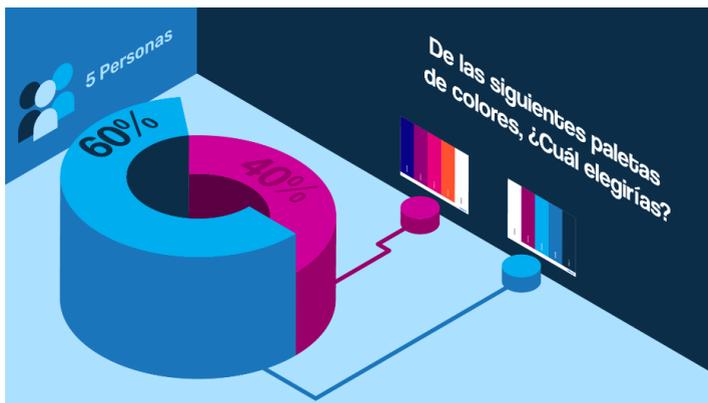
Figura 26 – Encuesta primer testeó pregunta 10



Fuente: Elaboración propia

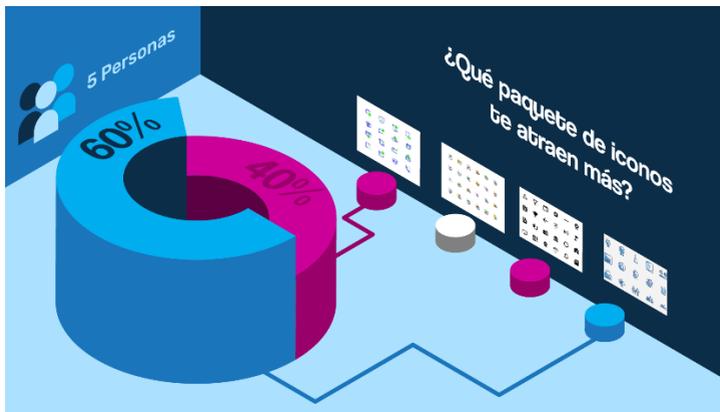
Para desempatar esta sección y la de fuentes se realizó una encuesta con 2 selecciones de estas 4.

Figura 27 – Encuesta decisión de paleta de colores



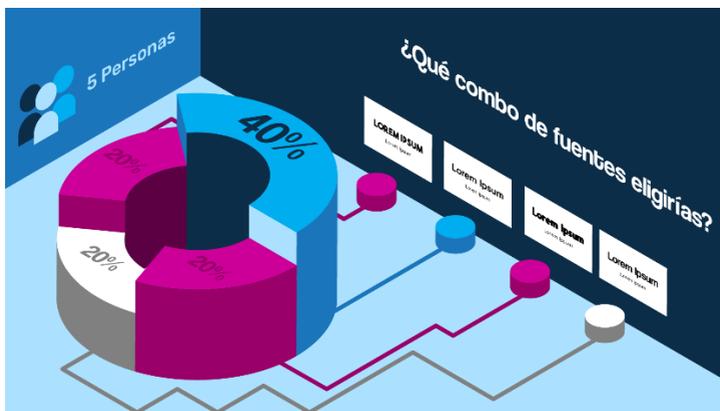
Fuente: Elaboración propia

Figura 28 – Encuesta primer testeo pregunta 11



Fuente: Elaboración propia

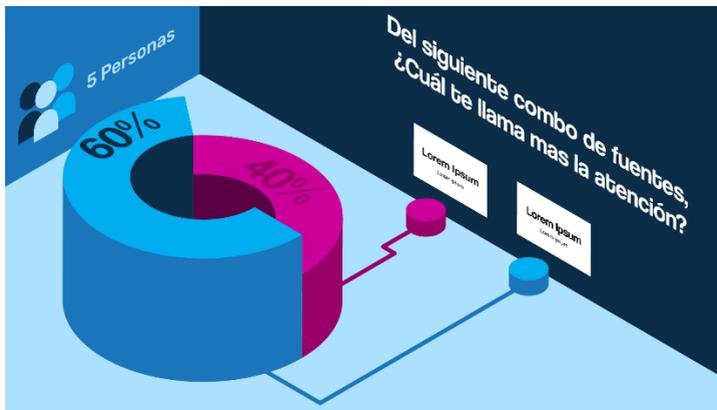
Figura 29 - Encuesta primer testeo pregunta 11



Fuente: Elaboración propia

Para desempatar las fuentes se realizó una encuesta con 2 selecciones de estas 4.

Figura 30 - Encuesta decisión de paleta de colores



Fuente: Elaboración propia

La retroalimentación por parte de este testeo permite recopilar información de a que dispositivo direccionar el producto, las opiniones acerca de 2 productos que existen y por qué le llaman la atención para posteriormente definir de las opciones finales de apartados gráficos.

Para la revisión del formulario dirigirse al Anexo E

3.7.2 Segundo testeo

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

Ya teniendo un prototipo de media-alta fidelidad se plantea un testeo del mismo a manera de llamada por la plataforma *Google Meet*, aquí se eligen 5 personas que cumplen con el perfilamiento hecho en la caracterización de usuario los cuales son estudiantes universitarios residentes en Bogotá de 20 a 25 años.

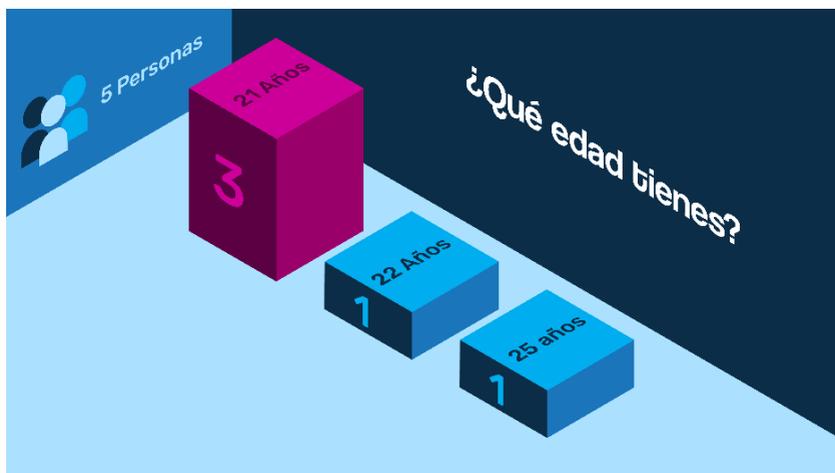
El testeo se divide en tres momentos, el primero de ellos es un acercamiento del usuario al producto buscando que se familiarice y explore todo lo que se presenta en el aplicativo, el segundo momento es que dentro de un formulario en la plataforma *Google Forms* que se va llenando en paralelo encontraran 3 tareas que tienen que cumplir, a partir de estas tareas calificarán la eficiencia y la efectividad de la tarea y por último se presentaran unas preguntas de retroalimentación como son apreciaciones del apartado gráfico, de la navegación y de lo llamativo que es el aplicativo.

En la llamada también se busca que el usuario haga una retroalimentación en cuanto lo considere y hacer un recopilado de información tanto en el formulario como de la llamada para tener un *feedback* acerca de que mejorar y que está funcionando.

3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario).

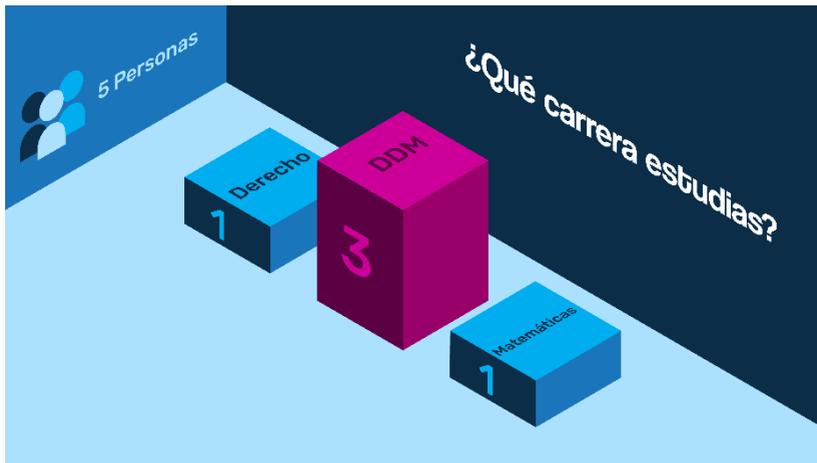
Las evidencias serán mostradas a continuación en una imagen con la pregunta y el grafico resultante, las apreciaciones o comentarios que han registrado en el formulario y evidencias fotográficas de las llamadas:

Figura 31 - Formulario segundo testeo



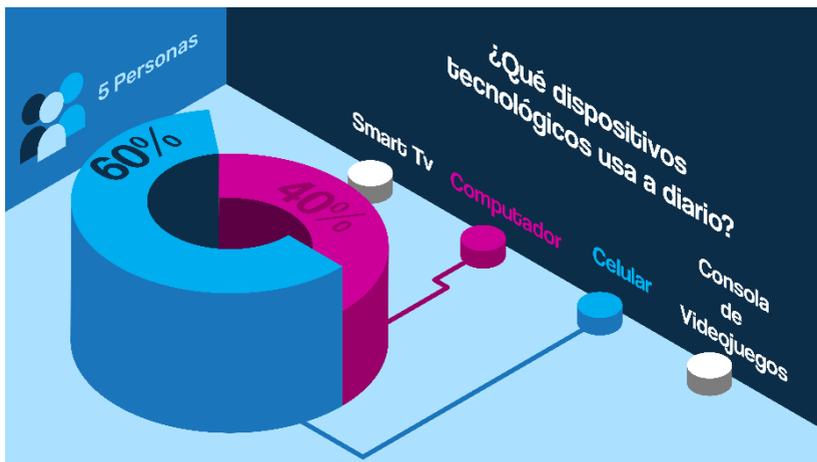
Fuente: Elaboración propia

Figura 32 - Formulario segundo testeo



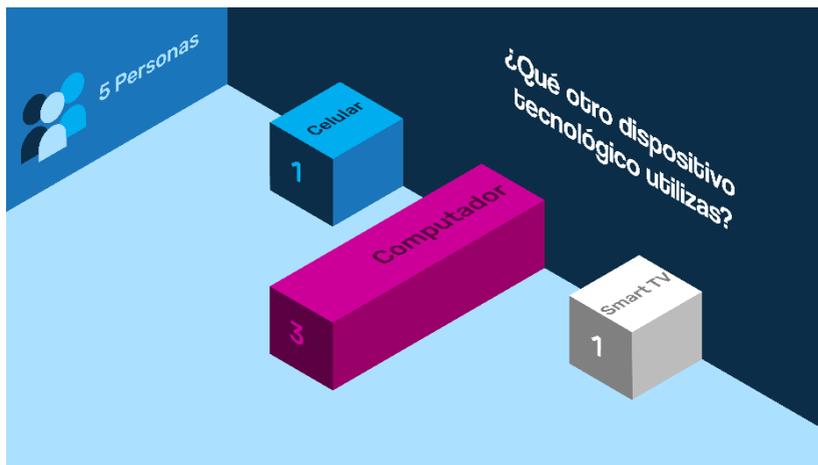
Fuente: Elaboración propia

Figura 33 - Formulario segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

Figura 34 - Formulario segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

Figura 35 - Formulario segundo testeo



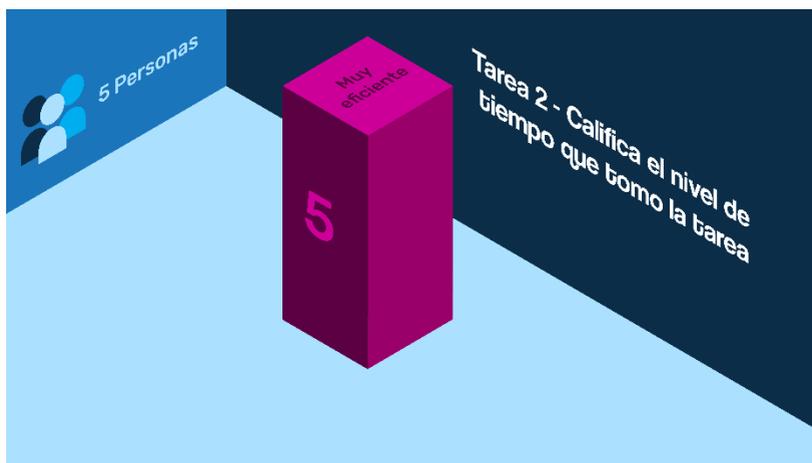
Fuente: Elaboración propia

Figura 36 - Formulario segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

Figura 37 - Formulario segundo testeo



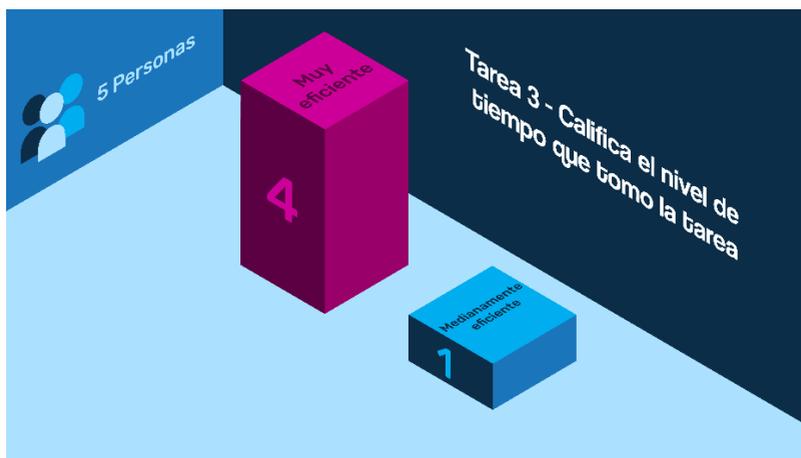
Fuente: Elaboración propia

Figura 38 - Formulario segundo testeo



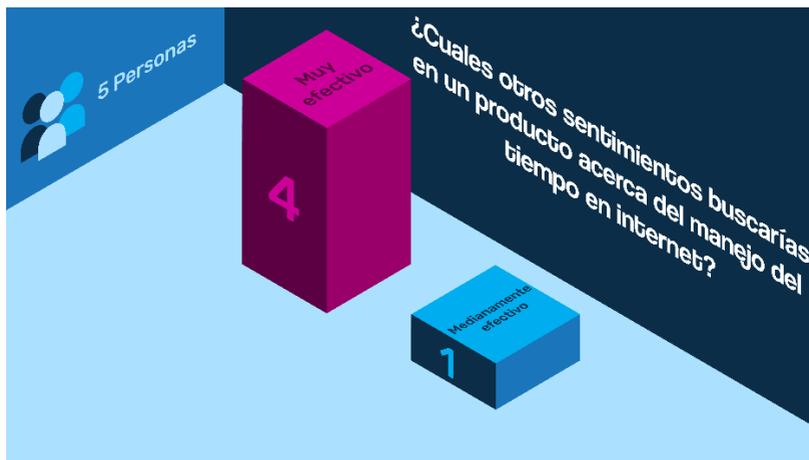
Fuente: Elaboración propia

Figura 39 - Formulario segundo testeo



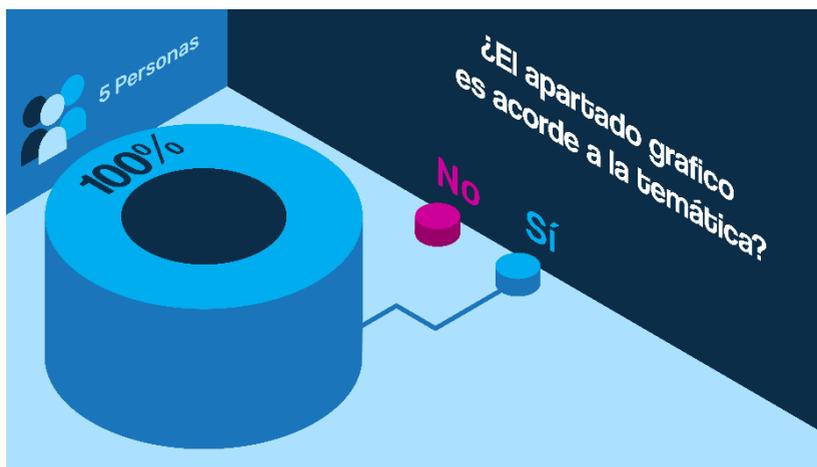
Fuente: Elaboración propia

Figura 40 - Formulario segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

Figura 41 - Formulario segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

Los comentarios de porque consideran que el apartado grafico es acorde a la temática son:

- Es interesante, esta balanceado en colores, en formas, los espacios entre objetos están distribuidos, es llamativa.
- los colores y la iconografía usada son muy agradables a la vista, no generan cansancio y no son invasivos.
- Porque con las ilustraciones es visible la función del botón.
- El color es acorde a la temática porque genera calma en el usuario a la hora de abordar las tareas o pendientes que tiene, además en las partes de mayor interés se genera contraste a través del color morado.
- Su interfaz es bastante moderna y llamativa a la hora de enfrentarse a un público joven que en su mayoría son los que usan los dispositivos electrónicos.
- También es fácil de ver en el celular que es donde más suele haber interacción.
- Por otro lado, los colores hacen de la experiencia algo cómoda y tranquila.

Figura 42 - Formulario segundo testeo



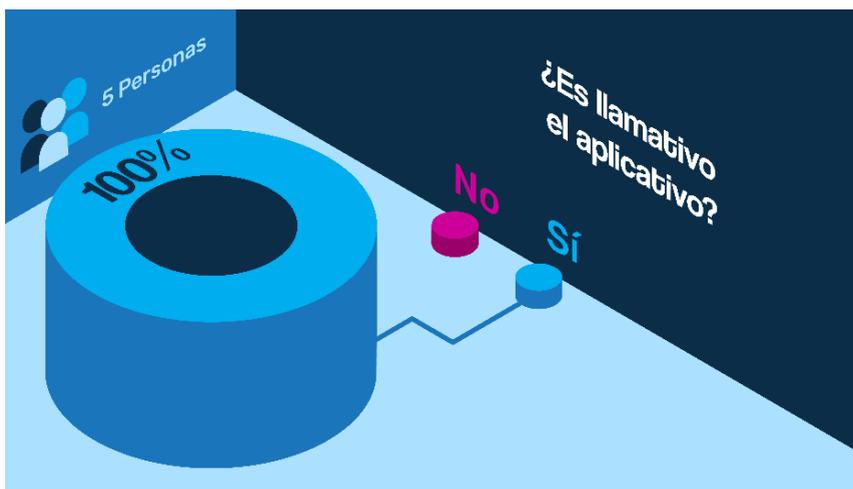
Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presentarán los argumentos de por qué calificaron así la navegación:

- Para la primera vez, el tutorial ayuda a entender el ecosistema de la App.
- falta especificar en el apartado de tareas el símbolo más (+) a que se refiere con eso ya que se puede confundir.
- Porque con solo entrar a la aplicación es posible seguir un orden con las ilustraciones.

- Los botones son claros visualmente, falta un poco de juego con los hover para identificar que son botones, es decir cambio de color o tamaño u opacidad, las secciones están muy bien delimitadas y la aplicación me ofrece justamente lo que quiero sin tener que hacer tantos pasos para llegar a ello.
- Es fácil acceder de manera rápida a los diferentes apartados, esto gracias a que es muy intuitiva.

Figura 43 - Formulario segundo testeo

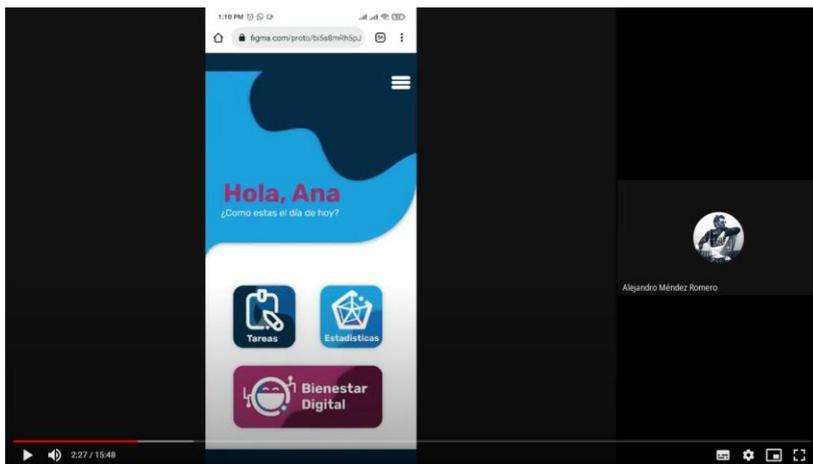


Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presentarán consideran llamativo el aplicativo:

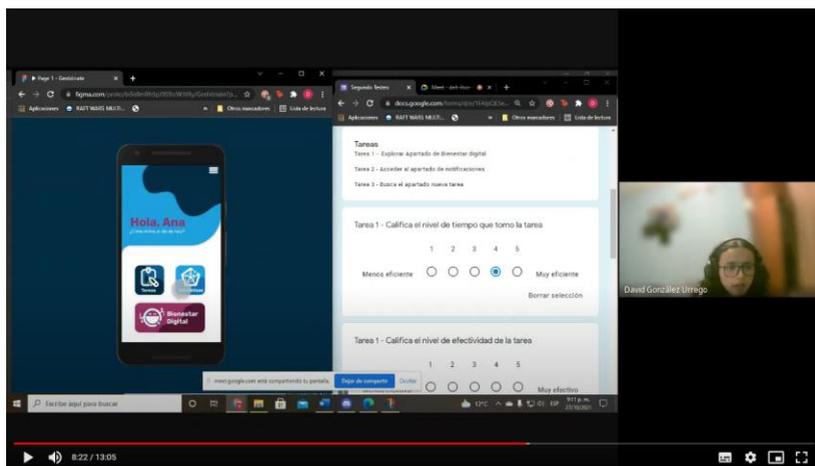
- Por los colores y la organización, además de las figuras.
- Gráficamente llama mucho la atención y es de fácil comprensión
- Pue sus colores y funciones
- Funciona como agenda personal sobre lo que se tiene pendiente y los deberes que se deben cumplir a diario, los colores son llamativos y el lenguaje que usa la aplicación hace que se genere un diálogo más fluido entre usuario y máquina.
- Los colores y la interfaz son agradables.

Figura 44 – Evidencia segundo testeo



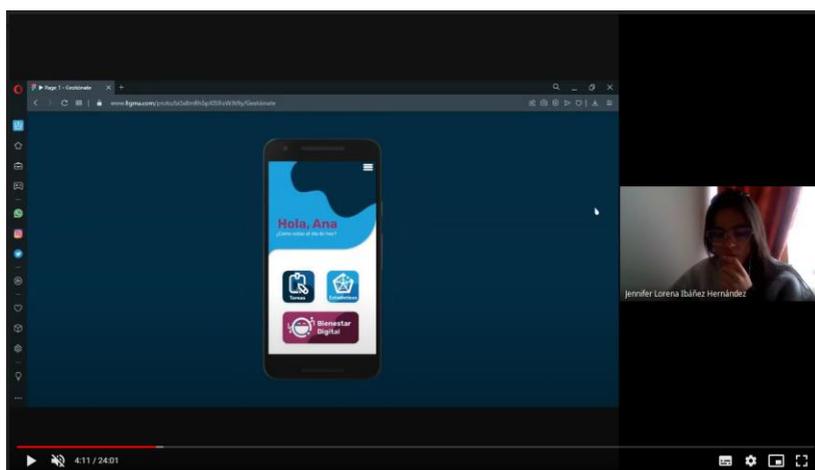
Fuente: Elaboración propia

Figura 45 - Evidencia segundo testeo



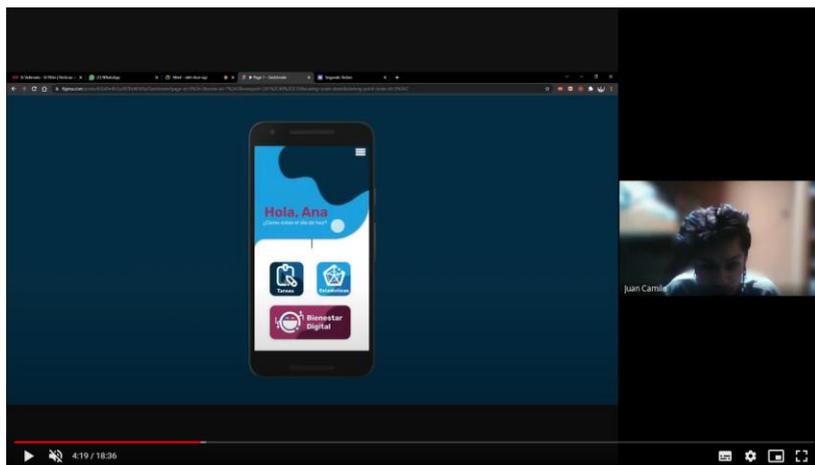
Fuente: Elaboración propia

Figura 46 - Evidencia segundo testeo



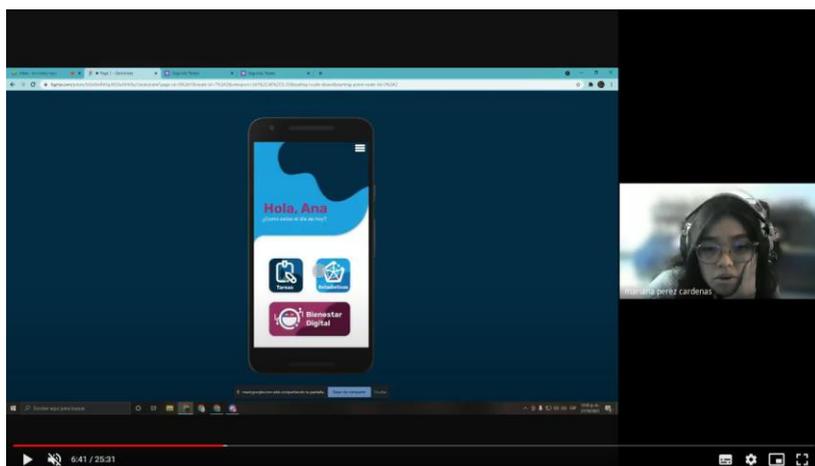
Fuente: Elaboración propia

Figura 47 - Evidencia segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

Figura 48 - Evidencia segundo testeo



Fuente: Elaboración propia

En líneas generales el teste tuvo un desempeño positivo y el *feedback* recibido por parte de los usuarios fue muy bueno, la temática y la forma de abordarlo fue destacada, como comentarios positivos estuvieron entorno a la paleta de colores y como se utilizó dentro del aplicativo, la navegación y la funcionalidad pero también hubieron comentarios constructivos entorno a la continuidad de algunos botones, la legibilidad de algunos apartados y que uno que otro icono fueran más intuitivo, además en el apartado del formulario hubo sugerencias entorno al siguiente paso del producto que podría sugerir actividades para mejorar los hábitos de gestión del tiempo.

Para consultar las grabaciones y el formulario consultar el

Anexo F.

3.7.3 Testeo adicional

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

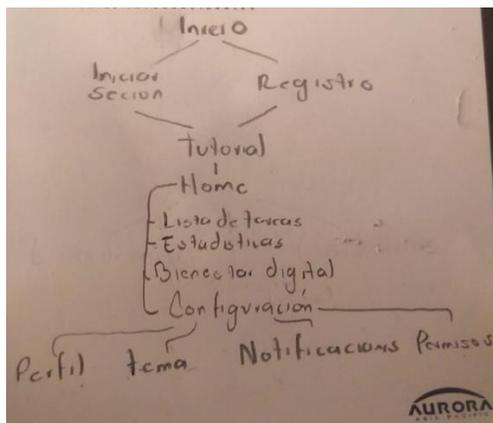
Se realiza un testeo intermedio entre el primero y el segundo que busca recolectar información sobre la navegabilidad y la estética que tomara el aplicativo, para esto se realizó en 2 etapas, la primera era que recibirían una lista de las *landing pages* para que organizaran la navegación como la considerarían y posteriormente a ello compartirles un archivo con la visual planteada para el aplicativo para que dieran una opinión de esta, además comentarios acerca de la estética y características que les gustaría ver.

Este testeo se realizó a 5 personas del segmento de usuario los cuales son estudiante universitarios de entre 20 y 25 años residentes en Bogotá.

3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).

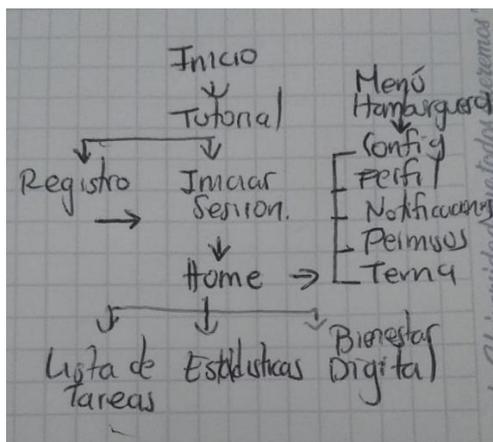
A continuación, se presentarán los mapas de navegación que realizaron los 5 encuestados además de las conclusiones a las que se llega con lo recopilado en el testeo.

Figura 49- Mapa de navegación hecho por David González



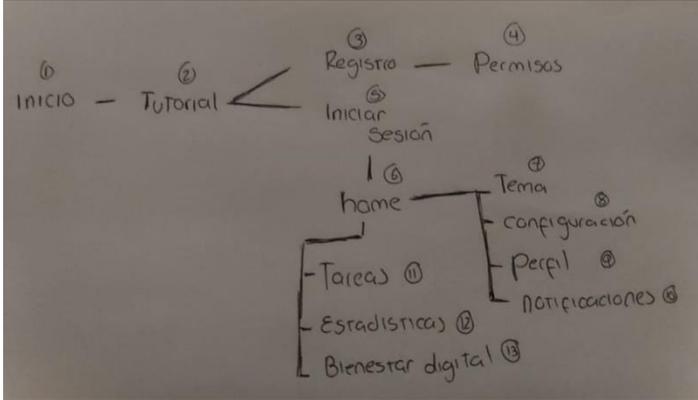
Fuente: Elaborado por David González

Figura 50 – Mapa de navegación de Jennifer Ibáñez



Fuente: Elaborado por Jennifer Ibáñez

Figura 51 – Mapa de navegación hecho por Juan Camilo Melo



Fuente: Elaborado por Juan Camilo Melo

Figura 52 – Mapa de navegación hecho por Laura Avendaño.



Fuente: Elaborado por Laura Avendaño.

Figura 53 – Mapa de navegación hecho por Mariana Pérez



Fuente: Elaborado por Mariana Pérez.

Las apreciaciones entorno a la navegación es positiva, aunque hay ciertas apreciaciones entorno a navegación y posibles evoluciones, en cuanto a la estética la retroalimentación es muy positiva ya que les parece acorde a la temática, los colores y contrastes además de ser estéticamente llamativa.

Para escuchar los audios con las opiniones revisar Anexo G

3.8 Prestaciones del producto

3.8.1 Aspectos morfológicos

Para el desarrollo del producto se tienen en cuenta características de apartados técnicos, estructurales y de significado que apoyen en el cumplimiento de los determinantes y requerimientos además de buscar el cumplimiento del tercer objetivo específico (Proponer una herramienta integral desde el diseño digital y multimedia que apoye la optimización del tiempo de los jóvenes universitarios).

Para generar una identidad primero se hace un acercamiento con el usuario quien es el que ayuda a definir los aspectos gráficos como la paleta de colores, el tipo de iconos y las tipografías, las opciones presentadas a escoger se eligen con base en psicología del color y sentimientos que se buscan despertar.

Figura 54 – Paleta de colores Gestiónate



Fuente: Elaboración propia

Figura 55 – Iconografía del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

Figura 56 – Fuentes elegidas para el aplicativo

Coolvetica

Rubik

Fuente: Elaboración propia

Luego de definir los apartados gráficos que guiarán la estética del producto, se genera una identidad del aplicativo partiendo de la base que es la gestión del tiempo, algo que ha caracterizado el proyecto así pues se elige la palabra “GESTIÓNATE” y teniendo en cuenta tres apartados importantes se trabaja sobre este isotipo que condensa conceptos de tareas, tiempo, gestión, multimedia y/o entretenimiento, además de ello se plantea un isologo en conjunto con el isotipo y por último un imagotipo que aparecerá al ingresar al aplicativo a iniciar sesión y/o registrarse .

Figura 57 - Isotipo del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

Figura 58 – Isologo del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

Figura 59 – Imagotipo del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

Luego de esto se plantea la estética del aplicativo, los colores elegidos son sobrios y buscan generar calma así que para continuar con esta idea se generan gráficos con una temática llevada a las olas del mar que se relacionan comúnmente con la tranquilidad, y para lograr que la temporalidad sea un factor clave se trabaja desde la síntesis para que todo el apartado grafico lleve a que se entienda la temática y las secciones de manera más optima.

Figura 60 – Imagen del prototipo del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

Figura 61 - Imagen del prototipo del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

Figura 62 - Imagen del prototipo del aplicativo



Fuente: Elaboración propia

3.8.2 Aspectos técnico-funcionales

Para este apartado se va a detallar lo relacionado con la estructura del aplicativo como lo son secciones, para que sirven y a qué tipo de dispositivos está dirigido, empezando por esto este producto en un principio está dirigido a dispositivos Android, por consiguiente se busca entender para que sirve este aplicativo el cual es una herramienta que busca incidir positivamente en la productividad

además de contener información acerca del bienestar digital lo que le permite al usuario tener una percepción más amplia de esta temática y cuán importante es en su diario vivir, también se proponen herramientas que apoyen en la organización y gestión del tiempo, teniendo en cuenta estas temáticas y en donde se busca incidir se plantean diferentes secciones, unas arraigadas al tipo de producto como lo pueden ser menú, iniciar sesión, registrarse, y demás; la sección de Tareas contiene una serie de herramientas que permiten tener un seguimiento al usuario de manera sintética de tareas que se consignen en este aplicativo con el fin de ser cumplidas en conjunto con un seguimiento centrado en objetivos trazados por el mismo usuario; la sección de Estadísticas hace un seguimiento a una cantidad máxima de 5 aplicaciones seleccionadas por el usuario que se encuentren en el dispositivo generando una gráfica que visualice como se dividen las horas gastadas en el dispositivo, en que se gastan individualmente y en sumatoria: por ultimo en el apartado de secciones principales está el de Bienestar Digital que contiene una serie de artículos informativos acerca de la temática, esto con el fin de informar al usuario y que genere un interés en la temática ya que se encuentra en el mismo aplicativo; otros apartados a mencionar son el de perfil que permite cambiar el nombre, icono, contraseña de inicio de sesión y el apartado de notificaciones que permite al usuario elegir qué tipo de notificaciones quiere recibir el usuario , cabe mencionar que estas notificaciones utilizaran un lenguaje amigable que permita al usuario no sentirse invadido y propicie escenarios de reflexión.

3.8.3 Aspectos de usabilidad

El apartado de usabilidad del producto responde a los requerimientos mencionados en el a 3.1.2 los cuales son fácil navegación, información sintética y resiliencia, la fácil navegación dirigida a que los apartados gráficos permitieran al usuario una navegación intuitiva y sin mayor percance valiéndose de sus experiencias previas y de una relación temático-grafico muy clara; la información sintética va en relación también con la temporalidad y es que la información fuera lo más precisa y lo más concisa que el usuario no dispensara mucho tiempo en el aplicativo para lograr los objetivos que busca, y por último el apartado de resiliencia que apela a que cuando el usuario cometa errores se recupere de manera satisfactoria y rápida para así generar una relación más amena con el mismo y que así genere más confianza y cercanía con el aplicativo.

Como retroalimentación del apartado de testeos en cuanto a navegación es mantener la continuidad de colores en algunos iconos para familiarizarse aún más y que estos mismos botones tengan algo que le permita al usuario entender que es un botón y que no pase desapercibido con el fondo, en este mismo ultimo testeo la navegación es calificada por 3 de los usuarios como una navegación muy clara (5 como nota) y por los 2 restantes como bastante clara (4 como nota), avalando así al producto y el cumplimiento de los requerimientos propuestos anteriormente.

4. Conclusiones

4.1 Conclusiones

La presencia de los dispositivos tecnológicos, el internet y el entretenimiento en la vida cotidiana con el pasar de los años ha sido muy evidente y más aun con la pandemia que ha traído a discusión varias temáticas como lo puede ser la relación del hombre con la tecnología y demás.

En el marco de esta investigación se pudieron evidenciar muchas posturas, unas muy entusiastas y otras que reflejan el sentir de muchas personas como lo puede ser la incertidumbre, la temática del bienestar digital y la influencia del entretenimiento digital en entornos productivos es un tema que grandes compañías han tratado como estudiantes que se preocupan por su entorno, pero a esta temática no se le ha dado la relevancia suficiente.

El objetivo general de este proyecto es “Reducir el impacto negativo que tiene el tiempo usado en entretenimiento digital que afecta la productividad de los jóvenes universitarios mediante una herramienta digital que promueva el bienestar digital y la productividad.”, el producto que se presento fue un aplicativo que contenía diversas herramientas y apartados informativos que recibieron una acogida positiva por parte de los usuarios con quienes fue testeado generando sentimientos de calma, motivación, sensación de control de su tiempo, además los usuarios dieron luces de la prospectiva que tendría el proyecto llevándolo más allá.

Fue muy gratificante el tener una mirada crítica y reflexiva acerca del entretenimiento digital puesto que una parte de nuestra área de trabajo está allí, entender como desde esta disciplina se pueden generar entornos críticos acerca de una temática muy actual que influye en todas las personas es muy positivo, es reflexivo el hecho de ver el futuro entorno laboral de una forma que permita crecer ayudando a los demás y entendiendo la tecnología como una herramienta muy útil.

Este producto también permitió a los usuarios que participaron en acercamientos, ver su teléfono celular como una herramienta muy potente en entornos tanto laborales y educativos, y al verlo así les ayuda a tener una mejor relación con la tecnología y sus contenidos que esto también es algo que era posible.

Para concluir, es claro que el proyecto tiene una viabilidad y prospectivas bastante amplias, que puede ayudar a muchas personas en una problemática muy actual y vigente, que puede escalar y apuntarle tanto a nuevos segmentos como a nuevos campos que permitan crecer y nutrir las temáticas que se tratan sin perder el norte de las mismas.

4.2 Estrategia de mercado

4.2.1 Segmentos de cliente

Este producto está dirigido a estudiantes universitarios que busquen entender y gestionar su tiempo de una manera más óptima, apoyando procesos de reflexión y motivación desde la app que contenga información acerca del entretenimiento en la red y como mejorar su bienestar digital desarrollando una visión crítica y sana del uso de entretenimiento digital para aprovechar al máximo el tiempo y sus herramientas.

4.2.2 Propuesta de valor

Mediante un producto multimedia se busca aportar en el bienestar digital de los jóvenes universitarios además de fomentar la gestión del tiempo en entretenimiento digital buscando la motivación, de que les brinde información concisa y sintética que genere una reflexión constructiva para su cotidianidad además de ello que sea sencilla de entender para aportar de la misma manera en esta sana convivencia con las herramientas digitales.

Esto se buscará desde una aplicación móvil que le permite un acceso más fácil para todos los jóvenes además de ser mucho más amigable y menos disperso.

4.2.3 Canales

Se busca promocionar el producto resultante mediante marketing enfocado en redes sociales y publicidad dentro de ellas que permitan conocer más a fondo temáticas congruentes a lo tratado por el producto además de crear comunidad para compartir experiencias y hacer más constructivo y transversal al mismo.

4.2.4 Relaciones con los clientes

Lo ideal es mantener una relación estrecha con los clientes tanto pagos como gratuitos desde correos electrónicos, Mensajes directos desde redes sociales y notificaciones desde el mismo producto manteniéndolos actualizados sobre temáticas pertinentes y contando nuevas tendencias para hacer la relación más amena.

4.2.5 Fuentes de ingresos

Se plantea generar ingresos mediante la modalidad suscripciones que presenten funciones extra y además eliminar los anuncios en el producto, además de presentar publicidad dentro de ella en la modalidad gratuita además de buscar inversiones por parte de empresas interesadas en temáticas similares.

4.2.6 Actividades clave

Mediante la metodología de diseño centrado en el usuario se busca desarrollar el producto centrado en lo que necesita entendiendo los criterios de diseño oportunos, además de usar las redes sociales como plataformas de lanzamiento y de promoción, dentro del mismo se encontrarán tips, notificaciones y herramientas pertinentes congruentes con la temática, además de escuchar las opiniones y retroalimentaciones por parte de los usuarios.

4.2.7 Recursos clave

Serán necesarios diseñadores encargados del apartado de *front-end* y programadores enfocados en aplicaciones para el *back-end* enfocados en la usabilidad del producto. Es importante disponer de bancos de imágenes, tipografías y demás recursos pertinentes además de un espacio para el desarrollo del producto, así como de equipos pertinentes y software licenciado con conexión a internet.

4.2.8 Socios clave

Se buscan realizar patrocinios y alianzas con empresas relacionadas con las TIC's y estas son:

- Endeavor es una empresa que llega a Colombia en 2016 gracias a un grupo de empresarios, busca impulsar la economía local además de asesorar y potenciar empresas buscando un alto impacto.

- En TIC Confío es una iniciativa de MinTIC que salió en 2015 y busca difundir información acerca del uso responsable de internet y las nuevas herramientas tecnológicas.
- HubBog es una empresa que nace en 2008 buscando interconectar emprendedores, buscando acompañar a los emprendedores en la transformación de sus ideas.

4.2.9 Estructura de costes

Se invertirá en la compra de equipos, software y recursos necesarios para el desarrollo del producto, además de los gastos de servicios como internet, luz agua y demás, por último, el arriendo o compra de un espacio óptimo para la instalación de los equipos y la creación de áreas de trabajo.

Para consultar el lienzo Canvas revisar Anexo H

4.3 Consideraciones

El proyecto tuvo una acogida positiva y los comentarios de la temática y la prospectiva del proyecto son muy buenos, la ruta a seguir en corto plazo sería continuar con el desarrollo del aplicativo y buscar apoyo tanto económico como de personas interesadas en trabajar en el desarrollo del producto.

A mediano plazo la prospectiva estaría en mover un apartado de redes sociales que posicionen la marca, así promocionar de manera más activa el producto y las temáticas que se tratan allí, además de empezar a trabajar en cómo se plantearía el producto frente a otros segmentos de usuarios y que más funciones y/o temáticas escalarían de allí sin perder el norte con el que se empezó el proyecto

Por último, el proyecto a largo plazo buscaría generar diferentes contenidos multimedia como lo pueden ser animaciones, videos informativos, y apuntarle a realidades aumentadas que hagan una interacción más interesante y llamativa para los usuarios, así apuntarle a que la iniciativa del proyecto sea un referente en temáticas consecuentes a nivel latinoamérica además de impulsar proyectos afines que construyan una comunidad entorno a las temáticas para visibilizar aún más la problemática a nivel nacional, latinoamérica e internacional.

Referencias

- Aarseth, E (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7(1), 4-14.
<https://www.raco.cat/index.php/Artnodes/issue/view/7001/253>
- Armero, M (2021) *¿Qué es la pirámide de Maslow?* [Image].
Recuperado de <https://lamenteesmaravillosa.com/piramide-maslow/>
- Araque Joya, J. (2019.). En la red, vamos de la mano Proyecto que contribuye a fortalecer la relación padres-hijos en torno al uso de redes soc. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Aranda, I. (2013). *Cómo organizarnos para conseguir resultados extraordinarios*.
https://factorhuma.org/attachments_secure/article/10577/c402_como_organizarnos_para_conseguir_resultados_extraordinarios.pdf
- Android (2021) *Bienestar Digital* [Mockup]. Recuperado de https://www.android.com/intl/es_es/digital-wellbeing/

Assegur. (2020). *¿Cómo afectan los dispositivos electrónicos a nuestro cuerpo y mente?*

<https://www.asegur.com/totmagazine/como-afectan-los-dispositivos-electronicos-a-nuestro-cuerpo-y-mente/>

Bergman y Iyengar. (2020). *How COVID-19 is affecting internet performance*. Fastly. <https://www.fastly.com/blog/how-covid-19-is-affecting-internet-performance>

Boyd, D., & Ellison, N. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210-230.

<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 20. 7 de julio de 1991 (Colombia).

DataReportal. (2020) *Digital 2020: Colombia*.

<https://datareportal.com/reports/digital-2020-colombia>

Deloitte. (2020). *Estudio de Consumo Móvil Colombia 2020*.

https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/co/Documents/technology-media/telecommunications/Brochure_ConsumoMovil_CO_LATAM_2020.pdf

Digital Wellbeing Educators. (2021) The Project. <http://www.digital-wellbeing.eu/about/>

Digital Wellbeing Educators. (2021) *Digital Wellbeing Education Oers*. [Presentación]. Recuperado de <http://www.digital-wellbeing.eu/learning-portal/digital-wellbeing-education-oers-app/>

EnTICconfío. (s.f). *¿Quiénes somos?*
<https://www.enticconfio.gov.co/quienes-somos>

Efiempresa. (s,f) *¿Cómo Aprovechar el Entretenimiento Digital para Captar Más Clientes?*
<https://efiempresa.com/blog/efiempresa-entretenimiento-digital/>

Fodor. J. (s.f). *Kimberly Young: Pionera en la investigación contra la adicción al internet*
<https://prosperpoints.cl/kimberly-young-pionera-en-la-investigacion-contra-la-adiccion-al-internet/#respond>

Forero Mondragón, A, Castaño Avendaño, J y Chacón Galvis, J. (2017.). Siembra digital: Proyecto para contribuir a la capacitación de habitantes de zonas rurales en competencias de ciudadanía digital por medio de contenidos hipermedia. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.

- Formación y Estudios. (s.f). *La distracción de las redes sociales*.
<https://www.formacionyestudios.com/la-distraccion-de-las-redes-sociales.html>
- Gamboa, A. (2018.). *Redes sin redes Proyecto de alfabetización digital para niños de 8 a 10 años sobre los riesgos que existen en las redes sociales*. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Urro, J. (2016). *Las Aventuras de Ulises: Potencial de los videojuegos como herramienta de apoyo en los procesos de Aprendizaje*. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- García, L (2015). *Estudio del impacto técnico y económico de la transición de internet al internet de las cosas (iot) para el caso colombiano* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia] Repositorio institucional de la Universidad Nacional. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/55152>
- Giraldo-Luque, S., & Fernández-Rovira, C. (2020). *Redes sociales y consumo digital en jóvenes universitarios: economía de la atención y oligopolios de la comunicación en el siglo XXI*. *El Profesional de La Información*, 29(5), 1–15

Google Play Store (2021) *RescueTime Time Management and Digital Wellness* [Mockup]. Recuperado de https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rescuetime.android&hl=es_419&gl=US

Google Actívate (s,f) *Introducción a Bienestar Digital*. <https://learndigital.withgoogle.com/activate/course/digital-wellbeing>

Hodelín, Y. Reyes, Z. Hurtado, G. Batista, M. (2016). Riesgos sobre tiempo prolongado frente a un ordenador. *Revista Información Científica*, 95(1), 175-190.

La República. (2020). *Desde el inicio de la pandemia el número de jugadores virtuales en Colombia incrementó 16%*. <https://www.larepublica.co/internet-economy/desde-el-inicio-de-la-pandemia-el-numero-de-jugadores-virtuales-en-colombia-incremento-16-3068818>

La República. (2020). *En abril el uso de internet en Colombia aumentó 11,5% frente a marzo de este año*. <https://www.larepublica.co/empresas/en-abril-el-uso-de-internet-en-colombia-aumento-115-frente-a-marzo-de-este-ano-3010517>

La República. (2020). *YouTube, Facebook e Instagram son las plataformas más utilizadas durante la pandemia.*
<https://www.larepublica.co/internet-economy/youtube-facebook-e-instagram-son-las-plataformas-mas-utilizadas-durante-la-pandemia-3052470>

Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. 30 de julio de 2009. D.O. No. 47426.

Ley 1273 de 2009. Por medio de la cual se modifica el Código Penal, se crea un nuevo bien jurídico tutelado - denominado "de la protección de la información y de los datos" - y se preservan integralmente los sistemas que utilicen las tecnologías de la información y las comunicaciones, entre otras disposiciones. 5 de enero de 2019. D.O. No. 47223.

Ministerio de las Tecnologías De la Información. (2021). *Acceso a internet en Colombia se aceleró durante la pandemia.*
<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/MinTIC-en-los-medios/161793:Acceso-a-internet-en-Colombia-se-acelero-durante-la-pandemia>

Parra, L (2013). *Dispositivos Electrónicos*.

http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/sistemas/Dispositivos_electronicos/Dispositivos_electronicos-Parte1.pdf

Pérez, L (2016). [Tesis de maestría, Universidad Nacional de

Colombia] Repositorio institucional de la Universidad

Nacional. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/58950>

POPSUGAR. (2019). *25 Best Organization Apps to Keep You on Track This Year*

<https://www.popsugar.com/tech/photo-gallery/45669507/image/45669530/RescueTime>

Portafolio. (2020). *Uso del internet se concentra en Facebook,*

Google y Netflix. <https://www.portafolio.co/economia/uso-del-internet->

Proyecto de ley de regulación de uso y apropiación de redes sociales - 176. (2019).

Proyecto de ley sobre libertad de expresión y acceso a internet - 165. (2019).

- Rahhal. (2017). *El uso de móvil o tablet antes de dormir provoca insomnio*.
<https://www.rahhal.com/blog/uso-movil-tablet-dormir-provoca-insomnio/>
- Ramírez, D. (2008). *Internet y su regulación el fenómeno de la concurrencia normativa en el ciberespacio* [Tesis de maestría, Universidad de Guadalajara]. Archivo Digital.
https://www.researchgate.net/publication/28206098_Internet_y_su_regulacion_el_fenomeno_de_la_concurrencia_normativa_en_el_ciberespacio
- Relatoría Especial para la Libertad de Expresión, 1 de junio, 2011,
<https://www.oas.org/es/cidh/expresion/showarticle.asp?artID=848>
- RescueTime. (s.f). Recuperado de
<https://www.rescuetime.com/>
- Research and Markets: Teen Media Use - What's the best way to reach those kids today? - Facebook? TV? Videogames? Email? Cellphone? (2009, mayo 8). *M2 Presswire*
<https://ezproxy.unicolmayor.edu.co/login?url=https://ezproxy.unicolmayor.edu.co:2137/wire-feeds/research-markets-teen-media-use-whats-best-way/docview/444269688/se-2?accountid=50438>

- Segura, H. (2003). Legislación en Internet en Colombia: Un largo camino por recorrer. *Revista virtual Universidad Católica del Norte*, 10.
<https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/303/573>
- Tapia, A. (2014). *Hacia una definición del diseño gráfico*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
<http://www3.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20del%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>
- UTEL. (2013). *Nuevos esquemas de Entretenimiento Digital*
<https://www.utel.edu.mx/blog/estudia-en-linea/nuevos-esquemas-de-entretenimiento-digital/#:~:text=El%20entretenimiento%20digital%2C%20parte%20del,cine%203D%20son%20las%20nuevas>
- Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. (2016). *Visión y Misión – Diseño Digital y Multimedia*
<https://www.unicolmayor.edu.co/portal/index.php?idcategoria=3536>
- Welivesecurity. (2019). *Bienestar digital: en busca de un uso saludable de la tecnología*.
<https://www.welivesecurity.com/la-es/2019/06/28/bienestar-digital-busca-uso-saludable-tecnologia/>

Anexos

En este apartado se evidenciarán los anexos que se mencionan en el documento organizados en el drive con su respectivo link.

Anexo A. Portafolio autor

En este apartado se encontrará el portafolio y el curriculum vitae del autor del proyecto.

<https://drive.google.com/file/d/1liSnGwAT2gYX7zdd87h5ZGMuSkszy-AC/view?usp=sharing>

Anexo B. Encuesta caracterización de usuario

Se realizo una encuesta a 13 personas para determinar el usuario objetivo y lo que determinara la tarjeta persona.

https://docs.google.com/forms/d/1gGblueZY9S21hCCfBV6mZN7t7cD0HmAwpfT_VfBc0/edit?usp=sharing

Anexo C. Impact mapping

Con el fin de esclarecer como se lleva el proyecto que herramientas se utilizan y lo que se busca se realiza este impact mapping.

<https://drive.google.com/file/d/1djl4lBiJ9uwTrPP9C36KgDWMifJ09eeW/view?usp=sharing>

Anexo D. Determinantes y requerimientos

Se realiza una tabla desglosando problemas generales y específicos que permitirán plantear una solución y cuales decisiones de diseño se tomarán.

https://drive.google.com/file/d/1KtmJ4qKrM3Gci7SOS1ZQTCxt4_ruXRak/view?usp=sharing

Anexo E. Primer testeo

Se realiza una encuesta para testear decisiones tomadas además de productos que les llaman la atención e identidad grafica del proyecto.

<https://drive.google.com/drive/folders/1K5OL7lx5ekUXZZHfly4A8nsPnJs0NM-6?usp=sharing>

Anexo F. Segundo testeo

Para determinar unas situaciones parejas en cuanto a la identidad grafica se realiza una encuesta alterna.

https://drive.google.com/drive/folders/1UI6btuh8zBUl4qxugt_j5VJsIY1RdNYF?usp=sharing

Anexo G. Testeo adicional

Como complemento a la estrategia de mercado se realiza un modelo canvas.

<https://drive.google.com/drive/folders/16l4TWxQR6OZYfcwz2RPpTOf1pFzcTGH2?usp=sharing>

Anexo H. Modelo canvas

Como complemento a la estrategia de mercado se realiza un modelo canvas.

https://drive.google.com/file/d/1fMM_pTdPOJo1fls5EallGexYdtcdf5J3/view?usp=sharing