

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Dependencia de adscripción al PAP

Centro para la Gestión de la Innovación y la Tecnología

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL (PAP)

Nombre del PROGRAMA

Para la Gestión de la Innovación y la Tecnología



Código y nombre del PAP

4H01 Micro y Pequeñas Empresas de Alta Tecnología

“Beek: Diseño UX UI Cobaya”

Diseño y desarrollo de la página web Cobaya.

PRESENTAN

Programas educativos y Estudiantes

Lic. en Diseño Felipe Bauche

Profesor PAP: Mtra. Celia Ortiz García

Tlaquepaque, Jalisco, 13 de Mayo 2016

ÍNDICE

Presentación de los Proyectos de Aplicación Profesional.	2
Resumen ejecutivo (abstract). (Recomendable hacer esto hasta el final)	3
Introducción	4
Capítulo I. Identificación del origen del proyecto, de la problemática y de los involucrados.	4
1.1 Antecedentes del proyecto. (Enunciado del Trabajo).	4
1.2 Identificación del problema.	6
1.3 Identificación de la(s) organización(es) o actores que influyen o son beneficiarios del proyecto.	8
Capítulo II. Marco conceptual o teórico del proyecto.	8
Capítulo III. Planeación y estructura del proyecto	9
3.1 Acta de proyecto y Enunciado de Alcance del proyecto.	11
3.2 Metodología.	12
3.2.1 Diagrama de la Estructura del Trabajo (WBS)	
3.2.2 Comunicación en el Proyecto	
3.2.3 Control de Cambios	
3.2.4 Costos o Presupuesto	
3.2.5 Evaluación del Riesgo	
3.2.6 Calidad, Recursos Humanos, Abastecimientos (Opcional si aplican en el PAP).	
3.3 Cronograma o plan de trabajo.	19
Capítulo IV. Desarrollo de propuesta de mejora.	20
Capítulo V. Productos, resultados e impactos generados.	35
5.1 Productos obtenidos. (Describir sin datos confidenciales)	31
5.2 Resultados alcanzados.	33
5.3 Impactos generados:	35
5.3.1 En la organización donde se realizó el PAP: Positivos y áreas de oportunidad de mejora.	
5.3.2 Impactos hacía la sociedad a nivel local y nacional, positivos y áreas de oportunidad de mejora.	
Capítulo VI. Aprendizajes individuales y grupales:	33
6.1 Aprendizajes profesionales.	33
6.2 Aprendizajes sociales. (En la relación con otros involucrados en el proyecto).	34
6.3 Aprendizajes éticos.	35
6.4 Aprendizajes en lo personal.	35
Capítulo VII. Conclusiones y recomendaciones.	36

7.1 Conclusiones.	36
7.2 Recomendaciones.	36

REPORTE PAP

Los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP) del ITESO

Los Proyectos de Aplicación Profesional son una modalidad educativa del ITESO en la que los estudiantes aplican sus saberes y competencias socio-profesionales a través del desarrollo de un proyecto en un escenario real para plantear soluciones o resolver problemas del entorno.

A través del PAP los alumnos acrediten tanto su servicio social como su trabajo recepcional, por lo que requieren de acompañamiento y asesoría especializada para que sus actividades contribuyan de manera significativa al escenario en el que se desarrolla el proyecto, y sus aprendizajes, reflexiones y aportes sean documentados en un reporte como el presente.

Resumen

En el proyecto se elaboró una plan de diseño y rediseño para la plataforma de Cobaya. Los objetivos del proyecto son generar plataformas de interacción con empresa y usuario,, generar una imagen de comunicación. La metodología que se

usó fue, lluvia de ideas, bocetaje, propuestas en mockups y diseño final y pivotar. Los resultados que se obtuvieron fueron positivos , tuvimos ingreso de los primeros usuarios y vacantes publicadas. Hubo en parte mucho diseño de comunicación visual para atraer usuarios a la aplicación en busca de prácticas y trabajos. También se implementó un rediseño en las redes sociales.

Se puede decir que se aprendieron muchas cosas tanto del proyecto como de la carrera. Se cumplieron con las tareas asignadas y con los objetivos que se plantearon desde el inicio del proyecto.

Introducción

Este documento contiene el marco teórico del producto, un antecedente del proyecto, sus impactos ambientales, sociales y sus beneficios y beneficiarios. También se ven los resultados obtenidos y el avance del proyecto. Concluye con el producto terminado y con los objetivos cumplidos.

CAPÍTULO I

IDENTIFICACIÓN DEL ORIGEN DEL PROYECTO Y DE LOS INVOLUCRADOS

1.1 *Antecedentes del proyecto*

Beek Global® es una empresa mexicana ubicada en el Parque Tecnológico del ITESO dedicada a la solución de problemas de manera tecnológica. Actualmente tiene varios proyectos funcionando como Lefort®, Cow Systems®, Pax Control® y Cobaya®.

Cobaya es una plataforma que usa la tecnología para vincular a los que buscan empleo y a las empresas que buscan talento. Se tiene como objetivo conectar a dos usuarios para un bien de la sociedad. El rol como diseñador de interfaz es hacer al usuario la mejor experiencia posible el uso de la aplicación.

Objetivos del proyecto:

- Elaborar el diseño de la página.
- Colaborar con el equipo de programación y publicidad de desarrollo web de Cobaya para que funcione adecuadamente y comunique lo que necesita para mayo del 2016.

Producto a obtener:

- Diseño Front End de Cobaya.

Líneas estratégicas de la empresa:

Beek® es una empresa mexicana que ofrece soluciones en el ámbito tecnológico a distintas compañías tanto nacionales como internacionales. El proyecto Cobaya® se utiliza en la atracción de talento ayuda a los estudiantes o profesionales que busquen oportunidades de trabajo.

Por lo tanto se usa Ux RESEARCH para la estructura de la aplicación Web. Se llega a la conclusión que una parte muy importante de una aplicación es como se ve estéticamente.

Marco en el que se da el proyecto:

- Se encuentra en construcción la página, se realizan juntas creativas y de investigación.

Lineamientos y políticas de la organización:

- Relacionarse con la filosofía de Beek Global.
- Ética y honestidad sobre los perfiles ante los futuros candidatos.
- Compromiso por parte de Cobaya ante las empresas clientes.

Impactos sociales previstos del proyecto

- Beneficio a estudiantes y profesionales que buscan conectar su talento con empresas. También favorece empresas que buscan un talento y un perfil específico

Impactos económicos previstos del proyecto:

- Impacta el sector de empresas y microempresas, empresas que van desarrollándose y creciendo, al dar empleo creas ingresos en esos sectores.

Impactos ambientales previstos del proyecto:

- El uso de la tecnología reduce cantidades de papel.
- El gasto de transporte es menor.

1.2 Identificación del problema

- Cobaya surge en la falta de comunicación entre 2 sectores, empresas y estudiantes que están por graduarse o buscan prácticas profesionales.

1.3 Identificación de la(s) organización(es) o actores que influyen o son beneficiarios del proyecto

- **Contrapartes.**

Nombre	Posición	Slack
Javier García	Master Chief Executive	@javier.garcia
Jorge Alfaro	Product Development Gurú	@jorge.alfaro
Abril Mendez	Talent Manager	@abril.mendez
Gustavo Medina	Project Manager Ninja	@gustavo.medina
Luis García	Software Architecture Sensei	@luis.garcia

Beneficiarios.

Equipo Cobaya

Iteso

Cegint

Beek

Clientes

Universidades

Profesores

Rectores

Estudiantes
MicroEmpresas Zona Metropolitana de Guadalajara (Ramo Tecnología)

CAPÍTULO II

MARCO CONCEPTUAL O TEÓRICO DEL PROYECTO

Una fuente de investigación muy buena que tuvimos fue una junta el semestre pasado con Bolsa de Trabajo Iteso , les preguntamos varias cosas sobre el usuario, sobre los estudiantes, precios, vacantes y su sistema de software y las cosas que les gustaría cambiar. Fue una junta muy interesante en donde nos

dimos cuenta de muchos factores clave y en donde quisimos logra algo diferente y una experiencia mas facil y util.

También fue la rama de plataformas similares , tanto locales como nacionales e internacionales. Se examinaban estrategias alternas de uso y de registro, de vista de vacante y de ofertas, diseño entre otras cosas.

Otra fue mucha información de startups, casos de éxito y de fracaso de apps. Mucha información de diseño UI UX, que se enfoca en el front end de la página, el cual es el que le va a llegar a l usuario. Nos basamos con videos artículos de internet y apps exitosas como Tinder y Uber. Todo esto con el fin de aplicarlo en nuestro proyectos.

La búsqueda de empresas con vacantes fue una parte en el que el equipo de recursos humanos se encargó.

CAPÍTULO III

DISEÑO DE PROPUESTA DE MEJORA

3.1 Enunciado del proyecto

- **Nombre del proyecto:** Diseño UX de Cobaya®
- **Director(a), gerente, jefe o líder del proyecto:** Felipe Bauche Martínez.

Objetivos del proyecto

- Elaborar el diseño de la página.
- Colaborar con el equipo de programación y publicidad de desarrollo web de Cobaya para que funcione adecuadamente y comunique lo que necesita para mayo del 2016.

Alcance de los requerimientos del producto

- Hacer diseño de plataforma y Front End
- Hacer Identidad Gráfica.

Límites del Proyecto

- Lefort no es parte del proyecto.
- Acabar diseño de plataforma.
- Crear una buena imagen Cobaya.

Entregables

- Una Página con el Front e Identidad gráfica acabada.
- Un reporte con el alcance que tuvo la página Web.
- Un reporte con los resultados al Cegint.

Criterios para aceptación del producto, servicio o resultado

- Verificar y consultar con el equipo la propuesta final.
- Amable con el usuario.
- Respetar ID Gráfica.

Supuestos

- Cuando la plataforma esta lista será programada para que funcione.
- Atractiva para el usuario por el diseño
- Al haber más usuarios en la página Web, habrá más seguidores en Facebook y viceversa.

Equipo asignado

- Abril Méndez
- Karen Zarate
- Jorge Alfaro
- Daniel Rodríguez

Riesgos iniciales del proyecto

- No conseguir clientes.
- Que no sepan interactuar
- Que la gente no confíe en la plataforma.
- Que los usuarios no entiendan el funcionamiento de la plataforma.
- Que los usuarios no encuentren ningún tipo de empleo.
- Les de flojera llenar formularios.
- No haya retroalimentación
- Exceso de usuarios o vacantes.
-

Especificaciones a los cuales debe sujetarse el proyecto

- Relacionarse con la filosofía de Beek Global.
- Ética y honestidad sobre los perfiles ante los futuros candidatos.
- Compromiso por parte de Cobaya ante las empresas clientes.

Comité de cambios y requerimientos básicos para ejercer los cambios

- Cambios que generarán beneficios.
- Cambios que no se alejen de la imagen de Cobaya.
- Cambios que no se alejen del objetivo de Cobaya.
- Realizar los cambios sin la autorización por parte de Jorge Alfaro.

3.2.1 Diagrama de la Estructura del Trabajo (WBS)

WBS Y DICCIONARIO WBS

Revisión:	1
No. Documento:	PAP-05
Fecha última revisión:	
Responsable del proyecto:	Felipe Bauche

CÓDIGO WBS	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1.1	Comunicación	Material de Comunicación.

	Escrita	
1.2	Logotipos Clientes	Añadir los logotipos de los clientes empresa
1.3	Textos	Textos simples que comuniquen lo necesario
1.4	Formularios	Crear formularios cortos y concisos
1.5	Vacantes	Publicación de vacantes con sus requisitos
1.6	Fotografías	Fotografías relacionadas con los perfiles
1.7	Programación	Ajuste de continuidad del sitio web
1.8	Programador	Datos personales de los usuarios
2.1	Plantilla de Trabajo	Edumix
2.2	Adobe Illustrator	Herramienta de Trabajo
2.3	Code Anywhere	Herramienta de Trabajo
2.4	Informacion e investigacion de ejemplos existentes.	Competencia.
2.5		
2.6	Curriculums	Consejos para hacer curriculums
2.7	Equipo Computadora	Herramienta de trabajo.

CÓDIGO WBS	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
1.1	Diseño de Interfaz	Diseño de página web de Cobaya®
1.2	Logotipos Clientes	Añadir los logotipos de los clientes empresa
1.3	Textos	Textos simples que comuniquen lo necesario
1.4	Formularios	Crear formularios cortos y concisos
1.5	Vacantes	Publicación de vacantes con sus requisitos
1.6	Fotografías	Fotografías relacionadas con los perfiles
1.7	Programación	Ajuste de continuidad del sitio web
1.8	Base de Datos	Datos personales de los usuarios
2.1	Noticias	Publicaciones de noticias referentes a empleo
2.2	Vacantes	Publicaciones de vacantes existentes
2.3	Tips	Publicaciones de tips referentes a empleo
2.4	Datos curiosos	Publicaciones de información interesante
2.5	Información México	Publicaciones de México y el empleo
2.6	Curriculums	Consejos para hacer curriculums
2.7	Ferias Laborales	Promoción de ferias laborales/expos
2.8	Seguidores	Interacción entre seguidores, aumento de seguidores
3.1	Fechas	Fechas disponibles para audiencia y expositores
3.2	Locación	Conocimiento de locación, qué necesita, ubicación
3.3	Presentación	Presentación Power Point
3.4	Permisos	Autorización para exposición
3.5	Actividades	Actividades relacionadas al tema expuesto

3.6	Tema	Tema acorde a los gustos de la audiencia
3.7	Público	Convocatoria e invitación del público para la presentación
3.8	Material	Computadoras, audio, regalos, etc.

3.2.2 Comunicación en el Proyecto

PLAN DE COMUNICACIÓN

Revisión:	1
No. Documento:	PAP-06
Fecha última revisión:	
Responsable del proyecto:	Felipe Bauche

Información	Bitácora	Cambios en el proyecto	Propuestas	INVESTIGACIÓN E IDEAS NUEVAS
Emisor	Felipe	Felipe	Felipe Bauche	Felipe Bauche

	Bauche	Bauche		
Receptor	CEGINT (Profesor Antonio Pujals, Profesora Celia)	Equipo Cobaya (Jorge Alfaro, Felipe Bauche, Bárbara Jiménez, Abril Méndez.)	Equipo Cobaya (Jorge Alfaro, Felipe Bauche, Bárbara Jiménez, Abril Méndez.)	Equipo Cobaya (Jorge Alfaro, Felipe Bauche, Bárbara Jiménez, Abril Méndez.)
Frecuencia	Semanal	Semanal	Diario	Semanal
¿Cómo?	Documento de Word con el contenido semanal trabajado en el proyecto	Por medio de una junta con el equipo de desarrollo creativo de Cobaya	En base a retroalimentación hecha se comentan posibles ideas para generar en el proyecto	Después de la planeación del evento se comunica al equipo la información sobre este
Canal de comunicación	-Moodle	-Personal -Apoyo audiovisual	Visual	-Personal -Asana
¿Cuándo?	Se envía todos los domingos antes de las 23:55 hrs	Todos los jueves de 11:00 am a 12:00pm	Cada que se encuentre algo que posiblemente funcione en el proyecto	Cada que se encuentre algo nuevo.
Formalidad	Formal	Formal	Informal	Informal

3.2.3 Control de Cambios

Nombre de proyecto: Diseño de Cobaya.

Responsables de aprobar los cambios: Jorge Alfaro.

Descripción del cambio: Se cambió el diseño y función del index del sitio web de Cobaya, con respecto a colores, tipografía y textos.

Impacto del cambio:

- **Tiempo:** Re bocetar y hacer propuestas de nuevo. 1 semana de retraso.
- **Alcance:** Éxito, mejor interacción para el usuario. Colores más agradables.
- **Costo:** N/A

Razón del cambio: La pasada era muy básica y al nuevo equipo creativo no le parecía una buena imagen

Beneficios del cambio: Mayor atracción visual ante el usuario.

Resultados del cambio:

Mejora el diseño.

Fecha de propuesta: 29 de Enero.

Fecha límite de entrega final: 11 de Febrero.

Fecha de autorización: 4 de Febrero.

Fecha de rechazo: N/A

3.2.4 Costos o Presupuesto

Nombre	Costo	Tiempo	Total
Creditos PAP	25000xSemestre	16 semanas	25,000
Plantilla Web	40,000		40,000
Instalaciones Cegint	7,000xSemestre	16 semanas	7,000
Licencia de Softwares	2,000x Semestre	16 semanas	2,000
Equipo	750xSemana	16 smenaas	12,000
Entrenamiento	7500xMes	16 semanas	7,500
Transporte	100xSemana	16 smeanas	1,600
Comida	1,000xSemana	16 semanas	16,000
Tiempo Estudiante	2,250xSemana	16 semanas	36,000
Personal Cegint	75000xMes	4 semanas	7,500
Total			Total Pap154600

3.2.5 Evaluación del Riesgo

Nombre Proyecto	Cobaya			
Empresa	Beek			
Gerente de Proyecto	Jorge Alfaro	Abril Mendez		
Entregable de trabajo	Riesgo	Probabilidad	Impacto	Evaluacion
Diseño Interfaz Cobaya	No acabar a tiempo	1	9	9
	Que no se programe a tiempo	1	9	9
	Que la prueba de usuario salga mal	3	9	27
Usuarios	Que el numero de usuario exeda	2	4	8
	No se cubra demanda de vacantes	2	8	16
	Que el usuario le de flojera leer	4	6	24

Accion de plan	Responsable	Plan B	Responsable	Resultado de accion
No hacer muchos cambios cuando el proceso ya esta empezado	Jorge Alfaro	Extender PRUEBA DE USUARIO	Jorge Alfaro	NA
Dar lo antes posible el Front end terminado al Programador	Jorge Alfaro	Extender PRUEBA DE USUARIO	Jorge Alfaro	NA
Desde el diseño pensar como el usuario, de igual nunca sabes	Jorge Alfaro	Arriesgar y que hagan formularios	Jorge Alfaro	NA
Desde ahorita que Recursos Humanos busquen mas vacantes.	Jorge Alfaro	Crear mas material grafico de atraccion	Jorge Alfaro	NA
Desde ahorita que Recursos Humanos busquen mas vacantes.	Jorge Alfaro	Crear mas material grafico de atraccion	Jorge Alfaro	NA
Hacer la pagina lo mas intuitiva.	Jorge Alfaro	Pensar en estrategias de atraccion	Jorge Alfaro	NA

		Riesgo	Impacto x	Probabilidad	
Que el usuario le de flojera leer	Probabilidad 4	4	12	24	36
Que la prueba de usuario salga mal	Probabilidad 3	3	9	18	27
Que el numero de usuario exeda	Probabilidad 2	2	6	12	18
No se cubra demanda de vacantes	Probabilidad 2	2	6	12	18
No acabar a tiempo	Probabilidad 1	1	3	6	9
Que no se programe a tiempo	Probabilidad 1	1	3	6	9
	Impacto	1	3	6	9

3.3 Cronograma o plan de trabajo

	Semana 1 - 18 ene	Semana 2 - 25 ene	Semana 3 - 1 feb	Semana 4 - 8 feb	Semana 5 - 15 feb	Semana 6 - 22 feb	Semana 7 - 29 feb	Semana 8 - 7 mar	Semana 9 - 14 mar	Semana 10 - 21 mar	Semana 11 - 28 mar	Semana 12 - 4 abr	Semana 13 - 11 abr	Semana 14 - 18 de abr	Semana 15 - 25 abr
OBJETIVOS DISEÑOS COBAYA															
Fase I: Inducción a la empresa.															
Introducción a Cobaya															
Registro de Objetivo Asana															
Fase II: ACTIVIDADES DISEÑO BEEK Y COBAYA															
Definir proceso de aprobación de documentos															
Correcciones a Facebook.															
Generar infográficos para PAP															
Infográfico para Prácticas Profesionales															
Fase III: Proyecto Cobaya															
Generar propuesta de identidad gráfica															
Generar diseño de plantillas para publicaciones de vacantes de Cobaya.															
Generar propuestas de mockups para interfaz															
Entrenamiento en uso de Plantilla para interfaz															
Capacitación en Desarrollo Web															
Trabajar en conjunto con Desarrollador interfaz de Cobaya															
Generar Plantillas															
										Pascua					

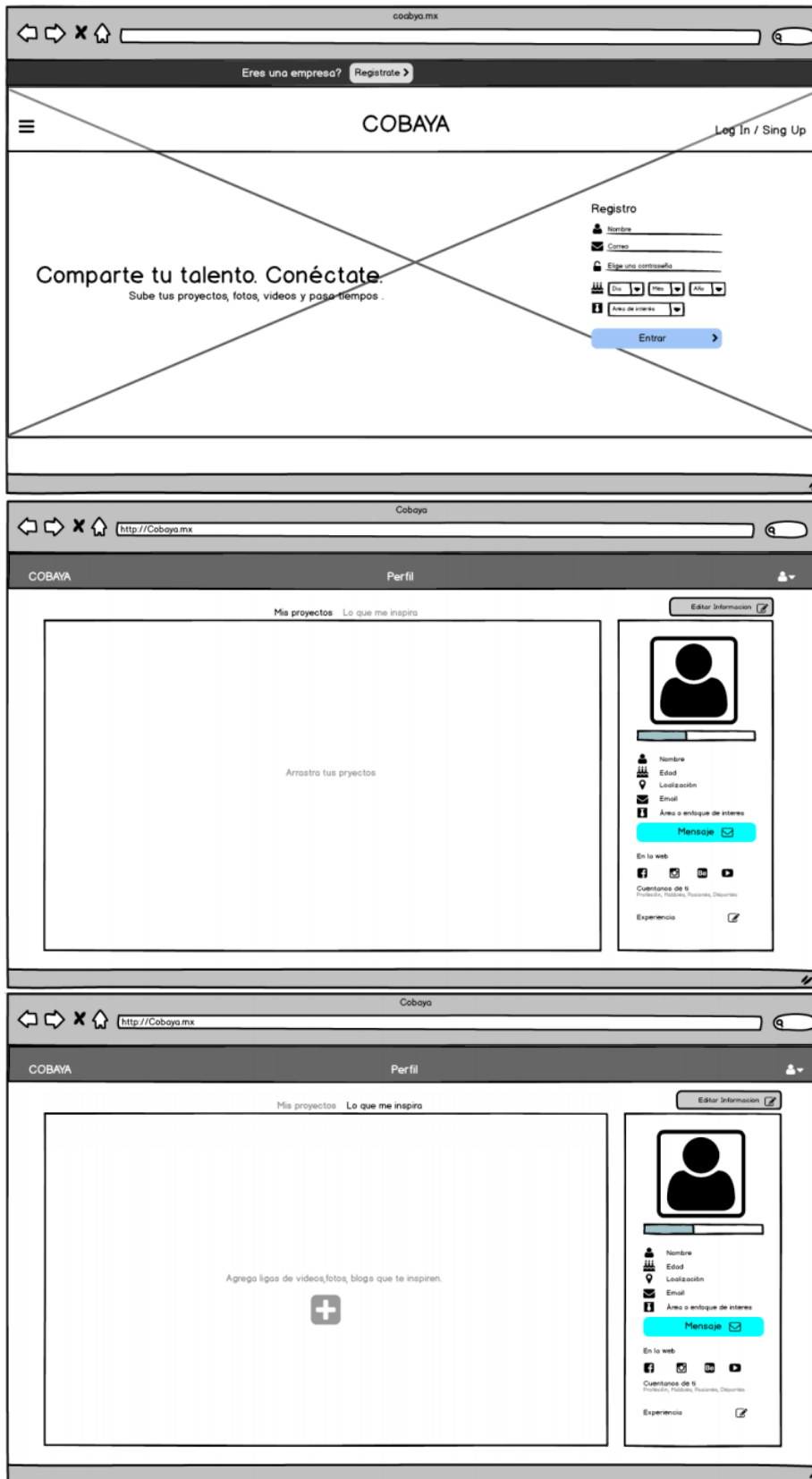
CAPÍTULO IV

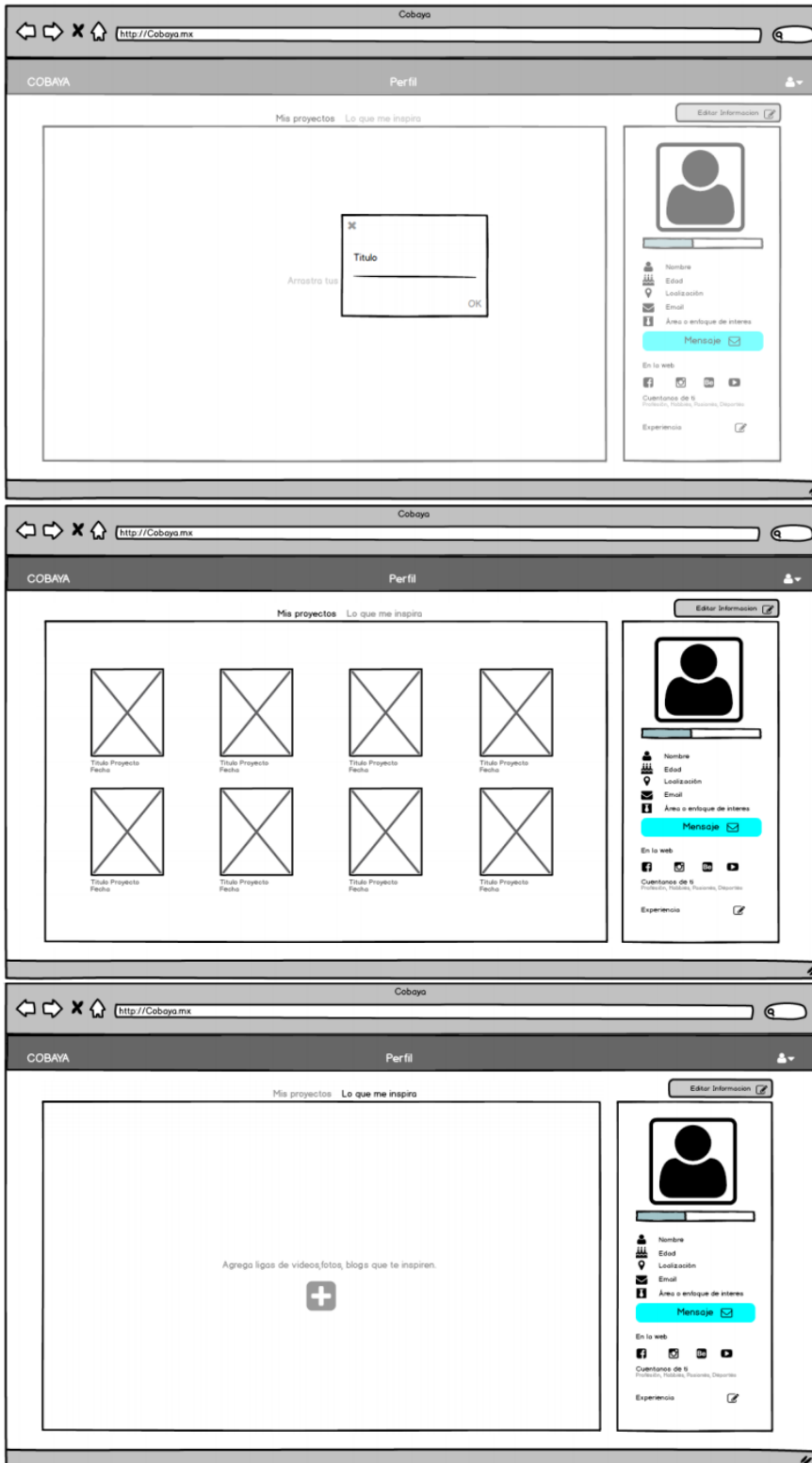
DESARROLLO DE PROPUESTA DE MEJORA

Las actividades de desarrollo de propuesta de mejora en diseño fueron:

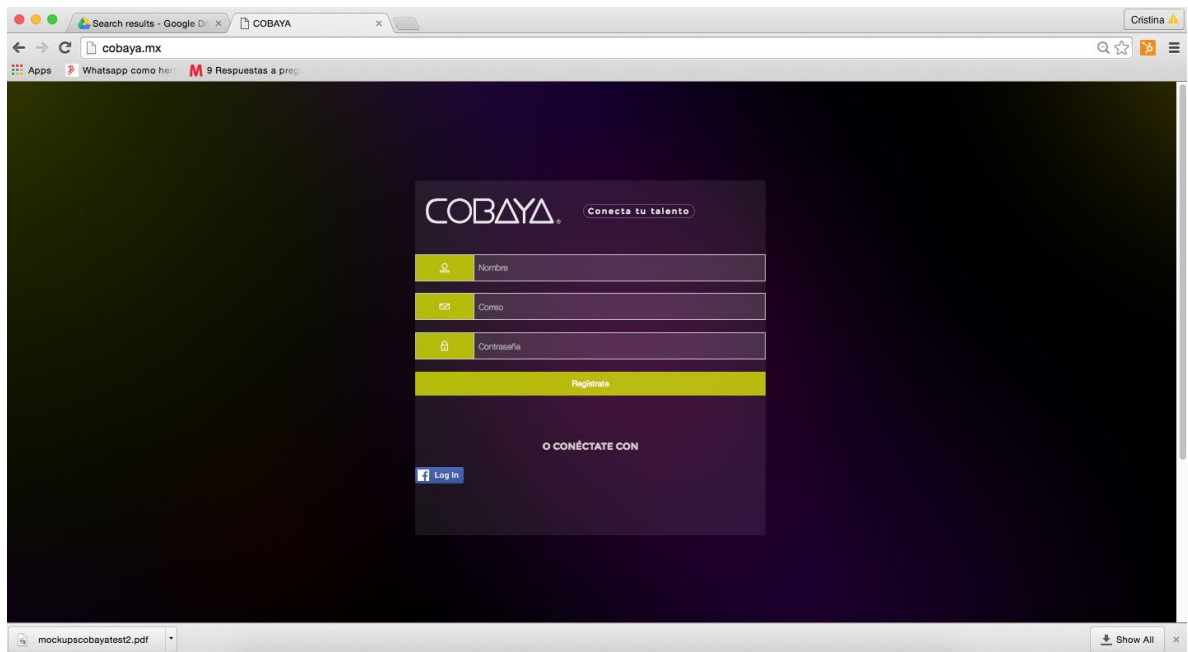
Diseño UX UI de la página web

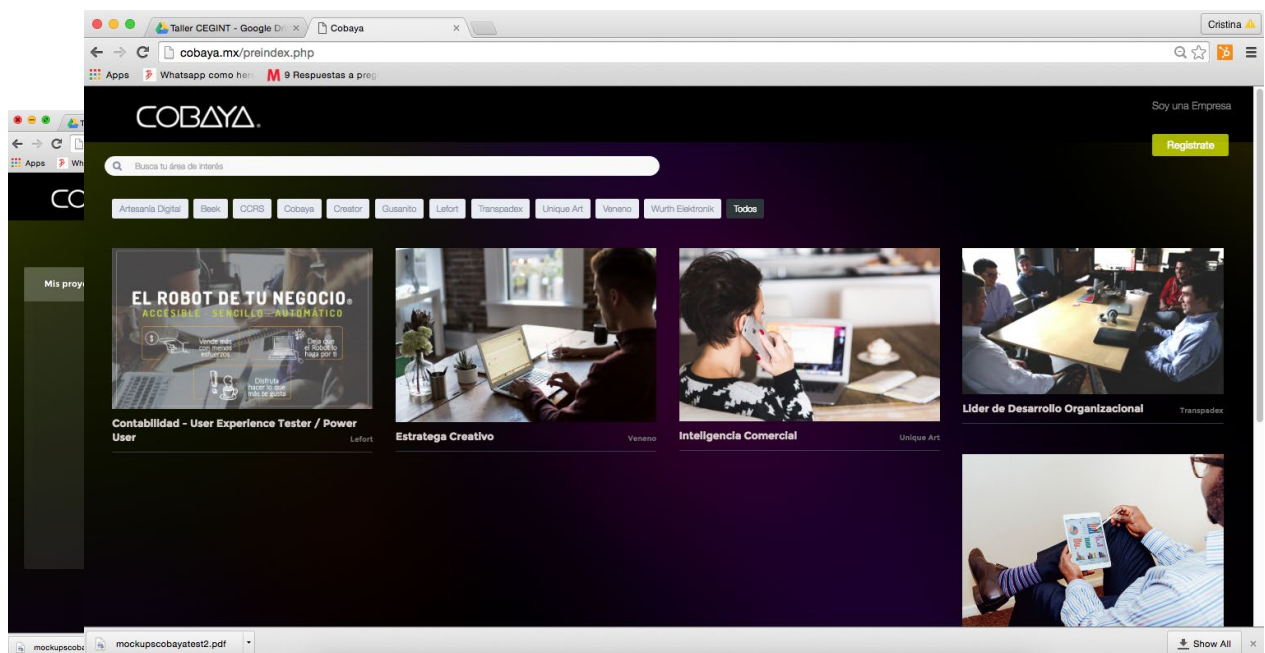
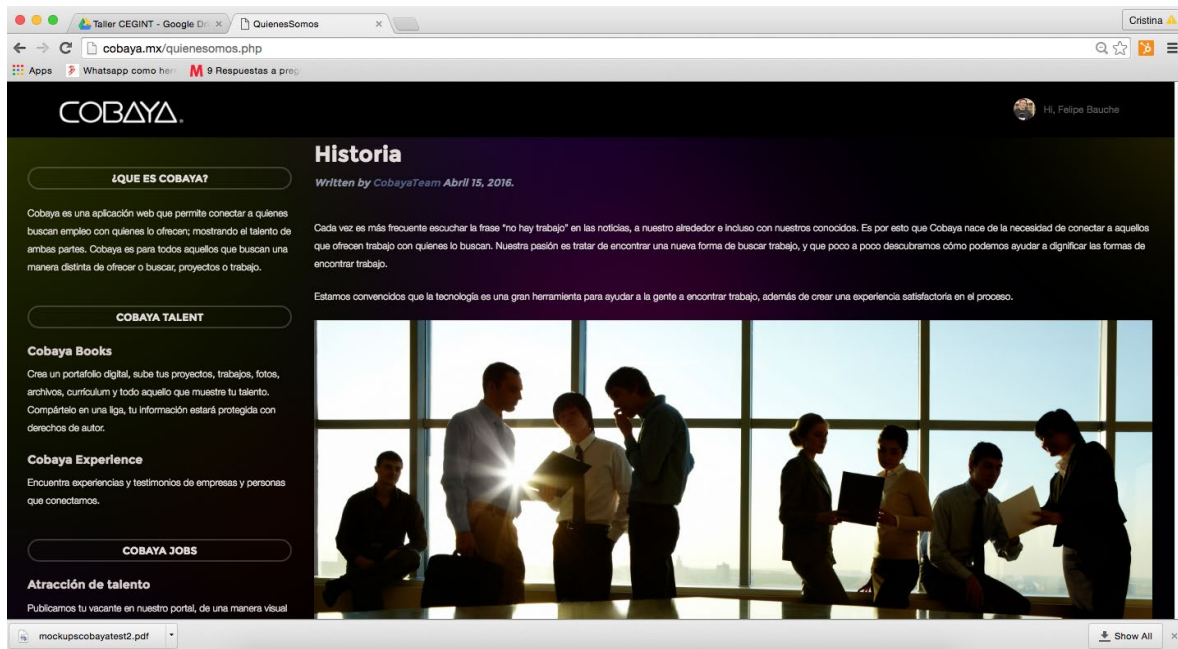
- Mockups:

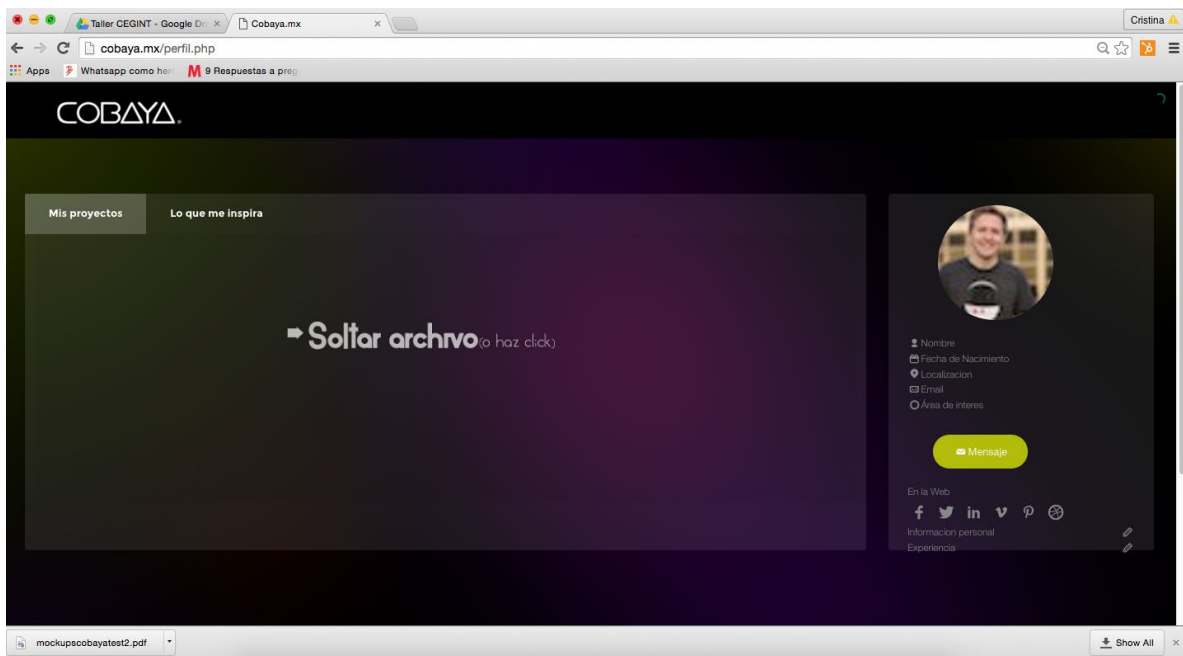
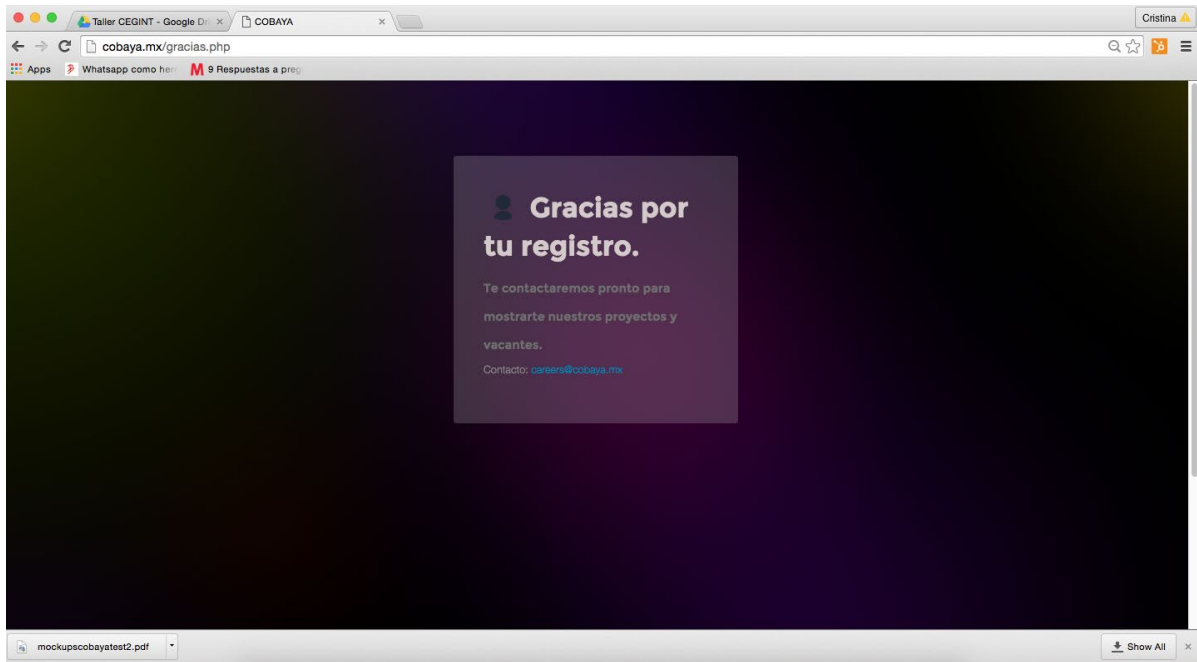




- FrontEnd:







Comunicación Visual :

- Carteles:

CIRCUIT CHECK INC. MÉXICO.
TALENT DEVELOPMENT GOALS 2016
Powered by Cobaya

Block	ACTIVITY	Goal	Coach	Champion CQ	Week						Cost
					1	2	3	4	5	6	
First	Team Building 1	Setting team goals.	Abril Méndez	Guillermo Parra							4,000 USD
	Psychometrics We evaluate: Personality, Self Description, Behavior.	Let's get to know each other.	Abril Méndez	Guillermo Parra							
	Team Building 2	Co-working track.	Abril Méndez	Guillermo Parra							
	Psychometrics Result: Individual Tracking.	Setting Individual goals	Abril Méndez	Guillermo Parra							
Second	Team Building training session: What else can we improve?	Refreshing what we know about our company.	Abril Méndez	Guillermo Parra							

Contact:
Abril Gabriela Méndez Higuera.
Project Manager and Talent Acquisition.
abril.mendez@cobaya.mx

¡Bienvenido a nuestra comunidad cobaya!

***Te invitamos a que conozcas
nuestras Vacantes.***

Haz Click aquí

COBAYA
CONECTA TU TALENTO

PAP

para carrera de
Ciencias de la Comunicación
Publicidad y Comunicación Estratégica

Crea estrategias de comunicación en:

Redes Sociales

Eventos

Activaciones de marca de una comunidad virtual
dedicada a la búsqueda de empleo.

Requisitos

Pasión y curiosidad para aplicaciones Web.

Interés por la tecnología.

Interés por mejorar la forma de buscar empleo.

Poder asistir 20 horas semanales.

Solicita tu entrevista en :

careers@cobaya.mx

PAP 3H01 Consultoría Micro y Pequeñas Empresas de Alta Tecnología.

Sesiones informativas todos los Miércoles 4pm.

Parque Tecnológico ITESO

Empresa Beek Edificio III Of. #204

COBAYA

Encuétranos en:
**Ponte
en PRÁCTICA**
Parque Tecnológico ITESO
FOR • PROYECTO • EMPLEO

PAP

para carrera de

Diseño

Participa en el desarrollo de la interfaz de una comunidad virtual (WEB) dedicada a la búsqueda de empleo.

Requisitos

Pasión y curiosidad por el Diseño Web.

Interés por la tecnología.

Poder asistir 20 horas semanales.

Solicita tu entrevista en :
careers@cobaya.mx

PAP 3H01 Consultoría Micro y Pequeñas Empresas de Alta Tecnología.

Sesiones informativas todos los Miércoles 4pm.

Parque Tecnológico ITESO

Empresa Beek Edificio III Of. #204

COBAYA

Encuétranos en:
Ponte en PRÁCTICA
PARQUE TECNOLÓGICO ITESO
100 • AMÉRICAS • 2010



¡Gracias por Registrarte!



Te esperamos el próximo Miércoles 13 de Abril en:
Parque Tecnológico ITESO



*Antiguo Camino a Santa María Tequepexpan 1018,
Haciendas de San José, San Pedro Tlaquepaque, Jal.
(Atrás del ITESO)*

https://www.google.com/maps/d/edit?mid=zpPm7zqwa5hE_k8d578ttW_DQ&usp=sharing



Hora inicio: 1:30 pm
Hora fin: 4:30 pm

**Ponte
en PRÁCTICA**
Parque Tecnológico ITESO
PAP • PRÁCTICAS • EMPLEO

Powered by: **COBAYA**



- Diseño de Foto de Perfil y Portada de Facebook:



Identidad Gráfica

- Logos:

COBAYA®

- Tarjetas de Presentacion:



- Pie de correo:



Los tres actividades fueron Diseño ux ui, Identidad Grafica y Comunicacion Visual.

CAPÍTULO V

PRODUCTOS, RESULTADOS E IMPACTOS GENERADOS

5.1 Productos obtenidos	5.2 Resultados alcanzado	5.3 Impacto(s) generado(s)
Diseño de Página Cobaya	-Mockups y bocetos para la página. -5 vistas en html de la página Cobaya Listas. -La caída de registros funciona y el registro con facebook tambien.	La interacción entre el usuario y la aplicación y la empresa es el objetivo principal en el diseño UX UI. Un buen diseño genera un gran impacto con el usuario , haciendo que quieran regresar al producto y usarlo. Se genera también un impacto en el sector de trabajo. Al existir más herramientas de comunicación le das mas oportunidad a más usuarios encontrar trabajo.
Identidad Gráfica	-Tarjetas de presentacion. -Pie de correo. -Logo.	Una buena imagen puede crear impactos muy grandes en el subconsciente del usuario, puede brindar seguridad sobre el producto. Da una mejor presentación a la cara del producto. Aunque parece incierto muchas veces la gente juzga al libro por su portada.
Comunicación Visual	-Carteles para PAPs. -Difusión de Vacantes. -Difusión de el nombre de la marca y lo que se hace.	Estos materiales crean mucho impacto en cuanto comunicación de la marca y lo que se hace y los eventos que tiene. Informa a los usuarios que existimos y atrae a talentos a acercarse a nuestro producto.

CAPÍTULO VI

APRENDIZAJES INDIVIDUALES Y GRUPALES

6.1 Aprendizajes profesionales

No cabe duda que un beneficio académico fueron las herramientas computacionales y el análisis social y pensamiento crítico para cualquier proyecto. Saber de lenguaje computacional también forma parte de una gran herramienta para este proyecto.

Competencias desarrolladas personal y grupalmente.

Desarrollar mucho material, que al mismo tiempo se busque calidad y cantidad es un reto. El ritmo de trabajo es diferente pero se aprende y se adapta a uno.

La parte de verificación de un diseño es también difícil porque interviene con tu trabajo el ojo estético de otras ramas de la empresa como Recursos Humanos y Mercadotecnia y Comunicación.

Gran parte de estos proyectos requieren una investigación social y económica ya que trabajamos para un usuario y ese usuario forma parte de una sociedad y forma parte de una economía. Los proyectos que trabajamos son enfocados a diferentes tipos de usuario y para el diseño necesitas adaptar la tecnología a que sea amigable con el usuario. Es lo mismo con un cartel, va dirigido a una persona en la sociedad de los cuales investigamos rasgos y características para poder ejercer un diseño para transmitir un mensaje más directo a una persona.

Se aprende a diseñar un producto el cual resuelva un problema social, económico pero que genere bienes tanto al que lo brinda como el que lo recibe.

Se aprende a adaptarse al diseño específico de los diferentes usuarios, también a trabajar con otras personas de diferentes áreas y a escuchar las opiniones de los demás.

Los saberes puestos a prueba cuando surge algo inesperado y se necesita improvisar y arriesgarse. Confiar en que cuentas con los conocimientos y hacerlos surgir.

6.2 Aprendizajes sociales

Como profesionales se aprende que tenemos la responsabilidad de crear estructuras más ecológicas, tener consiente el medio ambiente, como reciclar,

cuidar las tintas, procesos de producción más limpios y darle herramientas de tecnología a las personas para mejorar y simplificar acciones de la vida cotidiana.

Se innovó en la comunicación para encontrar empleo. Es una manera innovadora y diferente para encontrar el trabajo ideal , junta a empresas con personas.

El proyecto beneficia a los estudiantes, recién egresados o gente con poca experiencia buscando trabajo, y a las empresas encontrando el talento que no pueden ver. Mi desarrollo como diseñador crea un gran impacto en muchos sectores, al hacer un diseño amigable y sencillo.

6.3 Aprendizajes éticos

Todos merecen una buena calidad de vida y si puedo contribuir en mi campo profesional a la sociedad es algo. Trabajar es una forma de contribuir a la sociedad.

También trabajar con personas de otros campos en equipo ayuda a valorar el intelecto y el punto de vista diferente de otro profesional con el mismo objetivo . Para un buen proyecto se debe de rodear de gente intelectual y de campos diversos. También se aprende que en la vida real te encuentras con personas que no conoces y debes salir de tu zona de confort, tomar lo bueno y lo malo y retroalimentar. Los errores o críticas siempre van a mejorar el producto.

Mi profesion es para todos, todo lo que la gente compra o ve o se come, lleva diseño.

Mi profesión como mi ética es ayudar siempre.

6.4 Aprendizajes en lo personal

Saber mis debilidades. Sin duda gran parte de una mejora personal es saber tus errores y defectos para poder arreglarlos. Aprendí mucho a razonar y a escuchar, y trabajar en equipo. Tomar aprendizajes de los demás y enseñar lo que sabes.

Llevar una mejor organización me ahorrara mucho problemas en el futuro. Me ayudó a conocerme más a mi mismo aparte de aprender muchas otras cosas.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

Se cumplieron los objetivos en el este programa. Como objetivo tener la vista de la plataforma y un dominio con el nombre de Cobaya. Con los prototipos se lograron darle una mejor vista estética a los productos.

Se logro tener la pagina y tener los primeros usuarios. Se podría decir que la vista de el producto está terminada pero queda un largo camino de retroalimentación y cambio ya que depende la analitica que haga el usuario son los cambios que tendremos que hacer en la plataforma, parte de la investigación es también la prueba y el error. Con la investigación hicimos un producto según la necesidad que existe, claro que hay cosas que surgirán y mejorará el proyecto.

7.2 Recomendaciones

Una mejoría que pudiera tener para el próximo programa seira aumentar el equipo creativo y añadir más integrates de comunicación para dar mensajes más claros. Se cree que con un equipo con más diversas aptitudes podemos lograr a hacer algo todavía mejor. Este proyecto de Cobaya está apenas agarrando forma de un producto, tiene potencial y necesita más integrantes que lo trabajen y mejoren dia con dia.