

Proyecto *de grado*



Gestión de proyectos PDG

Links de Navegación

- Información del Proyecto
- Equipo
- Tareas
- Sprints
- Cronograma
- Calendario

Tareas



Gestión de equipos de PDG usando Notion

A00364936
A00358392

Gestión de equipos de PDG usando Notion

Programa de diseño industrial
Departamento de Diseño e Innovación
Facultad de Ingeniería, Diseño y Ciencias Aplicadas

Todos los derechos reservados ©. Universidad Icesi

Abstract

Purpose –Promote productivity and reduce procrastination in project development. Additionally, boost the motivation for agile solutions that avoid delaying the completion of graduate projects.

Design/methodology/approach - Developed in three phases: conceptualization, where three key indicators were defined to measure compliance, ability, and difficulty of the student in relation to each assigned task. Then, the visual ideation and prototyping of the measurement tool using Notion are carried out. Finally, the tool is validated with three graduate projects from the design undergraduate programs .

Findings – It is observed that compliance decreases for sprints 2 and 3, which may be due to factors such as more changes being made during that phase of the project (sprints 2 and 3), and the estimated deadlines not being met.

Practical implications – The potential value of the tool lies in the proposal to use task management tools from the early semesters, so that students from early semesters can adopt better management abilities, presiding over their time within their projects and achieving better results.

Originality/Value – The team management tool drives the optimization of team members performance. This comprehensive solution implements clear indicators of compliance, ability, and difficulty. Ensuring, constant visibility of the project status thanks to its automation. This fosters improvements in efficiency, productivity, and the strengthening of adaptability and collaboration skills.

Keywords – Productivity, compliance, ability, difficulty, indicators, tasks, visibility, project status, efficiency, skills, Notion

Autores y tutor



Catalina Sierra Bonilla.
Estudiante de diseño industrial. Noveno semestre.
Catalina.sierra1@u.icesi.edu.co



Martin Andreas Townsend Zuluaga.
Estudiante de diseño industrial. Noveno semestre.
1126000351@u.icesi.edu.co

Nathalia Zapata. Tutor.
Economista y negociadora internacional.
nzapata1@icesi.edu.co

Carlos Araújo. Tutor.
Diseñador Visual e Industrial.
charaujo@icesi.edu.co

Introducción y contextualización

Todos los derechos reservados ©. Universidad Icesi

Durante el desarrollo de los proyectos de grado en los programas de diseño, se han identificado tres áreas críticas que requieren mejoras: la inequidad en la asignación de tareas, la pérdida de agilidad en el proyecto y la falta de visibilidad del estado actualizado del proyecto. Estas situaciones no solo retrasan el progreso de los proyectos, sino que también limitan la calidad de los resultados obtenidos. Por ello, es fundamental implementar estrategias que promuevan una mayor fluidez y eficiencia en el desarrollo de los proyectos.

Este estudio se centra en analizar el desempeño de los estudiantes del curso de proyecto de grado de diseño, basándose en la implementación de metodologías ágiles durante el semestre 2023-2. A través de la evaluación de competencias e indicadores de desempeño, este análisis tiene como objetivo medir el cumplimiento de los estudiantes en relación con sus funciones y habilidades dentro de sus proyectos de grado. Asimismo, se busca promover la eficiencia y productividad en los equipos de trabajo, mejorando la gestión de sus operaciones y asegurando resultados de mayor calidad.

Inicialmente, la herramienta proporcionada por los mentores de los proyectos para mejorar la asignación de tareas y cumplimiento de las mismas en el semestre 2023-2, fue un archivo de Excel compartido, el cual contiene el backlog (información clave del proyecto) y el cronograma. Para cada proyecto, el líder de equipo debía completar durante la primera semana del proyecto el cronograma y la asignación de las tareas.

Sin embargo, se observa que cerca del 0% de los estudiantes del curso de proyecto de grado 1 y 2 utilizaban y actualizaban este archivo semanalmente, citando inconveniencias en su uso, entre otros motivos. Aún así, consideraban que el uso de un cronograma era potencialmente útil para llevar orden en el proyecto.

De esta manera, el proyecto busca desarrollar herramientas que evalúen la capacidad de cumplimiento y las competencias de los estudiantes del curso de proyecto de grado de diseño, considerando sus habilidades y las dificultades específicas de sus proyectos. Así pues, el proyecto se divide en dos componentes, el planteamiento de las competencias y posterior medición, y planteamiento de los indicadores que evaluarán la capacidad de cumplimiento.

Nombre del Proyecto		Código del Proyecto												Fecha			
Código del Proyecto		Código del Proyecto												Fecha			
Nombre		Nombre del Proyecto												Fecha			
Código del Proyecto		Código del Proyecto												Fecha			
Tarea	Actividad	Descripción de la actividad	Responsable	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional	Revisión adicional
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...
Investigación sobre...														

Introducción y contextualización

Competencias

En el primer componente del proyecto se definieron 7 competencias ajustadas entre los programas de diseño de medios interactivos y diseño industrial, las cuales serían las evaluadas. La competencias son las siguientes:

1. Competencia 1: Comunicar efectivamente de forma oral y escrita los procesos y resultados asociados a la disciplina en inglés y español
2. Competencia 2: Analizar las dimensiones de los grupos humanos para determinar las características de los productos, servicios y experiencias a diseñar, y de esta manera usarlos como insumo para la formulación de un proyecto de diseño
3. Competencia 3: Aplicar metodologías y procesos de investigación para la ejecución de proyectos de diseño
4. Competencia 4: Funcionar de manera efectiva en equipos autogestionados, creando entornos inclusivos y colaborativos, estableciendo metas comunes, planificando tareas y cumpliendo responsabilidades para alcanzar los objetivos del proyecto
5. Competencia 5: Utilizar técnicas y herramientas de expresión propias del diseño para representar y comunicar ideas, conceptos y elementos asociados al proyecto
6. Competencia 6: Identificar oportunidades de desarrollo de carrera empresarial e interempresarial para estimular el espíritu empresarial en entornos asociados al diseño
7. Competencia 7: Aplicar y aprender nuevos conocimientos según sea necesario, de forma autónoma y utilizando estrategias de aprendizaje aplicadas

Evaluación de cumplimiento

Para el segundo componente del proyecto, se busca evaluar el cumplimiento de los estudiantes en la realización de sus tareas, por lo cual se esquematizaron 3 indicadores, los cuales miden el cumplimiento, habilidad y dificultad. Para esta medición es necesario el planteamiento de las habilidades del diseñador de medios y el diseñador industrial, las cuales tienen un puntaje correspondiente a su importancia en cada perfil profesional (diseñador de medios y diseñador industrial). Estas se pueden observar en el anexo 2.

Asimismo, es importante poder evaluar las tareas según su dificultad. De esta manera, la tareas se clasifican en 4 categorías, según el modelo de doble diamante. Estas categorías son las siguientes y tienen una puntuación correspondiente según su dificultad:

Identificación	2
Análisis	3
Acción	2
Ejecución	4

¿Cómo medir?

Se proponen 7 rúbricas que permiten evaluar cada una de las competencia (revisar anexo 1). Por otro lado, la medición del cumplimiento se debe realizar por medio de una herramienta que permita registrar datos de asignación de tareas, automatizar la medición del cumplimiento y visualizar las actualizaciones sobre el estado del proyecto.

Por esta razón, se propone el desarrollo de esta en el software de Notion, reconocido por su gran utilidad en la organización de tareas, gestión de equipos y reporte de datos desde cualquier lugar. Asimismo, los estudiantes fueron capacitados en el semestre 2023-2 en este software por lo que al estar familiarizados con su funcionamiento, se decide implementar la herramienta en este.



Product

By status	By sprint	Launch timeline	Calendar	By owner	List	Filter	Sort	
Sprint 1								
Product owner	Team	Due date	Status					
Bulk CSV Import	Emma Yoon	Platform	Inital	February 12, 2023				Planning
Unique project keys	Faye Rasmussen	Mobile		February 13, 2023				Planning
PCI Compliance	Keith Fowler	Infrastructure		February 10, 2023				Complete
Sprint 2								
Product owner	Team	Due date	Status					
Journal Notebook view	Marko Takagi	Desktop		February 9, 2023				At risk
Unique project keys	Faye Rasmussen	Mobile		February 13, 2023				Planning

Solución y propuesta

La gestión de equipos es fundamental para el éxito de los proyectos

Para la gestión de tareas de los proyectos se desarrolla una herramienta de medición de cumplimiento en la plataforma de Notion. Este espacio de Notion, permite llevar registro de toda la información importante del proyecto y evalúa la capacidad de cumplimiento de los estudiantes del curso de proyecto de grado de diseño, midiendo 3 indicadores: Cumplimiento, cumplimiento vs. Habilidad y cumplimiento vs. habilidad vs. dificultad.

Este espacio esta conformado por 4 páginas principales: Información del proyecto, equipo, tareas y Sprint, donde se encuentra información sobre objetivos y documentos, totalizado de la medición de los indicadores, asignación de tareas y progreso del sprint respectivamente.

Adicionalmente, en la página de inicio se puede visualizar los integrantes pertenecientes al proyecto con su indicador de cumplimiento definitivo hasta el momento y la asignación de tareas en diferentes formatos como calendario, kanban o diagrama de Gantt para poder visualizar de mejor forma el estado de las tareas y cuando deben ser completadas para evitar retrasos.





Herramienta de gestión de equipos usando Notion

Notion. 














Gestión de proyectos PDG

Links de Navegación

-  Información del Proyecto
-  Equipo
-  Tareas
-  Sprints

Tareas

 Tareas  Board +

Aa Tarea	Personas	Sprint	Tipo de tarea
Entregar herramienta a cada proyecto (dar acceso)	 Martin Townsend  CataS	 Sprint 3	Acción
Enviar video tutorial	 CataS	 Sprint 3	Acción
 Cambiar objetivos a medibles	 CataS	 Sprint 3	Identificación
Asegurar que todos los proyectos tienen sus tareas asignadas	 Martin Townsend  CataS	 Sprint 3	Acción

Solución y propuesta



Gestión de proyectos PDG

Links de Navegación

Información del Proyecto

Equipo

Tareas

Sprints

A continuación se abordará el funcionamiento detallado de cada página de la herramienta en Notion.

Información del Proyecto



Información del Proyecto

Objetivo general del Proyecto

Write something, or press 'space' for AI, '/' for commands...

Objetivos específicos

• List

En la primera página se puede encontrar la información sobre los objetivos del proyecto, fechas de interés y la lista de habilidades con la que se mide el indicador de cumplimiento vs habilidad.

Equipo

En la segunda página se puede encontrar el totalizado de los 3 indicadores para cada uno de los integrantes de equipo, asimismo se puede visualizar las tareas que se le ha asignado a cada uno.

Tareas

Ahora bien, la página clave es la de “tareas”, donde se da la planificación y medición de los indicadores para cada una de estas. Cada tarea se ingresa en esta lista, se asigna a quien le corresponde desarrollarla, sprint al que corresponde, tipo de tarea y habilidades con las que esta relacionada, por último se ingresa la fecha para la cual debe estar lista y el tiempo en el que se trabajó. Con esta información se podrá medir el cumplimiento de la tarea.

La herramienta esta programada con las formulas de Notion para poder dar resultados automatizados. y esto también permite relacionar diferentes bases de datos como la de “tareas” y la de “equipo” donde esta el totalizado de los indicadores.

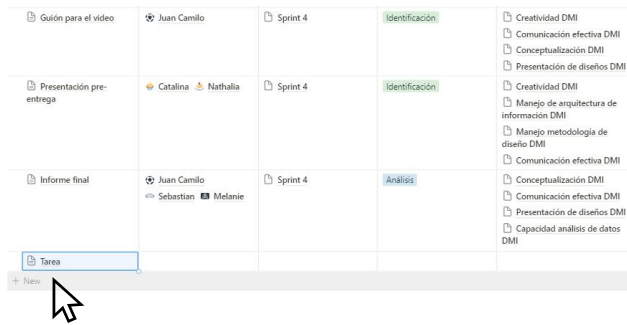
Tarea	Encargado	Habilidades	Sprint	Tipo de tarea	Fecha de entrega	Fecha inicio de tarea	Fecha completada
Modelado 3D	CataS	Ergonomía y usabilidad DIS Modelado 3D DIS Conocimiento materiales DIS Bocetación DIS	Sprint 4	Ejecución	Tomorrow	June 6, 2024	June 13, 2024

Indicadores de la tarea

Cumplimiento vs. Habilidad

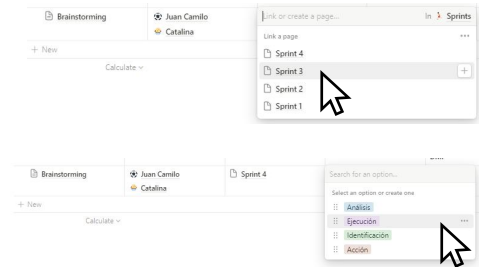
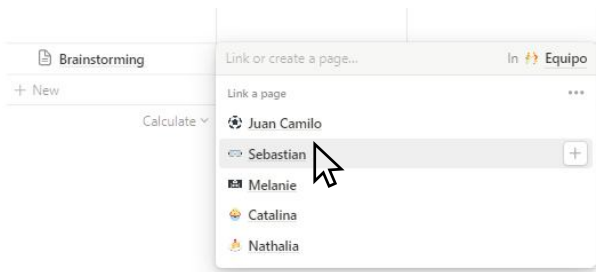
Cumplimiento vs. Habilidad	Cumplimiento vs. Dificultad (Nota final)
22%	122%
5	

¿Cómo añadir tareas?



En la pagina de tareas en la parte inferior se puede agregar tareas desde el botón “New”. Aqui se puede editar el nombre de la tarea y posteriormente agregar los demás campos de información.

Encargado, sprint y tipo de tarea



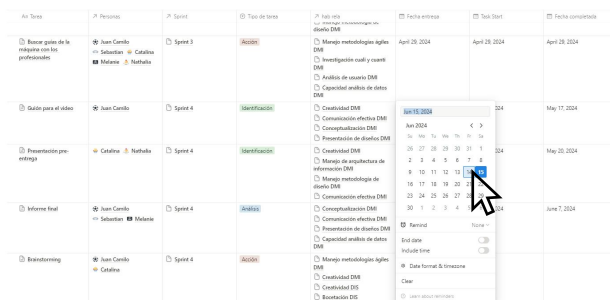
Se selecciona a quien le corresponde la tarea, sprint al que corresponde y para el que debe estar desarrollada y el tipo de tarea teniendo en cuenta su dificultad (revisar anexo 3).

Habilidades



Para la casilla de habilidades se seleccionan las cuatro habilidades que estén más relacionadas al desarrollo de la tareas planteada, estas permitirán evaluar la cantidad de skill points de la tarea.

Fechas de entrega, task start y fecha completada



Por último, en las 3 columnas finales se selecciona la fecha para la cual debe estar terminada la tarea (fecha entrega), la fecha en la que se inicia a trabajar en esa tarea (task start) y la fecha en que se culmina (fecha completada). Estos datos son claves para realizar la medición de los indicadores. Una vez estos campos esten llenos automaticamente se mide el indicador.

¿Qué significa cada indicador?

Observemos el siguiente ejemplo para comprender mejor que significa cada indicador. Para hacer una mejor comprensión utilizaremos el siguiente ejemplo donde se tiene que desarrollar la tarea “modelado 3D” para el 15 de junio, y el estudiante la realiza entre el 6 y 13 de junio.

Ahora bien, el primer indicador mide la rapidez con que el estudiante realizó la tarea respecto a la fecha de entrega. Por lo cual se mide a partir de la relación del tiempo que toma el estudiante para realizar la tarea con respecto al tiempo en el que se había planeado completarla en minutos. La medición de este indicador se realiza de la siguiente forma:

$$\text{Indicador de cumplimiento} = (1 - (\text{tiempo utilizado} / \text{tiempo definido para la tarea})) * 100\%$$

$$\text{Indicador de cumplimiento} = (1 - (10080 / 12960)) * 100\% = 22\%$$

Lo anterior significa que el estudiante fue un 22% más rápido en el desarrollo de esta. Ahora, en cuanto al indicador de cumplimiento vs. habilidad, se tiene en cuenta las habilidades del perfil profesional para diseñadores industriales y de medios interactivos como se mencionó anteriormente y que se pueden ver en el anexo 1.

De esta forma, a cada tarea se le asignan 4 habilidades que sean más afines para el desarrollo de la misma como se muestra en la tabla 3, luego a la suma de esos puntajes se les llamará “skill points requeridos de la tarea”. Ahora bien, la medición de este indicador funciona de la siguiente forma: retomando el indicador de cumplimiento; si la tarea se desarrolla antes de los previsto se podrá haber demostrado más skill points de los requeridos, pero si la tarea se termina luego de los planeado, el valor de skill points demostrados será menor a los skill points requeridos. la medición se realiza de la siguiente forma:

$$\text{Skill points demostrados} = \text{skill points requeridos} + (\text{indicador de cumplimiento} * \text{skill points requeridos})$$

$$\text{Indicador de cumplimiento vs. habilidad} = \text{skill points demostrados} / \text{Skill points requeridos}$$

continuando con el ejemplo de la tarea “Modelado 3D” tenemos lo siguiente: Para la tarea de modelado 3D se requieren de las siguientes habilidades: modelado 3d, ergonomía, conocimiento en materiales y bocetación, donde cada una tiene un puntaje (revisar anexo 2) para un total de 28 skill points requeridos.

Se muestra que el indicador de cumplimiento es de 22%, quiere decir que fue más rápido en un 22% del tiempo presupuestado para esta tarea y por ende tendrá más cantidad de skill points demostrados. Utilizando la fórmula anterior para el indicador tenemos que este es de 122% ya que al haber demostrado más skill points, se demostraron los 28 puntos que corresponden al 100% y ese 22% adicional corresponde a los 6,16 puntos adicionales demostrados.

$$\text{Skill points demostrados} = 28 + (0,22 * 28) = 34,16$$

$$\text{Indicador de cumplimiento vs. habilidad} = (34,16 / 28) * 100\% = 122\%$$

Por último, para realizar la medición del indicador Cumplimiento vs. habilidad vs. dificultad, se tomará en cuenta la dificultad de la tarea para darle mayor peso a las tareas que sean más complejas de desarrollar. Haciendo alusión a la metodología del doble diamante para proyectos de diseño, las tareas tienen cierto nivel de dificultad basado en la fase de diseño en la que se encuentren. Por consiguiente, se clasifican en las siguientes 4 categorías: identificar, analizar, acción, ejecutar, con su respectivo puntaje, como se muestra en el anexo 3.

Volviendo al ejemplo se asume que la tarea es del tipo “Ejecución” y tiene como puntaje 4, luego se calcula la nota relacionada a los skill points necesarios y demostrados, se halla el multiplicador de la tarea y por último se halla el indicador final con la relación entre la sumatoria de todos los multiplicadores para cada tarea que le corresponde a cada estudiante y la sumatoria de todos los puntajes de las tareas asignadas al mismo estudiante.

$$\text{Nota} = (34,16 * 5) / 28 = 6,1, \text{ se aproxima a } 5$$

$$\text{Multiplicador} = 5 * 4 = 20$$

$$\text{Indicador cumplimiento vs. habilidad vs. dificultad} = 20 / 4 = 5$$

De esta forma la nota final será de 5 según el cumplimiento del estudiante, las habilidades con las que debía cumplir y la dificultad de la tarea. Cuando al estudiante se le asignen más tareas, se podrá observar un promedio de los indicadores del estudiante en la página de “Equipo”.

Indicadores de la tarea

Cumplimiento	Cumplimiento vs. Habilidad	Cumplimiento vs. Habilidad vs. Dificultad
22%	122%	5

Al redactar y asignar diferentes tareas se verá de la siguiente forma en el espacio de Notion, cada tarea asignada con sus indicadores correspondientes a medida que estas sean completadas.

As Tarea	Personas	Sprint	Tipo de tarea	Sub-tarea	Fecha entrega	Task Start	Fecha completada	Estatus	% Cumplimiento	% Cumplimiento Vs. Habilidad	% Cumplimiento Vs. habilidad Vs. Dificultad
Entregar herramienta a cada proyecto (dar acceso)	Martin Townsend CataS	Sprint 3	Acción	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de empatía DIS Comunicación visual DIS Colaboración interdisciplinaria Análisis de usuario DIS 	April 5, 2024	April 5, 2024	April 10, 2024	Completado	100%	200%	5
Enviar video tutorial	CataS	Sprint 3	Acción	<ul style="list-style-type: none"> Colaboración interdisciplinaria Sentido de empatía DIS Comunicación visual DIS Análisis de usuario DIS 	April 5, 2024	April 5, 2024	April 5, 2024	Completado	100%	200%	5
Cambiar objetivos a medibles	CataS	Sprint 3	Identificación	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de usuario DIS Ergonomía y usabilidad DIS 	April 10, 2024	April 17, 2024	April 17, 2024	Completado	100%	200%	5
Asegurar que todos los proyectos tienen sus tareas asignadas	Martin Townsend CataS	Sprint 3	Acción	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de usuario DIS Colaboración interdisciplinaria Sentido de empatía DIS Ergonomía y usabilidad DIS 	April 17, 2024	April 4, 2024	May 20, 2024	Completado	-254%	-154%	0
Monitorar indicadores (primera semana)	CataS Martin Townsend	Sprint 3	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de usuario DIS Ergonomía y usabilidad DIS Colaboración interdisciplinaria Ética y responsabilidad en el diseño DIS 	April 22, 2024	April 20, 2024	April 22, 2024	Completado	33%	133%	5
Modelado 3D	CataS	Sprint 4	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> Ergonomía y usabilidad DIS Modelado 3D DIS Conocimiento materiales DIS Bocetación DIS 	Tomorrow	June 6, 2024	June 13, 2024	Completado	22%	122%	5

Indicadores totalizados

Luego los indicadores se podrán ver totalizados, como se mencionó anteriormente en la página de "Equipo". Esta página nos permite visualizar si un estudiante puede tener una mayor carga de trabajo o si este esta nivelado.

Es importante indicar que si el indicador de cumplimiento es negativo, quiere decir que el estudiante esta tardando más tiempo en el desarrollo de sus tareas, lo ideal es que este sea igual o mayor a 0%, indicando que esta cumpliendo con los plazo o incluso siendo más rápido.

Equipo

As Nombre	Tareas	% Cumplimiento	% Habilidad Vs. Cumplimiento	% Nota definitiva Habilidad VS Cumplimiento VS dificultad
Martin Townsend	<ul style="list-style-type: none"> Entregar herramienta a cada proyecto (dar acceso) Asegurar que todos los proyectos tienen sus tareas asignadas Monitorar indicadores (primera semana) 	-40.3%	59.7%	3.75
CataS	<ul style="list-style-type: none"> Enviar video tutorial Entregar herramienta a cada proyecto (dar acceso) Monitorar indicadores (primera semana) Cambiar objetivos a medibles Asegurar que todos los proyectos tienen sus tareas asignadas Modelado 3D 	16.8%	116.8%	4.38

Sprints

En la página de sprints se podrá revisar el progreso de las tareas relacionadas a completar para cada sprint.

Sprints

As Name	Fecha	Status	% Progreso	% Tareas
Sprint 1	February 21, 2024	Done		0
Sprint 2	March 12, 2024	In progress		0
Sprint 3	April 17, 2024	Not started	100%	5
Sprint 4		Not started	100%	1

Otras vistas de la página principal

Gestión de proyectos PDG

Link de Navegación
La información del Proyecto

- Inicio
- Tareas
- Sprints

Dashboard Calendar Table

% Tareas

Calendar view showing tasks for April: Enviar video tutorial, Entregar herramienta a cada proyecto (dar acceso), Monitorar indicadores (primera semana), Asegurar que todos los proyectos tienen sus tareas asignadas.

Task list:

- Modelado 3D
- Monitorar indicadores (primera semana)
- Enviar video tutorial
- Entregar herramienta a cada proyecto (dar acceso)
- Asegurar que todos los proyectos tienen sus tareas asignadas

Gestión de proyectos PDG

Link de Navegación
La información del Proyecto

- Inicio
- Sprints
- Sprints

Dashboard Calendar Table

% Tareas

Calendar view showing tasks for June: Modelado 3D.

Aspectos productivos y mercado



Home Arqueología

Links de Navegación

- Información del Proyecto
- Equipo
- Actividades
- Sprints

Cronograma Calendario

Actividades

>> April 2024 May Open in Calendar Month < Today >

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Compra materiales																Diseño de la exposición con OnShape													
																Edición del podcast y voces													
																Diseño de la encuesta y entrevista													
																Subir imágenes procesadas a Polycam													
																Grabar sonido de naturaleza													
																Crear cuenta y aprender Onshape													
																Cierre expo													
																MetaSpark													
																Flayers / infografías													

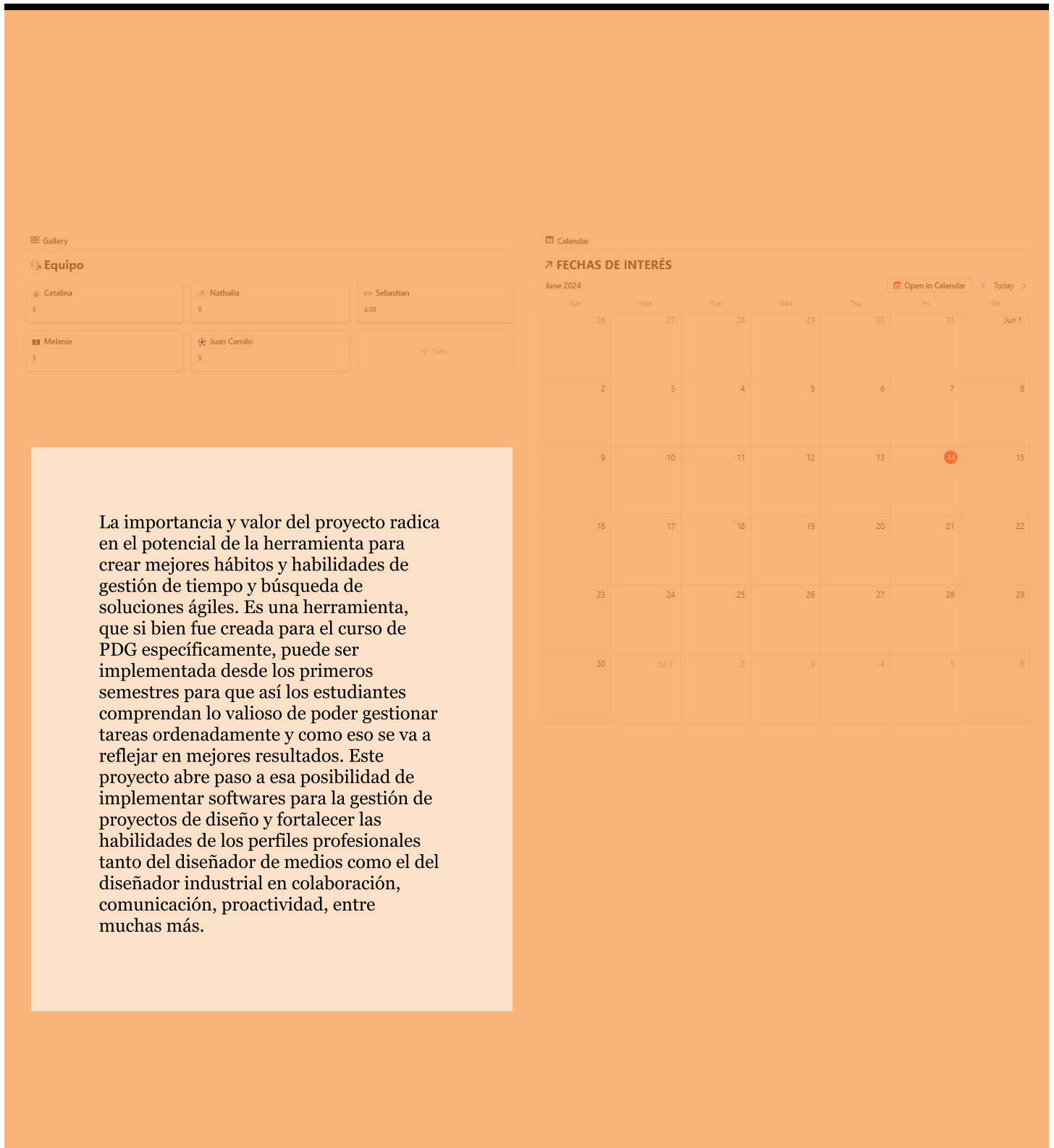
Producción

Se realizó un primer prototipo de la herramienta en Excel para el primer planteamiento de las formulas de cada indicador, luego se realizó el espacio de gestión de equipos de PDG en Notion, donde se creo una plantilla con las paginas anteriormente mencionadas. Por último se desarrollan las formulas de los indicadores y las relaciones entre páginas de Notion para poder visualizar la información detallada y consolidada en diferentes vistas.

Costos

Notion es un programa de modelo suscripción, con un costo entre \$15USD/mes - \$25USD/mes. Así que se debe tener en cuenta ese costo para poder utilizar el software. Por otro lado, para la creación de la plantilla se estima un costo de aproximadamente de \$1.320.000 pesos colombianos.

Medición e impacto del proyecto



The screenshot displays a Notion workspace with two main sections: a team gallery and a calendar.

Equipo (Team Gallery): This section lists team members in a grid format. Each member's card includes a profile picture, name, and a status indicator (a small 'S' in a circle). The members shown are Catalina, Nathalia, Sebastian (with a 4.00 rating), Melanie, and Juan Camilo. A '+ New' button is located at the bottom right of the gallery.

FECHAS DE INTERÉS (Calendar): This section shows a calendar for June 2024. The calendar grid has columns for days of the week (Sun to Sat) and rows for dates. A red circle highlights the date June 14th. Navigation controls include 'Open in Calendar', '< Today >', and arrows for previous/next month.

La importancia y valor del proyecto radica en el potencial de la herramienta para crear mejores hábitos y habilidades de gestión de tiempo y búsqueda de soluciones ágiles. Es una herramienta, que si bien fue creada para el curso de PDG específicamente, puede ser implementada desde los primeros semestres para que así los estudiantes comprendan lo valioso de poder gestionar tareas ordenadamente y como eso se va a reflejar en mejores resultados. Este proyecto abre paso a esa posibilidad de implementar softwares para la gestión de proyectos de diseño y fortalecer las habilidades de los perfiles profesionales tanto del diseñador de medios como el del diseñador industrial en colaboración, comunicación, proactividad, entre muchas más.

Conclusiones y reflexiones

Promueve la productividad y eficiencia dentro de los equipos,

Luego de implementar la herramienta en la gestión de 3 proyectos de grado, se evidencia que esta logra un buen desempeño en cuanto a su funcionamiento para la medición de los indicadores. Asimismo los equipos encuentran la herramienta intuitiva e integral porque se les permite ingresar no solo la asignación de tareas sino también información sobre investigación, entre otros. Por otro lado se observa que para los sprints 2 y 3 el cumplimiento disminuye, lo que puede deberse a factores como que durante ese momento del proyecto (sprint 2 y 3) se realizan más cambios y no se logra cumplir los plazos estimados.

Aun así, existen ciertos retos en cuanto a suministrar los datos a la herramienta adecuadamente, donde el ingreso de estos debe realizarse con mayor juicio, en los plazos adecuados y verificar que el ingreso de estos sea frecuente y en conjunto con los líderes de célula para tener un mayor control de los datos y así obtener resultados estadísticamente más confiables que reflejen la realidad del cumplimiento en cada equipo.

Herramienta de gestión de equipos usando Notion

Notion. 

As. Tarea	Proyecto	Sprint	Tipo de tarea	Tarea	Fecha entrega	Task Start	Fecha completada	Estatus
Entregar herramienta a cada proyecto (libre acceso)	Marzo 2024	Sprint 3	Acción	<ul style="list-style-type: none"> Sentido de empatía DS Comentarios visual DS Colaboración interdisciplinaria Análisis de usuario DS 	April 3, 2024	April 3, 2024	April 10, 2024	Completado
Enviar video tutorial	Cat4	Sprint 3	Acción	<ul style="list-style-type: none"> Colaboración interdisciplinaria Sentido de empatía DS Comentarios visual DS Análisis de usuario DS 	April 3, 2024	April 3, 2024	April 3, 2024	Completado
<ul style="list-style-type: none"> Cambiar algoritmo a medidas 	Cat4	Sprint 3	Identificación	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de usuario DS Ergonomía y usabilidad DS 	April 18, 2024	April 17, 2024	April 17, 2024	Completado
<ul style="list-style-type: none"> Asegurar que todos los proyectos tengan sus tareas asignadas 	Marzo 2024	Sprint 3	Acción	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de usuario DS Colaboración interdisciplinaria Sentido de empatía DS Ergonomía y usabilidad DS 	April 17, 2024	April 4, 2024	May 20, 2024	Completado
<ul style="list-style-type: none"> Monitorizar indicadores (primeros sprints) 	Cat4	Sprint 3	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> Análisis de usuario DS Ergonomía y usabilidad DS Colaboración interdisciplinaria 	April 23, 2024	April 20, 2024	April 22, 2024	Completado
Modelado 3D	Cat4	Sprint 4	Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> Ergonomía y usabilidad DS Modelado 3D DS Conocimiento materiales DS Exposición DS 	Tomorrow	June 6, 2024	June 13, 2024	Completado

Referencias bibliográficas

Guillermo Montero Fernández, D. (2016). DISEÑO DE INDICADORES PARA LA GESTIÓN DE PROYECTOS. Recuperado 5 de septiembre de 2023, de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/22086/Tesis1183-170112.pdf?sequence=1>

DISEÑO DE INDICADORES PARA LA GESTION DE PROYECTOS INNOVADORES EN UNA CAJA DE COMPENSACION FAMILIAR DE COLOMBIA. (2021). Universidad EAN. Recuperado 5 de septiembre de 2023, de <https://repository.universidadean.edu.co/bitstream/handle/10882/10986/PaezLaura2021.pdf?sequence=5>

Raeburn, A. (2024, 16 febrero). Mejores software de gestión de proyectos en 2024. Asana. Recuperado de <https://asana.com/es/resources/best-project-management-software>

Anexos y complementos

Anexo 1. Rubricas para evaluación de competencias

Todos los derechos reservados © Universidad Icesi

Competencia 1: Comunicar efectivamente de forma oral y escrita los procesos y resultados asociados a la disciplina en inglés y español.				
Indicador de Desempeño/Resultado de aprendizaje	Nivel 4: Outstanding (5.0)	Nivel 3: Proficient (4.0)	Nivel 2: Developing (3.0)	Nivel 1: Beginning (2.0)
Precisión técnica: Utiliza el lenguaje propio y técnico de la disciplina.	La comunicación refleja un conocimiento profundo y preciso de los conceptos relacionados con la disciplina.	La comunicación demuestra un buen nivel de precisión técnica. Se utilizan los términos y conceptos correctos en su mayoría, con pocos errores menores.	La comunicación es generalmente precisa, pero pueden existir algunos errores menores que no afectan significativamente la comprensión.	La comunicación es imprecisa respecto a conceptos técnicos y terminología relacionada a la disciplina. Existen errores que afectan negativamente la comprensión.
Claridad y coherencia: Comunica la información efectivamente de forma lógica y comprensible.	La comunicación es altamente clara y coherente. Los procesos y resultados se presentan de manera ordenada y lógica.	La comunicación es en su mayoría clara y coherente. Aunque puede haber algunas áreas de mejora en la estructura o claridad.	La comunicación es aceptable en términos de claridad y coherencia, puede haber inconsistencias o falta de claridad en la estructura de presentación.	La comunicación carece en gran medida de claridad y coherencia. Los procesos y resultados están desorganizados o presentados de manera confusa.
Dominio del idioma: Utilizar el lenguaje propio y técnico de la disciplina en español e inglés de forma clara, breve y adecuada.	Comunica en los términos propios de la disciplina en ambos idiomas, cumpliendo los 3 criterios establecidos.	Comunica en los términos propios de la disciplina en ambos idiomas, cumpliendo 2 de los 3 criterios establecidos.	Comunica en los términos propios de la disciplina en español e inglés, cumpliendo 1 de los 3 criterios establecidos.	Comunica de manera ineficiente en los términos propios de la disciplina en español e inglés.
Considerar: Considerar las condiciones reales del entorno y la audiencia objetivo, con el fin de comunicar efectivamente el proyecto.	Utiliza de manera sobresaliente las herramientas para entender las condiciones reales del entorno y la audiencia objetivo con el fin de comunicar efectivamente el proyecto.	Utiliza de manera notable las herramientas para entender las condiciones reales del entorno y la audiencia objetivo con el fin de comunicar efectivamente el proyecto.	Utiliza de manera aceptable las herramientas para entender las condiciones reales del entorno, y/o la organización y/o la audiencia objetivo con el fin de comunicar efectivamente el proyecto.	Utiliza de manera ineficiente las herramientas para entender las condiciones reales del entorno, y/o la organización y/o la audiencia objetivo con el fin de comunicar efectivamente el proyecto.

Competencia 2: Analizar las dimensiones de los grupos humanos para determinar las características de los productos, servicios y experiencias a diseñar, y de esta manera usarlos como insumo para la formulación de un proyecto de diseño.				
Indicador de Desempeño/Resultado de aprendizaje	Nivel 4: Outstanding (5.0)	Nivel 3: Proficient (4.0)	Nivel 2: Developing (3.0)	Nivel 1: Beginning (2.0)
Identificar y formular: Identifica y formula una oportunidad y/o problema de diseño en un contexto, empleando los principios de diseño.	Identifica y formula el detalle del entorno y/o mercado del usuario para tomar decisiones estratégicas sobre las características de los productos y servicios a diseñar y ofrecer.	Identifica el entorno y/o mercado del usuario para determinar y formular las características de los productos y servicios a diseñar.	Identifica y formula parcialmente una oportunidad y/o problema del entorno y/o mercado del usuario sin llegar a analizarlo para conocer las características de los productos y servicios a diseñar.	Identifica la existencia de un entorno y/o mercado de usuarios sin llegar a analizarlo para conocer las características de los productos y servicios a diseñar.
Consultar: consulta el estado del arte y tendencias para garantizar soluciones innovadoras e innovadoras.	Consulta el estado del arte y tendencias como insumo para conocer el momento del problema, oportunidad o iniciativa. Consulta más de 20 referencias (papers, patentes, artículos, libros, capítulos de libro).	Consulta el estado del arte y tendencias como insumo para construir el momento del problema, oportunidad o iniciativa. Consulta entre 10-19 referencias (papers, patentes, artículos, libros, capítulos de libro).	Consulta el estado del arte y tendencias como insumo para construir el momento del problema, oportunidad o iniciativa. Consulta menos de 10 referencias (papers, patentes, artículos, libros, capítulos de libro).	Consulta de manera insuficiente el estado del arte y tendencias como insumo para construir el momento del problema, oportunidad o iniciativa. Consulta menos de 5 referencias (papers, patentes, artículos, libros, capítulos de libro).
Comprender: Analiza de manera crítica la información recolectada para comprender las dimensiones sociales de los grupos humanos implicados en el problema, oportunidad o iniciativa.	Analiza de manera correcta y crítica la información recolectada para comprender las dimensiones sociales de los grupos humanos implicados en el problema, oportunidad o iniciativa.	Analiza de manera correcta la información recolectada para comprender las dimensiones sociales de los grupos humanos implicados en el problema, oportunidad o iniciativa.	Analiza de manera parcial la información recolectada para comprender las dimensiones sociales de los grupos humanos implicados en el problema, oportunidad o iniciativa.	Analiza de manera ineficiente la información recolectada para comprender las dimensiones sociales de los grupos humanos implicados en el problema, oportunidad o iniciativa.

Competencia 3: Aplicar metodologías y procesos de investigación para la ejecución de proyectos de diseño.				
Indicador de Desempeño/Resultado de aprendizaje	Nivel 4: Outstanding (5.0)	Nivel 3: Proficient (4.0)	Nivel 2: Developing (3.0)	Nivel 1: Beginning (2.0)
Uso de metodologías de investigación: Gestiona de manera sobresaliente el uso de metodologías de investigación y diseño para identificar las necesidades y oportunidades del medio.	Gestiona de manera sobresaliente el uso de metodologías de investigación y diseño para identificar, necesidades, problemas, oportunidades e iniciativas a resolver del medio.	Hace uso de metodologías de investigación y diseño para identificar, necesidades, problemas, oportunidades e iniciativas a resolver del medio.	Selección y usa aceptable de metodologías de investigación y diseño para identificar, necesidades, problemas, oportunidades e iniciativas a resolver del medio.	Hace uso ineficiente de metodologías de investigación y diseño para identificar, necesidades, problemas, oportunidades e iniciativas a resolver del medio.
Asignación de costos: Utiliza los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Utiliza de manera sobresaliente los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Utiliza los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Utiliza de manera aceptable los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Identifica pero no utiliza de manera adecuada los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.
Segmento del mercado: Utiliza herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Utiliza de manera sobresaliente herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Utiliza de manera suficiente herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Identifica y utiliza de manera aceptable herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Identifica pero no utiliza de manera adecuada las herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.
Uso de forma efectiva: Utiliza estrategias de comunicación y presentación del proyecto y sus valores agregados y diferenciadores.	Utiliza de manera óptima nuevas estrategias/herramientas de comunicación y presentación del proyecto y sus valores agregados y diferenciadores.	Utiliza de manera correcta nuevas estrategias de comunicación y presentación del proyecto y sus valores agregados y diferenciadores.	Utiliza de manera aceptable estrategias de comunicación y presentación del proyecto y sus valores agregados y diferenciadores.	Utiliza de manera ineficiente estrategias de comunicación y presentación del proyecto y sus valores agregados y diferenciadores.
Gestión jurídica: Utiliza conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Utiliza de manera sobresaliente los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Utiliza de manera suficiente los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Utiliza de manera aceptable los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Identifica pero no utiliza de manera adecuada los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.

Competencia 3: Utilizar técnicas y herramientas de expresión propias del diseño para representar y comunicar ideas, conceptos y elementos asociados al proyecto de diseño.				
Indicador de Desempeño/Resultado de aprendizaje	Nivel 4: Outstanding (5.0)	Nivel 3: Proficient (4.0)	Nivel 2: Developing (3.0)	Nivel 1: Beginning (2.0)
Comunicación con apoyo visual: Utiliza de manera sobresaliente las herramientas para diseñar, desarrollar y representar un proyecto de diseño.	Utiliza de manera sobresaliente las herramientas para diseñar, desarrollar y representar un proyecto de diseño.	Utiliza herramientas para diseñar, desarrollar y representar un proyecto de diseño.	Utiliza de manera parcial las herramientas para diseñar, desarrollar y representar un proyecto de diseño.	Utiliza de manera ineficiente las herramientas para diseñar, desarrollar y representar un proyecto de diseño.
Uso de técnicas de expresión: Utiliza técnicas de expresión para comunicar ideas y conceptos.	Utiliza de manera sobresaliente técnicas de expresión para comunicar ideas y/o conceptos en el proceso de diseño de acuerdo a los requerimientos.	Utiliza técnicas de expresión para comunicar ideas y/o conceptos en el proceso de diseño de acuerdo a los requerimientos.	Utiliza de manera parcial técnicas de expresión para comunicar ideas y/o conceptos en el proceso de diseño de acuerdo a los requerimientos.	Identifica pero no utiliza adecuadamente las técnicas de expresión para comunicar ideas y/o conceptos en el proceso de diseño de la solución.

Competencia 4: Funcionar de manera efectiva en equipos auto-organizados, creando entornos inclusivos y colaborativos, estableciendo metas comunes, planificando tareas y cumpliendo responsabilidad para alcanzar los objetivos del proyecto.				
Indicador de Desempeño/Resultado de aprendizaje	Nivel 4: Outstanding (5.0)	Nivel 3: Proficient (4.0)	Nivel 2: Developing (3.0)	Nivel 1: Beginning (2.0)
Cumplimiento de responsabilidades individuales:	El individuo demuestra un cumplimiento del 100% de sus responsabilidades asignadas de manera consistente y sin errores en los plazos estipulados.	El individuo demuestra un cumplimiento del 75% de sus responsabilidades asignadas. Puede haber ocasionales retrasos o errores menores que no afectan significativamente el rendimiento del equipo.	El individuo demuestra un cumplimiento del 50% de sus responsabilidades asignadas. Requiere de cierta supervisión para hacerle de manera consistente, se dan errores menores que no afectan significativamente el rendimiento del equipo.	El individuo demuestra un cumplimiento del 25% de sus responsabilidades asignadas. Puede haber retrasos frecuentes, errores significativos o una falta general de cumplimiento.
Nivel de Compromiso (voluntad): Compromiso para cumplir con las responsabilidades asignadas.	Cada miembro del equipo se compromete a cumplir con las responsabilidades asignadas de manera sobresaliente.	Cada miembro del equipo se compromete a cumplir con las responsabilidades asignadas de manera aceptable.	Cada miembro del equipo se compromete a cumplir con las responsabilidades asignadas de manera intermedia.	Cada miembro del equipo se compromete de manera menor o inconsistente con las responsabilidades asignadas.
Planificación y organización: Planificación de las tareas: Distribución de las responsabilidades asignadas, especificando las fechas estimadas de finalización.	El 90% de las tareas se incluyen en el calendario del proyecto, con los correspondientes miembros del equipo y las fechas de finalización estimadas.	El 75% de las tareas se incluyen en el calendario del proyecto, con los correspondientes miembros del equipo y las fechas de finalización estimadas.	El 60% de las tareas se incluyen en el calendario del proyecto, con los correspondientes miembros del equipo y las fechas de finalización estimadas.	Menos del 60% de las tareas se incluyen en el calendario del proyecto, con los correspondientes miembros del equipo y las fechas de finalización estimadas.
Participación equitativa: Distribución de responsabilidades y equidad en las fechas de finalización.	Las responsabilidades se distribuyen con equilibrio para al menos el 80% de los miembros del equipo.	Las responsabilidades se distribuyen con equilibrio para al menos el 70% de los miembros del equipo.	Las responsabilidades se distribuyen con equilibrio para al menos el 60% de los miembros del equipo.	Las responsabilidades se distribuyen con equilibrio para menos del 60% de los miembros del equipo.
Acciones de control: Acciones para controlar la realización de las actividades planificadas.	Se tomaron medidas correctivas para al menos el 90% de las tareas planificadas no realizadas.	Se tomaron medidas correctivas para al menos el 75% de las tareas planificadas no realizadas.	Se tomaron medidas correctivas para al menos el 60% de las tareas planificadas no realizadas.	Se tomaron medidas correctivas para menos del 60% de las tareas planificadas no realizadas.
Capacidad multidisciplinaria: Capacidad para integrar equipos multidisciplinarios e integrar diversas Perspectivas.	capacidad sobresaliente para integrar eficazmente las diferentes perspectivas en la toma de decisiones y generación de soluciones innovadoras y efectivas.	capacidad notable para integrar eficazmente las diferentes perspectivas en la toma de decisiones y generación de soluciones innovadoras y efectivas.	capacidad aceptable para integrar eficazmente las diferentes perspectivas en la toma de decisiones y generación de soluciones innovadoras y efectivas.	capacidad ineficiente para integrar eficazmente las diferentes perspectivas en la toma de decisiones y generación de soluciones innovadoras y efectivas.

Competencia 5: Identificar oportunidades de desarrollo de carrera empresarial e intrapreneurial para estimular el espíritu empresarial en entornos asociados al diseño.				
Indicador de Desempeño/Resultado de aprendizaje	Nivel 4: Outstanding (5.0)	Nivel 3: Proficient (4.0)	Nivel 2: Developing (3.0)	Nivel 1: Beginning (2.0)
Gestión general: Utiliza conocimientos de marketing, negociación, finanzas y contabilidad, y comportamiento organizacional con el fin de generar de forma apropiada un proyecto de diseño.	Utiliza de manera óptima los conocimientos de marketing, negociación, finanzas y contabilidad, y comportamiento organizacional con el fin de generar de forma apropiada un proyecto de diseño.	Utiliza de manera suficiente los conocimientos de marketing, negociación, finanzas y contabilidad, y comportamiento organizacional con el fin de generar de forma apropiada un proyecto de diseño.	Utiliza de manera aceptable los conocimientos de marketing, negociación, finanzas y contabilidad, y comportamiento organizacional con el fin de generar de forma apropiada un proyecto de diseño.	Utiliza de manera ineficiente los conocimientos de marketing, negociación, finanzas y contabilidad, y comportamiento organizacional con el fin de generar de forma apropiada un proyecto de diseño.
Asignación de costos: Utiliza los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Utiliza de manera sobresaliente los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Utiliza los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Utiliza de manera aceptable los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.	Identifica pero no utiliza de manera adecuada los métodos de acumulación y asignación de costos a un producto o servicio.
Segmento del mercado: Utiliza herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Utiliza de manera sobresaliente herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Utiliza de manera suficiente herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Identifica y utiliza de manera aceptable herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.	Identifica pero no utiliza de manera adecuada las herramientas para conocer el mercado del cliente específico del producto o servicio diseñado con el fin de tener una inclusión efectiva en el medio.
Gestión jurídica: Utiliza conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Utiliza de manera sobresaliente los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Utiliza de manera suficiente los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Utiliza de manera aceptable los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.	Identifica pero no utiliza de manera adecuada los conocimientos legales, jurídicos, normativos y derechos de autor con el fin de plantear un proyecto/solución viable bajo reglamentos normativos.

Anexos y complementos

Anexo 2. Habilidades de los perfiles profesionales

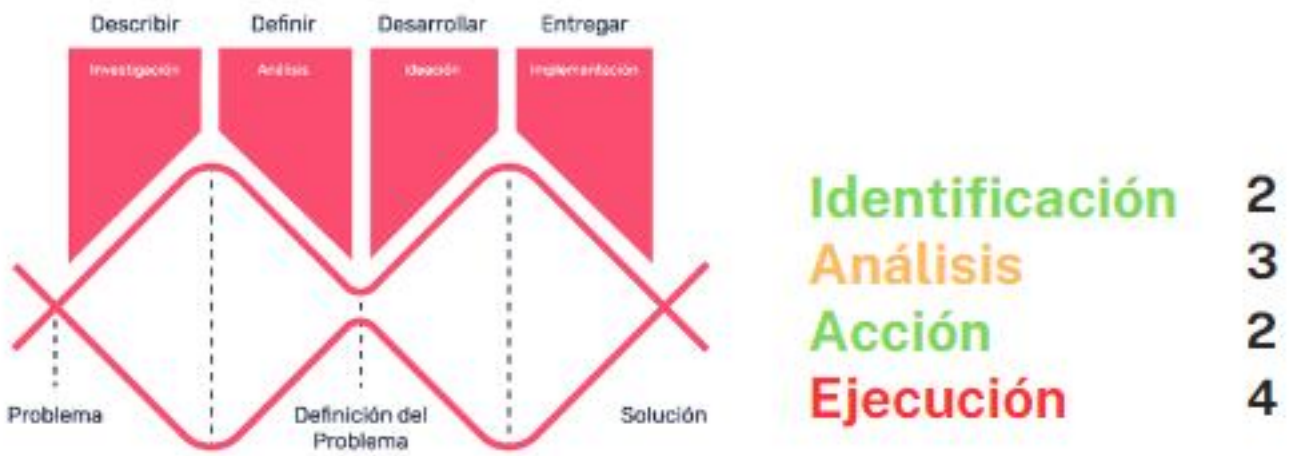
	Habilidades necesarias	Puntaje según importancia para el perfil del diseñador
Habilidades necesarias DMI	Creatividad	8
	Prototipado	6
	conceptualización	8
	Análisis de usuario	7
	Capacidad análisis de datos	5
	Investigación cuali y cuanti	6
	Manejo de arquitectura de información	7
	manejo teoría del color	6
	Desarrollo web	5
	usabilidad	6
	Comunicación efectiva	9
	manejo de metodologías de diseño	8
	Desarrollo iot	4
	Manejo de metodologías ágiles	8
	Ética y responsabilidad en el diseño	9
	Adaptabilidad al cambio	8
	Colaboración interdisciplinaria	9
	Presentación de diseños	6
	Bocetación	3
	Apropiación estética	7
Sentido de empatía	8	
Desarrollo Mobile	7	
Noción de realidades inmersivas	4	

	Habilidades necesarias	Puntaje según importancia para el perfil del diseñador
Habilidades necesarias DIS	Creatividad	8
	Investigación de mercado	3
	Diseño conceptual	9
	Bocetación	5
	Modelado 3D	8
	Prototipado	6
	Análisis de usuario	4
	Ergonomía y usabilidad	7
	Conocimiento de materiales	7
	Diseño de productos sostenibles	5
	Comunicación visual	7
	Presentación de diseño	3
	Conocimiento de tecnologías de fabricación	8
	Diseño de envases y embalajes	4
	Desarrollo de marca	2
	Colaboración interdisciplinaria	4
	Análisis de costos de producción	3
	Toma de decisiones estéticas	9
	Ética y responsabilidad en el diseño	6
	Adaptabilidad al cambio	8
Sentido de empatía	6	
Noción de realidades inmersivas	2	
Conocimiento en mecanismos y ensamblajes	7	

Anexos y complementos

Anexo 3. Tipos de tarea

Todos los derechos reservados ©. Universidad Icesi



Proyecto *de grado*

Gestión de equipos de PDG usando Notion

El proyecto de gestión de equipos de PDG usando Notion tiene como objetivo desarrollar una herramienta que permita gestionar proyectos de diseño, teniendo en cuenta tanto las habilidades como dificultades del mismo. Esto con el fin de fomentar hábitos de mejor manejo del tiempo y de generación de soluciones ágiles frente a los obstáculos. Esto se realiza por medio de la herramienta de gestión de equipos de PDG donde es posible medir el cumplimiento de los integrantes y así, poder asignar de una manera más equitativa las tareas y tener una visualización actualizada sobre el estado de las tareas.

Junio de 2024

Catalina Sierra Bonilla
catalina.sierra1@u.icesi.edu.co
Martin Andreas Townsend Zuluaga
1126000351@u.icesi.edu.co
Nathalia Zapata
nazapata1@icesi.edu.co
Carlos Araújo
charaujo@icesi.edu.co