

Evaluador de Desempeño de talento humano: La importancia de la tecnología en la medición de competencias y objetivos del talento humano en una organización.

Asignatura: Trabajo Final de Master

Nombre del estudiante: Jasbleidy Meléndez Vargas

Consultor y profesor: Ignasi Lorente Puchades/ Cesar Pablo Córcoles Briongos

Introducción

Como todos sabemos, lo más importante en una organización, cualquiera que esta sea, es el talento humano, y aunque muchas veces escuchamos que poco a poco se ha venido reemplazando por los avances tecnológicos que se dan día a día en el mundo, siempre se requiere de personal humano para pensar, decidir y ejecutar los diferentes procesos de una organización, por lo anterior, cada vez es más necesario gestionar el desempeño del recurso humano, con el fin, de alinear las estrategias de crecimiento que tenga una empresa con los objetivos de su personal, para lograr metas de posicionamiento, reconocimiento y mejora continua, buscando siempre ser los mejores.

Como resultado de estas necesidades, nace el evaluador de desempeño, que no es otra cosa, que calificar a su personal acerca de sus competencias, objetivos y responsabilidades, con el fin de obtener unos resultados que le permita a una organización cualquiera, encaminar mucho mejor a sus colaboradores o incluso incentivarlos para lograr o continuar con mejores resultados.

Se ha realizado este proyecto para ser implementado sobre la web, en especial sobre la intranet de la organización que desee obtenerlo, haciendo uso de Visual Studio .Net, que básicamente es una tecnología muy completa para desarrollo de software en general, y la cual te permite hacer uso de lenguajes como Visual Basic, Visual C# y Visual C++, en este caso específicamente, el lenguaje que he utilizado ha sido Visual C#.

Por otra parte, para el análisis, diseño y desarrollo de esta aplicación que he llamado GestionTH (Human Talent Management) se ha seguido una metodología de cascada, teniendo en cuenta que ha sido realizada por una sola persona, para cada una de las etapas del mismo, esto ha permitido planificar y cumplir con cada una de ellas, para el logro del objetivo principal, adicionalmente, se ha seguido un enfoque de diseño centrado en el usuario (DCU) y se ha realizado un análisis heurístico, basado en los diez principios de usabilidad de Jakob Nielsen, lo que ha permitido medir la usabilidad de la aplicación, garantizando que el producto cuenta con interfaces eficientes y muy amigables, para que cualquier usuario pueda navegar sobre la aplicación sin dificultades y sin requerir mucho conocimiento acerca del uso de internet.

Con respecto a la implementación, el producto no requiere de mayor inversión en equipos o tecnología especializada para su uso, la estructura que ya posea la organización será suficiente para poner el sitio en producción, solo hará falta unos licenciamientos en .Net y Sql si por alguna razón no poseen las mismas, por lo general muchas organizaciones ya poseen otros productos bajo estas plataformas y por ende no requieren la adquisición de licencias.

Etapas

Las etapas que se han realizado para la realización de este proyecto, han sido las necesarias para lograr una buena ejecución del proyecto, entre ellas

- Análisis y levantamiento de requerimientos; en esta etapa se estudiaron los requisitos mínimos requeridos para que el evaluador de desempeño cumpliera con las funcionalidades necesarias para generar los resultados esperados, los requisitos funcionales son aquellos que tienen que ver con lo que el evaluador de desempeño puede y no puede hacer, así mismo, los requisitos no funcionales, que para nuestro caso se han enfocado en las necesidades técnicas y de implementación.

Se han determinado tres tipos de perfiles como mínimo para que gestionen el evaluador de desempeño, perfil operativo, perfil táctico y perfil directivo.

El perfil operativo, son todas aquellos colaboradores que tienen que ver con la operación de la organización y que sus cargos tienen unas responsabilidades y competencias determinadas.

El perfil táctico, son todos aquellos colaboradores que deben tomar decisiones importantes en determinados procesos de la organización y que pueden ser cargos de mediana complejidad

El perfil directivo, son aquellos cargos que entregan resultados finales, hacen seguimiento a colaboradores en las diferentes áreas y en general deciden y guían el personal en general.

- Diseño: En esta etapa se definió la interfaz gráfica del usuario, incluyendo colores, formas, diseño y presentación en general, lo que llamaríamos comúnmente como look and feel, se ha buscado dejar colores homogéneos en toda la aplicación y se ha dejado una sección para uso de información o noticias importantes de la organización que haga uso del producto y que desee sean vistas por sus colaboradores, por otra parte se han definido vistas parciales para aumentar la velocidad y el cargue de las interfaces operativas.



Bienvenido a nuestro sitio...

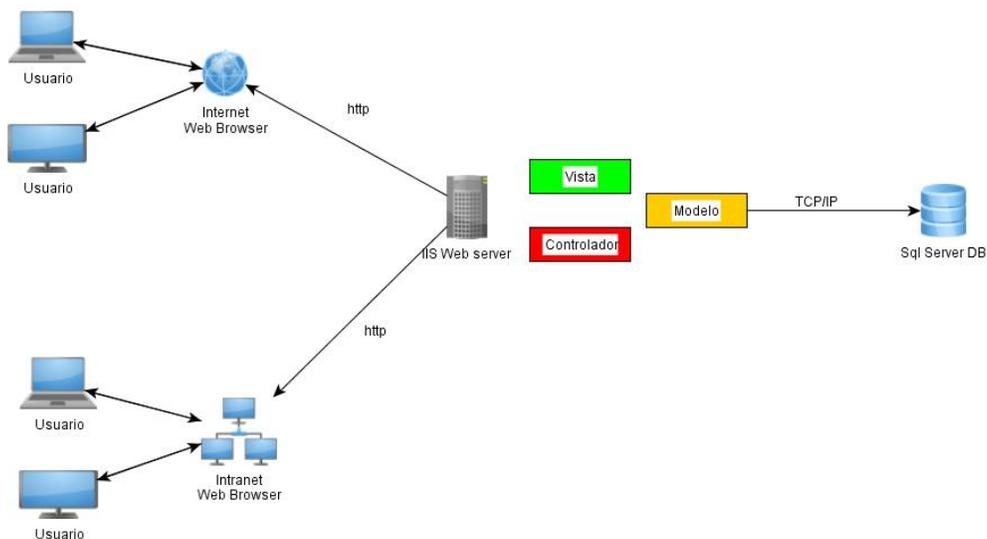
Gestión Del Desempeño

Este sitio ha sido creado para que las compañías conozcan mucho más a sus colaboradores. La evaluación del desempeño es un proceso clave en la gestión individual y de los diferentes equipos de trabajo en el mundo, permite orientar los planes de trabajo de cada empleado con base en los retos del area y de la compañía, adicionalmente, facilita la valoración objetiva y sistemática del desempeño de las personas a cargo y a partir de estos implementar planes de mejoramiento continuo, que permitan garantizar el posicionamiento de la empresa como la compañía mas importante en su negocio a nivel nacional y porque no a nivel mundial.



Para cualquier compañía en el mundo, el activo más importante debe ser su Talento Humano y por ello se debe trabajar a favor de su crecimiento formativo apoyando a su personal en capacitaciones continuas acerca de los temas mas relevantes de la operación de la empresa, así mismo, el buen trato y la calidad humana, deben ser pilares fundamentales para hacer las compañías mas estables y confiables para laborar.

- Desarrollo: Se ha realizado el desarrollo bajo una arquitectura de tipo cliente servidor. La red cliente servidor funciona como una red de comunicación en la cual los usuarios se conectan a un servidor, que a su vez tendrá instaladas los recursos requeridos y la aplicación y también bajo un patrón de arquitectura MVC(Modelo, Vista, Controlador), que garantiza una mayor agilidad en el desarrollo, adicionalmente se ha utilizado Entity framework lo que permite transportar los datos desde y hacia la base de datos, la cual ha sido creada sobre la plataforma SQL, garantizando un modelo entidad relación que garantiza que todos los datos en general tengan congruencia y sean entendibles para cualquier organización, si en algún momento desean realizar algún cambio sobre la misma, ya que la organización podrá tener a su disposición no solamente el producto sino también la base de datos para su operatividad.



Usabilidad

Se ha realizado un análisis heurístico basado en los diez principios heurísticos de Jakob Nielsen, que ha permitido tener otros puntos de vista especializados con respecto a la aplicación y la funcionalidad de dos escenarios puntuales, para ir siempre en la búsqueda del mejoramiento del mismo. Se espera en el futuro realizar un contraste de resultados con un test con usuarios que permita partir desde los resultados obtenidos en el análisis heurístico, mientras tanto y después de realizadas múltiples pruebas, se ha demostrado que la operación del aplicativo está garantizada y que los resultados obtenidos permite a cualquier organización que implemente el producto no solo realizar una evaluación de desempeño coherente, sino que además se obtengan unos resultados que sirvan de enfoque de crecimiento y posicionamiento a la organización.

Principios de la Usabilidad

Según Jakob Nielsen, son 10 los principios de usabilidad:

- 1) Visibilidad del estado del sistema. El sistema siempre debe mantener informado al usuario acerca de lo que está pasando. Razonable.
- 2) Coincidencia entre el sistema y el mundo real. Correspondencia del sistema con el mundo real. El sistema debe hablar el idioma de los usuarios.
- 3) Control y libertad del usuario. Los usuarios a menudo eligen opciones por error y será necesario un mensaje de salida rápida.
- 4) Consistencia y estándares. Los usuarios no deberían tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo. Deben ser predecibles. Por ejemplo, todos los botones de guardar en un web deben ser iguales. Todas las barras deben ser iguales. Los usuarios no tienen que aprender elementos nuevos en cada página.
- 5) Prevención de errores. Es mejor un diseño cuidadoso que evite problemas que mensajes de error.
- 6) Reconocimiento. El usuario no debería tener que recordar la información de una parte u otra.
- 7) La flexibilidad y la eficiencia. Diseña un sistema que pueda ser utilizado por un rango amplio de usuarios.
- 8) Estética y diseño minimalista. Los diálogos no deben contener información irrelevante o poco necesario.
- 9) Ayudar a los usuarios reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores. Los mensajes de error deben expresarse en lenguaje sencillo.
- 10) Ayuda y documentación. A pesar de que es mejor si el sistema puede ser usado sin documentación puedes facilitar documentación o ayuda. (Nielsen, 2005).

Conclusiones

Se puede concluir, que gracias a una planificación aterrizada, se logró cumplir no solo con el objetivo principal que era la realización de la aplicación web, sino que además se ha logrado cumplir con todas las entregas sin mayores inconvenientes, sin embargo, cuando se trata de desarrollo de software, siempre nos preguntamos lo que se podría haber hecho mejor, lastimosamente, en este tipo de proyectos para entregas finales, el tiempo no está precisamente a tu favor, pero puedo decir con enorme gratificación que estoy a gusto con

la aplicación que he desarrollado y en general a gusto con la calidad en el manejo de los datos y en general la calidad y eficiencia de la aplicación.

A continuación relaciono algunas mejoras futuras que se pueden realizar y que de seguro potenciaran mucho más la aplicación como tal

- Crear versión móvil para el evaluador, tanto como aplicación nativa como también para tablets.
- Realizar ajustes basados en un test de usuarios que permita implementar mejoras a la aplicación
- Crear seguimiento de objetivos como de resultados, que permita sacar gráficos estadísticos de comportamiento de los usuarios.

Autora

Jasbleidy Meléndez Vargas

Colombiana, grado en Ingeniería de Sistemas FUAC (Fundación Universitaria Autónoma De Colombia), Maestría en Ingeniería Informática UOC (Universidad Oberta de Catalunya), Certificada en metodologías de desarrollos ágiles y procesos, diplomados en gestión de proyectos, PMI y Docencia Universitaria.