



ITESO, Universidad  
Jesuita de Guadalajara

## **Innovación Académica | ITESO**

# Diseño e implementación de un sitio web para el área de Innovación académica, ITESO

Memoria de Proyecto Final de Máster  
**Máster Universitario en Aplicaciones multimedia**  
Itinerario Profesional

**Autor: Patricia Sofía Mora Rincón**

Consultor: Mikel Zorrilla Berasategui  
Profesor: Laura Porta Simó

7 de junio, 2019

# Copyright



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

# Créditos

Este TFM es propiedad intelectual de Patricia Sofía Mora Rincón, Responsable de Usabilidad y Diseñadora Gráfica en ITESO. Éste fue realizado con fines académicos y con vistas a la utilización en exclusiva por esta Universidad, en específico para la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica (CIDEA).

# Ficha de trabajo

<b>Título del trabajo:</b>	<i>Diseño e implementación de un sitio web para el área de Innovación académica, ITESO</i>
<b>Nombre del autor:</b>	<i>Patricia Sofía Mora Rincón</i>
<b>Nombre del consultor/a:</b>	<i>Mikel Zorrilla Berasategui</i>
<b>Nombre del PRA:</b>	<i>Laura Porta Simó</i>
<b>Fecha de entrega:</b>	Junio   2019
<b>Titulación:</b>	<i>Máster Universitario de Aplicaciones multimedia</i>
<b>Área del Trabajo Final:</b>	<i>Itinerario Profesional</i>
<b>Idioma del trabajo:</b>	<i>Español</i>
<b>Palabras clave</b>	<i>Sitio web, Innovación académica, ITESO, Comunicación y difusión</i>
<b>Resumen del Trabajo:</b>	
<p><i>En este TFM (Trabajo Final de Máster) el estudiante pondrá en práctica y reforzará los conocimientos adquiridos a lo largo del Máster Universitario en Aplicaciones multimedia. Además, buscará obtener las competencias de cada una de las asignaturas para aplicarlas en la innovación académica.</i></p> <p><i>El objetivo principal de este proyecto es el diseño e implementación del sitio web de la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica del ITESO, Universidad Jesuítas de Guadalajara, que además de ser un espacio para brindar información acerca de la misma y sus proyectos, genere comunidad y participación activa entre los usuarios, compartiendo experiencias de aprendizaje, opiniones, recursos, todo esto en torno de la innovación académica. Esto supone la elaboración de estudios previos, sobre cómo otras universidades han diseñado sus sitios sobre este tema, así como, trabajar junto con otros miembros del equipo, los contenidos a compartir.</i></p>	
<b>Abstract:</b>	
<p><i>At this FMP (Final Master's Project) the student will put on practice and reinforce the knowledge acquired throughout the Master's Degree in Multimedia Applications. In addition, it will search to obtain the competences of each subjects to apply at the academic innovation.</i></p> <p><i>The main objective of this project is the design and creation of a website for the Coordination of Innovation, Development and Academic Exploration at ITESO, Universidad Jesuítas de Guadalajara, besides being a space to give information about it and its projects, generate community and active participation among users, sharing learning experiences, opinions and resources, all this around academic innovation. This involved the elaboration of previous studies, on how others universities have designed their websites about this topic, as well as, working together with other team members, the contents to be shared.</i></p>	

# Dedicatoria | cita

*“Todos tus sueños pueden hacerse realidad si tienes el coraje de perseguirlos”.*

-Walt Disney-

Quiero dedicar este Trabajo Final de Máster a mi esposo Héctor y a mis papás, las tres personas que siempre me han apoyado en todo lo que me propongo y que tanto amo. Y por supuesto al bebe que viene en camino y que me llena de alegría.

# Agradecimientos

Si se considera oportuno, mencionar a las personas, empresas o instituciones que hayan contribuido en la realización de este proyecto.

Quiero agradecer a los tres jefes con los que conté en este proceso: a Miguel Bazdresch por impulsarme a realizar un máster, a Gabriela Ortiz por el apoyo para entrar al “Programa de Superación Académica” del ITESO y a Ninfa Pérez por continuar con este apoyo para poder finalizar con los estudios.

A mis demás compañeros de la Coordinación, por compartirme sus conocimientos, habilidades y tiempo necesarios para poder llevar a cabo este Trabajo Final de Máster.

Al ITESO, por el apoyo tanto económico como de infraestructura brindado para poder estudiar y concluir el máster universitario.

Como no podía ser de otra forma, a Mikel Zorrilla, profesor colaborador de esta asignatura, que me ha guiado y acompañado en todo el proceso. Acompañamiento que resulta imprescindible en la formación a distancia, y más aún en la elaboración de un TFM.

Y finalmente a Héctor, mi esposo y compañero de vida, por su infinita paciencia y fuerza que me transmite a diario, por siempre estar a mi lado tanto en los momentos de crisis como en los de éxito, por su amor y por ser mi gran inspiración. Te amo.

# Abstract

At this FMP (Final Master's Project) the student will put on practice and reinforce the knowledge acquired throughout the Master's Degree in Multimedia Applications. In addition, it will search to obtain the competences of each subjects to apply at the academic innovation.

The main objective of this project is the design and creation of a website for the Coordination of Innovation, Development and Academic Exploration at ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara, besides being a space to give information about it and its projects, generate community and active participation among users, sharing learning experiences, opinions and resources, all this around academic innovation. This involved the elaboration of previous studies, on how others universities have designed their websites about this topic, as well as, working together with other team members, the contents to be shared.

# Resumen

En este TFM (Trabajo Final de Máster) el estudiante pondrá en práctica y reforzará los conocimientos adquiridos a lo largo del Máster Universitario en Aplicaciones multimedia. Además, buscará obtener las competencias de cada una de las asignaturas para aplicarlas en la innovación académica.

El objetivo principal de este proyecto es el diseño e implementación del sitio web de la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica del ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara, que además de ser un espacio para brindar información acerca de la misma y sus proyectos, genere comunidad y participación activa entre los usuarios, compartiendo experiencias de aprendizaje, opiniones y recursos, todo esto en torno de la innovación académica. Esto supone la elaboración de estudios previos, sobre cómo otras universidades han diseñado sus sitios sobre este tema, así como, trabajar junto con otros miembros del equipo, los contenidos a compartir.

# Palabras clave

Sitio web, Innovación académica, ITESO, Comunicación y difusión

# Índice

<b>Capítulo 1: Introducción .....</b>	<b>12</b>
<b>1. Introducción.....</b>	<b>13</b>
<b>2. Descripción.....</b>	<b>15</b>
<b>3. Objetivos y alcance .....</b>	<b>16</b>
<b>4. Metodología y proceso de trabajo.....</b>	<b>17</b>
<b>5. Planificación .....</b>	<b>18</b>
5.1 Entregas.....	18
5.2 Tabla de hitos .....	18
5.3 Diagrama de Gantt .....	19
<b>6. Presupuesto.....</b>	<b>20</b>
<b>7. Estructura del resto del documento.....</b>	<b>21</b>
<b>Capítulo 2: Análisis .....</b>	<b>22</b>
<b>1. Estado del arte.....</b>	<b>23</b>
1.1 Universidades nacionales.....	23
1.2 Universidades internacionales.....	27
1.3 Aprendizaje de la investigación .....	29
<b>2. Público objetivo y perfiles de usuario .....</b>	<b>30</b>
2.1 Dentro del ITESO .....	30
2.2 Fuera de ITESO.....	30
2.3 Perfiles del usuario principal.....	31
<b>3. Necesidades de comunicación e interfaz .....</b>	<b>34</b>
3.1 Comunicación .....	34
3.2 Interfaz .....	34
<b>Capítulo 3: Diseño .....</b>	<b>36</b>
<b>1. Diseño gráfico .....</b>	<b>37</b>
1.1 Logotipo principal.....	37
1.2 Tipografías .....	38
1.3 Paleta de colores .....	39
<b>2. Contenido de las páginas .....</b>	<b>40</b>
<b>3. Usabilidad   UX .....</b>	<b>43</b>
2.1 Plantillas.....	43
2.1.1 Página principal .....	44

2.1.2	Página "Nosotros" .....	47
2.1.3	Página Proyecto ON_ .....	49
<b>Capítulo 4: Demostración .....</b>		<b>54</b>
<b>1. Instrucciones de uso.....</b>		<b>55</b>
<b>2. Prototipos alta fidelidad.....</b>		<b>55</b>
2.1	Página principal .....	56
2.2	Página "Nosotros" .....	57
2.3	Página proyecto ON_ .....	58
2.3.1	Primera parte .....	58
2.3.2	Segunda parte .....	59
2.4	Subpágina proyecto ON_ "¿Cómo trabajamos?" .....	60
2.5	Página Experiencias académicas.....	61
2.5.1	Página principal .....	61
2.5.2	Presentación categorías .....	64
2.5.3	Presentación reseña.....	65
<b>Capítulo 5: Implementación .....</b>		<b>67</b>
<b>1. Plataforma.....</b>		<b>64</b>
1.1	Tema.....	64
<b>2. Navegación .....</b>		<b>64</b>
2.1	Página principal .....	65
2.1.1	Menú navegación .....	65
2.1.2	Cabecera .....	65
2.1.3	Apartado proyectos.....	66
2.1.4	Banner publicitario .....	67
2.1.5	Tendencias y actividades .....	67
2.1.6	Pie de página .....	68
2.2	Página "Nosotros" .....	68
2.2.1	Cabecera .....	68
2.2.2	Equipo.....	69
2.3	Página principal del proyecto ON_ .....	69
2.3.1	Cabecera .....	70
2.3.2	Bloque "Hagamos".....	70
2.3.3	Bloque "Imaginario" .....	71
2.3.4	Bloque "Experiencias" .....	71
2.3.4	Bloque "Recursos" .....	72
2.4	Página Experiencias académicas.....	72

2.4.1 Menú de navegación .....	73
2.4.2 Cabecera .....	73
2.4.3 Bloque "Lo más destacado" .....	73
2.4.4 Página reseñas .....	74
<b>3. Imágenes comprimidas.....</b>	<b>79</b>
<b>4. Definición de KPI's de medición.....</b>	<b>81</b>
<b>Capítulo 6: Conclusiones y líneas de futuro .....</b>	<b>83</b>
<b>1. Conclusiones.....</b>	<b>84</b>
<b>2. Líneas de futuro.....</b>	<b>85</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>87</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>89</b>
Anexo A: Identidad gráfica .....	81
Anexo B: Prototipos.....	81
Anexo C: Imágenes .....	81
Anexo D: Guía de estilo .....	81
Anexo E: Manual de navegación .....	81
Anexo F: Presentación pública .....	81
Anexo G: Presentación académica .....	81

# Figuras y tablas

Lista de imágenes, tablas, gráficos, diagramas, etc., numeradas, con títulos y las páginas en las que aparecen.

## Índice de figuras

Figura 1: Diagrama de Gantt.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 2: Página Observatorio. Tecnológico de Monterrey .....	24
Figura 3: Página EduTools1. Tecnológico de Monterrey.....	25
Figura 4: Página EduTools2. Tecnológico de Monterrey.....	25
Figura 5: Página Innovación educativa. Tecnológico de Monterrey .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 6: Página del Centro de Innovación educativa: Universidad Panamericana	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 7: Página Educ.ar. Argentina .....	24
Figura 8: Página eLearn Center. UOC .....	24
Figura 9: Página MIT Innovation initiative. Massachusetts.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 10: Logotipo principal .....	23
Figura 11: Logotipo institucional.....	24
Figura 12: Isotipo.....	24
Figura 13: Tipografía Akzidenz Grotesk .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 14: Tipografía Akzidenz Requiem .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 15: Árbol de navegación.....	24
Figura 16: Plantilla escritorio. Página principal.....	24
Figura 17: Plantilla Tablet. Página principal .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 18: Plantilla dispositivo móvil. Página principal .....	24
Figura 19: Plantilla escritorio. Página Nosotros.....	25
Figura 20: Plantillas dispositivos. Página Nosotros .....	25
Figura 21: Plantilla escritorio1. Página Proyecto ON_.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 22: Plantilla escritorio2. Página Proyecto ON_.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 23: Plantilla Tablet. Página Proyecto ON_ .....	24
Figura 24: Plantilla dispositivo móvil. Página Proyecto ON_ .....	24
Figura 25: Plantilla escritorio. Subpágina proyecto ON_ “¿Cómo trabajamos?” .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 26: Plantillas dispositivos. Subpágina proyecto ON_ “¿Cómo trabajamos?”.....	23
Figura 27: Prototipo escritorio. Página principal .....	24
Figura 28: Prototipo escritorio. Página Nosotros .....	24
Figura 29: Prototipo escritorio1. Página ON_.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 30: Prototipo escritorio2. Página ON_.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 31: Prototipo escritorio. Subpágina ON_ “¿Cómo trabajamos?” .....	24
Figura 32: Prototipo escritorio. Página Experiencias académicas .....	24
Figura 33: Prototipo Tablet. Página Experiencias académicas .....	24
Figura 34: Prototipo dispositivo móvil. Página Experiencias académicas .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 35: Prototipo escritorio. Subpágina “Presentación categorías” .....	23
Figura 36: Prototipo escritorio1. Subpágina “Presentación reseña” .....	24

Figura 37: Prototipo escritorio2. Subpágina "Presentación reseña" .....	24
Figura 38: Menú navegación. Página principal.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 39: Cabecera. Página principal .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 40: Apartado proyectos. Página principal.....	24
Figura 41: Banner publicitario. Página principal .....	24
Figura 42: Apartado de tendencias y actividades. Página principal .....	24
Figura 43: Pie de página. Página principal.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 44: Cabecera. Página Nosotros .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 45: Apartado equipo. Página Nosotros.....	24
Figura 46: Interacción para ir a los proyectos.....	24
Figura 47: Cabecera. Página ON_ .....	24
Figura 48: Bloque "¡Hagamos!". Página ON_.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 49: Bloque "Imaginario". Página ON_ .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 50: Bloque "Experiencias". Página ON_.....	24
Figura 51: Bloque "Recursos". Página ON_ .....	24
Figura 52: Menú navegación. Página Experiencias académicas .....	24
Figura 53: Cabecera. Página Experiencias académicas .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 54: Bloque "Lo más destacado". Página Experiencias académicas.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 55: Primera parte. Página reseña .....	24
Figura 56: Segunda parte. Página reseña.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 57: Código desarrollado para comprimir imágenes.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 58: Implementación del programa en la terminal del sistema .....	24

## Índice de tablas

Tabla 1: Fechas clave .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Tabla 2: Tabla de hitos.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Tabla 3: Presupuesto del proyecto.....	19
Tabla 4: Perfil de usuario 1.....	30
Tabla 5: Perfil de usuario 2.....	30
Tabla 6: Perfil de usuario 3.....	31
Tabla 7: Perfil de usuario 4.....	32
Tabla 8: Color primario.....	38
Tabla 9: Colores secundarios.....	39

# Capítulo 1: Introducción

# 1. Introducción

El presente documento representa la memoria de un Trabajo Final de Máster que se enmarca dentro del ITESO<sup>1</sup>, Universidad Jesuita de Guadalajara en donde recientemente se creó una nueva área, la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica (CIDEA), que consta de seis grandes proyectos, los cuales se mencionan a continuación con sus objetivos principales:

- **Ecosistemas digitales universitarios (ON\_):** Se reconozca al ITESO por hacer vivo un modelo educativo centrado en el aprendizaje y en el estudiante, con un currículo flexible. Impulsar procesos de aprendizaje caracterizados por:
  - Los atributos postulados en el Modelo Educativo del ITESO (MEI): colaborativo, significativo, en acción, situado, reflexivo y transferible. A estos atributos se suman otros rasgos...
  - El reconocimiento del contexto y la competencia del sujeto para desempeñarse en este ecosistema digital que habitamos.
  - Los componentes del enfoque denominado aprendizaje en red y en la red.

La finalidad es que esta visión del aprendizaje lleve a una experiencia viva en cada espacio, curso destinado para ello. Contar con un espacio donde se comparta tanto este modelo educativo como las experiencias de los profesores en esta tónica.

- **Análisis y exploración de tendencias:** Tiene como propósito desarrollar procesos de indagación, en torno a los objetos de estudio de la Coordinación, para identificar conocimiento de punta que alimente los procesos de experimentación del ITESO hacia la Universidad del futuro. Documentar propuestas experimentales, al interior del ITESO, para capitalizar nuestro propio conocimiento e innovar.
  - **Apex:** Difusión de tendencias experimentales de aprendizaje tanto dentro como fuera del ITESO, reconocer y escuchar a la comunidad universitaria en torno a la innovación académica.
  - **Diseño curricular:** Contribuir al fortalecimiento de una cultura orientada a la innovación curricular, a través del desarrollo de programas educativos nuevos o actualizados que incorporen propuestas experimentales para el aprendizaje a partir de:
    - El impulso al desarrollo de redes de intercambio y análisis reflexivo de experiencias de innovación curricular, con actores dentro y fuera de la universidad.
    - La producción y difusión de conocimiento sobre innovación curricular, mediante el análisis de tendencias globales y la documentación de experiencias institucionales en este ámbito.
- **Tramas de aprendizaje:** Contribuir al aprendizaje de las personas, los equipos y la organización en lo que respecta a las prácticas asociadas a la docencia, a la gestión educativa y al acompañamiento estudiantil, a través de:

---

<sup>1</sup> ITESO (Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente), Universidad Jesuita de Guadalajara

- Un conjunto de servicios, recursos y estrategias de acompañamiento que respondan a sus necesidades formativas.
- Procesos de experimentación e innovación acordes a las tendencias en el aprendizaje.
- El impulso y el desarrollo de redes y comunidades de intercambio de prácticas educativas, en lógica de gestión del conocimiento.
- **Evaluación educativa:** Contribuir a la evaluación de procesos académicos-institucionales a partir del acompañamiento en la construcción de mecanismos de evaluación y de la aplicación recursos de la coordinación.
- **Redes:** Desde una perspectiva red y bajo el marco de la Sociedad del Aprendizaje en la era digital:
  - Explorar la animación o gestión de espacios y tiempos sociales para la conversación, la experimentación, la exploración y el aprendizaje conjunto, de preferencia co-construidos por los diversos actores o colectivos. (Eventos que hay que estar difundiendo).
  - Empoderar a los actores universitarios, y a sus redes, que estén interesados en mejorar, transformar, orientar su práctica social, actual o por diseñar, con base en el desarrollo y logro de proyectos concretos experimentales.
- **Comunicación y difusión:** Será el encargado de presentar el concepto, trabajo y apuestas desarrolladas en cada uno de los proyectos de esta coordinación, por lo tanto, da servicio y se articula con todos estos.
  - Desarrollar una estrategia de comunicación que posicione los proyectos y acciones de CIDEA para favorecer la participación activa de la comunidad universitaria en las actividades, reflexiones y conversaciones.
  - Generar la identidad de la coordinación y sus proyectos.
  - Tener una estructura de trabajo ágil para la comunicación horizontal de la coordinación, sinergia entre los proyectos.
  - Construir una red de apoyo con medios externos a la universidad que muestren lo que sucede en el ITESO.

La idea de este TFM surge a raíz de los objetivos que tiene este último proyecto de Comunicación y difusión, y del cual soy encargada. Principalmente el de contar con un espacio donde convergen todos los proyectos y sus actividades como apoyo a la comunidad universitaria.

En resumen, la motivación principal es la de implementar los conocimientos adquiridos a lo largo de todo el máster en un proyecto que servirá al lugar donde actualmente laboro, es decir, será un producto real que se pretende continuar construyéndolo fuera del alcance del TFM.

## 2. Descripción

Por todo lo expuesto anteriormente, el producto final de este Trabajo Final de Máster viene definido en el diseño e implementación de un sitio web que permita, informar y dar a conocer las acciones, actividades y proyectos de la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica del ITESO, presentada anteriormente, así como, ser un espacio que propicie a generar comunidad y participación activa entre los usuarios, compartiendo experiencias de aprendizaje, opiniones, apoyo, todo en torno a la innovación académica.

En el aspecto técnico del proyecto, se pretende realizar el diseño gráfico del sitio, así como realizar una primera implementación de las siguientes páginas: la página de inicio, la de más información de la Coordinación y sus integrantes, la de un proyecto en concreto (ON\_) y la del espacio para compartir experiencias de aprendizaje que, para posteriores fases, y fuera del alcance del presente TFM, servirán de base para la realización del sitio web completo.

Al tener un convenio con el ITESO, se pide servirse de los elementos con los que la misma institución ya cuenta, en cuanto a plataformas institucionales donde podría desarrollarse el sitio web, con el fin también de contar con el apoyo de la misma para futuras actualizaciones y mejoras, así como su promoción.

### 3. Objetivos y alcance

Analizando lo propuesto por otras Universidades y con la experiencia obtenida en el máster, el objetivo principal del proyecto es:

Diseñar e implementar el sitio web del área de Innovación académica del ITESO, donde tanto el contenido como el diseño transmitan una imagen cercana, activa, en red e innovadora.

Cuyos propósitos son:

- Dar a conocer esta nueva Coordinación, proyectos que la integran, misión, visión, trabajos y eventos. Logrando ser un referente en el ámbito de la educación, respecto al tema de la innovación académica, que se hable de ITESO como una universidad que se está preparando para el futuro: innovando, desarrollando y experimentando.
- Generar comunidad y participación activa en torno a la temática, contando con un espacio donde se compartan experiencias innovadoras de la comunidad universitaria y externos a esta, así como, recursos educativos como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, que pueda ser comentado y compartido.

Debido a la duración específica de este Trabajo Final de Máster, es necesario acotar qué funcionalidades podrán ser implementadas con éxito para conseguir el objetivo y propósitos que se proponen, definiendo los siguientes alcances:

- Documentación de necesidades de comunicación e interfaz respecto a la temática, así como, el manual de identidad gráfica de la coordinación siguiendo los estándares solicitados por el área de comunicación institucional del ITESO.
- Hacer un diseño bien estructurado para comunicar el contenido necesario, manteniendo todo en un mismo sitio web, sin que se vea saturado y facilitando su navegación logrando una buena experiencia de usuario.
- Diseño responsivo de interfaces e interactividad de los menús.
- Diseño de la estructura de las subpáginas de los proyectos: Ecosistemas digitales universitarios (ON\_), Nosotros (información de la Coordinación) y la página de Experiencias, que serán base para el diseño futuro de las subpáginas de los demás proyectos.
- Implementación de la parte diseñada para el TFM del sitio web a nivel de prototipo y prueba piloto.
- Integrar los conocimientos adquiridos en las asignaturas del máster y ponerlas en práctica en este proyecto.
- Cabe mencionar que, en las secciones donde aún no aparece contenido propio, se debe al proceso que la entidad cliente del proyecto aún no posee desarrollada la información solicitada. Si bien la estructura se ha trabajado de acuerdo a los requerimientos institucionales, el contenido de la misma le corresponde a dicha entidad tanto su desarrollo como circulación, la cual, todavía está en proceso de desarrollo.

## 4. Metodología y proceso de trabajo

Al ser una Coordinación nueva del ITESO, Universidad Jesuita de Guadalajara, se trabajará desde la elaboración del diseño de logotipo, tipografías y colores. Pero también implicará la creación de contenido, por lo que, se debe estar en constante comunicación con los demás miembros del área, ya que, ellos serán los encargados de proporcionar dicho contenido necesario para la elaboración del sitio web. Por lo tanto, para este proyecto se ha optado como producto final por la creación de un sitio web totalmente nuevo en base a las ideas recogidas tanto de los miembros de la Coordinación como de otros sitios web sobre la misma temática ya existentes.

El proceso se basará entonces primeramente en el estudio de los sitios web de diferentes universidades que hablan de la misma temática que nuestra coordinación: Innovación académica, es decir, ver como la aterrizan y que tanto les ha funcionado. Posteriormente reunirme con los encargados de cada proyecto para conocer sus necesidades de comunicación y empezar con la recopilación de contenido.

En cuanto al desarrollo, éste se llevará a cabo a través de prototipos de la interface en alta y baja fidelidad y su implementación, siguiendo algunos de los pasos que proporcionan las metodologías ágiles, como puede ser la conceptualización del producto. La Universidad ITESO cuenta con varias plataformas institucionales para tener un sitio web, al tener un convenio con la misma y ser un sitio oficial de una Coordinación de la Universidad, se debía albergar el sitio en una de estas...academia.iteso.mx en WordPress.

### 4.1 Herramientas

Para la fase de desarrollo se han utilizado fundamentalmente:

- **Adobe Illustrator:** Con este programa de diseño vectorial se han creado los recursos gráficos, como los iconos. Esta herramienta además permite guardar los archivos como código .SVG, ya que eso mejora el rendimiento. Además se utilizó para el diseño de los manuales de identidad, de estilo y de navegación.
- **Adobe Photoshop:** Programa de edición fotográfica, usado en este proyecto para optimizar las imágenes, ajustando las dimensiones y la resolución al uso que se les va a dar y usando la opción “Guardar para web”, que optimiza su tamaño. Esta herramienta se ha combinado con un programa diseñado en **Sublime Text** y corrido directamente en la consola de la computadora, método que ya se había utilizado en el máster y que permite una optimización adicional de las imágenes de un modo sencillo y rápido.
- **Adobe XD:** Programa para la creación de plantillas y prototipos, donde además se puede agregar una interacción entre ellos.
- **WordPress 5.1.1.:** Gestor de contenidos web. En este proyecto se utilizó para albergar el sitio diseñado, en específico, en el espacio del ITESO, academia.iteso.mx.
- **Google drive y Microsoft office.** Para la redacción de documentos.

## 5. Planificación

La planificación del Trabajo de Final de Máster se estructura en cinco etapas, correspondientes a las diferentes PECs con sus fechas fijadas para entregables, y de las que se desprenden diversas tareas.

### 5.1 Entregas

Entregas	Fechas
<b>PEC 1: Propuesta</b>	08/03/2019
<b>PEC 2: Mandato del proyecto y planificación</b>	18/ 03/2019
<b>PEC 3: Entrega 1</b>	15/04/2019
<b>PEC 4: Entrega 2</b>	13/05/2019
<b>PEC 5: Cierre</b>	07/06/2019

Tabla 1 – Fechas clave

La carga de trabajo se ha indicado en días estimando una dedicación de cuatro a cinco horas diarias, de lunes a sábado, dejando el domingo como colchón para posibles demoras.

### 5.2 Tabla de hitos

Tarea	Duración	Inicio	Fin	Costo	Estado
Elección del tema	12 días	21/02/19	05/03/19	50 hrs	Concluida
<b>PEC 1: Propuesta formal</b>	11 días	25/02/19	08/03/19	50 hrs	Concluida
Propuesta de título y palabras clave	1 día	25/02/19	26/02/19	5 hrs	Concluida
Resumen de la propuesta	6 días	26/02/19	04/03/19	25 hrs	Concluida
Justificación y motivación	4 días	04/03/19	08/03/19	20 hrs	Concluida
<b>PEC 2: Mandato del proyecto y planificación</b>	9 días	09/03/19	18/03/19	40 hrs	Concluida
Estado del arte (o análisis del mercado)	6 días	09/03/19	15/03/19	25 hrs	Concluida
Objetivos y alcance	2 días	15/03/19	17/03/19	10 hrs	Concluida
Planificación	1 día	17/03/19	18/03/19	5 hrs	Concluida
<b>PEC 3: Entrega 1</b>	27 días	19/03/19	15/04/19	126 hrs	Concluida
Manual de identidad gráfica	3.5 días	19/03/19	22/03/19	18 hrs	Concluida
Modificación en Estado del arte	1.5 días	22/03/19	23/03/19	8 hrs	Concluida
Definición de las necesidades de la comunicación y la interfaz	3 días	25/03/19	27/03/19	12.5 hrs	Concluida
Definición de los contenidos	3 días	27/03/19	29/03/19	12.5 hrs	Concluida
Diseño del árbol de navegación	1 día	30/03/19	31/03/19	5 hrs	Concluida
Diseño de la interfaz responsiva: página principal y Nosotros	14 días	01/04/19	14/04/19	65 hrs	Concluida
Redacción informe de trabajo	1 día	14/04/19	15/04/19	5 hrs	Concluida
<b>PEC 4: Entrega 2</b>	27 días	16/04/19	13/05/19	130 hrs	Concluida
Definición de KPI de medición	2 días	16/04/19	18/04/19	10 hrs	Concluida
Implementación del sitio web (1ra. Parte)	4 días	18/04/19	21/04/19	20 hrs	Concluida
Diseño de la interfaz responsiva: subpáginas	12 días	21/04/19	3/05/19	55 hrs	Concluida
Implementación del sitio web (2da. Parte)	8 días	3/05/19	12/05/19	40 hrs	Concluida
Redacción informe de trabajo	1 día	12/05/19	13/05/19	5 hrs	Concluida
<b>PEC 5: Cierre</b>	25 días	14/05/19	07/06/19	125 hrs	Concluida
Retoques finales	5 días	14/05/19	18/05/19	25 hrs	Concluida
Finalizar de memoria	6 días	18/05/19	24/05/19	30 hrs	Concluida
Presentación académica	8 días	25/05/19	01/06/19	40 hrs	Concluida
Presentación pública	6 días	01/06/19	07/06/19	30 hrs	Concluida

Tabla 2 - Planificación

### 5.3 Diagrama de Gantt

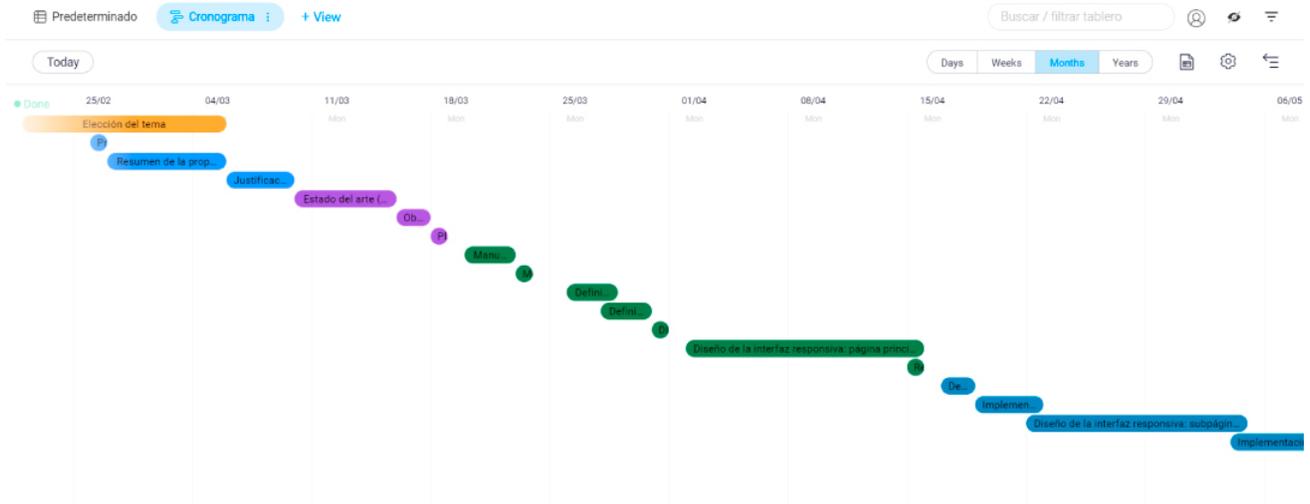


Figura 1: Diagrama de Gantt

Este diagrama se trabajó con la herramienta Monday, dividiendo los bloques según la planificación expuesta anteriormente, es decir, en las entregas de los PEC's y sus respectivas tareas.

## 6. Presupuesto

A continuación, se presenta un presupuesto orientativo del coste que implicaría el desarrollo del sitio web del área de Innovación académica, ITESO. Está elaborado en pesos mexicanos.

LIC. PATRICIA SOFÍA MORA RINCÓN					
<b>DIRECCIÓN:</b> Callejón del conde 425					
<b>COLONIA:</b> Residencial Vallarta					
<b>TELÉFONO:</b> XXXX-XXXX					
<b>PROYECTO:</b> DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE SITIO WEB					
Anillo Perif. Sur Manuel Gómez Morín 8585, Santa María Tequepexpan, 45604 San Pedro					
<b>UBICACIÓN:</b> Tlaquepaque, Jal.					
<b>CLIENTE:</b> ITESO A.C. <span style="float: right;">Fecha de Elaboración: 30 de Junio del 2019</span>					
CATÁLOGO DE CONCEPTOS					
CLAVE	CONCEPTO	UNIDAD	CANTIDAD	P.U.	IMPORTE
<b>PROYECTO Y PLANIFICACIÓN</b>					
PYP-01	Desarrollo de análisis de mercado, Objetivos y alcances, y Planificación, incluye: Mano de obra especializada en Mercadotecnia y Comunicación.	Hrs	40.00	\$ 370.00	\$ 14,800.00
<b>TOTAL DE PARTIDA</b>					<b>\$ 14,800.00</b>
<b>DISEÑO DE SITIO WEB</b>					
DNS-01	Diseño y desarrollo de manual de identidad gráfica, incluye: diseño de logotipo, elección de tipografía, paleta de colores y aplicación de logotipo.	Hrs	18.00	\$ 220.00	\$ 3,960.00
DNS-02	Definición de contenido y diseño de árbol de navegación, incluye: listado de contenido en sitio web y diagrama de navegación.	Hrs	17.50	\$ 220.00	\$ 3,850.00
DNS-03	Diseño y desarrollo de interfaz responsiva, incluye: elaboración de plantillas de baja y alta fidelidad; y creación de guía de estilo.	Hrs	120.00	\$ 220.00	\$ 26,400.00
<b>TOTAL DE PARTIDA</b>					<b>\$ 34,210.00</b>
<b>IMPLEMENTACIÓN DE SITIO WEB</b>					
IDS-01	Elaboración de manual de navegación, incluye: Creación de guía de interacciones del sitio.	Hrs	15.00	\$ 330.00	\$ 4,950.00
IDS-02	Definición de KPI's de medición, incluye: lista de indicadores y análisis de datos.	Hrs	5.00	\$ 330.00	\$ 1,650.00
IDS-03	Optimización de imágenes para sitio web, incluye: elaboración de código e implementación.	Hrs	10.00	\$ 330.00	\$ 3,300.00
<b>TOTAL DE PARTIDA</b>					<b>\$ 9,900.00</b>
<b>SUBTOTAL</b>					<b>\$ 58,910.00</b>
<b>IVA 16%</b>					<b>\$ 9,425.60</b>
<b>IMPORTE TOTAL</b>					<b>\$ 68,335.60</b>
<b>( Sesenta y ocho mil trescientos treinta y cinco pesos 60/100 M.N.)</b>					

\*El presupuesto incluye todos los indirectos, traslados, impresiones, mano de obra especializada, y todo lo que se requiere para su correcta ejecución.

\* El presente presupuesto tiene una vigencia de un mes, a partir de su fecha de elaboración.

\* El presente presupuesto incluye 3 revisiones, en caso de necesitarse más se presupuestarán aparte.

Tabla 3: Presupuesto del proyecto

## 7. Estructura del resto del documento

En los siguientes puntos de esta memoria, se muestran por orden cronológico los diferentes pasos que se han seguido a la hora de desarrollar este Trabajo Final de Máster.

### Capítulo 2: Análisis

Esta sección contiene el estado del arte, donde se realiza una revisión de los sitios web de otras universidades sobre la temática de innovación académica y se llega a una serie de conclusiones que fundamentan el trabajo a realizar. También se define el público objetivo del proyecto.

### Capítulo 3: Diseño

Aquí se presentan los elementos gráficos del proyecto: logotipos, tipografías y gama de colores, así como, se comienza con el desarrollo del diseño de la plataforma con las plantillas de la estructura que tendrán las páginas en sus diferentes formatos: escritorio, Tablet y dispositivos móviles.

### Capítulo 4: Demostración

En este apartado se da a conocer el procedimiento para acceder a los diferentes apartados del sitio web y se presentan los prototipos de alta fidelidad explicando las decisiones tomadas para el diseño de cada apartado y página.

### Capítulo 5: Implementación

En esta sección se explican las interacciones activas dentro del sitio web y lo que cada una realiza, así como, los motivos por los que no está en total funcionamiento. Además del procedimiento seguido para comprimir las imágenes utilizadas.

### Capítulo 6: Conclusiones y líneas de futuro

Este será el último capítulo. En él se muestran las lecciones aprendidas a lo largo de todo el desarrollo del proyecto y las líneas de trabajo para futuras fases del mismo.

## Capítulo 2: Análisis

# 1. Estado del arte

El mundo está cambiando de manera cada vez más acelerada y la educación no es la excepción. La velocidad que se requiere para responder a los nuevos retos que se presentan en el sector educativo obliga a las instituciones a estar mejor informadas sobre las tendencias para anticipar los cambios e ir un paso adelante, innovando su forma de impartir enseñanza, en muchas ocasiones incluso sin esperar a las grandes reformas educativas. Como dice Cobo (2016), las tecnologías digitales están definiendo cada vez más la mayoría de las formas de la educación contemporánea, por lo que, es imposible imaginar el futuro de la educación sin que las tecnologías informatizadas estén en el centro de atención, pero también dice que uno de los elementos más complejos de ser comprendidos, es el hecho de que la revolución actual no es una revolución de dispositivos, infraestructura, plataformas o canales de intercambio sino, más bien, plantea una resignificación de sentido.

Para el ITESO la innovación es parte esencial del trabajo académico, surge a partir de una inconformidad y de la necesidad de buscar nuevas y mejores prácticas para el logro de los propósitos educativos. Por esta razón se creó la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica (CIDEA), que tiene como labor sustantiva promover y facilitar en la comunidad universitaria la exploración y la innovación de sus prácticas académicas, a la luz de sus Orientaciones Fundamentales y su Misión institucional.

## 1.1 Universidades nacionales

Otras universidades mexicanas para las que esta temática es esencial y ya han estado trabajando en ella son:

**Tecnológico de Monterrey**, competencia más directa del ITESO, cuya visión de educación es “Liderazgo, **innovación** y emprendimiento para el florecimiento humano”, ha enriquecido su modelo educativo para que los estudiantes adquieran las competencias y habilidades que requieren en su futuro profesional, aseguró Salvador Alva, presidente de esta institución, durante la conferencia inaugural del segundo Congreso Internacional de Innovación Educativa (CIIE). Esta institución cuenta con varios espacios web para comunicar tendencias educativas, capacitar y apoyar a sus profesores en este proceso de innovación, todos abordados de diferente manera evitando contar con una sinergia entre ellos, lo que da a entender que son espacios ajenos y puede afectar en la navegación o búsqueda de contenido.

A continuación, expongo cada uno de estos espacios:

### ➤ Observatorio de innovación educativa

Donde comunican lo que sucede en torno a esta temática, es decir, las tendencias de mayor impacto para promover la innovación dentro de la institución y en el mundo, en diferentes formatos: artículos, boletines, videos, webinars y enlaces a otros sitios de interés.

Su diseño es de tipo blog, pero lo que podemos observar, es que, a pesar de contar con un contenido valioso e interesante; su diseño de interfaz y distribución, no es la mejor opción para lograr una buena experiencia de usuario y lograr transmitir el propósito de la misma.

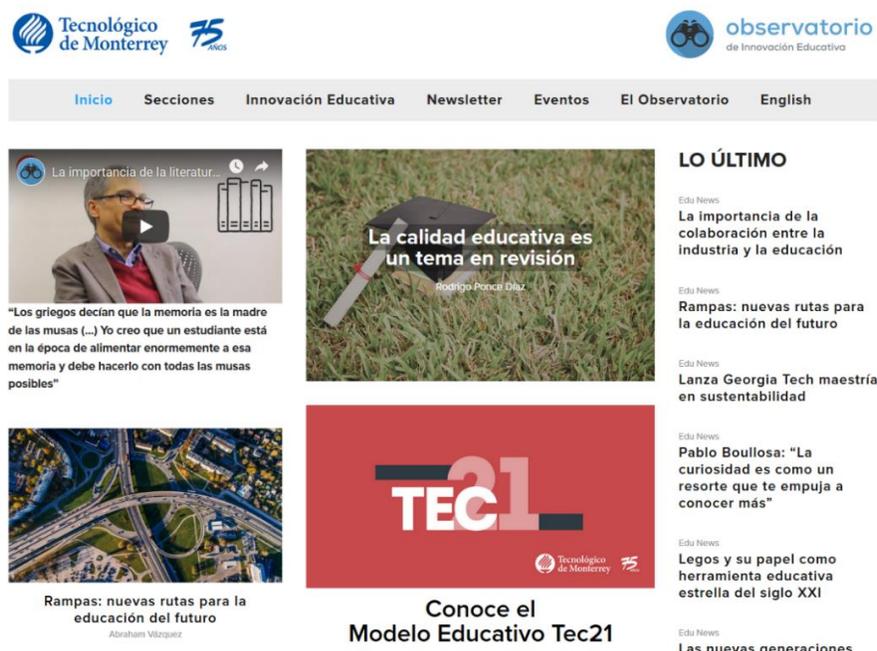


Figura 2: Página Observatorio. Tecnológico de Monterrey

La página en su menú de navegación, tiene una parte de secciones:

- **Edu Bits**, difusión de experiencias pedagógicas y buenas prácticas en la enseñanza de profesores. Todos comparten un mismo formato.
- **Edu News**, espacio para compartir artículos y videos relevantes en el mundo de la educación.
- **Edu Trends**, donde analizan las tendencias educativas y las presentan con un diseño atractivo a modo de boletín, así como, experiencias ya aplicadas tanto dentro como fuera de la institución.
- **Webinars**, espacio para interactuar con expertos en innovación educativa, vía Facebook live.
- **Videos**, conferencias y entrevistas sobre temas de interés.

Además, contiene una sección exclusiva para el tema de innovación educativa, donde colocan su definición, tipos y enlaces para más información respecto al tema, productos de un análisis de las diversas propuestas existentes y del consenso de la facultad del Tecnológico de Monterrey. Otras para suscribirse a los newsletter, para agendar los webinar y conferencias, y una última con información del proyecto Observatorio.

### ➤ EDUTOOLS TEC

Sitio creado para apoyar a los profesores presentando las mejores tecnologías para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y están distribuidas en categorías según su temática, lo interesante de esta página es la opción que dan para que, además de dar su opinión respecto a la herramienta, también puedan compartir sus experiencias de aprendizaje al aplicarlo en sus asignaturas y éstas a su vez ser comentadas por otros profesores.

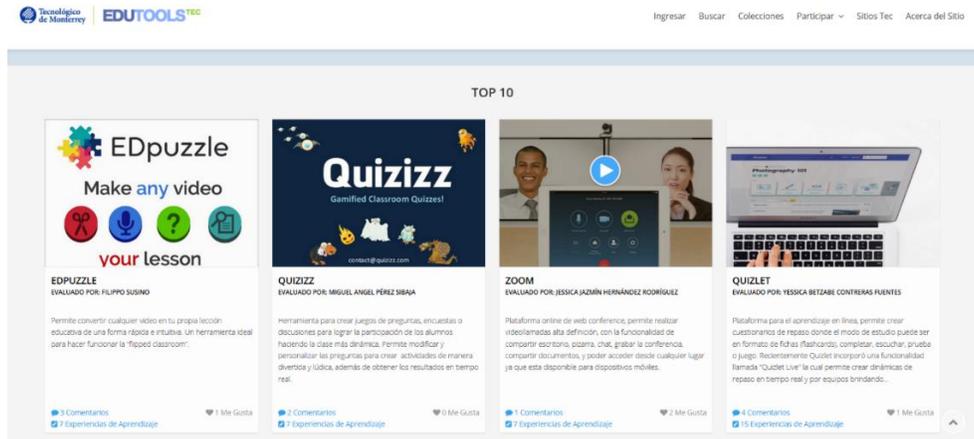


Figura 3: Página EduTools1. Tecnológico de Monterrey

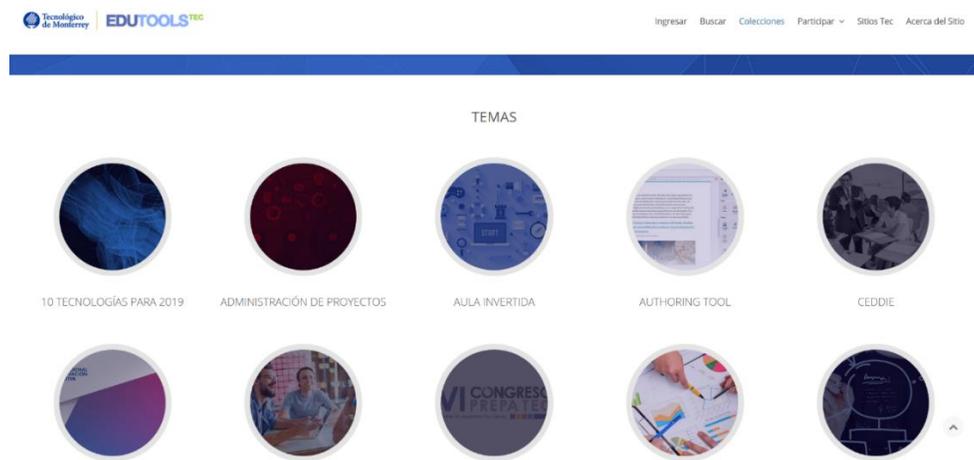


Figura 4: Página EduTools2. Tecnológico de Monterrey

### ➤ Innovación educativa en el Tecnológico de Monterrey

Sitio informativo sobre iniciativas en Innovación Educativa ocurriendo dentro de la institución, cuenta además con programas y recursos educativos para capacitar a la comunidad universitaria en educación digital.

Al referirnos como informativo, es porque sólo presentan una pequeña información sobre los temas y si quieres conocer más al respecto colocan botones que envían a otras páginas con más información, donde puedes contactarlos o inscribirte.



Figura 5: Página Innovación educativa. Tecnológico de Monterrey

**Universidad Panamericana** otra universidad nacional que cuenta con un centro de innovación educativa para contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje al fomentar la innovación e impactar en la educación de los estudiantes de la misma institución.

Con su sitio web buscan ser un espacio aspiracional, generar una comunidad de aprendizaje donde el profesor encuentre herramientas para potenciar su talento, pero en el mismo no se observa que se haya logrado esto.



Figura 6: Página del Centro de Innovación educativa: Universidad Panamericana

En su espacio para “Aprender” cuenta con artículos y recursos como apoyo a la docencia, en “Profesores” comparten prácticas y proyectos de éxito, estos no se pueden comentar al menos que envíes un correo privado al profesor, por último, en “Resultados” presentan reportes anuales de cómo el centro ha impactado en la Institución: atención a profesores, talleres, herramientas implementadas, proyectos, visitas al sitio web, artículos generados, seguidores en redes sociales, etc.

## 1.2 Universidades internacionales

Como ya se ha mencionado al principio, la innovación educativa es algo por lo que hay que preocuparse hoy en día, y las universidades alrededor del mundo lo tienen o ya lo están considerando.

Indagando sobre la temática encontramos algunos sitios que van desde curso de pago para preparar a los profesores hasta universidades que lo están enfocando más en lo empresarial. A continuación, menciono algunas, aunque ninguna se asemeja a lo que pretendemos con nuestro sitio:

**Educ.ar** a pesar de no ser una escuela o universidad, es un sitio educativo del Ministerio de Educación de Argentina que aporta contenidos relacionados con las diversas áreas del conocimiento, con el propósito de promover la enseñanza y el aprendizaje, orientado a favorecer la innovación pedagógica, la calidad educativa y la inclusión socioeducativa.

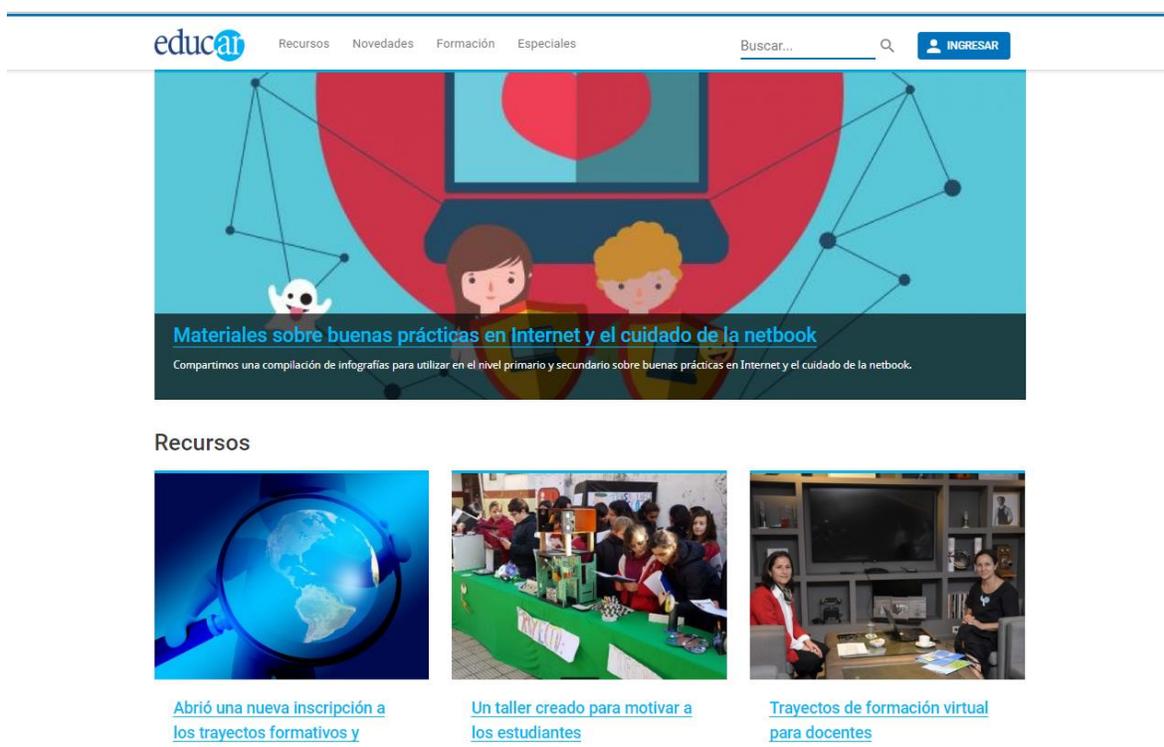


Figura 7: Página Educ.ar. Argentina

Cuenta con un espacio de “Recursos” que categorizan para que el usuario pueda navegar por nivel (hasta la educación secundaria), por formato (videos, audios y recursos interactivos), especiales donde también se comparten experiencias y destacados. En “Novedades” a modo de blog, se comparten tendencias y noticias sobre la temática, pero en específico sucediendo en el país. En “Formación” colocan tanto noticias como enlaces a espacios de capacitación a profesores.

Parte importante del sitio es el enfoque de aprender conectados, política integral de innovación educativa, que busca garantizar la alfabetización digital para el aprendizaje de competencias y saberes necesarios para la integración en la cultura digital y la sociedad del futuro.

La **UOC, Universitat Oberta de Catalunya** cuenta con un sitio llamado **eLearn Center** que pretende ser un motor y referente del cambio del aprendizaje en línea a nivel mundial.

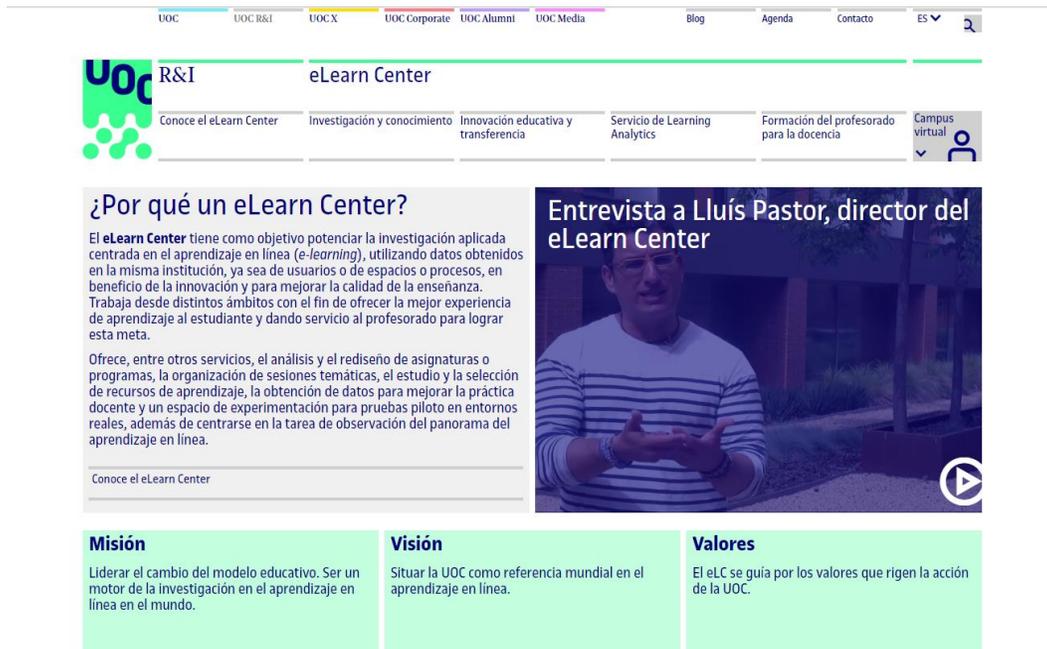


Figura 8: Página eLearn Center. UOC

Cuenta con un espacio que fomenta la investigación en este ámbito brindando un acompañamiento en todo momento. La UOC ya es una universidad innovadora y procura impulsar esto en todos sus proyectos brindando formación a sus profesores y compartiendo contenidos educativos innovadores y atractivos producidos por ellos mismos hacia sus estudiantes que incorporen nuevas tendencias en esta modalidad.

Por último, **Massachusetts Institute of Technology** que incorpora una iniciativa de Innovación MIT, pero en el ámbito empresarial cuya misión es conectar los diversos caminos y redes en este dominio para equipar a la comunidad de MIT y sus socios para mover ideas poderosas desde la concepción hasta el impacto.

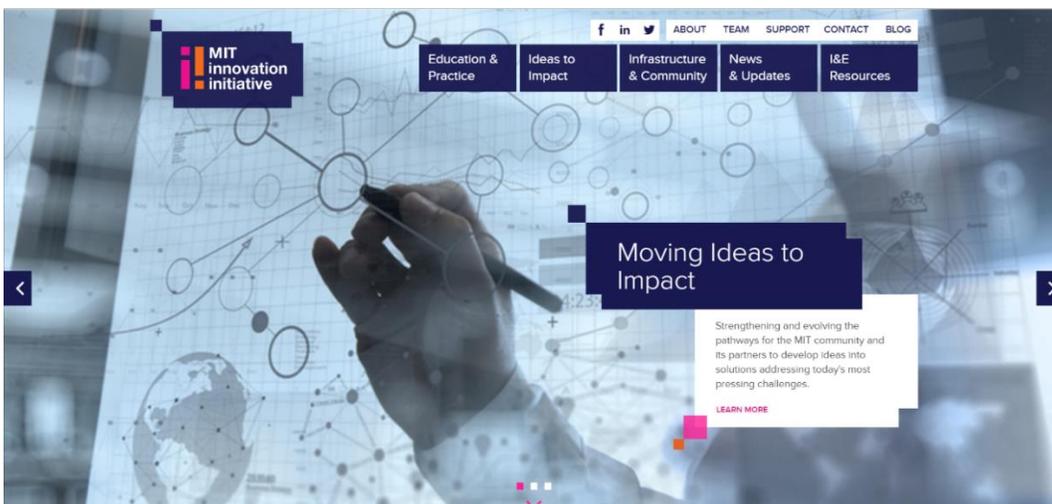


Figura 9: Página MIT Innovation initiative. Massachusetts

Este sitio cuenta con un espacio de “Education & Practice” que trabaja para ampliar la capacidad dentro de los programas existentes, además de crear nuevas ofertas educativas que llenen las brechas clave en el panorama de la innovación y el espíritu empresarial, otro para investigar y compartir ideas que impacten a la comunidad, también cultiva comunidades e infraestructura mejoradas para apoyar la educación, la práctica y la investigación actuales y futuras. Comparte novedades, eventos y contenido respecto al tema, así como un rico paisaje de recursos para la innovación y el espíritu empresarial.

### 1.3 Aprendizaje de la investigación

Con todo lo indagado observamos lo que ayuda y lo que no, a compartir y lograr el objetivo de incentivar la innovación académica, llegando a la conclusión que lo que se pretende trabajar o incorporar al Trabajo Final de Máster es, tener todo el contenido en un mismo espacio distribuido de tal manera que facilite la navegación, su comprensión y que no se vea saturado, que en todo momento se sienta la seguridad de que encuentra en el mismo sitio. Brindar apoyo y acompañamiento al usuario en el camino a mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje hacia una innovación educativa, así como, compartir recursos de interés respecto al tema y lograr cultivar una comunidad de usuarios tanto dentro como fuera de la página web.

## 2. Público objetivo y perfiles de usuario

Al tratarse de una solución específica para un escenario concreto, el público también es específico, cabe mencionar que es público es para la Coordinación en general que por lo tanto son los mismos para su sitio web. A continuación, se mencionan los usuarios objetivo que serían del sector académico:

### 2.1 Dentro del ITESO

#### ➤ Profesores (público principal)

- Ya están experimentando o innovando (Héctor Profesa)
- Les interesa innovar, pero no saben cómo aterrizarlo (Mónica Loyola)
- No se han movido de su zona de confort (Luis Galindo)
- Los que no creen que haya que cambiar cosas, tienen mucho tiempo trabajando de la misma forma o “no tienen tiempo” de pensar en nuevas formas (a estos realmente no nos interesa llegar, pero es importante mencionarlos) (Rafael del Valle)

#### ➤ Estudiantes (público final al que se llegará por medio de los profesores)

- Están involucrados/identificados con la Universidad (colectivos, USAI<sup>2</sup>, becarios, equipos representativos, etc.)
- Su interés es meramente académico (trabajan, tienen grupos fuera, lo ven como su deber)
- Su interés es social o vienen por obligación

#### ➤ Coordinadores, jefes de departamento (Nos ayudarán también como medio para llegar a los profesores)

- Tienen convicción y ya hacen cambios
- Tienen convicción, pero no saben cómo realizarlo
- Lo ven como mandato institucional

### 2.2 Fuera de ITESO

#### ➤ Académicos

- Inspiración para los profesores del ITESO
- Interesados en lo que hacemos y con ganas de participar con nosotros

#### ➤ Estudiantes inquietos (Con ganas de seguir aprendiendo fuera de donde ellos estudian)

- De otros países
- De México

---

<sup>2</sup> Unión de Sociedades de Alumnas y Alumnos del ITESO (USAI)

## ➤ Futuros universitarios

- Prospectos para entrar al ITESO (ser un referente que ayude a tomar una decisión)

### 2.3 Perfiles del usuario principal

<b>Héctor Profesa</b>	
Profesor de tiempo fijo en una Universidad privada desde hace 15 años, también ejerce su profesión como consultor y creando proyectos por su cuenta. Puede tener pareja e hijos, pero no es hogareño.	
<b>Información demográfica</b>	<b>Trato   Personalidad   Comunicación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre los 35 y los 45 años</li> <li>• Vive en una colonia cercana a la vida nocturna de Guadalajara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es autónomo, le interesa mucho su crecimiento personal y profesional</li> <li>• Le gusta la vida digital, siempre y cuando ésta tenga sentido</li> <li>• Está involucrado en muchos proyectos</li> <li>• Disfruta lo que hace y cuando deja de hacerlo busca cómo volver a disfrutarlo o se mueve</li> <li>• No le interesa nombrar lista</li> <li>• No cree en el sistema de calificaciones</li> <li>• Siempre está haciendo cosas</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<b>Reto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le interesa que su trabajo deje huella</li> <li>• Aprende de las personas con las que trabaja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Superar las barreras institucionales para hacer todo lo que se imagina</li> <li>• Tener las herramientas necesarias para poder hacer todo lo que quisiera</li> <li>• Encontrar redes que le ayuden a aterrizar mejor sus proyectos</li> </ul>
<b>Frases que diría</b>	<b>¿Cómo podemos ayudar nosotros?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Ya viste lo que están haciendo en la Universidad de Michigan”</li> <li>• “Más vale pedir perdón que permiso”</li> <li>• “Lo que están haciendo los chavos está padrísimo, tienen un montón de talento”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ayudarle a crear sus redes de contactos</li> <li>• Escuchar y reconocer lo que hace</li> <li>• Mostrarle cómo puede aprovechar el ITESO</li> <li>• Enseñándole lo que otros como él están haciendo dentro y fuera del ITESO</li> <li>• Acercándole insumos de lo que piden los jóvenes</li> </ul>

Tabla 4: Perfil de usuario 1

<b>Mónica Loyola</b>	
Profesora de tiempo fijo desde hace 5 años. Es soltera.	
<b>Información demográfica</b>	<b>Trato   Personalidad   Comunicación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entre los 28 y los 35 años</li> <li>• Vive a espaldas del ITESO</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es sociable y movida</li> <li>• Le importan mucho sus estudiantes y tiene una relación cercana con ellos</li> <li>• Es digital</li> <li>• Le gusta leer libros físicos</li> <li>• Nombrar lista</li> <li>• Tiene una libreta para hacer sus anotaciones</li> <li>• Es flexible</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<b>Reto</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>Lograr que sus estudiantes aprendan mejor</li> <li>Que los estudiantes disfruten su clase</li> <li>Busca constantemente cómo mejorar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aterrizar las ideas para mejorar</li> <li>Aprender nuevas formas para que sus estudiantes aprendan</li> <li>Encontrar profesores que ya hayan aplicado lo que ha encontrado</li> </ul>
<b>Frases que diría</b>	<b>¿Cómo podemos ayudar nosotros?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>“A mí me hubiera gustado que hubiera esto cuando estudié”</li> <li>“El ITESO debería ayudarnos a hacer mejor nuestras clases”</li> <li>“Los chavos ya traen otro modo de hacer las cosas”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ayudarle a crear sus redes de contactos</li> <li>Escuchar y reconocer lo que necesita</li> <li>Mostrarle a quiénes ya están haciendo cosas</li> <li>Mostrarle cómo puede aprovechar el ITESO</li> <li>Invitándole a nuestros espacios de trabajo</li> <li>Enseñándole hacia dónde van las nuevas generaciones</li> </ul>

Tabla 5: Perfil de usuario 2

<b>Luis Galindo</b>	
Profesor de tiempo variado, tiene más de 20 años dando clases. Es casado y con hijos, muy hogareño.	
<b>Información demográfica</b>	<b>Trato   Personalidad   Comunicación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Entre los 50 y 60 años</li> <li>Vive en un condominio dentro de la Ciudad</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es experto y reconocido en su profesión</li> <li>Cada día le cuesta más trabajo entenderse con sus estudiantes</li> <li>No es muy hábil para la tecnología</li> <li>Da la misma clase desde que comenzó como docente</li> <li>Su comunicación es verbal</li> <li>Le gustan las cosas que pueden tocar / sentir</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<b>Reto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conservar su trabajo</li> <li>Poder cumplir con los requisitos institucionales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mejorar su calificación en el IAE: Instrumento de Apreciación Estudiantil</li> <li>Ser titulares de materia</li> <li>Ser reconocidos por su tiempo en el ITESO</li> </ul>
<b>Frases que diría</b>	<b>¿Cómo podemos ayudar nosotros?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>“Los chavos de ahora no son como los de antes”</li> <li>“Ahora se la pasan pegados al celular”</li> <li>“Los chavos me preguntan que si les voy a compartir la presentación por Moodle”</li> <li>“Es que no tengo tanto tiempo para modificar las cosas”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enseñarle lo que han hecho otros profesores para modificar sus clases</li> <li>Enseñarle las rutas, talleres, laboratorios que puedan ayudarle a modificar sus prácticas</li> <li>Reconocer lo que está haciendo</li> <li>Mostrando el panorama hacia donde van las cosas y hacia donde van los estudiantes</li> </ul>

Tabla 6: Perfil de usuario 3

<b>Rafael del Valle</b>	
Profesor de tiempo variable, tiene más de 30 años dando clases. Es casado, con hijos y muy hogareño.	
<b>Información demográfica</b>	<b>Trato   Personalidad   Comunicación</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>A partir de los 60 años</li> <li>Vive en colonias tradicionales de Guadalajara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es experto en su área más no en la docencia</li> <li>Ve la docencia como hobby</li> <li>Sus clases suelen ser de una vía</li> <li>Le gusta presumir sus logros</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es terco</li> <li>• No cree en el cambio porque no te dejan</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<b>Reto</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir dando clases</li> <li>• Hacer sufrir a los estudiantes para que “aprendan”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ser reconocido por los estudiantes como el profesor difícil</li> </ul>
<b>Frases que diría</b>	<b>¿Cómo podemos ayudar nosotros?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Tengo muchos años en esto y siempre se ha hecho así”</li> <li>• “En mis tiempos sí leíamos, ahora no pueden leer ni 3 cuartillas”</li> <li>• Yo hice..., yo sé esto..., yo tengo experiencia..., yo”</li> </ul>	Creemos que no debemos enfocar nuestros esfuerzos en ellos. Si se suman, será colateral

Tabla 7: Perfil de usuario 4

### 3. Necesidades de comunicación e interfaz

El sitio web de Innovación Académica del ITESO, tiene varias necesidades para lograr el objetivo propuesto y una buena experiencia de usuario, las cuales se mencionan a continuación para partir de ellas a la hora de crear el diseño del mismo.

#### 3.1 Comunicación

En cuanto a comunicación se requiere lo siguiente:

- Que toda la información de la Coordinación quede en un mismo sitio a excepción del repositorio, para facilitar el proceso de búsqueda dentro del mismo, y la Mediateca, cuyo sitio ya es conocido entre la comunidad universitaria y no es conveniente cambiar su dominio, solo requiere ser rediseñado siguiendo el objetivo propuesto para este espacio. Se colocará el enlace de cada uno dentro del menú de navegación para tener vínculo y sea fácil para el usuario ingresar a ellos.
- Que sirva tanto para dar a conocer la Coordinación, sus reflexiones y sus actividades para la generación de compromiso con la comunidad y propiciar la interacción, así como, promover y apoyar las acciones encaminadas a la construcción cotidiana del futuro deseable, dentro del marco de la cultura de la exploración/innovación, bajo un espíritu de colaboración y el trabajo en red entre actores internos y externos, y con pleno reconocimiento del entorno digital en que se concretan actualmente las relaciones de conocimiento e interacción social.
- Que contemple el uso de distintos formatos de contenido, como por ejemplo: fotografías, videos, blogs, landing page y varios más.
- Tener buenos títulos y palabras clave para su posicionamiento en los motores de búsqueda.
- Que contenga enlaces internos dentro de la página para facilitar la navegación del usuario.

#### 3.2 Interfaz

Para lograr tanto el objetivo como las necesidades de comunicación, la interfaz requiere:

- Estructura clara y fácil de navegar, que se explique sola y no requiera de un manual de usuario.
- Al requerir comunicar bastante información, se necesita desarrollar una estructura donde el sitio web no se vea saturado.
- Seguir los colores propuestos en el manual de identidad gráfica, así como, diferenciar los proyectos y sus acciones, que el usuario al ver cierta información conozca a qué proyecto corresponde.
- Cuidar el diseño de páginas, que el usuario siempre se sienta en el mismo espacio, es decir, en el sitio de Innovación Académica.
- Al ser un espacio donde los usuarios principalmente accederán a él desde una computadora, no es necesario seguir la teoría de “mobile first”, pero si se requiere tener un diseño sensible, es decir, flexible para que si el usuario lo requiere pueda acceder a él tanto en una Tablet como en un dispositivo móvil.

- Que pueda ser nutrido por distintos miembros del equipo, es decir, que no sea complicado de editar y contar con una guía de estilo.
- Que el sitio cargue todos los contenidos de manera rápida, esto requerirá la optimización de todas las imágenes y que los videos estén albergados en un canal de YouTube y solo se coloquen sus enlaces, esto ayudaría en su posicionamiento SEO y SEM.
- Que utilice tipografías que faciliten la lectura y sean las propuestas en el manual de identidad gráfica.
- Siguiendo los lineamientos propuestos por el área de comunicación institucional del ITESO, la herramienta donde se implementaría el sitio sería WordPress, donde la institución ya cuenta con un dominio.

# Capítulo 3: Diseño

## 1. Diseño gráfico

Al tratarse como ya se ha mencionado de un área nueva dentro de la Universidad donde se llevará a cabo el proyecto, era necesario diseñar la identidad gráfica de la misma, que consta del logotipo principal, tipografía, gama de colores y logos de los proyectos de la misma. Al final se adjunta el manual de identidad gráfica completo.

### 1.1 Logotipo principal

Para el diseño del logotipo se pensó en que fuera un diseño formal y cuidando en todo momento los lineamientos impuestos por el área de Comunicación Institucional del ITESO. También se decidió que incluyera el nombre de la Institución, ya que, al ser uno de los objetivos principales el ser un referente en el ámbito educativo de manera internacional, es importante mencionarla. Dando el siguiente resultado:



**Innovación Académica | ITESO**

*Figura 10: Logotipo principal*

Para los procesos más institucionales como se menciona en los lineamientos institucionales, se requería contar con una versión donde el protagonista fuera el logotipo del ITESO y de manera secundaria apareciera el nombre del área:



*Figura 11: Logotipo institucional*

Y finalmente, contar con un logo que sirviera solo de imagen para acompañar, decorar donde se necesitará, ésta solo contará con las iniciales del nombre:



*Figura 12: Isotipo*

## 1.2 Tipografías

Las dos tipografías seleccionadas para la marca, son las institucionales, cuidando en todo momento no tener problemas y contar con el apoyo del área de Comunicación del ITESO, para la difusión de las actividades, proyectos, artículos y demás productos que se creen en la Coordinación y se considere importante darlas a conocer.

La tipografía general tanto en su versión bold como regular, será **Akzidenz Grotesk**:



Figura 13: Tipografía Akzidenz Grotesk

Y para documentos impresos y donde el contenido sea extenso, se utilizará la familia tipográfica **Requiem**, pensando en facilitar su lectura:

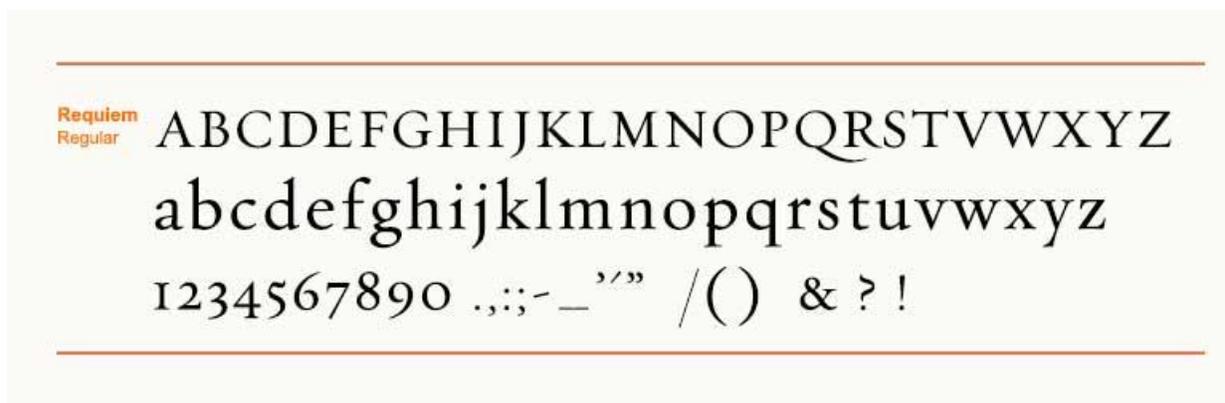


Figura 14: Tipografía Requiem

## 1.3 Paleta de colores

La elección de los colores se basó según su significado, es decir, que estos fueran compatibles con los rasgos | características del proyecto en general, las cuales se mencionan a continuación:

- Generar expectativa
- Curioso
- Flexible | Abierto
- Creativo
- Cálido
- Sensación de pertenencia
- Colaborativo

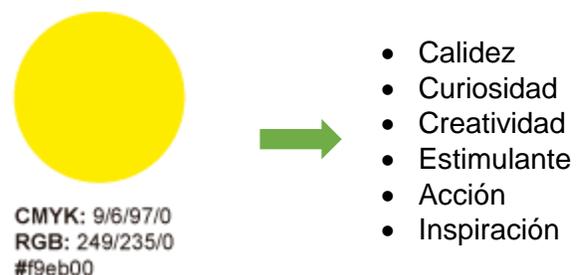
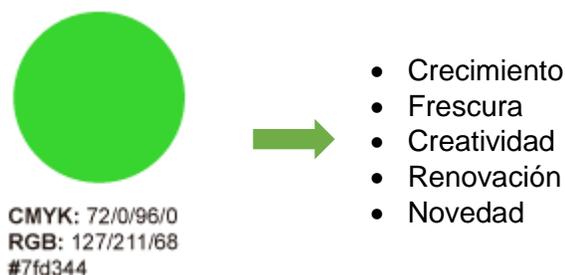
Conociendo estos rasgos, los colores serían en tonalidades neón, ya que estas dan la sensación de libertad, pertenencia, flexible y que rompen con la inercia, combinándolos en todo momento con el color negro, que simboliza el misterio y lo desconocido, proyecta objetividad y funcionalidad, características importantes para el proyecto.

### 1.3.1 Principal



Tabla 8: Color principal

### 1.3.2 Secundarios





CMYK: 0/77/91/0  
RGB: 236/107/0  
#ec6b00



- Innovación
- Modernidad
- Juventud
- Accesibilidad
- Calidez
- Transformación



CMYK: 5/99/85/0  
RGB: 200/0/45  
#ec6b00



- Dinamismo
- Calidez
- Impulso
- Acción
- Cercanía
- Movimiento



CMYK: 12/96/54/0  
RGB: 191/41/87  
#bf2957



- Creatividad
- Juventud
- Ilusión
- Unión
- Amable
- Sensible

Tabla 9: Colores secundarios

## 2. Contenido de las páginas

Para la creación del sitio web era necesario desglosar la información que se pretende comunicar de esta manera sabremos qué tipo de diseño requiere.

### 2.1 Página principal

En la página principal se pretende no aparezca demasiado contenido para evitar su saturación, solo lo necesario para que ayude al usuario a comprender de qué va el sitio.

- Frase que describa a la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica (CIDEA), si se desea conocer más información habrá un enlace que enviará a otra subpágina.
- Menú de navegación: Inicio, Nosotros, Tendencias, Actividades, Experiencias, Mediateca.
- Proyectos: Solo mencionarlos y tener un enlace a sus respectivas páginas. Cabe destacar que para el TFM, sólo se trabajarán: Nosotros, ON\_ y la página de Experiencias.
- Información destacada de la Coordinación o de algún proyecto que queremos que el usuario vea.
- Enlaces directos a las últimas entradas sobre tendencias de innovación y a los próximos eventos de la Coordinación o de los proyectos.
- Suscripción al sitio.
- Enlaces a las redes sociales de la Coordinación.

### 2.2 Nosotros

Si se quiere tener más información sobre la Coordinación, esta es la página indicada, la cual contendría lo siguiente:

- Misión – Visión: Alguna pequeña frase y el resto en un video.
- Miembros del área: especialización y datos de contacto.
- Ubicación y contacto de la Coordinación.

### 2.3 Proyecto ON\_

Los puntos centrales son:

- Propósito del proyecto y alcances.
- Componentes del proyecto.
- Enlace a repositorio de experiencias, específicas del proyecto.
- Recursos de apoyo: autoguía para la construcción de cursos, guías de las plataformas institucionales (videos, infográficos).

### 2.4 Experiencias de aprendizaje

Propósito del espacio: compartir experiencias de la comunidad universitario, generar comunidad entre los miembros.

- Reseña de experiencias.

- Cápsulas de experiencias (videos).
- Fichas de experiencias (artículos o infografías).
- Categorías y etiquetas para búsqueda dentro y fuera del sitio.

## 2.5 Proyecto ApEx

- Propósito del proyecto.
- Información sobre las células del proyecto: Documentación y difusión.
- Eventos de forma calendarizada.
- Reseñas y testimonios en formato blog.
- Videos: documentales e informativos.
- Enlace a repositorio de experiencias, específicas del proyecto.

## 2.6 Formación

- Propósito del proyecto.
- Enlaces a sus diferentes sitios (sitios institucionales fuera de este sitio y administradas por otras personas, pero de importancia para el proyecto).
- Curso de inducción a profesores de nuevo ingreso.
- Oferta de rutas de formación, ya sea del mismo proyecto o de otras instancias de la institución.
- Recursos de apoyo a profesores.

## 2.7 Ágora

- Propósito del proyecto.
- Ejes del proyecto (en red, hacia lo diverso y pertinente, en colaboración, en búsqueda, y en actitud reflexiva): Piezas comunicativas tanto videos como infográficos.
- Enlace a canal de YouTube del área de Innovación Académica.
- Enlace a repositorio de experiencias, específicas del proyecto.
- Eventos (conversaciones) de forma calendarizada.

## 2.8 Evaluación

De este proyecto lo único que hay que comunicar hasta el momento es su propósito, ya que trabaja de manera más interna en la institución, es decir, tiene otro enfoque con respecto a la coordinación.

## 2.9 Mediateca: Recursos de apoyo

Información y propósito del sitio.

- Bancos: imágenes, videos y documentos de apoyo.
- Herramientas divididas en categorías: enlace, descripción, tutoriales, ejemplos y experiencias de uso compartidas por los mismos usuarios, comentarios.
- Recursos hechos por nosotros u otras instancias, así como externos, que apoyen al proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Talleres autodidactas sobre alguna herramienta o proceso.
- Contacto para recomendar herramientas o bancos.

### 3. Usabilidad | UX

El árbol de navegación y el flujo es muy importante para que el usuario no se sienta perdido durante la navegación web. Que esta sea clara y sencilla es básico para que cualquier tipo de usuario pueda llegar a los contenidos que necesita. A continuación, se puede ver el árbol de navegación:

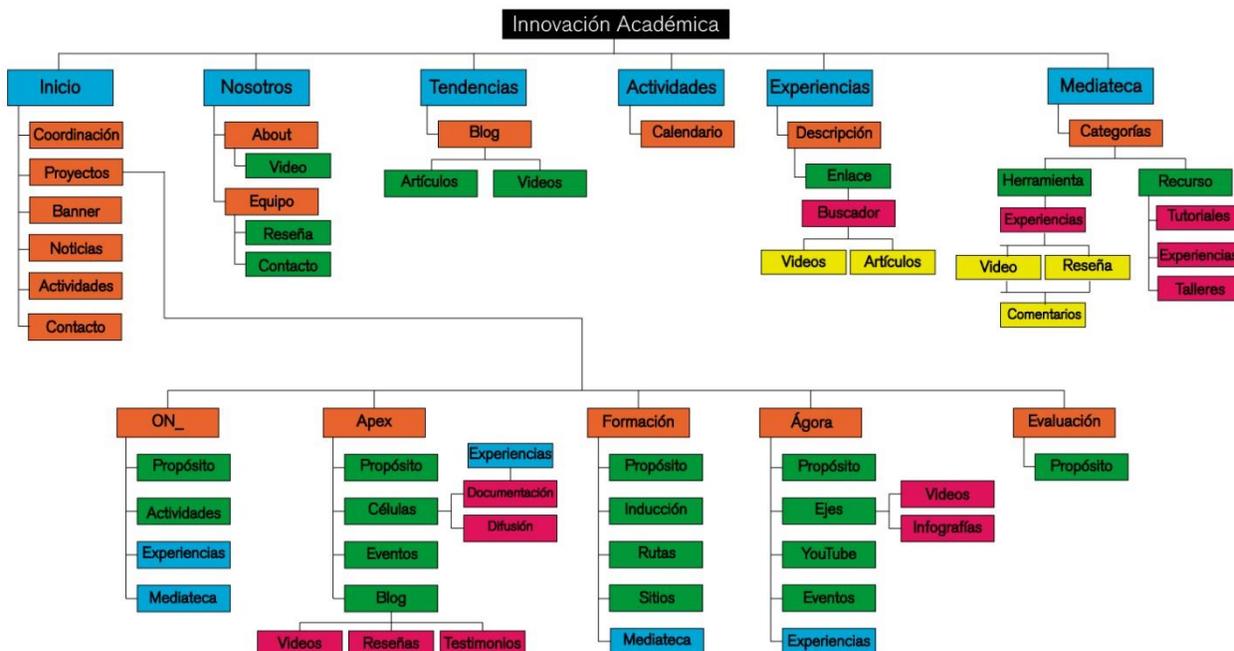


Figura 15: Árbol de navegación

#### 2.1 Plantillas

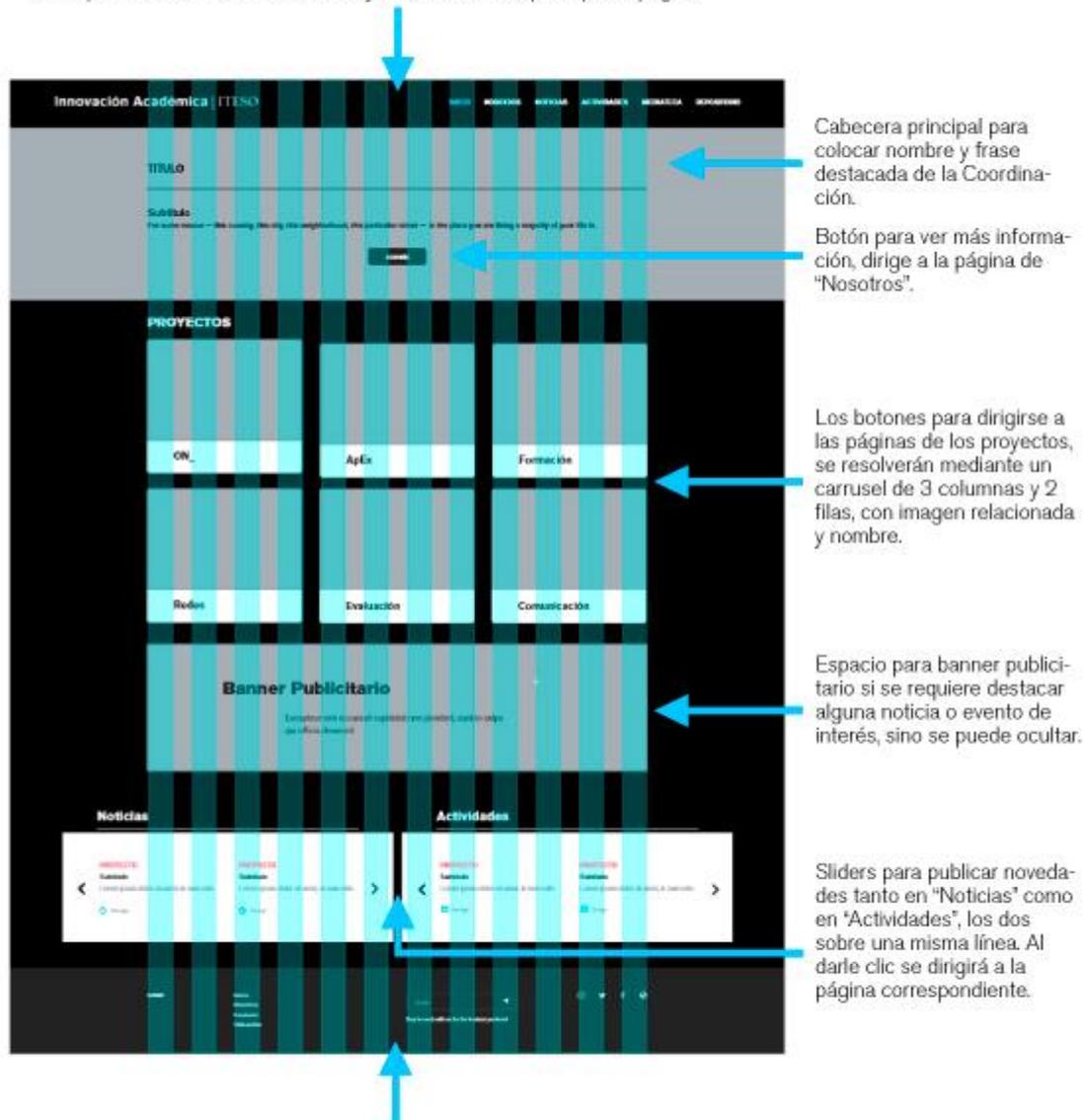
Por el tipo de target principal al que va dirigido nuestro sitio, se decidió partir del diseño de escritorio, ya que, la mayor parte del tiempo nuestro usuario accederá a el desde su computadora, de igual manera se diseñó las vistas de Tablet y dispositivos móviles para que se pueda acceder a través de ellos si así se requiere.

Se partió de una cuadrícula de diseño de 12 columnas para escritorio, 8 en Tablet y 4 en dispositivos móviles, los elementos están distribuidos y centrados con relación a estas. A continuación, como ejemplo se presentan las plantillas que definieron el diseño de la página principal, con su explicación.

### 3.1.1 Página principal

#### Plantilla Escritorio

Barra de navegación con el logotipo y el menú (resaltando el nombre de la página en la que se está, esta barra estará fija mientras se desplaza por la página.



Pie de página con el logo institucional, lista de enlaces: Inicio, Mediateca, Repositorio y los Proyectos, opción para suscribirte al sitio, dirección y los iconos de las redes sociales del área.

Figura 16: Plantilla escritorio. Página principal

## Plantilla Tablet

Ahora en la barra de navegación solo aparece el logo y el icono de hamburguesa para el menú desglorado.

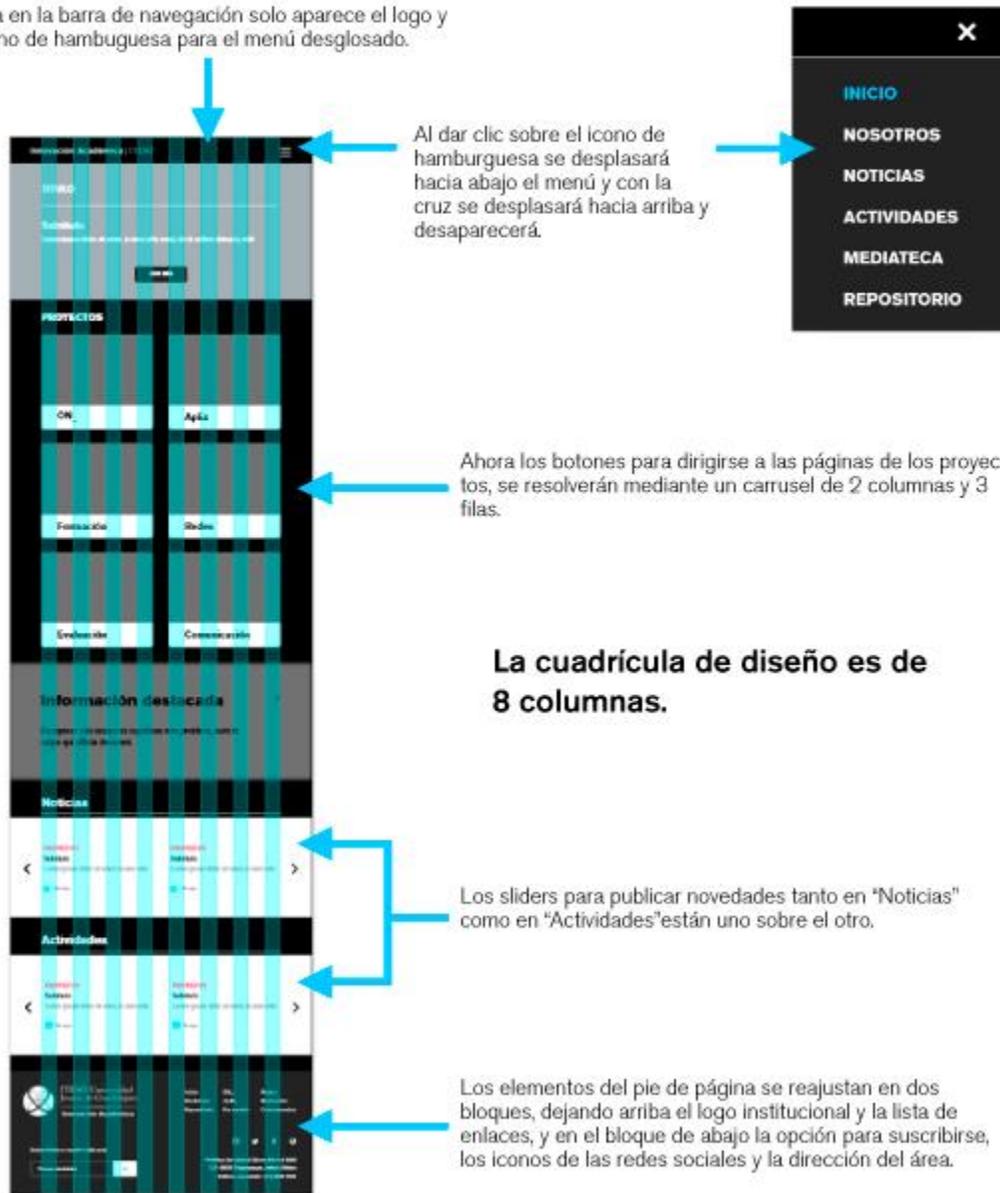


Figura 17: Plantilla Tablet. Página principal

## Plantilla Dispositivo móvil



**La cuadrícula de diseño es de 4 columnas.**

Figura 18: Plantilla dispositivo móvil. Página principal

### 3.1.2 Página “Nosotros”

Página para dar a conocer al usuario, más información en específico sobre la Coordinación, el porqué de su creación, propósitos, equipo de trabajo, etc.

#### Plantilla Escritorio

Para que el usuario sepa en todo momento que se encuentra en el mismo sitio la barra de navegación será siempre igual resaltando el nombre de la página en la que se está.

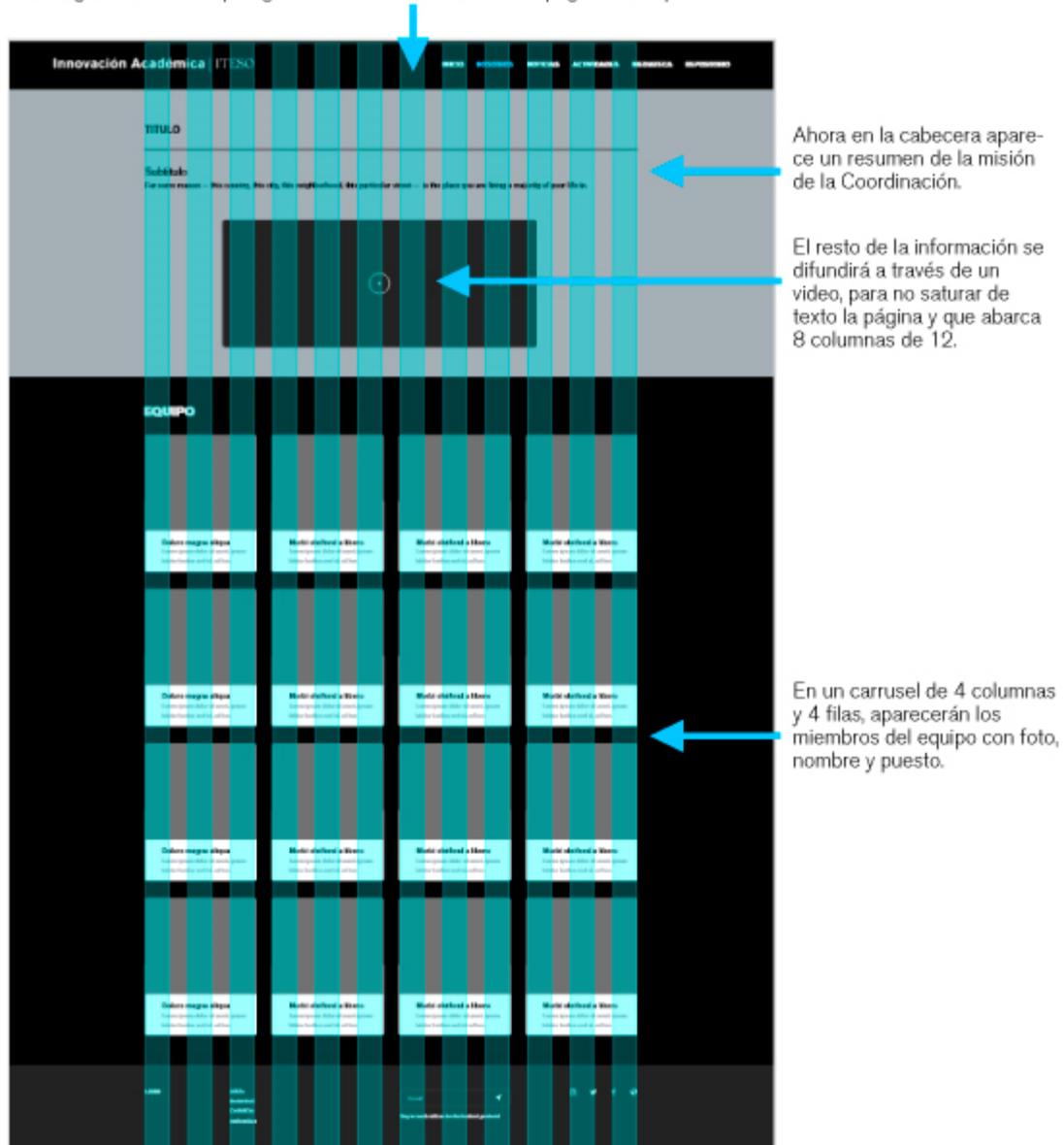
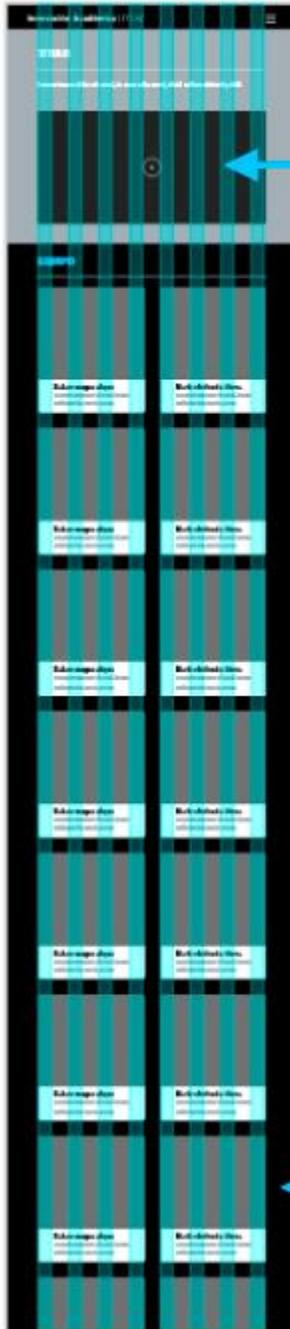


Figura 19: Plantilla escritorio. Página Nosotros

### Plantilla Tablet



En la cabecera la única diferencia es que ahora el video abarca en la tablet las 8 columnas correspondientes a la cuadrícula y en el móvil las 4.

### Plantilla Dispositivo móvil



El carrusel de los miembros del equipo en la tablet es de 2 columnas y 8 filas. En el móvil solo aparece una lista de botones con los nombres de los miembros.

Figura 10: Plantilla dispositivos. Página Nosotros

### 3.1.3 Página Proyecto ON\_

Como ya se ha mencionado, como parte del TFM se trabajó solamente la página de uno de los proyectos de la Coordinación, en este caso, la del proyecto ON\_, que es el que va más avanzado en cuanto a su desarrollo, por lo que, ya se contaba con contenido para compartir y la cuál servirá como base para las páginas de los demás proyectos.

## Plantilla Escritorio

Se conserva con el menú de navegación de todo el sitio, para que el usuario en cualquier momento pueda regresar a las otras páginas, así para que se sepa que pertenece al mismo sitio.

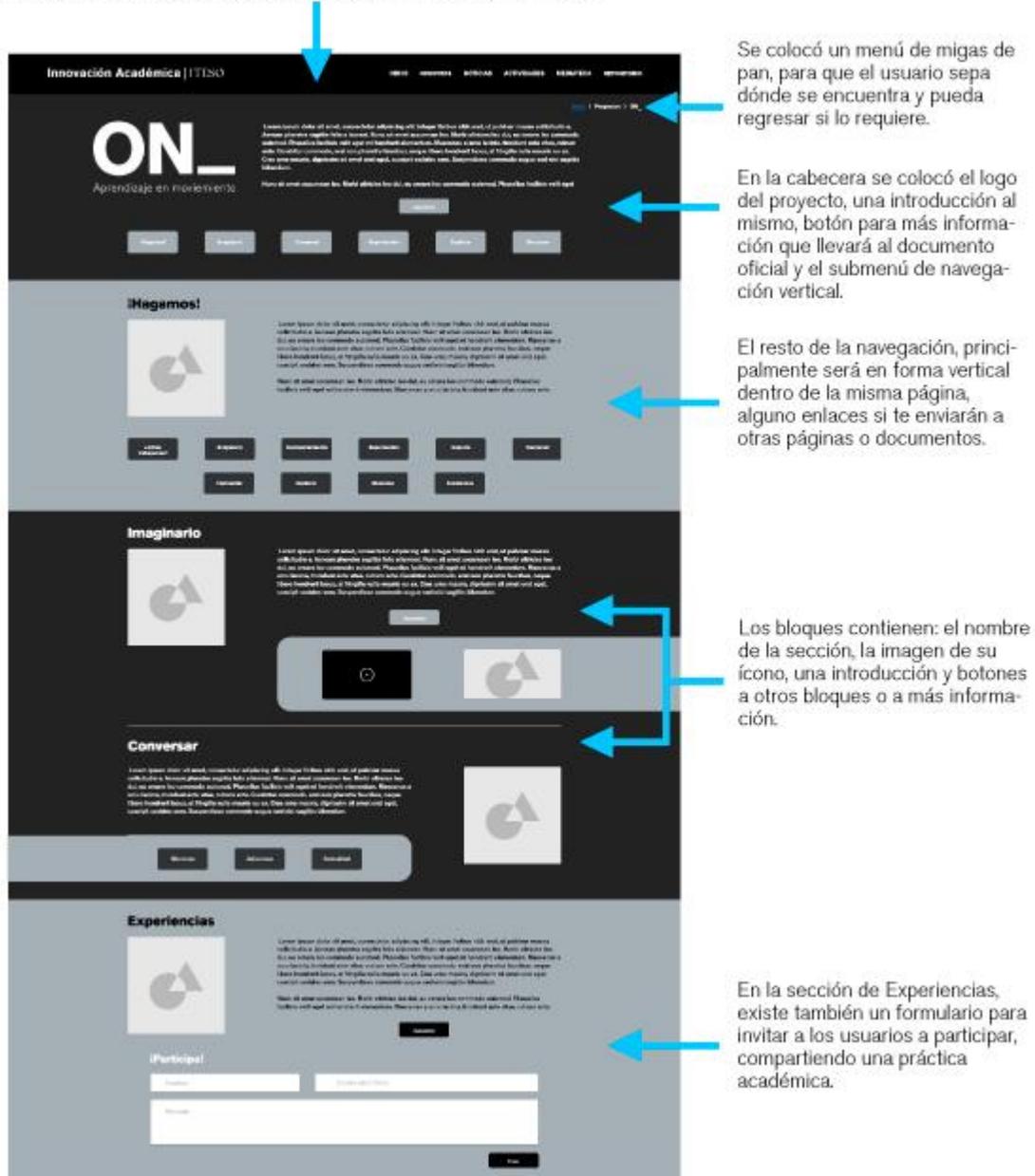
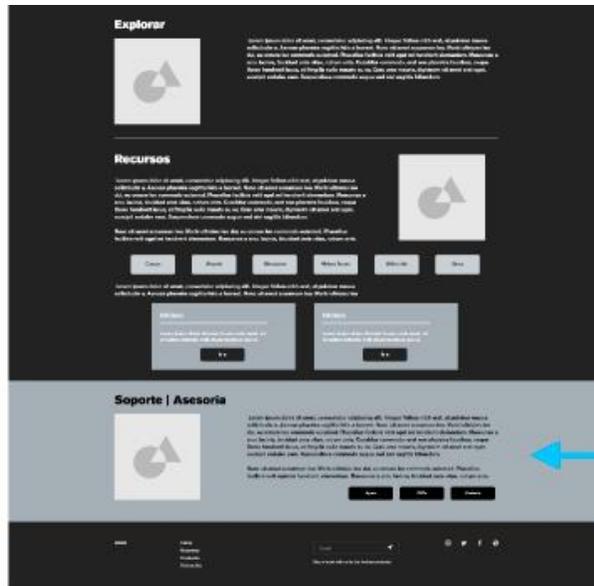


Figura 21: Plantilla escritorio1. Página Proyecto ON\_



Al final se cuenta con un espacio de soporte o ayuda, tanto para el proyecto en general como para la navegación del sitio.

Figura 22: Plantilla escritorio2. Página Proyecto ON\_

**Plantilla Tablet**



En la cabecera el cambio sería la distribución, es decir, el logo arriba, luego la introducción y el submenú en bloques de tres.

En el resto de los bloques la distribución es la siguiente: nombre, luego el icono, introducción y botones, en algunos casos, dependiendo del número irán entre bloques de 3 o 4.

Si tienen este tipo de elementos, se colocan uno debajo del otro.



Figura 23: Plantilla Tablet. Página Proyecto ON\_

## Plantilla Dispositivo móvil

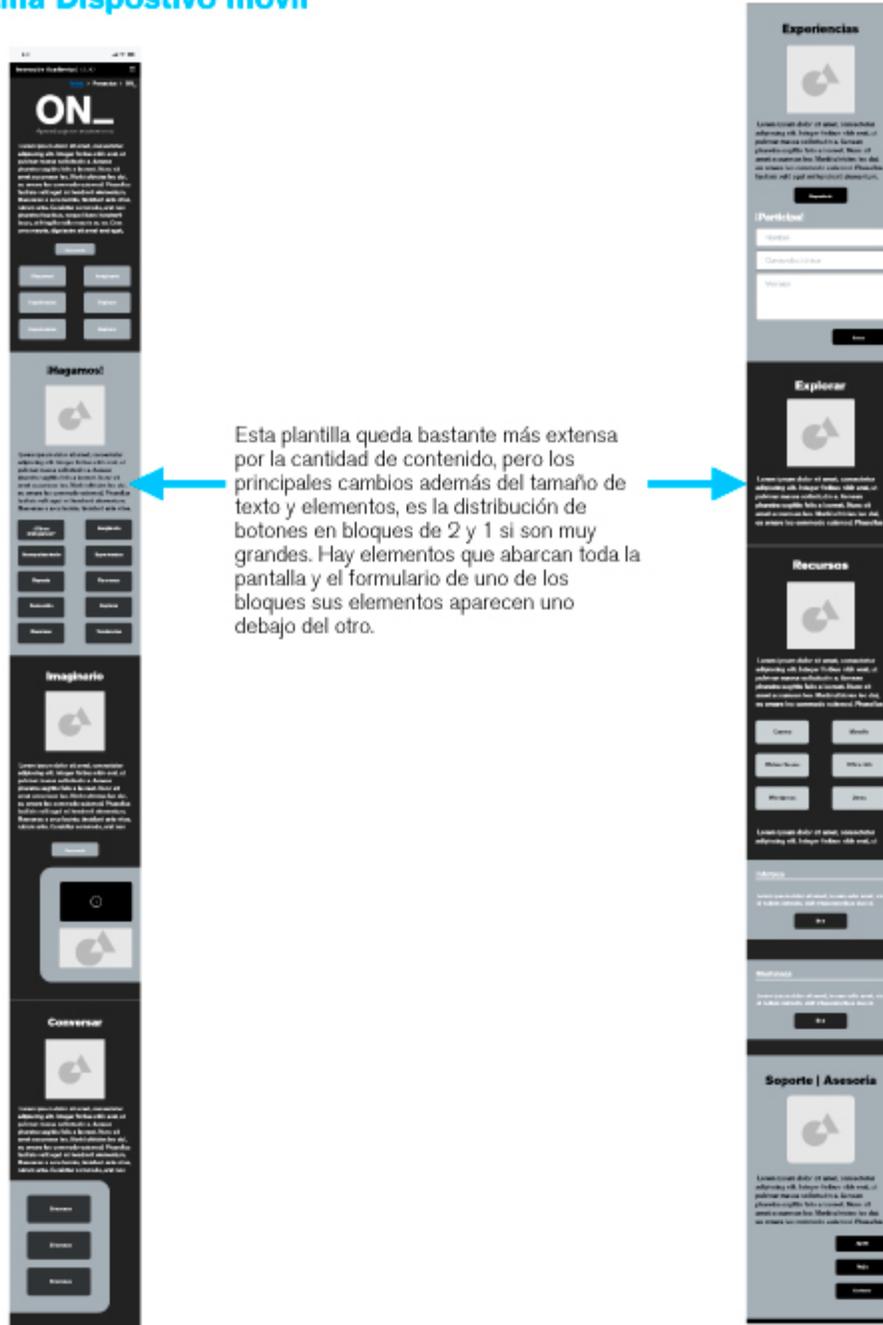


Figura 24: Plantilla dispositivo móvil. Página Proyecto ON\_

La mayor parte de la navegación de la página de ON\_ es en vertical, pero para no saturar al usuario con contenido, hay enlaces que nos dirigen a documentos con más información y otros a subpáginas en el mismo sitio. Se exponen algunas a continuación:

### 3.1.4 Subpágina Proyecto ON\_ “¿Cómo trabajamos?”

Explicación del modo de trabajar en el proyecto.

#### Plantilla Escritorio

Al ser muy amplio este proyecto, mucha de su información se distribuye en subpáginas o documentos externos, donde el usuario si lo desea puede acceder a ellos o no, evitando mostrar todo en una sola página.

The screenshot shows a desktop template for the subpage '¿Cómo trabajamos?'. The page features a dark header with the 'ON\_' logo and a navigation menu. The main content area is divided into seven numbered steps, each with a small image and a 'Leer más' button. Annotations with blue arrows point to specific elements: the breadcrumb trail 'Inicio > ON\_ > ¿Cómo trabajamos?', the 'ON\_' logo, the title '¿Cómo trabajamos?', the first step's content block, the fourth step's content block, and the list of 'Leer más' buttons.

Continuamos colocando las migas de pan para siempre conocer nuestra ubicación.

Para ubicar que seguimos en el mismo proyecto, reaparece el logotipo pero ahora más pequeño y a un costado, el nombre de la subpágina o tema en el que nos encontramos y la información correspondiente.

En esta subpágina al ser su contenido una lista de elementos con enlaces a más información, se decidió colocarlo de esta manera, con bloques pequeños de cada cosa y evitando se viera solo texto.

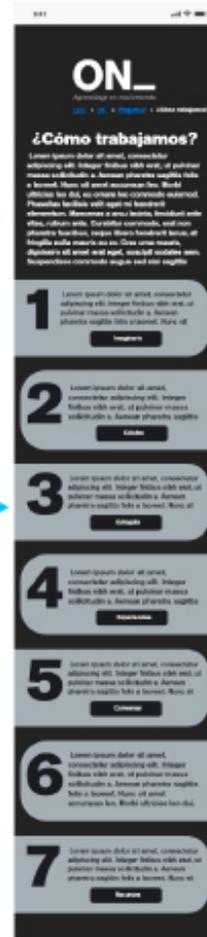
Figura 25: Plantilla escritorio. Subpágina proyecto ON\_ “¿Cómo trabajamos?”

## Plantilla Tablet



Ahora aparece el logo centrado, debajo de el las migas de pan y posteriormente, el nombre de la página con su contenido. En el móvil además disminuye el tamaño del logo y texto.

## Plantilla Dispositivo móvil



Los bloques con el contenido enlistado ahora abarcan más espacio de la pantalla, llegando en el móvil a abarcar prácticamente toda la pantalla y se disminuye también el espacio entre cada uno de ellos.

Figura 26: Plantilla dispositivos. Subpágina proyecto ON\_ “¿Cómo trabajamos?”

Las plantillas y prototipos se han elaborado con el programa Adobe XD, y además de su versión en este formato, se adjuntan como imágenes y la guía de estilo completa del sitio web trabajado para este TFM.

# Capítulo 4: Demostración

## 1. Instrucciones de uso

El proyecto es el diseño de una web, por lo que, no son necesarias unas instrucciones de uso para los usuarios. Para que sea fácil para ellos se ha intentado crear un árbol de navegación sencillo y *user friendly* para que cualquier usuario para el que se está diseñado, pueda acceder y navegar en el, sin problemas.

De igual manera se diseñó una guía de navegación para la revisión del sitio, ya que, al ser un producto, como ya se mencionó, diseñado para una Coordinación del ITESO, el contenido de este depende totalmente de los miembros de la misma y al ser un área nueva, la mayoría de este contenido se encuentra aún en desarrollo. Por lo tanto, esta guía ayuda a saber que interacciones están activas para el TFM y se adjunta como anexo.

Las URL de las páginas trabajadas para el Trabajo Final de Máster son las siguientes:

- Página principal: <http://innovacion.academia.iteso.mx>
- Página “Nosotros”: <https://innovacion.academia.iteso.mx/nosotros/>
- Proyecto ON\_: [http://innovacion.academia.iteso.mx/on /](http://innovacion.academia.iteso.mx/on/)
- Página de las experiencias de aprendizaje: <http://experiencias.academia.iteso.mx>

## 2. Prototipos alta fidelidad

En este capítulo se presentan las maquetas funcionales en las que se basó totalmente el desarrollo del sitio web, mismas creadas con el programa Adobe XD. Ya en la implementación se decidieron algunos cambios que se expondrán más adelante.

En esta ocasión sólo se presentará el diseño de la vista de escritorio, ya que, en el capítulo anterior se explicó la estructura y contenidos generales, por lo que en este sólo se explicarán los colores, contenido más específico como imágenes y algunas interacciones. Con excepción de la página de Experiencias académicas, que no se había explicado con anterioridad, ya que esta se diseñó directamente en el prototipo de alta fidelidad.

## 2.1 Página principal

Al ser la primera impresión que se da al usuario, esta página solo contiene la información primordial para saber de qué se trata y más bien tiene la función de enlace a las demás páginas del sitio. El color de fondo general es el negro a excepción del pie de página y los sliders que es gris oscuro.

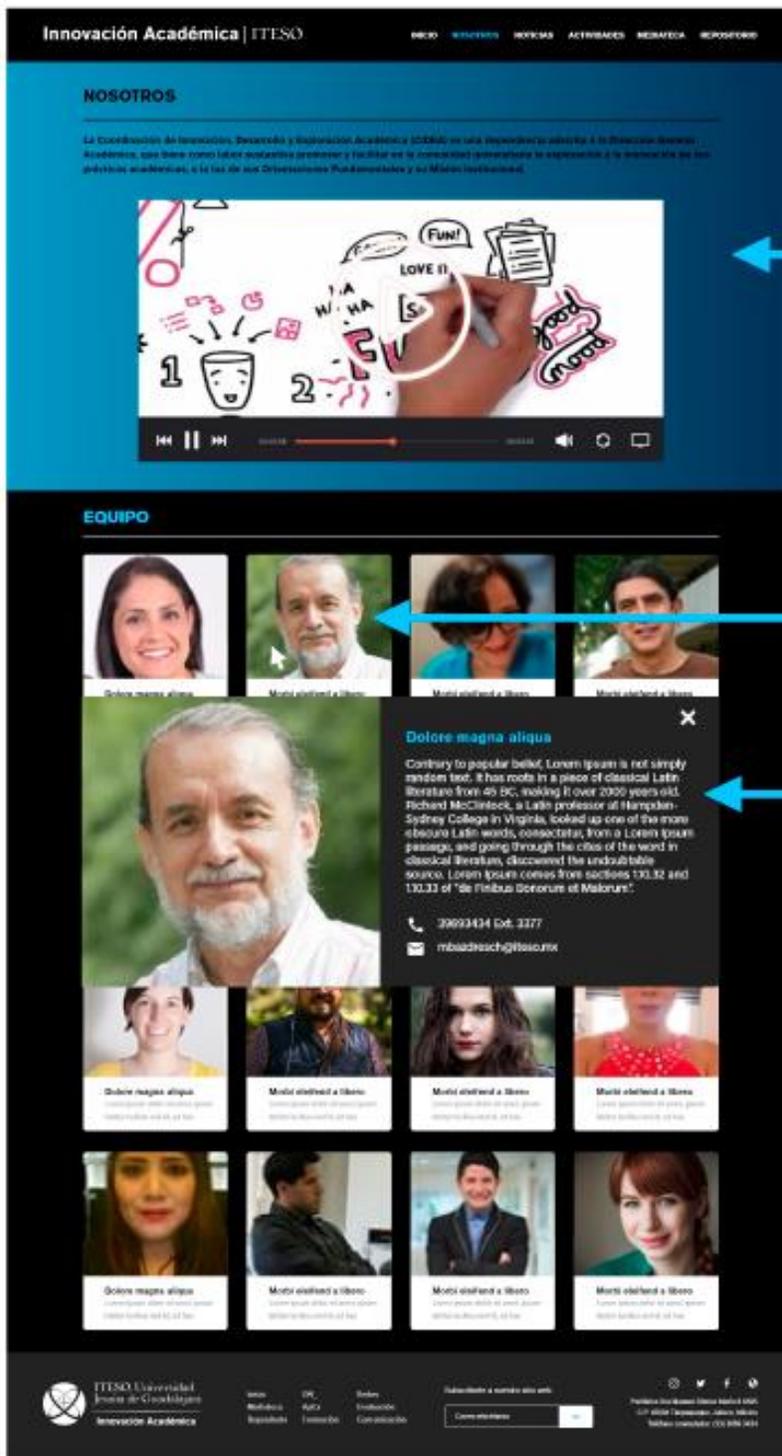
The screenshot shows the main page of the ITESO website. At the top, there is a navigation bar with the logo and menu items. Below it is a large blue banner with a grid pattern and a central text block. The main content area is divided into several sections: a grid of project cards, a featured information banner, and two sliders for news and activities. The footer contains contact information and social media links.

Annotations on the right side of the image provide details about the design:

- Header:** En la cabecera principal se colocó una imagen que hace ilusión a la innovación y redes pero para que no se perdiera el texto se colocó encima el degradado 1 con una opacidad de 77%.
- Projects Grid:** En este espacio en la vista de escritorio cuando el usuario pase el cursor sobre alguno de los proyectos, aparecerá sobre ellos un degradado correspondiente al color otorgado al proyecto, como se muestra en el bloque de ON\_.
- Featured Information:** En el banner publicitario, sino se tiene un banner del evento o noticia, al igual que la cabecera se le colocará una imagen relacionada y un degradado 1 para facilitar la lectura. Al dar clic los enviará a recibir más información.
- News and Activities:** En cada noticia o actividad se colocará una imagen relacionada pero con un desenfoco y opacidad. El título principal es el nombre del proyecto al que corresponde con su respectivo color, de esta manera el usuario conocerá respecto a qué va la noticia o actividad.

Figura 27: Prototipo escritorio. Página principal

## 2.2 Página “Nosotros”



En la cabecera principal el fondo ahora solo será el degradado 1.

A todos los miembros se les tomará una foto de este estilo, con el fondo del campus desenfocado. Al dar clic sobre alguna foto o nombre en el móvil, aparecerá un PopUp con más información de la persona y su contacto.



Figura 28: Prototipo escritor. Página Nosotros

## 2.3 Página proyecto ON\_

### 2.3.1 Primera parte

En la página principal de este proyecto se contiene la información principal tanto del proyecto como de sus principales componentes. El color de fondo general es el gris oscuro junto con el color del proyecto que es el naranja.

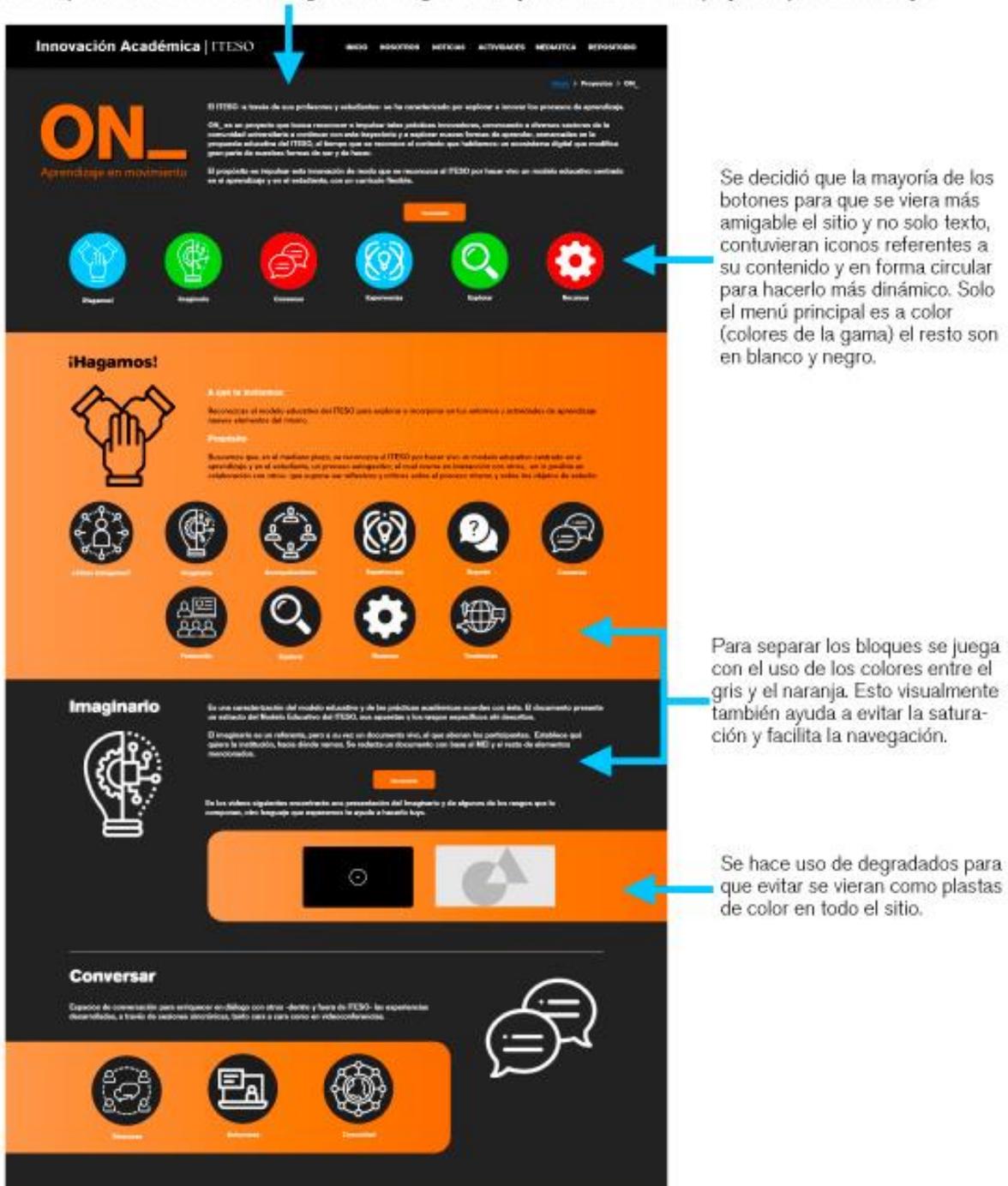


Figura 29: Prototipo escritorio1. Página ON\_

### 2.3.2 Segunda parte



Hay bloques en los que falta trabajar un poco más su contenido, por lo que, solo se colocan de esta manera.

En esta otra sección se colocaron botones especiales con los logos de las diferentes plataformas utilizadas en el proyecto y que están a la disposición de los usuarios.

Figura 30: Prototipo escritorio2. Página ON\_

## 2.4 Subpágina ON\_ “¿Cómo trabajamos?”

**ON\_**  
Innovación académica

¿Cómo trabajamos?

Se trabajan temas. La clave es: aceptar estos los pilares de aprendizaje y para que otros aprendan, explore y tener desde la perspectiva educativa del ITESO, incluso aportando nuevos elementos que la enriquezcan. Solo, en diálogo con el equipo de CESA, en pequeños grupos de profesores... con otros, reflexivos, exploran, para construir los proyectos, apoyando también en una serie de recursos que se han dispuesto para ello. Aquí una relación de estos, algunos de los cuales tienen su propio espacio en este sitio y que siguen observando en la sección social.

- 1** Compartir el material documental o vídeo de referencia que son todos de manera didáctica de la propuesta educativa del ITESO, en relación de nuestro propósito. [Ver más](#)
- 2** Un espacio de acompañamiento (trabajo en células o pequeños grupos de profesores) que inspire y desarrolle actitudes y habilidades de aprendizaje acompañadas por un mediador del equipo CESA. Se cuenta con un método de trabajo, cuya propuesta documental pueden ver aquí. [Ver más](#)
- 3** Bloguear. Un espacio de trabajo personal y colaborativo, que se ofrece al profesor para la revisión de la práctica y la construcción de la experiencia innovadora. [Ver más](#)
- 4** Recopilación de experiencias, registros de experiencias de aprendizaje realizadas por otros profesores, en un documento y vídeo muy breves. [Ver más](#)
- 5** Espacio de intercambio, preparar un diálogo con otros, desde y hacia el ITESO, las experiencias desarrolladas, a través de sesiones orientadas, tanto cara a cara como en videoconferencia. [Ver más](#)
- 6** Reconocimiento. Deseariamos registrar tanto el reconocimiento institucional como el realizado entre pares. Contamos en la búsqueda de espacios que puedan operar de manera satisfactoria para los participantes. Ya han sido propuestas algunas a la autoridad y continúa la exploración de otros espacios. [Ver más](#)
- 7** Interacción de apoyo, diversas posibilidades y recursos en línea pueden construir sesiones de aprendizaje y obtener materiales digitales, además de recursos técnicos de personas que pueden ayudar a lo necesario. [Ver más](#)

En esta página al predominar el color gris oscuro, para que se viera la separación, el pie de página ahora aparece con el fondo de color negro igual que el menú de navegación.

Figura 31: Prototipo escritorio. Subpágina ON\_ “¿Cómo trabajamos?”

## 2.5 Página Experiencias académicas

### 2.5.1 Página principal

## Plantilla Escritorio

En la barra de navegación se colocó el logo de Innovación Académica para indicar que es una página que forma parte de este proyecto. El menú son las categorías donde se puede encontrar las experiencias.



En la cabecera con un fondo de cielo estrellado, haciendo alusión a que todos tenemos algo que compartir y podemos formar parte de este espacio.

Nombre del sitio, un bloque para buscar dentro de la página y de nuevo el menú de las categorías pero esta vez de manera más gráfica, la idea es que cuando el usuario pase el cursor sobre ellas pueda recibir un resumen de lo que encontrará en cada una.

### Lo más destacado



En este bloque se presentará sólo el contenido que es considerado como importante y que queremos resaltar.

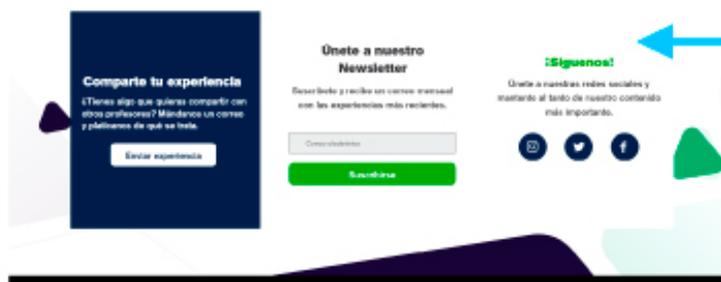
La combinación de colores va en tonalidades verdes de la gama de CIDEA, azul marino para resaltar el color y gris para acompañarlo.

### Lo más nuevo



En este bloque se presentará el contenido más reciente en ser publicado en el sitio.

### Suscríbete para recibir contenido nuevo:



El último bloque es para que:

1. Puedas enviar alguna experiencias que quieras compartir.
2. Suscribirse al sitio y recibas un correo mensual con las experiencias más recientes.
3. El enlace para unirte a nuestras redes sociales.

Figura 32: Prototipo escritorio. Página Experiencias académicas

## Plantilla Tablet



- ← El menú se oculta con un menú despregable.
- ← El nombre de la página abarca toda la pantalla, el espacio para buscar debajo de el y el menú de las categorías se distribuye en bloque de tres.
- ← Se reduce el tamaño de las secciones y la sección de lo más nuevo se presenta en bloque de dos.
- ← Los bloques para participar y suscripción, se presentan uno debajo del otro.

Figura 33: Prototipo Tablet. Página Experiencias académicas

## Plantilla Dispositivo móvil



Figura 34: Prototipo dispositivo móvil. Página Experiencias académicas

## 2.5.2 Presentación categorías

**Innovación Académica | ITESO**

Prácticas Estrategias Recursos Proyectos Eventos Cursos

**Noticias recientes**  
La experiencia WhatsApp en la práctica educativa. Otro camino...  
El Aula Virtual como otro espacio de encuentro y aprendizaje

**Categorías recientes**  
Archivos  
mayo 2019  
Categorías  
Estrategias Prácticas

**Meta**  
Adaptación del sitio  
Desarrollado por  
ITESO de la Universidad  
Oberta de Catalunya  
WordPress.org

**La experiencia WhatsApp en la práctica educativa. Otro camino...**  
Por autor | 18 de mayo, 2019 | Prácticas

Inicio > Prácticas > WhatsApp La experiencia WhatsApp en la práctica educativa. Otro camino... > Comentario Escrito por JANTON 13 mayo, 2019 Prácticas Reseña interesante cómo con el desarrollo de la tecnología actual, los aparatos que en un momento fueron considerados...

**El Aula Virtual como otro espacio de encuentro y aprendizaje**  
Por autor | 18 de mayo, 2019 | Estrategias, Prácticas

El Aula Virtual como otro espacio de encuentro y aprendizaje > Comentario Escrito por JANTON 10 mayo, 2019 Estrategias | Prácticas Si cualquier hora y desde cualquier lugar! De este modo podemos encontrar la principal posibilidad que nos brinda Webex, una herramienta...

Al dar clic sobre alguna de las categorías, se resaltarán en el menú de navegación y se presentará a modo de lista cada una de las entradas de las experiencias que entran en esa categoría.

En cada una de las entradas la información que se presentará es la siguiente:

- La imagen destacada de la reseña.
- El título de la experiencia.
- El autor del artículo, fecha de publicación y categoría a la que pertenece.
- Resumen de la reseña.

Figura 35: Prototipo escritorio. Subpágina "Presentación categorías"

### 2.5.3 Presentación reseñas

Al dar clic en el título de alguna reseña de interés, se presentará de la siguiente manera:

**La experiencia WhatsApp en la práctica educativa. Otro camino...**

3 Comentarios

Resulta interesante cómo con el desarrollo de la telefonía celular, los aparatos que en un inicio fueron concebidos solamente para llamadas telefónicas, en estos momentos se emplean masivamente como dispositivos para enviar y recibir mensajes de texto, que para la comunicación oral.

De este modo, aplicaciones como WhatsApp ganan cada vez más seguidores. El profesor Arturo Beltrán, del Departamento de Economía, Administración y Metodología del ITESO, se destaca uno de ellos, pues ha sabido aprovechar las particularidades de su aplicación en su práctica educativa. Mucho conviene en este sentido el hecho de que los alumnos se puedan el tiempo de la clase enviando mensajes a través de WhatsApp—es una excelente oportunidad para favorecer la comunicación y, como horizonte, crear comunidades de aprendizaje. Continuemos su experiencia.

**¡Asistir a las sesiones en línea es opcional para mis alumnos, quienes emplean este recurso cuando quieren aclarar sus dudas o recibir mi**

Las tecnologías son móviles, y los aparatos llegan a ser lo que son gracias al uso a la función que las concebieron determinadas grupos sociales, como lo sucedió con los teléfonos móviles. Para analizar con los casos académicos que los estudiantes de educación superior hacen de la tecnología digital? La investigación se ha convertido en una preocupación no solo para los docentes, sino para investigadores como Eliana Gallardo, Luis Murguía y Mark Buller, quienes a través de este año 2015 publicaron los resultados de una investigación desarrollada en una universidad pública de Castilla, España.

La principal manera de recolectar los datos consistió en entrevistas semiestructuradas, con preguntas que se centran en tratar de identificar cuáles son las tecnologías digitales que los estudiantes utilizan para fines académicos, cómo, por qué y dónde los usan. Pertenecientes a una facultad en cualquier momento participo en el estudio. Según los resultados, casi todos los estudiantes indicaron que usan con alta frecuencia el ordenador (80%) y los teléfonos inteligentes (80%), mientras que las herramientas en red que resultaron la más alta frecuencia de uso fueron Facebook (25%) y Twitter (20%).

Para la mensajería instantánea, los principales canales de los alumnos son Facebook y precisamente WhatsApp. La mayoría de los estudiantes dicen utilizar las redes sociales como medio de comunicación y para la interacción social, pero las suites de herramientas como las que acabamos de mencionar permiten la socialización a través de Internet de una manera inmediata y efectiva, al punto de convertirse en una práctica cada vez más recurrente entre los adolescentes y jóvenes.

Los estudiantes emplean WhatsApp para estar en contacto con sus compañeros en tiempo real, mediante una comunicación privada de uno a uno o de uno a muchos. Según las respuestas de los entrevistados, el nivel facilita el trabajo interactivo y la colaboración simultánea mediante la creación de grupos.

Antes los resultados de un estudio desarrollado en una universidad española no se pueden aplicar en el contexto mexicano y específicamente del ITESO, pues el aprovechamiento de cualquier tecnología e dispositivos siempre dependerá del contexto y de las características del grupo, o sus objetivos particulares.

**Se coloca un menú de migas de pan para conocer nuestra ubicación y poder regresar en cualquier momento, ya sea, a la página de inicio como a la categoría con su listado de experiencias.**

La estructura general cuenta con:

- El título de la publicación.
- Número de comentarios y acceso a ellos.
- Una imagen destacada relacionada con el tema.
- Introducción al tema.

- Video del testimonio, ya sea, del profesor, estudiante o equipo involucrado.

- Resaltar alguna frase del video.

- Continuar con la reseña del tema.

Figura 36: Prototipo escritorio1. Subpágina "Presentación reseñas"

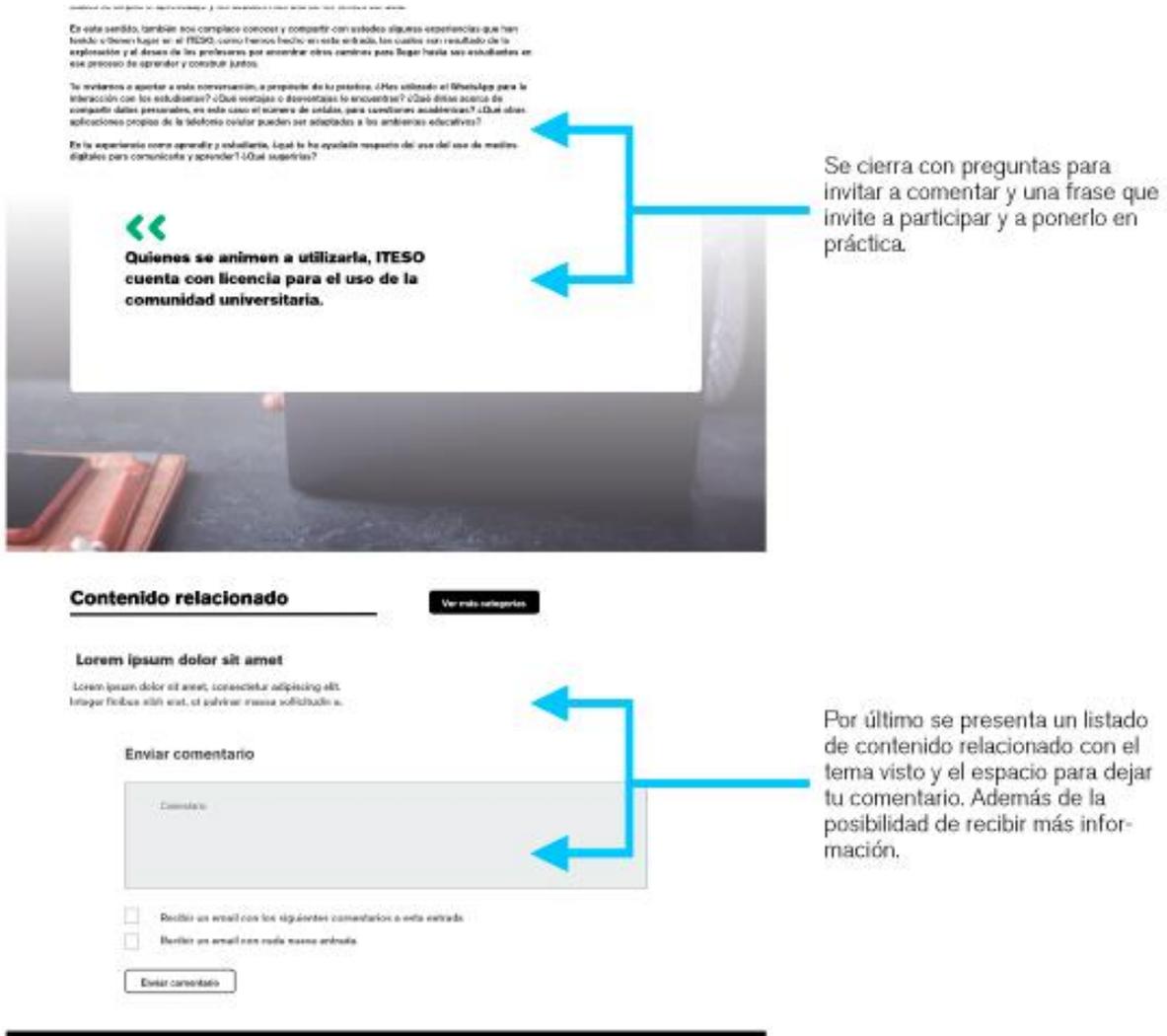


Figura 37: Prototipo escritorio2. Subpágina "Presentación reseñas"

# Capítulo 5: Implementación

# 1. Plataforma

Como ya se ha mencionado a lo largo de este documento, el proyecto se enmarca dentro del ITESO, por lo que, se debía trabajar en alguna de las plataformas institucionales de la misma, eligiendo la que a nuestro parecer se pudiera adaptar más al diseño previsto y a los objetivos de la Coordinación como el hecho de que además de la comunidad universitaria, gente externa a esta, también pueda acceder y participar en la página web.

Eligiendo entonces WordPress donde el ITESO tiene un espacio llamado [academia.iteso.mx](http://academia.iteso.mx), con la versión 5.1.1, además de varios temas y plugins comprados que nos podían ayudar a lograr el objetivo. Para ingresar a este no se necesita ninguna contraseña, solo la url del sitio, que en un principio se había creado como [innovacionacademica.academia.iteso.mx](http://innovacionacademica.academia.iteso.mx), pero era muy largo y algo difícil de recordar, decidiendo dejarla solo como [innovacion.academia.iteso.mx](http://innovacion.academia.iteso.mx).

## 1.1 Tema

De los temas con los que el ITESO cuenta, se eligió el tema DIVI versión 3.22.7, ya que, este nos otorgaba una gran flexibilidad para diseñar, personalizar tanto como queramos la plantilla, instalar tipografías y la posibilidad de maquetar nuestra página a través del Frontend. Algo importante de este tema y para el proyecto, es el hecho de adaptar el sitio web a cada uno de los dispositivos, es decir, nos da la posibilidad de editar para cada uno de ellos y lograr un sitio responsive.

También nos ofrece realizar pruebas A/B con objetivos específicos y que nos extraerá automáticamente sus estadísticas, esto aún no lo realizamos, pero se pretende hacerlo en cuanto la página esté en circulación, para obtener los mejores resultados con nuestro target.

# 2. Navegación

El sitio aún no está en completo funcionamiento o al menos no con el contenido real que aparecerá, esto debido al proceso que la entidad cliente del proyecto aún no posee desarrollada la información solicitada. Si bien la estructura se ha trabajado de acuerdo a los requerimientos institucionales, el contenido de la misma le corresponde a dicha entidad tanto su desarrollo como circulación, la cual, todavía está en proceso de desarrollo.

Por esta razón, para la revisión del TFM, se desarrolló un manual de navegación, adjunto en los anexos, donde se indica qué interacciones de la página están activas y cuáles son sus funcionalidades. De igual manera se exponen a continuación con impresiones de pantalla del sitio ya en funcionamiento.

## 2.1 Página principal

En donde el usuario al acceder se encontrará con lo siguiente:

### 2.1.1 Menú de navegación

El logo del proyecto que en cualquiera de los espacios donde aparece al dar clic sobre el te manda a la página principal.



Los componentes del menú son los siguientes:

- **Inicio (activo):** Nos envía a la página principal.
- **Nosotros (activo):** Nos envía a la página donde aparece más información del proyecto y sus miembros.
- **Tendencias (activo):** Está por modificarse pero nos envía al listado de reseñas sobre noticias o tendencias sobre Innovación académica.
- **Actividades (desactivo):** Enviarán a un calendario con los eventos de cada uno de los proyectos.
- **Experiencias (activo):** Nos envía al sitio de Experiencias académicas
- **Mediate (activo):** Nos envía al sitio donde se comparten herramientas de apoyo. Próximo a ser rediseñado.
- **Buscar (activo):** Para buscar dentro del mismo sitio.

Figura 38: Menú navegación. Página principal

El único punto que no está activo: “Actividades”, se debe a que aún no hay eventos próximos de la Coordinación, con excepción de uno que se menciona en el banner publicitario, explicado más adelante.

### 2.1.2 Cabecera

Letras animadas que al final forman las siglas del nombre de la coordinación.



Para ver más información de la Coordinación está este botón que está activo y nos envía a la página "Nosotros".

Figura 39: Cabecera. Página principal

En este punto se modificó un poco el diseño de cómo se habían diseñado en el prototipo, por ejemplo, la presentación de las abreviaturas de la Coordinación, las cuales están animadas, y en lugar de una imagen de fondo se decidió dejar un fondo liso, para tener una página más limpia y darles protagonismo a las letras.

### 2.1.3 Apartado proyectos



Figura 40: Apartado proyectos. Página principal

El motivo por el cual, al pasar el cursor sobre los proyectos, estos cambian a diferentes colores, se debe a que cada uno cuenta con un color específico que fue elegido según su significado y relación con los propósitos del proyecto, de esta manera el usuario los puede identificar y diferenciar entre ellos.

## 2.1.4 Banner publicitario



Como dice su nombre en este espacio se publicará información destacada que queremos que los usuarios conozcan y su diseño se basará en el tipo de noticia que se publique, en este caso aparece el banner de un evento que es de ese color y con ese diseño. El botón "leer más" (activo) nos manda a la página del evento o a donde esté la información.

Figura 41: Banner publicitario. Página principal

El banner colocado en este espacio, se refiere a un evento del proyecto ApEx, cuyo color predeterminado es este verde y al cual como se puede apreciar se le creó su propio logo y era importante colocarlo tal cual se había diseñado para que los usuarios lo pudieran relacionar con los demás elementos publicitarios de mismo evento.

## 2.1.5 Tendencias y actividades

Sliders tanto de las últimas tendencias publicadas como de los eventos próximos. La imagen de cada una cambia de acuerdo a sus temas. Lo único activo es la primera tendencia que te envía a su reseña.



Figura 42: Apartado de tendencias y actividades. Página principal

En este apartado aún no hay mucha información, por lo que, lo único activo es la primera tendencia que aparece en la slider y que es una plantilla que se utilizará en el resto de las noticias o reseñas que se desarrollen por la Coordinación, miembros de la comunidad universitaria o externos a esta.

## 2.1.6 Pie de página

Otro diseño del logo pero resaltando el del ITESO, este también nos enviará siempre a la página principal.

Las redes sociales aún no están activas a pesar de ya estar abiertas, por falta de contenido.



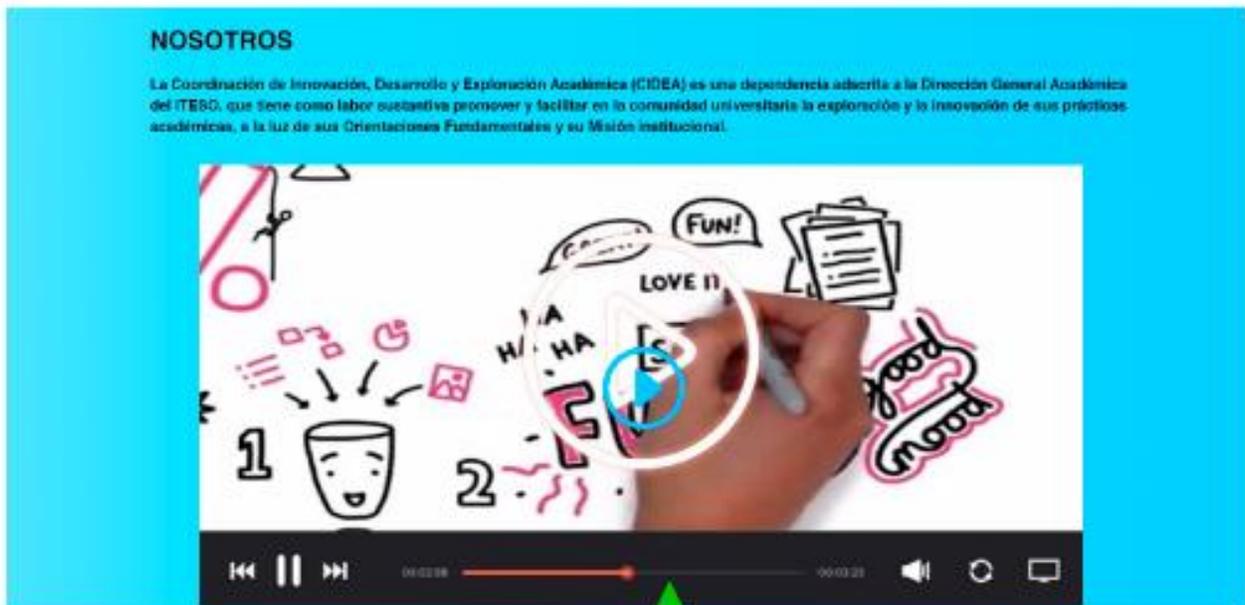
Menú de los proyectos, el único activo es ON\_.

Figura 43: Pie de página. Página principal

## 2.2 Página “Nosotros”

Al dar clic tanto en el menú de navegación, botón “Nosotros”, como en el botón “Más información” de la cabecera de la página principal, se dirigirá a esta página. Cabe mencionar que el menú de navegación y pie de página aparecerán en todas las páginas del sitio.

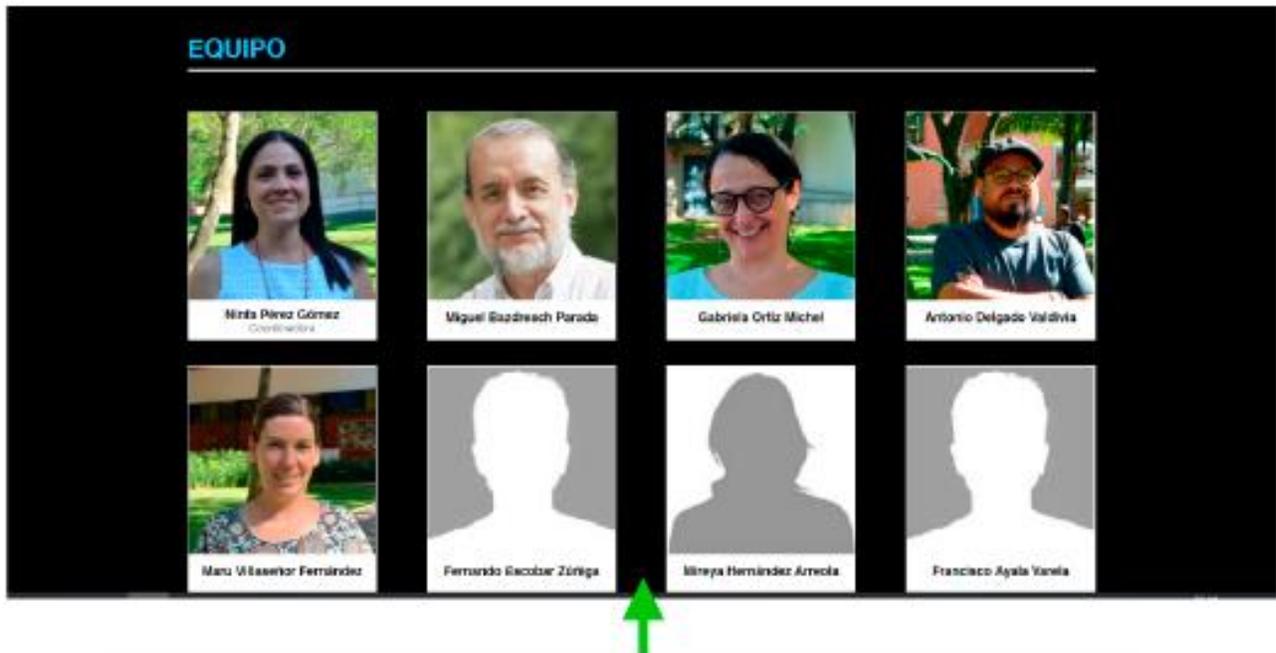
### 2.2.1 Cabecera



De esta parte no hay nada activo más que el menú de navegación, los elementos ya mencionados. En cuanto al video, sólo es una simulación, recordando que este elemento no me correspondía.

Figura 44: Cabecera. Página Nosotros

## 2.2.2 Equipo



Como se puede observar esta página solo es para mostrar su estructura, ya que, en el caso del equipo al dar clic en alguna persona se debería abrir una ventana pop-up con más información del integrante, pero para esto se requiere instalar un plugin que está en proceso de ser autorizado por el equipo de Informática del ITESO.

Figura 45: Apartado equipo. Página Nosotros

A parte del plugin faltante y en espera de su autorización, el resto de las fotografías del equipo aún no han sido enviados por el encargado de tomarlas y editarlas.

## 2.3 Página principal del proyecto ON\_

Al dar clic sobre el botón del proyecto ON\_, como en la siguiente imagen:



Nos enviará a la página con la siguiente información:

Figura 46: Interacción para ir a los proyectos.

### 2.3.1 Cabecera



Figura 47: Cabecera. Página ON\_

### 2.3.2 Bloque “¡Hagamos!”



Figura 48: Bloque ¡Hagamos! Página ON\_

La mayoría de los enlaces que están dentro de estas páginas, son hacia los mismos bloques de la página principal de ON\_.

### 2.3.3 Bloque “Imaginario”



Figura 49: Bloque “Imaginario”. Proyecto ON\_

Aquí aparecen dos elementos importantes del proyecto, que son un video y un infográfico con la explicación resumida de este espacio, pero los cuales aún no han sido desarrollados por los miembros del proyecto.

### 2.3.4 Bloque “Experiencias”

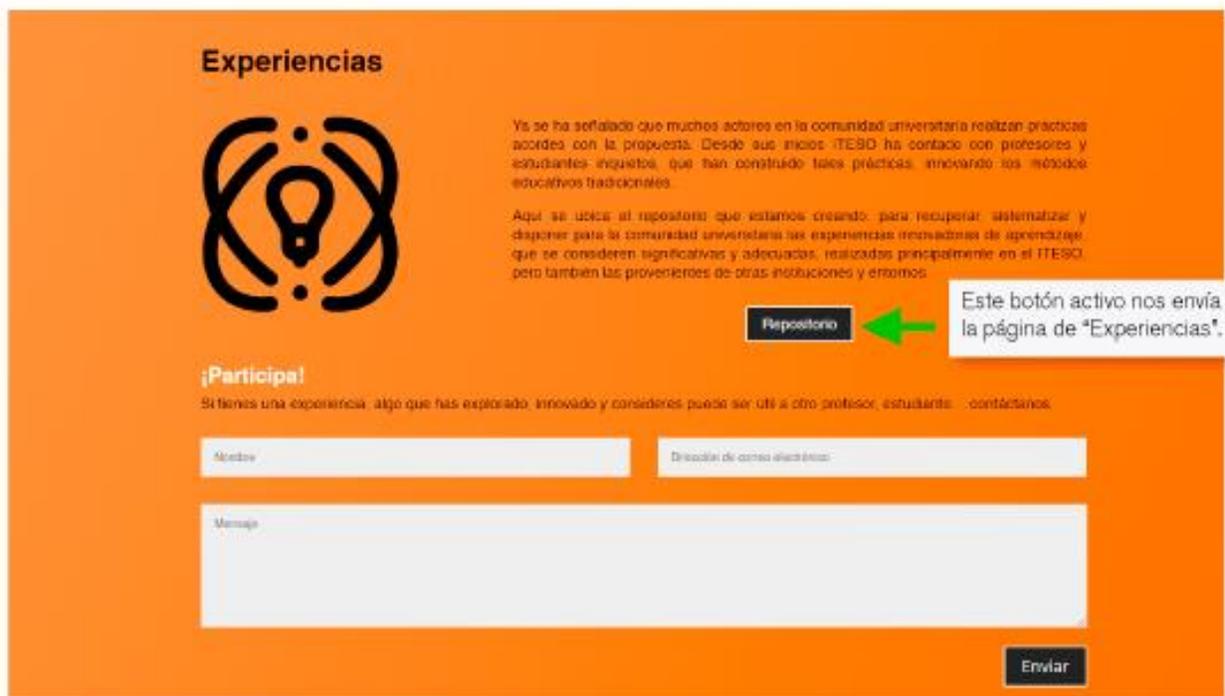


Figura 50: Bloque “Experiencias”. Página ON\_

El cuestionario para participar, envía la solicitud al correo de la Coordinación, donde se evaluarán y seleccionarán a las que cumplan con los requisitos, líneas u objetivos del proyecto.

### 2.3.5 Bloque “Recursos”



Figura 51: Bloque “Recursos”. Página ON\_

Cada página de las plataformas, contiene información de la misma y enlaces a tutoriales, guías, soporte y comunidades de estas.

## 2.4 Página de Experiencias académicas

La página de Experiencias que, aunque forma mayor parte del mismo proyecto ON\_, se decidió que también fuera un espacio donde se compartan las experiencias académicas de toda la Institución, por lo que este está trabajado en un sitio ajeno al del de Innovación Académica. De igual manera que con ON\_ aún no se cuenta con contenido, por lo que costó un poco la realización de su diseño, pero se decidieron las categorías en las que se albergarán, para facilitar tanto la navegación como la búsqueda de contenido por parte de los usuarios, se colocaron también espacios para comentar y participar en el sitio con alguna experiencia de interés. Una decisión tomada con respecto a esta, fue el modificar su nombre del Repositorio de experiencias (nombre que se tenía previo) por Experiencias Académicas, ya que, nos hacía referencia a un almacén de cosas que a pesar de si ser parte de sus objetivos, la idea es más bien que sea un espacio activo y que se invite a los usuarios a compartir sus propias y comentar la de los demás, así como ser una inspiración tanto dentro como fuera del ITESO. Este diseño tiene una gran probabilidad de cambiar dependiendo del contenido, podría aumentar o disminuir las categorías, pero básicamente la estructura será la misma. Otra cosa que se tendría que checar es la capacidad del espacio en WordPress para recibir tanta información, en cuanto a texto e imágenes, porque los videos estarán solamente ligados del canal de YouTube de la Coordinación.

### 2.4.1 Menú de navegación

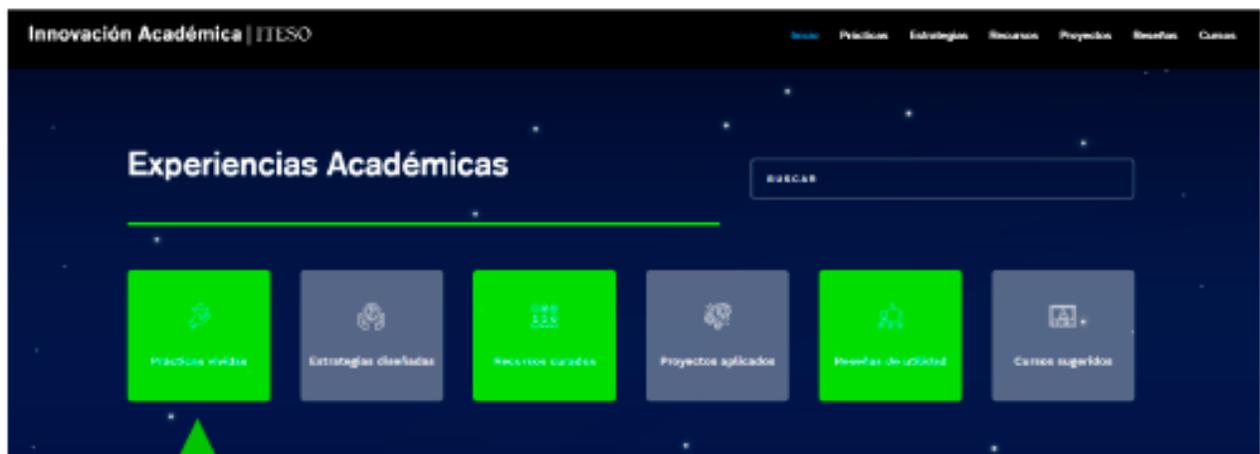
El logo del proyecto que en cualquiera de los espacios donde aparece al dar clic sobre el te manda a la página principal.



Los únicos componentes del menú activos son los siguientes:  
- **Inicio:** Nos envía a la página principal.  
- **Prácticas:** Nos envía a la página donde aparece el listado de las experiencias que están en esta categoría.

Figura 52: Menú navegación. Página Experiencias académicas

### 2.4.2 Cabecera



El único elemento activo de este submenú es el botón de "Prácticas vividas", los demás solo tienen animación al pasar el cursor sobre ellos.

Figura 53: Cabecera. Página Experiencias académicas

No se cuenta aún con contenido perteneciente a las demás categorías, por lo que, se decidió solo trabajar en esta como muestra para las demás. Además, como ya se mencionó, estas categorías pueden llegar a modificarse, quedando solo la estructura definida.

### 2.4.3 Bloque “Lo más destacado”

Aquí aparece como su nombre lo indica, la información que nosotros como Coordinación queremos resaltar para que los usuarios vean, es decir, información que creemos será relevante para ellos.

#### Lo más destacado



Figura 54: Bloque “Lo más destacado”. Página Experiencias académicas

### 2.4.4 Página de la reseña

Al dar clic, como ya se mencionó, sobre alguna experiencia les aparecerá una página que contiene el título de nuevo, quien lo escribió, fecha y categoría a la que pertenece, comentarios hechos por la comunidad, alguna imagen destacada, la reseña de la experiencia y el video testimonial.

En esta página las interacciones activas son las siguientes:



Figura 55: Parte 1. Página reseña



Figura 56: Parte 2. Página reseña

### 3. Imágenes comprimidas

Para que nuestros sitios cargaran rápidamente, punto importante para lograr una buena experiencia de usuario, se utilizó un programa trabajado en la asignatura de “Analítica y rendimiento web” del mismo máster.

Con el gestor de tareas Gulp, se desarrolló un código corrido directamente en la consola de nuestra computadora, donde se le indicaba que comprimiera todas las imágenes de una carpeta y guardándolas en otra carpeta generada por el mismo programa, obteniendo imágenes de menor tamaño las cuales serían las que se subirían al sitio web.

A continuación, se comparte el código desarrollado y el método en el que se corrió el mismo:

```

1  const gulp = require('gulp');
2
3  const imagemin = require('gulp-imagemin');
4
5  function optimizeImages(done){
6
7    gulp.src('images/**/*.{png,jpg,jpeg,gif,svg}')
8
9    .pipe(imagemin())
10
11   .pipe(gulp.dest('opt/images'))
12
13   done();
14
15  }
16
17  var resourcesOptimization = gulp.series(optimizeImages);
18
19  gulp.task('build', resourcesOptimization);
20
21  gulp.task('default', resourcesOptimization);

```

Figura 57: Código desarrollado para comprimir imágenes

Este archivo JavaScript, que llamamos gulpfile, se trabajó en el programa Sublime Text y se guardó en la carpeta donde también se encontraban las imágenes que queríamos se comprimieran, en este, caso todas las necesarias para el diseño desarrollado hasta el momento del sitio web.

En la consola, una vez ubicada la carpeta donde se guardó, se manda llamar al gestor de tareas “gulp”, el cual después de 31 segundos nos comprime todas las imágenes seleccionadas.

```
C:\ Símbolo del sistema
Microsoft Windows [Versión 10.0.17134.765]
(c) 2018 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

C:\Users\Paty>cd Documents

C:\Users\Paty\Documents>cd UOC

C:\Users\Paty\Documents\UOC>cd TFM

C:\Users\Paty\Documents\UOC\TFM>cd Página CIDEA

C:\Users\Paty\Documents\UOC\TFM\Página CIDEA>gulp
[20:16:59] Using gulpfile ~\Documents\UOC\TFM\Página CIDEA\gulpfile.js
[20:16:59] Starting 'default'...
[20:16:59] Starting 'optimizeImages'...
[20:16:59] Finished 'optimizeImages' after 26 ms
[20:16:59] Finished 'default' after 31 ms
[20:19:59] gulp-imagemin: Minified 61 images (saved 480 kB - 6.4%)
```

Figura 58: Implementación del programa en la terminal del sistema

## 4. Definición de KPI's de medición

Para el proyecto de Innovación Académica del ITESO, es importante alcanzar los objetivos propuestos y uno de los principales es el “Generar comunidad y participación activa de los usuarios”, para lograr esto, el sitio es un referente, por lo que, medir el éxito o fracaso de sus acciones será de gran ayuda para una mejora continua.

A continuación, se enlistan los KPI's que se utilizarán para esta medición:

- **Reconocimiento:** Se medirá que tanto se reconoce tanto la imagen del proyecto como que tanto se relaciona con el servicio que ofrecemos.
  - Total de sesiones: Recopilación de peticiones de alguien que entró en nuestro sitio
  - Usuarios nuevos
  - Canal de tráfico: De dónde vienen nuestros usuarios
- **Engagement:** Que tanto se sienten atraídos nuestros usuarios potenciales por el proyecto.
  - Promedio de sesiones
  - Porcentaje de rebote
  - Número de páginas vistas en una sesión

### 4.1 Indicadores

- **Visitantes únicos:** Número real de personas que visitan nuestro sitio.
- **Tiempo en el sitio:** Promedio de tiempo que dura una sesión.
- **Promedio de páginas por visita:** Cuántas páginas se ven en una visita.
- **Taza de rebote:** Conocer el comportamiento de nuestro usuario, cuántos ven solo una página.
- **Promedio de retención:** Tener usuarios satisfechos y que regresen al sitio es importante para el proyecto, eso medirá este indicador.
- **Fuentes de tráfico:** De dónde vienen nuestros usuarios.
  - Directo
  - Referido
  - Búsqueda orgánica
  - Social
- **Público objetivo:** Aunque ya se tiene el público objetivo, se analizará si este es el que nos visita o qué tipo de público es.
  - Visitantes recurrentes
  - Geografía e idioma
  - Tecnología
- **Palabras de búsqueda Keywords:** Saber por qué palabras nos encuentran.
- **Porcentaje de salida:** Cuántos usuarios abandonan el sitio, pero se tomará en cuenta también cuántas se marchan haciendo clic en algo.
  - Páginas de destino: Desde qué página abandonan

- **Velocidad del sitio:** Parte importante para la optimización del sitio, así como, el aumento de usuario es qué tanto tarda en cargarse nuestra página, por lo que estará en constante medición.

# Capítulo 6: Conclusiones y líneas de futuro

# 1. Conclusiones

Este Trabajo Final de Máster, me ha sido de gran ayuda tanto para consolidar las competencias que he obtenido a lo largo de este máster, como para ponerlas en práctica en un proyecto real, ya que, abarcó dos puntos importantes de mi vida en estos momentos, el término de mi maestría y un aporte profesional a el lugar donde laboro. Por lo tanto, ha sido muy enriquecedor para mí, a nivel profesional y personal.

Lecciones aprendidas:

- Tener una visión más realista de lo que supone desarrollar un proyecto de este estilo, es decir, a pesar de que para ser una persona que nunca había abordado profesionalmente un proyecto digital, se ha logrado bastante pero también ha servido de experiencia para demostrar que es más complejo de lo que se puede pensar y se requiere de más esfuerzos, tiempo y sacrificios de lo previsto.
- Aprender a calcular mejor el tiempo de trabajo para proyectos futuros, ya que, realmente a este proyecto le dediqué un mayor tiempo del propuesto para lograr los objetivos y alcances propuestos.
- Se debió considerar al tomar la decisión del tema de mi proyecto, que aún no se tenía el contenido suficiente para poder desarrollar en su totalidad o en mejor calidad el producto final. Y que esto también implica la gestión de otras planeaciones donde todos deben cumplir con las partes que les corresponden y a tiempo para no retrasar el trabajo.
- A menudo ocurren imprevistos externos, en mi caso tanto achaques del embarazo como horas extras en el trabajo, por lo que nunca está de más tener un margen de tiempo en la planificación para posibles contingencias.
- Considero importante el estarme actualizando en cuanto a diseño y programación, y contar con un equipo más completo en el lugar donde laboro con quienes pueda contar para lograr desarrollar trabajos más completos.

A pesar de si haberse logrado los objetivos planteados, como ya se mencionaba, no fueron de todo perfectos, al toparse con la falta de contenido y que los responsables de dicha tarea estaban ocupados en otras labores, por lo que, visualmente la página se observa incompleta y no es conveniente su difusión en su totalidad. La única parte que está prácticamente completa y ya ha sido compartida con usuarios para su valoración, es la página del proyecto ON\_.

Se trabajó con los lineamientos del cliente principal, una coordinación dentro del ITESO, lo que implicó adaptarse a sus plataformas institucionales y depender de su aceptación, para el uso de plugins u otros elementos necesarios para el funcionamiento correcto del sitio, ya mencionados a lo largo de este documento.

La parte de la planeación y metodología utilizada, ha sido buena en cuanto a la elección y distribución de tareas para lograr los objetivos y resultados planteados, pero al tener un tiempo limitado para su realización ha habido que realizar cambios para lograr el éxito, como eliminar algunas tareas que o no era el momento para llevarlas a cabo, como el caso de la medición de kpis por no estar completamente terminada la página, o no era una tarea que realmente me correspondiera a mi y que sería mejor dedicarle el tiempo a algunas otras, como por ejemplo el desarrollo de un plan de difusión

y posicionamiento que al tener un equipo que se dedica a esto yo podía estar trabajando en concluir el sitio web.

## 2. Línea de futuro

La línea de futuro principal, es la culminación del proyecto, es decir, desarrollar por completo la página, pero para esta voy a necesitar que todas las personas implicadas en el, estén más comprometidas. Lograr como Coordinación desarrollar contenido de interés para los usuarios y como equipo cumplir con las tareas que nos corresponden a tiempo, lo ideal sería utilizar una gestión ágil basada en Scrum, combinado preferiblemente con Kanban para lograr esto último. De igual manera, apoyarme más en el equipo de sistemas del ITESO, para poder tener un sitio más desarrollado y profesional, ya que, considero que en este ámbito todavía me falta aprender bastante.

Una vez concluido el sitio web, será importante estar realizando periódicamente una analítica web para identificar fallos, mejorarlo y optimizarlo, de esta manera siempre lograr los objetivos propuestos para la Coordinación y página.



# Bibliografía

- Adobe.** (s.f.). *Adobe XD tutorials*. [Sitio web]. Recuperado de <https://helpx.adobe.com/xd/tutorials.html>.
- Cobo, C.** (2016). *La Innovación Pendiente. Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Colección Fundación Ceibal / Debate: Montevideo.
- Dirección General Académica. ITESO.** (2017, agosto). *Hacia los proyectos estratégicos 2017-2021. Bases para la construcción de referentes comunes*.
- Dirección General Académica. ITESO.** (2018, 4 abril). *Creación de la Coordinación de Innovación, Desarrollo y Exploración Académica*.
- Flamarich, J.** (2015). *Diseño de interfaces para dispositivos móviles*. [Documento en línea]. Recuperado de [http://materials.cv.uoc.edu/continguts/PID\\_00217700/index.html](http://materials.cv.uoc.edu/continguts/PID_00217700/index.html)
- Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H.** (2015). *Interaction design* (4ª ed.). New Jersey, United States: Wiley.
- Galiana, P.** (2018, 3 septiembre). *Qué es la analítica web, para qué sirve y principales herramientas*. [Entrada en blog]. Analítica y Usabilidad. Recuperado de <https://www.iebschool.com/blog/herramientas-analisis-web-analitica-usabilidad/>
- Gil, E., Tatjer, E., Monjo, A.** (2009). *Usuarios y sistemas interactivos*. [archivo PDF]. Recuperado de <http://cvapp.uoc.edu/autors/MostraPDFMaterialAction.do?id=143566>
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).** (2003). *Misión y Orientaciones fundamentales*. [Archivo PDF]. Recuperado de <https://www.iteso.mx/documents/2624322/0/La+misi%C3%B3n+del+ITESO.pdf/ba589aa7-43d5-4e21-8a9d-80703bc4c0b8>
- Kaushik, A.** (2010). *Análítica Web 2.0* (4ª ed.). Barcelona, España: Gestión 2000.
- Marcotte, E.** (2011). *RESPONSIVE WEB DESIGN*. New York, New York: A Book Apart.
- Massachusetts Institute of Technology.** (s.f.). *MIT innovation initiative* [Sitio web]. Recuperado de <https://innovation.mit.edu/>
- Ministerio de Educación de Argentina.** (s.f.). *Educ.ar* [Sitio web]. Recuperado de <https://www.educ.ar/>
- Monjo, A.** (2015). *Diseño web y de interfaces multimedia*. [Documento en línea]. Recuperado de [http://materials.cv.uoc.edu/continguts/PID\\_00217697/index.html](http://materials.cv.uoc.edu/continguts/PID_00217697/index.html)
- Observatorio de Innovación Educativa.** (2019, 21 febrero). *El Tec de Monterrey define su plan rumbo al 2030*. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/tec-de-monterrey-define-su-plan-rumbo-al-2030>
- Scolari, C.** (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona, España: Gedisa.
- Tecnológico de Monterrey.** (2015). *Transformando la educación para los retos del futuro*. Revista del Congreso Internacional de Innovación Educativa, (2do.). Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/0Bxu5PCww2WDQSnAtbmRmN0FXeig/view?ts=566cbf03>
- Tecnológico de Monterrey.** (s.f.). *Observatorio de Innovación Educativa*. [Sitio web]. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/>
- Tecnológico de Monterrey.** (s.f.). *Edutools TEC*. [Sitio web]. Recuperado de <https://edutoolstec.itesm.mx/>
- Tecnológico de Monterrey.** (s.f.). *Innovación Educativa en el Tecnológico de Monterrey*. [Sitio web]. Recuperado de <https://innovacioneducativa.tec.mx/>

**Universidad Panamericana.** (s.f.). *Centro de Innovación Educativa*. Recuperado de <https://www.up.edu.mx/es/cie/mex>

**Universidad Panamericana.** (s.f.). *Centro de Innovación Educativa*. [Sitio web]. Recuperado de <https://cie.up.edu.mx/>

**Universitat Oberta de Catalunya.** (s.f.). *eLearn Center* [Sitio web]. Recuperado de <https://www.uoc.edu/portal/es/elearncenter/index.html>

**Villanueva, L** (n.f.). *Analítica Web*. [Entrada en blog]. El SEO basado en experimentos y NO en teoría. Recuperado de <https://luismvillanueva.com/que-es/analitica-web>

# Anexos

Junto a la presente memoria se adjunta una carpeta llamada “Entregables”. En ella se pueden encontrar los siguientes archivos:

- A. Identidad gráfica:** En esta carpeta se encuentra el manual de identidad gráfica, logotipos y tipografías.
- B. Prototipos:** Archivo original donde se elaboraron y las imágenes de los mismos.
- C. Imágenes:** Toda la lista de imágenes utilizadas para el desarrollo del sitio y el programa que se utilizó para su compresión.
- D. Guía de estilo:** Que servirá como base para continuar el desarrollo del sitio.
- E. Manual de navegación:** Para conocer las interacciones activas y lo que realizan cada una.

Además, se adjuntan dos presentaciones, una pública y otra académica:

- F. Pública:** Se ha realizado en formato PowerPoint con voz en off, pero además se trabajó el diseño de las pantallas en Adobe Illustrator
- G. Académica:** Se ha realizado con Camtasia y se presenta en formato .MP4. Se ha subido al aula mediante la plataforma Present@.

