



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732



FACULTAD DE DISEÑO DE INTERACCIÓN

**INFORME FINAL – OPCIÓN DE GRADO II (PRÁCTICA
EMPRESARIAL)**

OCTAVO SEMESTRE

ESTUDIANTE: NATALIA RAMÍREZ ALVARADO

COORDINADOR: ALEJANDRO ACUÑA

JUNIO 2025

Tabla de contenido

Presentación Organización	3
Resumen del Informe.....	5
Descripción Detallada de las Actividades Realizadas.....	7
Cumplimiento de Objetivos.....	11
Impactos de la Práctica	13
Resultados Obtenidos	15
Conclusiones.....	16
Listado de Anexos	18

PRESENTACIÓN ORGANIZACIÓN

Desde 1968, a lo largo de sus 50 años de experiencia, la Pesquera del Mar se ha convertido en un ícono de la industria alimentaria en Colombia, con su base justo en el centro de Santander. Además de pescados, mariscos, carne, tubérculos, verduras y productos congelados de alta calidad, este líder en distribución ahora abastece a hogares y empresas a nivel nacional. Pero el verdadero factor diferenciador es su firme compromiso con la sostenibilidad y la innovación; ha tomado ambos y los ha convertido en la apuesta que sostiene el progreso sostenible. Esto lo distingue de cualquier otro negocio: La Pesquera del Mar no es solo una empresa, sino también un equipo comprometido e innovador que nunca deja de buscar una mejor manera y siempre escucha las necesidades de los clientes, adaptándose a medida que la sociedad cambia.

La sede administrativa de Pesquera del Mar, ubicada en Girón, forma parte del área metropolitana de Bucaramanga. Con este fin, esta planta se basa en tecnología altamente avanzada, asegurando que se cumplan los estándares más estrictos de salud, seguimiento y conservación de productos. Existe una sólida infraestructura para la empresa, que incluye tanto equipos modernos como un canal de distribución sistemático y fluido.

Los productos que distribuyen en más cantidad son: pescado (bagre, tilapia, trucha u otros tipos), mariscos (langosta, camarón, pulpo), así como carne enlatada o congelada lista para cocinar, además de papas crudas, empanizadas o listas para freír. Hoy en día, los productos de la empresa se suministran a instituciones y consumidores por igual: hoteles, restaurantes, cafeterías, cocinas industriales y similares, a través de una red de distribuidores propios y también su tienda virtual en línea, que tiene cobertura en varias regiones del país.

La política de calidad de la empresa es uno de sus principales activos. Bajo la normativa actual sobre salud y seguridad alimentaria, una serie de procesos rigurosos gestionan la selección, tratamiento y almacenamiento de productos; productos que son de alto valor para sus clientes y, al mismo tiempo, ricos en sabor. Además, la empresa ha establecido una visión de gobernanza para la sostenibilidad que busca alejar a las comunidades pesqueras de prácticas ambientalmente degradantes hacia prácticas más sostenibles.

En su papel como aliado de la marca Colombia, uno de los principales activos de Pesquera del Mar es su determinación de impulsar la economía nacional y promover el desarrollo del sector agroindustrial del país. La empresa también ayuda a crear empleo de calidad en esta región. Finalmente, la capacidad de la empresa para satisfacer tales demandas del mercado se ha demostrado a lo largo de los años, así como su capacidad para cambiar las políticas de productos de acuerdo con los cambios tanto en la forma en que vive la gente como en la forma en que estas mismas personas piensan. Todo esto mientras la empresa se digitaliza, ampliando su portafolio de productos y sistemas y optimizando los procesos operativos.

Hoy, Pesquera del Mar está consolidando su liderazgo en el mercado colombiano. Sin embargo, no lo haremos sin honrar la confianza del cliente: ofrecemos un servicio de calidad, prestamos atención a los problemas ambientales y nos esforzamos de todo corazón por dietas diarias más convenientes para cada familia colombiana.

RESUMEN DEL INFORME

El presente informe habla sobre mi práctica laboral en la empresa Pesquera del Mar, referente a las áreas de diseño y comunicación digital, centrado en la experiencia del usuario (UX) y la producción de contenido multimedia. Participé en estas actividades mientras liberaba tiempo para involucrarme en otras iniciativas, todas las cuales mejoraron la presencia en línea de la empresa y la organización y usabilidad del sitio.

Una gran parte de mi rol fue crear contenido audiovisual, en particular videos de recetas para publicar en redes sociales. Estos contenidos no solo anunciaban los productos de la marca, sino que lograron resonar emocionalmente con los usuarios con contenido útil y entretenido adecuado a la identidad visual de la empresa. Estuve en la grabación, edición y postproducción de los videos para que pudieran ser publicados en el formato requerido para los diversos medios (Instagram, Facebook, TikTok).

Preparé tareas analizando el sitio web y la plataforma de e-commerce, encontrando elementos para mejorar la forma en que se organiza el contenido, la jerarquía visual, la coherencia en la exhibición de productos y el flujo de navegación. Presenté observaciones y sugerencias sobre cómo pueden mejorar desde el punto de vista de usabilidad y diseño UX reestructurando su arquitectura de información, descripciones de productos y elementos complementarios visualmente para el usuario.

Además, trabajé en facilitar la actualización y refinamiento de las fotos de productos para mejorar la presentación general, la consistencia y la coherencia fotográfica, así como la alineación con los estándares de diseño en general. También trabajé en reestructurar las

categorías de productos, así como posibles etiquetas, lo que permitió a los usuarios acceder mejor a lo que estaban buscando dentro de los productos.

Durante el proyecto, mis habilidades en diseño UX, edición multimedia, diseño gráfico y comunicación digital se pusieron en práctica a través de Photoshop, Capcut, Illustrator, WordPress, etc. Esta práctica realmente me dio una idea de trabajar junto con equipos de marketing, diseño y entender el papel estratégico del diseño en los mercados del mundo real.

En resumen, pude desarrollar aún más mis habilidades duras así como mis habilidades blandas e hice una contribución significativa a la apariencia visual de la empresa, así como al enfoque en la importancia del diseño en la industria alimentaria y el comercio electrónico.

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS

En el contexto de mi práctica profesional en Pesquera del Mar, realizada allí como diseñadora UX, desempeñé funciones que incluían análisis de experiencia del usuario, diseño gráfico, producción de contenido de video y audio, así como gestión de información en redes sociales.

Las tareas que realicé fueron:

1. Preparación y edición de material audiovisual para redes sociales:

Una de las tareas clave fue desarrollar videos de recetas utilizando los productos de la empresa para aumentar aún más el reconocimiento de la marca a través de las redes sociales.

Las actividades incluyeron:

- Generar ideas de contenido, buscando recetas frescas, innovadoras y visualmente interesantes que también fueran alcanzables y coherentes con la marca.
- Filmar contenido audiovisual considerando la composición, la iluminación y el estilismo del producto.
- Editar videos con Capcut, incluyendo efectos visuales, tipografía animada, transiciones y música relevante para la plataforma (como para Instagram Reels, TikTok, etc.).
- Optimizar para formatos verticales y horizontales si se publican en diferentes redes sociales.
- Incorporar la marca empresarial en todos los videos para mantener una identidad visual consistente.

2. Diseño y creación de piezas digitales:

También creé gráficos para redes sociales y otras plataformas digitales, trabajando con software de diseño profesional como Adobe Illustrator y Photoshop. Las tareas incluyeron:

- Desarrollar materiales de marketing (publicaciones de productos, banners de ofertas, consejos de consumo).
- Edición de fotos en Photoshop.
- Ilustración vectorial en Illustrator.

Estas se crearon teniendo en cuenta la legibilidad, la jerarquía visual, la coherencia con el tono, la apariencia de la marca y la estética para el público objetivo.

3. Análisis de experiencia de usuario y optimización web:

Analicé la experiencia del usuario del sitio basado en Wordpress que estaba siendo rediseñado, para recomendar formas de mejorar la navegación del sitio, el acceso a productos y la interacción propicia para el público objetivo específico. Las tareas específicas fueron:

- Auditoría de navegación en escritorio y móvil, destacando errores de flujo, tiempo de carga y llamadas a la acción que eran invisibles o estaban duplicadas.
- Evaluar el proceso de compra, identificando las partes que eran problemáticas para el usuario.
- Sugerir una reestructuración de la arquitectura de la información para mejorar la navegación.
- Recomendaciones para una mejor lectura del texto, mejor distinción de categorías y la consistencia de la exhibición de productos.
- Diseño responsivo y sugerencias concretas para su mejora.

4. Re-fotografiar y visualizar el catálogo:

Un proyecto importante también fue ayudar a refrescar, clasificar y actualizar las imágenes de productos que se estaban utilizando en el sitio web y en las redes sociales. Esto involucró:

- Elegir las mejores fotos en calidad, con énfasis en la consistencia, la iluminación y la representación del producto.
- Edición en Photoshop para corregir colores, limpiar fondos y añadir atractivo visual.
- Recomendar parámetros para mantener la uniformidad en los ángulos, estilo y presentación de los productos.

5. Gestión de Contenidos en WordPress:

Además de la orientación proporcionada para mantener el sitio web de la empresa, apoyé directamente en WordPress con actividades como:

- Revisar y refinar descripciones de productos.
- Clasificación y etiquetado más detallados para un acceso más fácil a los productos en el comercio electrónico.
- Asistir en la gestión del blog y recomendar, así como escribir contenido útil (recetas, consejos y trucos de preparación, características/beneficios de productos) para los clientes.

Herramientas utilizadas:

- CapCut: edición de video móvil con animaciones, subtítulos, música y visuales.
- Experiencia en Adobe Photoshop: edición, mejora, limpieza y mejoras visuales.
- Adobe Illustrator: diseño vectorial, recortes gráficos, adornos.

- Carga y edición de productos en WordPress, añadiendo estructura y actualizando contenido.
- Google Drive: gestión de tareas, seguimiento de entregables y colaboración con otros.

CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

A través de mi pasantía en la Pesquera del Mar, se establecieron diferentes objetivos para desarrollar competencias en diseño UX, producción de contenido digital y herramientas profesionales en un entorno laboral. La realización de estos objetivos se examina a continuación:

Objetivo 1: Desarrollar habilidades en diseño UX con proyectos reales:

Logrado. Al revisar la página de inicio de la empresa, se tuvieron en cuenta algunos de los principios de experiencia del usuario, como la jerarquía visual, la arquitectura de la información, el diseño centrado en el usuario y las pruebas de usabilidad. Se hicieron sugerencias vívidas para mejorar y fueron consideradas por el equipo.

Objetivo 2: Mejorar habilidades en diseño gráfico y producción de medios:

Logrado. Se realizaron piezas gráficas y de video en programas como Photoshop, Illustrator y Capcut, de acuerdo con las pautas de la marca de la empresa. La producción de videos de recetas tuvo una gran mejora y fue una gran adición a la estrategia de redes sociales de la marca.

Objetivo 3: Asistir para optimizar aún más la representación visual y la disposición de los artículos:

Logrado. Se participó activamente en la actualización de fotografías de productos y en la optimización del catálogo digital, mejorando la coherencia visual y la usabilidad del sitio e-commerce. Estas acciones facilitaron una navegación más intuitiva para los usuarios finales.

Objetivo 4: Adquirir habilidades prácticas relacionadas con herramientas profesionales y plataformas digitales:

Logrado. Experiencia práctica con herramientas como WordPress (gestión de contenido), Photoshop (edición de imágenes), Illustrator (diseño vectorial) y Capcut (edición de video), permitiendo trabajar de forma autónoma y a un estándar de la industria.

Objetivo 5: Fomentar el trabajo en equipo y buenas habilidades de comunicación:

Logrado. Interactuando en reuniones, presentaciones colectivas y sesiones de lluvia de ideas, con otros equipos como diseño, marketing y gestión. La comunicación abierta y fuerte fue una fuerza impulsora en la observación laboral y capacitación en el trabajo.

En resumen, los objetivos establecidos al inicio de la práctica se cumplieron en un 98%, lo que contribuyó a una importante experiencia técnica y profesional formativa. Este paso fue importante para implementar mis conocimientos teóricos y aprender nuevas habilidades, así como para entregar resultados que apoyen el desarrollo digital de la empresa.

IMPACTOS DE LA PRÁCTICA

Mi práctica en Pesquera del Mar fue una experiencia que marcó significativamente a la empresa, a mi vida y a mi carrera. En un plano empresarial, la grabación y edición de videos fue un contrapunto para el crecimiento y fortalecimiento de la comunicación digital de la empresa. Este tipo de contenido sirvió para mostrar cómo se pueden utilizar sus productos de una manera agradable y útil, se acercó aún más al público y generó mucha interacción, haciendo que la marca fuera más amigable y tratable. Por otro lado, actualizar todas las fotografías de los productos y reorganizar un catálogo digital definitivamente mejoró la apariencia y lo hizo ver más cohesivo. Esto hizo de una experiencia de venta más profesional y amigable para el usuario, lo cual es crucial para retener clientes y aumentar las ventas en línea.

Desde el punto de vista del diseño UX, el análisis realizado en el sitio web permitió subrayar qué elementos de usabilidad, o incluso de arquitectura de la información, podrían mejorarse. Fue a partir de estas observaciones que se realizaron recomendaciones y propuestas, para ayudar a informar a la empresa sobre cómo mejorar el recorrido del usuario para acceder a la información de una manera más transparente y eficiente. En relación con la dinámica organizacional, se logró articular la dinámica del equipo de trabajo de manera exitosa y fue posible identificar una forma de trabajar más ágil y eficiente teniendo en cuenta los elementos no incluidos en reuniones anteriores. Con la nueva entrada del alcance del trabajo, que era menos operativo e integrador en las áreas y la figura en el trabajo, regresó una moda más actual al mercado, lo que influyó en la forma creativa y estratégica del segmento de marketing en el sentido de actualizar la concepción del diseño y la creación de contenido digital.

Personalmente, esta práctica profesional constituyó un momento importante para mejorar y profundizar mis habilidades técnicas. La práctica regular de tareas reales de diseño y edición con diversas herramientas me equipó con suficientes mejoras para pulir todas ellas y formar un criterio para crear contenido gráfico. El uso práctico de conceptos y metodologías de diseño UX en el trabajo real fue una experiencia enriquecedora que me ayudó a solidificar sus bases al analizar, identificar problemas y sugerir soluciones para mejorar la experiencia digital. Además de los aspectos técnicos del proyecto, la experiencia también ayudó a solidificar habilidades blandas, como la comunicación, el trabajo en grupo, la responsabilidad y la organización en el contexto de plazos y objetivos predeterminados. Por último, pero no menos importante, la pasantía profesional me permitió familiarizarme con mi futuro perfil profesional y reforzó el papel clave del diseño UX y la producción de contenido visual en mi trayectoria educativa y proyecto profesional. Esto me brindó una aplicación práctica de mis habilidades mientras ampliaba mi horizonte y estimulaba mi deseo de explorar más a fondo el diseño UX y crear estrategias digitales que aporten un valor real a las empresas y sus usuarios.

RESULTADOS OBTENIDOS

Se lograron resultados tangibles durante mi práctica que no solo ayudaron a aumentar la presencia en línea de la empresa, sino también a mejorar mis habilidades como profesional.

Uno de los entregables claves fue el desarrollo y lanzamiento de varios videos que presentaban los productos de la empresa, los cuales vieron un aumento significativo en el compromiso y el alcance en las redes sociales.

El contenido creado no solo contribuyó a la comunidad, sino que también posicionó a la marca como un recurso amigable y útil para sus clientes. Primero se analizó el sitio web en términos de estructura y experiencia del usuario, y se identificaron deficiencias en la forma en que se organizaba la información y en la presentación de los productos. Algunas recomendaciones fueron importantes para aumentar la capacidad de navegación y búsqueda, las cuales también se consideraron para futuros lanzamientos. Además, se realizó la actualización y optimización de las imágenes de los productos, lo que significó una presencia visual más uniforme y fuerte en el catálogo digital y una presentación de imagen más profesional y atractiva para el cliente.

Asimismo, la información de la web está mejor organizada en el sitio y en las plataformas, lo que permite gestionar y mantener una actualización del contenido. Este esfuerzo ha hecho que los procesos de publicación y modificación sean más fluidos y organizados. Mis habilidades duras y blandas también mejoraron, lo que contribuyó a un mejor conjunto de habilidades en el diseño UX, apoyando mi perfil profesional y ayudando a promover la empresa. En términos generales, los resultados alcanzados reflejan un gran avance en la estrategia digital de la empresa y un importante desarrollo personal en mi formación en el campo del diseño UX, demostrando que la pasantía fue una experiencia exitosa.

CONCLUSIONES

La experiencia profesional que llevé a cabo en la Pesquera del Mar fue una experiencia significativa para fortalecer y desarrollar mis capacidades y habilidades en el campo del diseño UX, aprendiendo a poner en práctica la parte teórica del curso en un entorno real y exigente. A lo largo del camino, pude ejemplificar cuán relevante es entender al usuario y su contexto para diseñar soluciones que interactúen de manera eficiente con los productos y servicios ofrecidos, especialmente cuando se trata del mundo digital.

El análisis del sitio web y la organización de la información fue una de las partes más importantes de mi trabajo, ya que fue donde vi que había posibilidades de mejora para enriquecer la experiencia del usuario al hacer la información más accesible y fácil de navegar. Este proyecto fue parte de una investigación realizada para sentar las bases para futuros rediseños que posiblemente mejoren la usabilidad del sitio web y la imagen digital del país de la empresa. Además, al actualizar y reestructurar el índice de productos, se ayudó a proporcionar información clara y distinta sobre un producto, para que sus clientes puedan ver instantáneamente lo que están buscando, con menos complicaciones.

Mientras hacía las prácticas, aprendí que el diseño UX va más allá de los detalles visuales y estéticos y es, en cambio, un proceso que mantiene la estructura, funcionalidad e información de las plataformas digitales, siempre con la intención de aumentar la satisfacción y experiencia del usuario. He aprendido a ver los proyectos digitales de manera crítica y analítica, ya que la interacción y la accesibilidad son, en mi opinión, dos de los pilares básicos del éxito de cualquier plataforma basada en la web.

También me ayudó a desarrollar algunas habilidades blandas valiosas e indispensables para el crecimiento profesional, particularmente la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión del tiempo. Aprender sobre el equipo y ser parte del flujo creativo y estratégico realmente me ha ayudado a entender más sobre la dinámica del negocio y la importancia de adaptarse a las nuevas necesidades, como el trabajo remoto. También me expuso a términos que me desafiaron en un sentido del mundo real que fue beneficioso para mejorar la resolución de problemas y la toma de decisiones rápida.

A nivel personal y profesional, confirmó que había descubierto mi interés y vocación por diseñar experiencias digitales, y que continuar aprendiendo y manteniéndome actualizado era mi compromiso para poder proporcionar soluciones que realmente contribuyan a las organizaciones y a sus usuarios. Aprendí cómo el diseño UX es un campo en constante cambio que requiere una apertura al cambio y creatividad, así como un fuerte énfasis en el usuario a lo largo del proceso de diseño.

En última instancia, esta práctica fue un valioso peldaño en la escalera tanto para la empresa como para mi desarrollo profesional. El trabajo realizado y la experiencia vivida ahora representan las bases de mi desarrollo personal para enfrentar los desafíos del mundo digital con más confianza y conocimiento y, lo más importante, de manera efectiva para contribuir a proyectos que mejoren la experiencia y satisfacción del usuario final.

LISTADO DE ANEXOS

PORTAFOLIO PRÁCTICA:



<https://www.figma.com/proto/fqiO9hwzdlzGAB4W00lfd0/pr%C3%A1cticas?node-id=1-2&t=OisZrf3sgsH6P8TD-1>

PESQUERA DEL MAR:



<https://pesqueradelmar.com/>