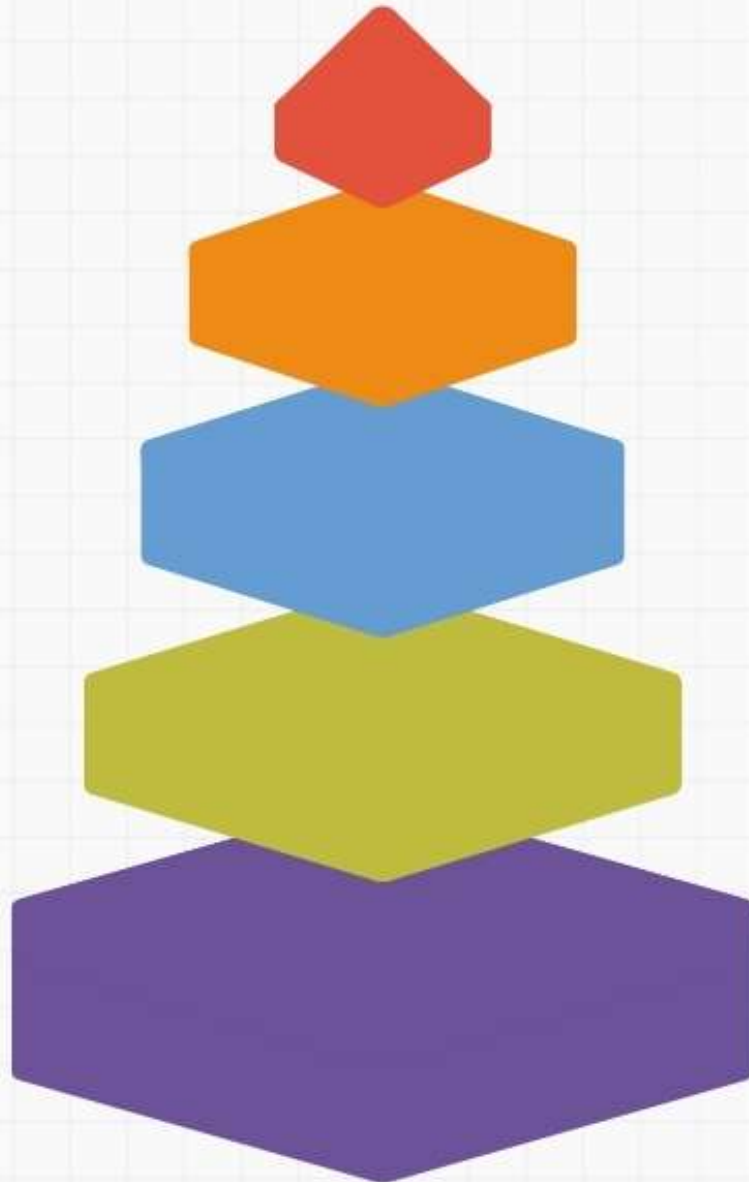


EMBUDO

SERENA



Atracción

- Publicación de microvideos animados en redes (Instagram, TikTok, LinkedIn) donde los objetos del hogar hablan y dan tips ("La nevera te recuerda hidratarte").
- Campaña con hashtags: #MiCasaSerena, #TeletrabajoConBienestar, #MiRitmoEnCasa.
- Anuncios o reels patrocinados que muestren cómo Serena ayuda a mejorar el bienestar durante el trabajo remoto.

Interés

- Enlace directo al sitio web o landing donde se presenta la historia de Serena (la casa que cuida).
- Contenido descargable o breve guía titulada "5 recordatorios para cuidar tu bienestar en casa".
- Publicaciones con testimonios reales de teletrabajadores que aplican los consejos de Serena.

Consideración

- Video introductorio en el sitio o redes que muestre los tres módulos (bienestar físico, psicológico y jurídico).
- Simulación interactiva: "Descubre qué objeto de tu casa te cuida más" → cuestionario rápido con resultados personalizados.
- Newsletter de bienvenida con consejos semanales y beneficios de unirse a la comunidad Serena.

Conversión

- Formulario de registro sencillo en la web con acceso gratuito al contenido premium o recursos descargables.
- Botón CTA claro: "Crea tu perfil Serena".
- Gamificación inicial: completar perfil = desbloquear primer reto o recordatorio interactivo ("La silla te invita a estirarte").

Fidelización

- Sistema de recompensas virtuales: medallas, insignias o puntos por completar retos de bienestar.
- Boletines y recordatorios personalizados (por correo o WhatsApp) con la voz de la casa.
- Sección de comunidad: publicación de experiencias con el hashtag #MiCasaSerena.
- Encuestas de satisfacción o desafíos mensuales ("Tu casa te reta a una semana sin exceso de pantalla").



CRONOGRAMA PARA LA CREACIÓN DE LA APP "SEJENA"																																																				
Fase	Actividades	Marzo			Abril			Mayo			Junio			Julio			Agosto			Septiembre			Octubre			Noviembre			Diciembre			Enero			Febrero			Observaciones	Responsable	Riesgos	Posibles soluciones	Costos	Cumplimientos									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36							37	38	39	40	41	42	43		
Investigación y diagnóstico	Revisión bibliográfica y estado del arte sobre teletrabajo	X																																												Completa	Equipo de investigación y comunicación	Baja participación en encuestas o dificultad para obtener información precisa	Ampliar la muestra de usuarios, reforzar la difusión digital de la encuesta y programar entrevistas virtuales adicionales.	\$3,500,000	Entrega del informe diagnóstico con hallazgos cuantitativos y cualitativos	
	Identificación de problemáticas: ergonomía, conectividad, salud mental, carga laboral y riesgos.	X																																										Completa								
	Definición de objetivos general y específicos.			X																																									Completa							
	Primer borrador del Taller de investigación: planteamiento del problema, justificación y formulación inicial de preguntas de investigación.				X																																								Completa							
	Empesar entrevistas con trabajadores, empresas, abogados y expertos en salud					X	X																																						Completa							
	Creación de encuesta para empresas y teletrabajo							X	X																																				Completa							
	Analizar lo que respondieron en encuestas y entrevistas.								X																																				Completa							
Conceptualización y narrativa	Ver qué herramientas, espacios y recursos necesitan los teletrabajadores.								X	X	X	X																																		Completa	Dirección creativa y comunicación estratégica	Dificultad para unificar tono narrativo o exceso de revisiones en el concepto visual	Reuniones semanales de validación y revisión entre equipo creativo y dirección.	\$2,500,000	Entrega del documento conceptual con narrativa, tono y storytelling aprobados.	
	Desarrollo del concepto Sejena como solución multimedia. Concepto "La Casa".																X	X	X	X																								Completa								
	Definición de narrativa, guión literario y audiovisual																	X	X	X	X																									Completa						
Diseño y desarrollo (UX/UI)	Definición de identidad visual (logo, tipografía, paleta de colores).																																														Completa	Equipo de desarrollo UX/UI y diseño digital integral	Fallos en compatibilidad entre dispositivos o demoras por ajustes técnicos.	Implementar pruebas de validación y revisión entre equipo creativo y dirección.	\$5,900,000	Prototipo funcional validado con criterios de UX y contenido emocional.
	"Construcción de storyboard animado y mockups.																																												Completa							
	Usar como se verá cada secciones de la app: (pantallas, secciones, recursos).																																														Completa					
Producción multimedia	Hacer un modelo de prueba de la plataforma y mostrarlo para recibir opiniones.																																														Completa	Equipo técnico y programadores	Problemas de integración del hosting o errores en el backend.	Respaldo de bases de datos y control de versiones en la nube.	\$6,133,000	Backend y base de datos operativa, API configurada y lista para producción.
	Empaizar a preparar videos, infografías y artículos para la plataforma.																																												Incompleta							
	Grabar videos y diseñar los materiales visuales.																																												Incompleta							
Programación y preproducción técnica	Creación de redes sociales de la plataforma.																																														Completa	Equipo técnico, diseño y comunicaciones	Fallos detectados durante la prueba piloto o retrasos en ajustes.	Ajuste inmediato mediante sprints de corrección y reuniones de control con usuarios piloto.	\$12,860,000	Plataforma operativa con retroalimentación integrada y estrategia de lanzamiento aprobada.
	Iniciar la programación de la plataforma y la app.																																												Incompleta							
	Subir los primeros contenidos y probar que todo funcione.																																												Incompleta							
	Configuración del backend y base de datos.																																												Incompleta							
	Integración de hosting y API.																																												Incompleta							
Pruebas y optimización (fase de producción)	Registro en tienda de aplicaciones.																																														Incompleta	Dirección general, marketing y desarrollo	Bajo alcance en el lanzamiento digital o poca interacción del público objetivo.	Ajustar campaña en redes (LinkedIn, Instagram, TikTok) y reforzar pauta digital segmentada.	\$6,230,000	Campaña lanzada, métricas iniciales de tráfico, retención y satisfacción publicadas.
	Probar la navegación, accesibilidad y corregir errores.																																												Incompleta							
	Hacer cambios según las pruebas y sugerencias.																																												Incompleta							
	Ajustes finales del diseño UX/UI.																																												Incompleta							
	Revisión técnica de prototipo funcional.																																												Incompleta							
	Validación de contenido emocional y de bienestar.																																												Incompleta							
	Prueba piloto con usuarios reales (teletrabajadores).																																												Incompleta							
Posproducción y evaluación final	Corrección de bugs y optimización de usabilidad.																																														Incompleta	Dirección general, equipo fundador y analista de resultados	Retrasos en la entrega de informes o falta de datos de métricas finales.	Implementar plan de seguimiento con reportes automáticos y revisión semanal de indicadores.	\$5,106,900	Informe final entregado, evaluación de usabilidad completada y cierre administrativo.
	Definición de estrategia de lanzamiento.																																												Incompleta							
	Lanzamiento oficial.																																												Incompleta							
	Campaña de marketing digital.																																												Incompleta							
	Monitoreo de métricas de uso y retención.																																											Incompleta								

PRESUPUESTO PROYECTO: Serena
INTEGRANTES: Natalia Lozano, Laura Salazar, Angie Garzón.

PRESUPUESTO DE PROYECTO
Serena

		Desarrollo	Preproducción	Producción	Posproducción	Total COP
1	EQUIPO HUMANO	5.000.000	7.950.000	8.360.000	2.500.000	23.810.000
2	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS	900.000	183.000	4.500.000	2.500.000	8.083.000
2.3	OTROS GASTOS	900.000	-	-	1.230.000	2.130.000
	Subtotales por etapa	6.800.000	8.133.000	12.860.000	6.230.000	34.023.000
					SubTotal	34.023.000
					Utilidad (30%)	10.206.900
					Gran Total	44.229.900

1	EQUIPO HUMANO	DESARROLLO				PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSTPRODUCCIÓN				OBSERVACIONES
No.	RUBRO	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	
1.1	INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO				5.000.000				3.200.000				5.800.000				-	
	Desarrollador Web									Paquete	1	\$ 3.000.000	\$ 3.000.000					Este recurso apoya tanto en la etapa de preproducción como en la de postproducción.
	Desarrollador Front-End									Paquete	1	\$ 2.800.000	\$ 2.800.000					Este recurso apoya tanto en la etapa de preproducción como en la de postproducción.
	Ingeniero en Sistemas					Paquete	1	\$ 3.200.000	\$ 3.200.000									Este recurso en la etapa de postproducción.
	Diseño Digital Integral (UX, UI, piezas promocionales)	Paquete	1	\$ 5.000.000	\$ 5.000.000													
1.2	PERSONAL DE DIRECCIÓN								2.000.000				2.560.000				-	
	Editor Audiovisual									Semanas	1	\$ 2.560.000	\$ 2.560.000					Este recurso en la etapa de preproducción.
	Diseñador Gráfico					Semanas	1	\$ 2.000.000	\$ 2.000.000									Este recurso en la etapa de postproducción.
1.3	PERSONAL ADMINISTRATIVO				-				2.750.000				-				-	
	Asesor Legal					Semanas	1	\$ 1.500.000	\$ 1.500.000		3							
	Psicólogo					Semanas	1	\$ 1.250.000	\$ 1.250.000									
1.4	PERSONAL DE POSPRODUCCIÓN				-				-				-				2.500.000	
	Postproducción Digital													Semanas	1	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000	
	SUBTOTAL EQUIPO HUMANO				5.000.000				7.950.000				8.360.000				2.500.000	

2	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS	DESARROLLO				PREPRODUCCIÓN				PRODUCCIÓN				POSPRODUCCIÓN				OBSERVACIONES
No.	RUBRO	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	UNIDAD	CANT.	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	
2.1	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS FOTOGRAFÍA				-				-				4.500.000				-	
	Discos duros, seguros, computadores									Semanas	1	\$ 4.500.000	\$ 4.500.000					
2.2	EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS POSPRODUCCIÓN				\$ 0								-				2.500.000	
	Hosting, dominios, almacenamiento													Semanas	1	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000	
	Licencia de uso en Canva					Paquete	12	\$ 15.250	\$ 183.000									Este recurso será utilizado en todas las fases del proyecto, aportando de manera transversal a cada etapa de desarrollo.
2.3	Otros																	
	Imprevistos													Semanas	1	\$ 1.230.000	\$ 1.230.000	
	Gastos de desplazamiento(Transporte, Alimentación)	Paquete	20	\$ 45.000	\$ 900.000													
	SUBTOTAL EQUIPOS, ACCESORIOS Y OTROS				900.000				183.000				4.500.000				3.730.000	

Integrantes del grupo:

Angie Garzón

Natalia Lozano

Laura Salazar

Condiciones dignas para quienes trabajan desde casa**Creación de la app Serena****Tema:**

Condiciones laborales en el teletrabajo y su impacto en el bienestar de los trabajadores.

Justificación

Los efectos del teletrabajo sobre la vida de las personas no han sido suficientemente abordados desde una perspectiva integral. Mientras se consolidan nuevas rutinas laborales mediadas por plataformas digitales, se agudizan también una serie de problemáticas que escapan al enfoque técnico con el que suele tratarse esta modalidad. Falta de regulación clara, desgaste emocional sostenido y condiciones físicas inadecuadas; forman parte de un escenario que requiere respuestas más amplias, informadas y accesibles.

Actualmente, quienes trabajan desde sus hogares se enfrentan a un entorno laboral donde los límites entre lo profesional y lo personal se desdibujan, sin que existan herramientas concretas que les permitan entender sus derechos, cuidar su salud o reconocer signos de malestar. La información disponible circula fragmentada: lo legal aparece distante, lo psicológico se descontextualiza y lo físico se reduce a recomendaciones genéricas que no contemplan las condiciones reales de cada persona.

En este sentido, la investigación que aquí se plantea, busca cubrir un vacío urgente: la falta de un espacio multidisciplinario que acompañe al trabajador remoto en su experiencia cotidiana. La creación de una plataforma multimedia que articule recursos jurídicos, psicológicos y corporales no solo responde a una necesidad actual, sino que propone una forma de habitar el trabajo desde el cuidado, el conocimiento y la autonomía.

Además, este enfoque permite visibilizar dimensiones del teletrabajo que han sido normalizadas, pero que implican riesgos sostenidos para el bienestar. La sobreexigencia, el aislamiento, la hiperconectividad o el uso prolongado de dispositivos en entornos no ergonómicos son aspectos que deben ser abordados de forma conjunta, no como consecuencias colaterales, sino como problemas estructurales de esta modalidad laboral.

Por estas razones, el presente trabajo se justifica no solo por lo que busca construir —una herramienta útil y accesible—, sino por su capacidad de poner en discusión un modelo de trabajo que muchas veces es aceptado sin condiciones, y que necesita ser repensado desde quienes lo viven día a día.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta multimedia que contribuya a mejorar las condiciones del teletrabajo y a garantizar el bienestar físico, psicológico y legal de los trabajadores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las principales afectaciones físicas asociadas al teletrabajo en empleados.

2. Analizar los efectos psicológicos del teletrabajo en la salud mental y emocional de los trabajadores.
3. Examinar el marco legal aplicable al teletrabajo y su impacto en las condiciones laborales.
4. Diseñar una plataforma multimedia con herramientas de apoyo que respondan a las necesidades detectadas y promuevan el bienestar integral de los teletrabajadores.

Naturaleza de la investigación enmarcada en la viabilidad del proyecto

Se utilizará un enfoque de investigación mixto que combina métodos cualitativos y cuantitativos para obtener una visión más completa de las condiciones laborales en el teletrabajo y su impacto en el bienestar de los trabajadores, visto actualmente como una problemática latente.

Donde emplearemos métodos de estudio como el descriptivo que nos permitirá evidenciar las características de las condiciones laborales de los teletrabajadores, evidenciando los puntos de dolor más marcados en esta modalidad; en segundo punto emplearemos un método exploratorio que nos brindará una visión más clara y puntual sobre la afectación física, psicológica y que normatividad legal existe para respaldar una solución a dicha problemática y en tercer lugar se implementará un método exploratorio con el cual se diseñarán estrategias de multimedia que mejoren las condiciones laborales de los teletrabajadores.

1.6. ADN de la propuesta

Misión

Contribuir a que los teletrabajadores vivan y trabajen en condiciones dignas, creando espacios que promuevan el bienestar físico, mental y emocional de quienes trabajan desde casa. Busca informar, sensibilizar y conectar a los teletrabajadores con recursos que les permitan construir rutinas más equilibradas y saludables.

Visión

Para el año 2030, el proyecto habrá logrado que más teletrabajadores reconozcan sus derechos y comprendan la importancia de cuidar su salud física y mental como parte esencial de su vida laboral. Este recurso digital se consolidará como una herramienta cercana y práctica que impulsa el autocuidado, el equilibrio y el respeto por las condiciones dignas en el trabajo remoto e híbrido.

Valores

- **Cuidado:** Promover una forma de trabajar que priorice la salud física, mental y emocional, entendiendo el bienestar como una responsabilidad compartida entre la persona y su entorno laboral. Este valor orienta el proyecto hacia prácticas cotidianas que protegen, equilibran y fortalecen la vida de quienes trabajan desde casa.
- **Empatía:** Reconocer las diversas realidades del teletrabajo y comunicar desde la comprensión y la sensibilidad. Este valor impulsa contenidos y mensajes que acompañan al trabajador remoto, validan sus experiencias y ofrecen orientación sin juicios, desde una voz cercana y humana.
- **Autonomía:** Fomentar la capacidad de cada persona para tomar decisiones conscientes sobre su bienestar, su tiempo y sus derechos laborales. La autonomía se entiende como una forma de empoderamiento que permite habitar el trabajo con mayor libertad, confianza y sentido.

- **Equilibrio:** Inspirar hábitos que armonicen el trabajo con la vida personal, promoviendo rutinas sostenibles que reduzcan el estrés y favorezcan el descanso. El equilibrio se concibe como la base para sostener la productividad sin sacrificar la salud ni la conexión con uno mismo.

Políticas institucionales

1. Bienestar primero

Creemos que el trabajo no debe doler. Todos los contenidos y herramientas de Serena están diseñados para ayudarte a cuidar tu mente, tu cuerpo y tu energía, sin exigencias ni comparaciones.

2. Cuidado y respeto

Tu bienestar y privacidad son nuestra prioridad. Serena es un espacio libre de juicios donde puedes aprender, pausar y reflexionar con confianza.

3. Autonomía

Tú decides tu ritmo. Serena ofrece recursos para que elijas lo que necesitas según tu momento, sin presiones ni fórmulas únicas.

4. Uso responsable de la tecnología

Promovemos una relación equilibrada con la tecnología. Recordarte que desconectarte también hace parte de cuidar tu bienestar.

5. Lenguaje inclusivo y accesible

Hablamos con empatía, sencillez y respeto. Todos los contenidos están pensados para que cualquier persona pueda comprenderlos y sentirse bienvenida.

1.7 Organización

El presente proyecto propone el diseño de Serena, una plataforma multimedia orientada a mejorar las condiciones del teletrabajo y garantizar el bienestar integral de quienes lo ejercen. En un contexto donde esta modalidad se ha consolidado sin la debida regulación ni acompañamiento, surge la necesidad de construir espacios digitales que ofrezcan herramientas prácticas, información confiable y acompañamiento emocional.

Serena se concibe como un ecosistema digital multidisciplinario, que integra tres ejes fundamentales: el jurídico, el psicológico y el corporal. Desde lo jurídico, busca acercar al trabajador remoto al conocimiento de sus derechos y deberes laborales, con lenguaje claro y aplicable a su realidad cotidiana. Desde lo psicológico, ofrece recursos para manejar la ansiedad, el estrés y la desconexión emocional asociada a la sobrecarga laboral. Finalmente, desde lo corporal, promueve hábitos ergonómicos, pausas activas y prácticas de autocuidado físico que permitan sostener un desempeño saludable.

En conjunto, estos tres ejes permiten abordar el teletrabajo de forma integral y humana, superando el enfoque técnico o instrumental que tradicionalmente ha predominado.

Serena no solo ofrece información, sino que invita a repensar la forma de trabajar, visibilizando las dimensiones del bienestar que suelen pasar desapercibidas. Su propósito es consolidarse como un refugio digital, un espacio accesible y sensible que acompañe al trabajador en su experiencia cotidiana y le permita ejercer su labor con dignidad.

1.8 Público objetivo estimado y de impacto directo e indirecto

Público

directo:

Profesionales jóvenes y adultos (entre 23 y 40 años) que desempeñan labores en entornos digitales, remotos o híbridos. Son personas con alta exigencia mental y emocional, expuestas a jornadas prolongadas frente a pantallas y a la constante presión por mantener la productividad. Buscan alcanzar un equilibrio entre su

bienestar personal y su rendimiento laboral, desarrollando hábitos sostenibles que les permitan trabajar con claridad.

Público

indirecto:

Empresas, líderes de talento humano, organizaciones que promueven la salud mental y herramientas de autocuidado y gestión emocional para sus colaboradores y empleados.

Impacto

estimado:

A corto plazo, generar conciencia sobre la importancia del bienestar en el trabajo y ofrecer recursos prácticos que impacten el día a día. A mediano y largo plazo, contribuir a una transformación cultural que normalice hablar de salud mental, derechos laborales, pausas activas y equilibrio emocional dentro del mundo laboral.

1.9 Públicos (Stakeholders internos y externos)

Internos:

- **Equipo fundador:** Define el propósito, narrativa y dirección conceptual de Serena.
- **Equipo de desarrollo y diseño UX/UI:** Construye la experiencia digital centrada en la calma, la simplicidad y la empatía.
- **Equipo de contenidos y bienestar:** Psicólogos, coaches y comunicadores que generan recursos y guías de bienestar emocional.

Externos:

- **Usuarios finales:** Profesionales como Laura Ramírez, que buscan gestionar su energía emocional y mantener equilibrio entre trabajo y vida personal.
- **Aliados estratégicos:** Empresas, consultoras o fundaciones que promueven el bienestar laboral o la salud mental.
- **Comunidad digital:** Fase Seguidores y participantes de redes sociales, blog o talleres virtuales que interactúan con los contenidos.

- **Medios de comunicación y plataformas afines:** Difunden información sobre bienestar, productividad y trabajo.

1.10 Cronograma de actividades

Fase	Actividades Principales	Responsables	Duración Estimada	Costo Estimado (Cop)
Desarrollo	- Ajustes finales del diseño UX/UI. - Revisión técnica de prototipo funcional. - Validación de contenido emocional y de bienestar.	Equipo desarrollo	Nov 2025	6.800.000
Preproducción	-Configuración del backend y base de datos. - Integración de hosting y API. - Registro en tienda de aplicaciones.	Equipo técnico y programadores	Nov 2025	8.133.000
Producción	- Prueba piloto con usuarios reales (teletrabajadores). - Corrección de bugs y optimización de usabilidad. - Definición de estrategia de lanzamiento.	Equipo técnico, diseño y comunicaciones	Dic-Ene 2026	12.860.000
Posproducción	-Lanzamiento oficial. - Campaña de marketing digital. - Monitoreo de métricas de uso y retención.	Dirección general, marketing, desarrollo	Ene–Feb 2026	6.230.000
Total				34.023.000

Planteamientos de riesgos asociados del proyecto directos e indirectos como micros y macro

El desarrollo del proyecto multimedia Serena, orientado a promover el bienestar físico, psicológico y legal de los teletrabajadores en Colombia, presenta una serie de riesgos asociados tanto al contenido, como al contexto y la competencia.

La modalidad de teletrabajo se ha consolidado como una alternativa laboral para miles de personas en el país, al ofrecer flexibilidad y nuevas maneras de ejercer ciertas labores. Sin embargo, en muchos casos, sus consecuencias ergonómicas, psicológicas y sociales pasan desapercibidas, por lo que se normaliza y esto representa algunos desafíos. Las extensas jornadas laborales, el aislamiento y las condiciones inadecuadas de los espacios de trabajo, pueden afectar la salud integral de los trabajadores y trabajadoras, así como su equilibrio entre la vida laboral y personal. Por lo que se presentan los siguientes riesgos:

1. Contenido poco comprensible o de difícil conexión con el público

Existe el riesgo de que el contenido no logre captar la atención de los usuarios a los que queremos llegarle, dado que entre los diversos perfiles de los teletrabajadores —teniendo en cuenta la edad, nivel educativo, ocupación— podría generarse desconexión si las dinámicas planteadas en el proyecto multimedia resultan lejanas o poco relevantes para su cotidianidad.

2. Contenido que no cumpla las expectativas del público objetivo

El proyecto podría no responder completamente a las necesidades emocionales, legales o de bienestar esperadas por los usuarios.

3. Problemas en la experiencia de usuario

Aunque Serena está diseñada para ofrecer una experiencia visual que pretende que el usuario, especialmente el teletrabajador, se olvide por un momento del ambiente corporativo, existe el riesgo de que la plataforma no logre ofrecer una experiencia de usuario completamente fluida y significativa, por lo que afectaría el alcance y el impacto del proyecto.

4. Competencia de plataformas enfocadas en contenidos de bienestar y salud laboral

Existen diversas plataformas que ofrecen servicios orientados al bienestar y la salud, lo que sitúa a Serena en un entorno digital competitivo. Es por esto que nuestra plataforma multimedia presenta una propuesta que se diferencia tanto en su enfoque narrativo como en la experiencia interactiva.

5. Riesgos de seguridad y privacidad

La aplicación podría presentar vulnerabilidades en la seguridad y protección de la información de los usuarios, especialmente cuando recopila datos sensibles relacionados con la salud o el estado emocional. Asimismo, existen amenazas como los ataques cibernéticos, que podrían comprometer el funcionamiento de la plataforma y afectar la confianza de los usuarios.

6. Desinterés social frente a los desafíos del teletrabajo

Frente a la modalidad del teletrabajo, se puede normalizar los impactos físicos y emocionales que trae. Este contexto representa un reto para la importancia del proyecto, por lo que es clave que evalúe constantemente su discurso y estrategias para mantener el tema visible.

Responsables por experticia

Área de experticia	Responsabilidades principales	Perfil / Rol sugerido	Valor estimado (COP)
Estrategia de comunicación y marketing digital	Define la dirección conceptual y comunicativa del proyecto. Supervisa el desarrollo de contenidos, la narrativa de marca, las campañas en medios digitales y la alineación entre estrategia y experiencia de usuario.	Profesional en comunicación o marketing con enfoque en estrategias digitales, branding y storytelling. Capacidad de análisis, liderazgo y planificación de proyectos de comunicación multimedia.	\$ 3.600.000
Director(a)	Desarrolla el	Diseñador(a) o	\$ 3.300.000

creativo(a)	concepto visual y narrativo de Serena, asegurando coherencia entre la identidad gráfica, el tono emocional y la narrativa de la casa. Coordina el equipo de diseño y producción de contenidos.	comunicador(a) con experiencia en dirección de arte, creatividad digital y conceptualización visual. Enfoque en proyectos con impacto social y emocional.	
Coordinador(a) financiero(a) y administrativo(a)	Administra los recursos del proyecto, gestiona el presupuesto, controla los gastos y apoya los procesos logísticos y de contratación. Garantiza la sostenibilidad económica y operativa del proyecto.	Profesional en administración, finanzas o áreas afines con conocimientos en presupuestos, costos y gestión de proyectos culturales o digitales. Organizado, metódico y orientado a resultados.	\$ 3.306.900
Desarrollador Web	Encargado de la creación, mantenimiento y actualización de la plataforma Serena. Implementa las funcionalidades principales, garantiza la seguridad del sitio y optimiza el rendimiento en distintos dispositivos.	Profesional en ingeniería de sistemas o desarrollo web con conocimientos en HTML, CSS, JavaScript y frameworks modernos. Experiencia en diseño responsive y manejo de bases de datos.	\$ 3.000.000
Desarrollador Front-End	Diseña e implementa la interfaz visual del usuario. Se encarga de traducir los prototipos UX/UI en código funcional, asegurando una experiencia de	Desarrollador con dominio de tecnologías como React, Angular o Vue, y experiencia en integración de APIs, diseño responsive y buenas prácticas de	\$ 2.800.000

	navegación fluida y atractiva.	accesibilidad web.	
Ingeniero en Sistemas	Supervisa la arquitectura tecnológica, los servidores y la integración de componentes digitales. Garantiza el funcionamiento estable de la plataforma y su escalabilidad.	Ingeniero en sistemas con experiencia en administración de servidores, redes, seguridad informática y soporte técnico integral. Capacidad de coordinación técnica con desarrolladores y diseñadores.	\$ 3.200.000
Diseño Digital Integral (UX, UI, piezas promocionales)	Crea la identidad visual y las experiencias de usuario. Diseña la navegación, la arquitectura de información, las piezas gráficas promocionales y los elementos interactivos que comunican la esencia de Serena.	Diseñador digital con enfoque en experiencia e interfaz de usuario (UX/UI), dominio de herramientas como Figma, Adobe XD, Illustrator o Photoshop. Con sensibilidad estética y orientación estratégica.	\$ 5.000.000
Editor Audiovisual	Produce, edita y adapta los videos informativos, cápsulas de bienestar y piezas multimedia para redes sociales. Asegura coherencia entre imagen, sonido y narrativa de marca.	Comunicador audiovisual o editor con dominio de software como Premiere Pro, After Effects o DaVinci Resolve. Capacidad para narrar mensajes institucionales de forma creativa y emocional.	\$ 2.560.000
Diseñador Gráfico	Desarrolla los elementos visuales de apoyo para el branding de Serena: íconos, ilustraciones,	Profesional en diseño gráfico con manejo de Adobe Creative Suite, creatividad para la comunicación visual	\$ 2.000.000

	infografías, banners y materiales promocionales. Aporta coherencia visual y estética a la marca.	y comprensión de la identidad corporativa digital.	
Asesor Legal	Revisa, valida y redacta los contenidos legales de la plataforma, garantizando que la información sobre derechos y deberes laborales sea precisa, clara y actualizada.	Abogado especializado en derecho laboral o digital, con conocimiento en normativas de teletrabajo y políticas de protección de datos.	\$ 1.500.000
Psicólogo	Aporta al componente humano del proyecto, asesorando en temas de bienestar emocional, equilibrio mental y salud psicológica del teletrabajador. Revisa el tono empático de los contenidos.	Psicólogo laboral o clínico con enfoque en salud ocupacional, bienestar organizacional y comunicación emocional. Experiencia en proyectos de acompañamiento y salud mental.	\$ 1.250.000
Postproducción Digital	Realiza la edición final de los materiales audiovisuales, aplicando correcciones de color, sonido y efectos. Asegura la calidad estética y técnica de cada pieza antes de su publicación.	Especialista en postproducción con dominio de herramientas de edición, animación y efectos visuales. Detallista, orientado a la calidad visual y sonora.	\$ 2.500.000
Total			\$ 34.016.900

1.11 Metodología

Tipo de investigación

La investigación que sustenta el desarrollo de Serena se clasifica como de carácter descriptivo y exploratorio, dado que busca comprender, analizar y representar la realidad actual del teletrabajo en Colombia, particularmente en relación con el bienestar físico, psicológico y jurídico de los trabajadores entre los 23 y 40 años.

Desde un enfoque exploratorio, se identifican las dinámicas, hábitos y necesidades de las personas que trabajan desde casa, considerando el contexto postpandemia y la consolidación del modelo híbrido. Este nivel permite detectar tendencias, comportamientos y percepciones emergentes asociadas al entorno del teletrabajo, la salud laboral y la gestión emocional dentro del hogar.

De manera descriptiva, la investigación busca caracterizar al usuario teletrabajador, sus rutinas, entornos físicos, emociones y relación con la tecnología, para traducir dichos hallazgos en una propuesta comunicativa y de diseño que responda de forma directa a sus necesidades reales.

Naturaleza de la investigación:

La naturaleza de la investigación es mixta, ya que combina métodos cualitativos y cuantitativos con el propósito de obtener una visión integral del fenómeno del teletrabajo y del comportamiento de los usuarios frente al bienestar en el hogar.

Enfoque cualitativo:

Se implementa para analizar percepciones, emociones y experiencias de los teletrabajadores, mediante observación y revisión de fuentes documentales y narrativas digitales. Este enfoque permite identificar valores simbólicos y significados asociados al hogar, la rutina laboral y el equilibrio emocional, que posteriormente se integran en la narrativa de marca de Serena.

Enfoque cuantitativo:

Se utiliza para obtener datos medibles sobre hábitos, tiempos de conexión, frecuencia de pausas activas, y principales factores de bienestar o estrés laboral. Estos resultados permiten fundamentar las decisiones de diseño de la plataforma y validar la pertinencia de las estrategias de comunicación, tono y funcionalidad.

La combinación de ambos enfoques garantiza una comprensión profunda tanto de los aspectos emocionales y simbólicos del teletrabajo, como de las tendencias y patrones de comportamiento medibles, logrando así un desarrollo coherente con los objetivos del proyecto.

Diseño metodológico

El proceso metodológico se desarrolla en tres fases:

1. Fase exploratoria y de diagnóstico:

Revisión de estudios previos, informes sobre teletrabajo, bienestar laboral y salud mental en entornos digitales. Análisis de tendencias multimedia y de contenidos a nivel nacional e internacional.

2. Fase descriptiva y de análisis del usuario:

Construcción del perfil del teletrabajador colombiano (23–40 años) y aplicación de encuestas para identificar necesidades, emociones, rutinas y expectativas frente al teletrabajo. Este análisis sustenta la definición del público objetivo y la narrativa de marca.

3. Fase de diseño y validación:

Integración de los hallazgos en el desarrollo de la plataforma multimedia Serena, estructurada en módulos. Se diseñan prototipos interactivos y se aplican pruebas piloto para evaluar la usabilidad, el tono comunicativo y la eficacia de los contenidos.

Conclusión metodológica:

En conclusión, la metodología aplicada en Serena permite interpretar, describir y representar la realidad del teletrabajo desde una perspectiva humana y digital. Su carácter descriptivo–exploratorio y naturaleza mixta garantizan que las decisiones creativas, narrativas y tecnológicas estén sustentadas tanto en la comprensión emocional del usuario como en datos reales de comportamiento.

De esta manera, Serena se consolida como una propuesta comunicativa integral, donde la investigación y la creatividad convergen para promover el bienestar del teletrabajador a través de la metáfora de la casa que acompaña, observa y cuida.

1.12 Aplicación de prueba piloto

Previo al lanzamiento de la aplicación, Serena contará con una fase piloto que pondrá a prueba el funcionamiento de la plataforma. Esta fase busca que, a través de trabajadores de diferentes profesiones, se pueda evaluar la usabilidad de la aplicación, la pertinencia del contenido y la interacción de los usuarios con las diferentes secciones.

Inicialmente, se ha desarrollado un prototipo a través de la plataforma Figma, en donde se da a conocer el diseño, los contenidos, secciones relacionadas al bienestar laboral. Aquí, se explora la estructura principal de navegación y la interacción básica con las secciones:

- Tu rutina: revisa tu progreso
- Las habitaciones: servicios
- Sala: comunidad
- Estudio: Asesoría jurídica
- Timbre: ayuda
- Explora: noticias nuevas, espacios de aprendizaje y practica

- Perfil: ajustes de la cuenta e información de la aplicación.

El propósito es evaluar la efectividad de la aplicación, y la conexión que experimenten los usuarios con los contenidos ofrecidos dentro de la plataforma.

A continuación, se adjunta el enlace del prototipo con contenidos que han sido compartidos con diversos usuarios:

<https://www.figma.com/proto/lrrNDVty9scNRxTBqJgMw0/Sin-título?node-id=0-1&t=ZqAuWfjCeQelApA1-1>

1.13 Resultados que se esperan obtener y/o aspiraciones sujetos a ajustes y actualización

Serena busca generar un impacto integral en la salud mental, el desempeño laboral y el equilibrio de las personas que trabajan en entornos digitales. Se espera que la plataforma contribuya a reducir los niveles de estrés y agotamiento, promoviendo prácticas de autorregulación emocional, descanso y bienestar.

Asimismo, se proyecta que el uso constante de Serena fortalezca la conciencia sobre los derechos laborales vinculados al teletrabajo y la desconexión digital, permitiendo que los usuarios adopten rutinas de cuidado en sus dinámicas laborales.

Dado el carácter evolutivo de las prácticas laborales y tecnológicas, los resultados estarán sujetos a procesos periódicos de evaluación, ajuste y actualización, garantizando que la plataforma mantenga su pertinencia, sensibilidad y coherencia con las necesidades reales de sus usuarios.