

Sistematización de los procesos de diseño en el área de
proyectos especiales e innovación de Carvajal Servicios UEN Salud

Eliana Marcela Herrera Reyes

Universidad Santo Tomás Bogotá

Facultad Diseño Gráfico

Trabajo de Grado

Claudia Marcela Arias Mejía

Bogotá D.C.

2019

Resumen

En el desarrollo de la pasantía el diseñador gráfico tomasino se ve enfrentado al mundo laboral en uno de los campos en los que puede llegar a desenvolverse de manera profesional. Es así que en el desarrollo de este documento se presenta un análisis del flujo de trabajo del área de proyectos especiales e innovación, de Carvajal servicios UEN Salud, y del papel que cumple el diseño gráfico en el área. De esta manera surge la idea de desarrollar una sistematización para la optimización de los procesos. A lo largo del documento se encuentran definidos algunos temas que fueron esenciales para llegar al desarrollo de los flujos de trabajo/ *workflow* como herramienta en el área dentro de Carvajal servicios UEN Salud: sistematización, flujo de trabajo, diseño web, diseño de interfaces.

Palabras clave

Sistematización, flujo de trabajo, *Workflow*, diseño web, arquitectura de información, AI, diseño de interfaces, UI, SCRUM.

Tabla de Contenido

1. Introducción	5
2. Justificación	5
3. Pregunta articuladora	7
4. Objetivo	7
5. Tema de reflexión y discusiones académicas	8
5.1 Carvajal Servicios UEN Salud	8
5.1.1 Historia	8
5.1.2 Organigrama	8
5.2 AI, UI y UX	10
5.3 Flujo de trabajo / Workflow	13
5.3.1 SCRUM	15
5.3.2 Diagrama SIPOC	16
5.4 Sistematización en Carvajal Servicios UEN Salud	17
6. Discusión	19
7. Bibliografía	24

Lista de Figuras

Figura 1. Organigrama Carvajal Servicios UEN Salud.	9
Figura 2. Los elementos de la experiencia de usuario.	12
Figura 3. Flujo de trabajo lineal.	14
Figura 4. Flujo de trabajo intermitente.	14
Figura 5. Flujo de trabajo por proyecto	15
Figura 6. Proceso del método SCRUM	16
Figura 7. Proceso del método SCRUM modificado	24
Figura 8. Flujo de trabajo para UI	25
Figura 9. Flujo de trabajo para videos, GIFs, banners	26

Lista de Tablas

Tabla 1. Contexto productos desarrollados en el área de proyectos especiales e innovación de Carvajal servicios UEN Salud	6
Tabla 2. Diagrama SIPOC enero-abril	21

1. Introducción

En el desarrollo de este proyecto se presenta un análisis del flujo de trabajo del área de proyectos especiales e innovación, de Carvajal servicios UEN Salud, y del papel que cumple el diseño gráfico en el área. Durante el tiempo de práctica la pasante ha notado que dentro de sus funciones hay dos tipos de trabajos en los que se ha visto implicada: el primero, en el diseño de interfaces (UI) para aplicaciones móviles y de escritorio, que son desarrolladas por ingenieros; y el segundo, la creación de piezas gráficas, videos, GIFs. Sin embargo en ambos casos no existe un flujo de trabajo establecido para estos procesos de diseño. Es por eso que el proyecto está enfocado en el diseño de una propuesta que pueda optimizar los procesos de diseño del área.

Por lo anterior se ha realizado un análisis conceptual de los aspectos relacionados con la problemática mencionada. Primero abordando el diseño de interfaces, de experiencia y la arquitectura de la información definiéndolas para enfatizar la diferencia de estas. Por otra parte se presentan los flujos de trabajo como herramienta de optimización para tareas, definiendo y distinguiendo algunos modelos. Para terminar está la sistematización de experiencias como herramienta para optimizar procesos.

2. Justificación

Este proyecto pretende proponer una sistematización que ayude a los procesos de diseño que hay dentro del área de proyectos especiales e innovación de Carvajal servicios UEN Salud, creando un flujo de trabajo que a pesar de no tener uno establecido, hay unas funciones claras, esto hace que estos procesos se realicen de una forma sistemática, así no esté establecido en

documento, está implícito en cada proceso. El propósito de realizar este sistema es agilizar la ejecución en el desarrollo de las tareas de diseño gráfico dentro del área.

El área de proyectos especiales e innovación de Carvajal servicios UEN Salud, se encarga de idear, diseñar y desarrollar nuevas soluciones para el sector salud, para instituciones medicas.

Estos son algunos de los proyectos que se trabajan en el área:

Tabla 1. Contexto productos desarrollados en el área de proyectos especiales e innovación de Carvajal servicios UEN Salud

Producto	Contexto
Servinte	Solución diseñada para las instituciones médicas y desarrollada bajo el cumplimiento de la normatividad colombiana, que permite integrar la Gestión Clínica, Administrativa, Financiera y Contable de una institución
Salud 360º	Esta solución está enfocada en integrar los diferentes sistemas y actores mediante la unificación de procesos y la plataforma tecnológica Servinte, que en consecuencia logra una visión centrada en el paciente.
Pormed	La solución que permite a la institución médica, al profesional de la salud y al paciente mantener un canal de interacción directo que disminuye el esfuerzo de las operaciones y mejora ampliamente Es un Portal Web creado exclusivamente para el sector salud, dirigido a pacientes y orientado a canalizar la gestión de citas médicas y a la administración de usuarios del centro médico.
Clin-in	Solución que permite al sector salud cubrir las necesidades de los procesos de hospitalización y atención médica domiciliaria, optimizando su operación al brindar visibilidad y control eficiente de todos los elementos que intervienen en ella.

Nota: La información de esta tabla fue tomada de la web de Carvajal Tecnología y servicios.

<https://www.carvajaltys.com/sector-salud/>

La existencia del área de proyectos especiales e innovación dentro de la empresa es muy importante teniendo en cuenta que las empresas están en constante competencia por liderar el mercado, por lo que estar en constante movimiento y presencia dentro de este es fundamental. Es por esto que se proponen el desarrollo de estas aplicaciones en donde diseño gráfico, termina siendo el valor agregado. Es cierto que para finalizar un producto de estos es necesario que se trabaje de manera interdisciplinaria con otras áreas.

Es por lo anteriormente expuesto que el documento, además de exponer los procesos de trabajo, pretende mostrar cómo el diseñador gráfico tomasino es un profesional integral capaz de cumplir con las tareas que le son encargadas y además proponer herramientas que pueden contribuir en el desarrollo de objetivos en una empresa.

3. Pregunta articuladora

¿Cómo se puede optimizar el flujo de trabajo de diseño en el área de proyectos especiales e innovación de Carvajal Servicios UEN Salud ?

4. Objetivo

Proponer una estructura desde la perspectiva del diseñador gráfico para optimizar el flujo de trabajo en el desarrollo de los procesos de diseño del área de proyectos especiales e innovación de Carvajal Servicios UEN Salud.

5. Tema de reflexión y discusiones académicas

5.1 Carvajal Servicios UEN Salud

5.1.1 Historia

La Organización Carvajal nació en 1.904 en la ciudad de Cali, Colombia, es una empresa familiar que ha evolucionado con el pasar de los años, haciendo cambios y transformándose hasta lo que es hoy en día: una empresa multilatina que cumple con una serie de valores que hacen un gran diferencial en sus productos, servicios y soluciones con aproximadamente 19.000 colaboradores en 14 países en América. A través de los diferentes sectores empresariales: Empaques, Propal, Educación, Tecnología y Servicios, Mepal y Soluciones de Comunicación. (Carvajal, 2016)

Carvajal Tecnología y Servicios se especializa en soluciones de tercerización de procesos de negocio y tecnología de diferentes sectores para la transformación de sus negocios.

Actualmente lo que se conoce como Carvajal Servicios UEN Salud o el sector salud de Carvajal Tecnología y Servicios, era una empresa independiente con el nombre de Servinte. Servinte, nacida en Medellín en 1989, se fusionó con Carvajal en el año 2017. (Revista Dinero, 2017)

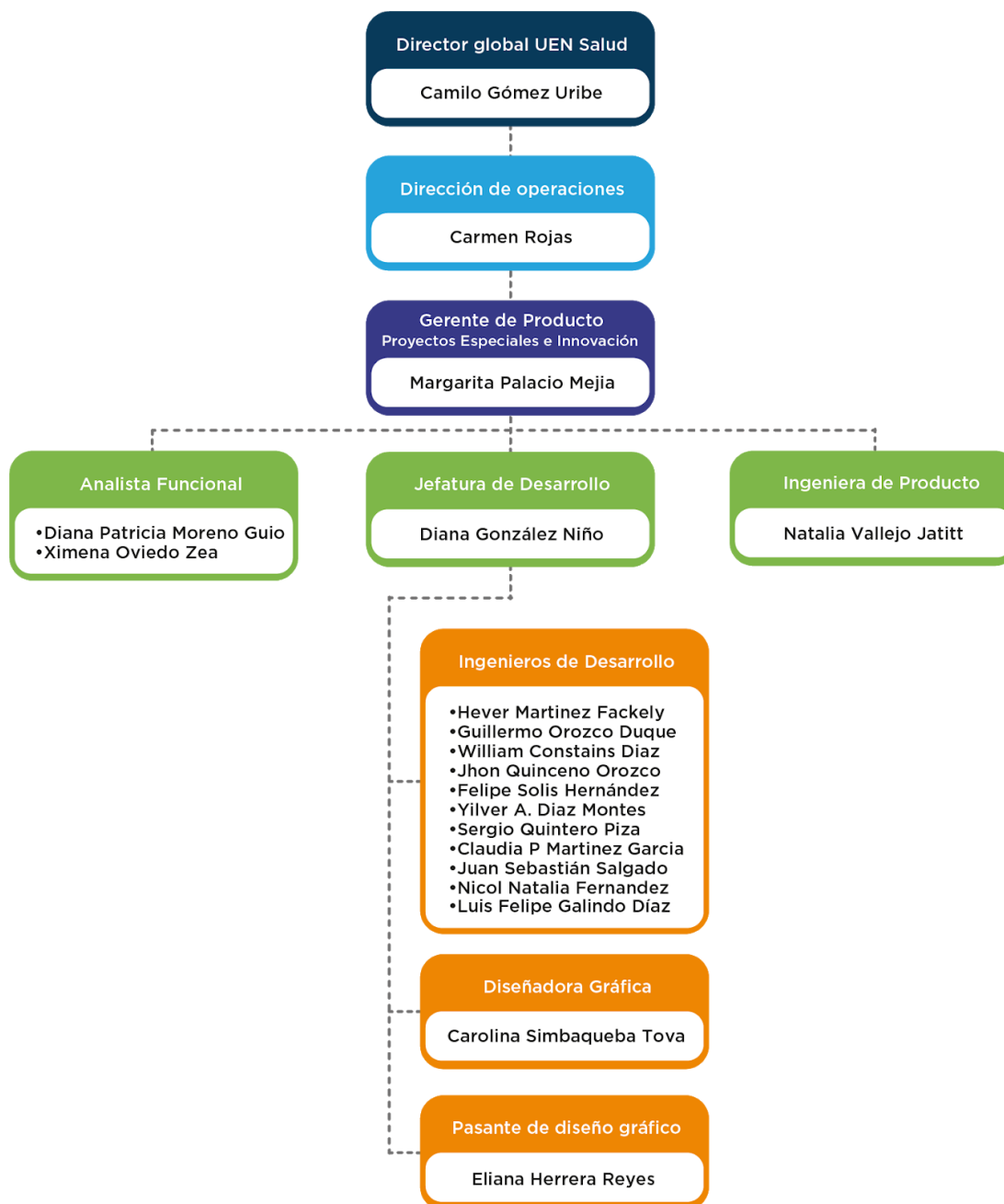
Es así como finalmente toman como nombre Carvajal Servicios UEN Salud, así el nombre de Servinte pasa a ser utilizado en uno de los productos de la organización.

5.1.2 Organigrama

A continuación se ve el organigrama de Carvajal Servicios UEN Salud en donde se ve la posición de la pasante que se presenta en este documento.

Figura 1

Organigrama Carvajal Servicios UEN Salud.



Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la empresa.

- Gerente de producto proyectos especiales e innovación: es la encargada de recibir las propuestas y delegar tareas a los analistas y al área de desarrollo
- Analista Funcional: son las encargadas de crear la arquitectura de cada aplicación y revisar su funcionalidad antes, durante y después, de su desarrollo.
- Jefatura de desarrollo: después de que los proyectos han sido aprobados por la gerente y las analistas, ella es la encargada de pasar los mockups a diseño y al equipo de ingenieros que van a desarrollar la aplicación.
- Ingenieros de desarrollo: Encargados de desarrollar las aplicaciones.
- Diseñadora gráfica: Encargada de crear el diseño de interfaz (UI) en cada aplicación y mantener el estilo gráfico entre ellas, además de crear piezas gráficas y multimediales (videos, GIFs, banners) si son solicitadas por la jefatura de desarrollo.
- Pasante de diseño gráfico: La pasante tiene las mismas funciones de la diseñadora gráfica.

5.2 AI, UI y UX

En la empresa Carvajal Servicios UEN Salud dentro de la división de proyectos especiales e innovación, los proyectos o aplicaciones que se trabajan son enfocadas para el sector salud, por lo que el diseño y la interacción se espera que sea lo más intuitiva posible. Para esto se lleva un proceso y se tienen en cuenta varios puntos.

Para empezar el proceso de creación de cualquier tipo de interfaz se necesita tener en cuenta la arquitectura de la información para que todo pueda tener orden y utilidad dentro del producto. “La arquitectura de información (AI) se ocupa del diseño estructural, se centra en la organización, recuperación y presentación de información mediante el diseño de ambientes intuitivos.” (Baeza-Yates, Rivera-Loaiza, & Velasco-Martín, 2004)

Desde hace años ya que se discute el tema del diseño dentro de las interfaces, ya que para llamar la atención de un usuario la parte visual toma un papel muy importante. En el 2000, Guerrero ya hablaba de esto: “las nuevas tendencias hacia el comercio electrónico, el trabajo en la casa, la transformación de aplicaciones tradicionales a aplicaciones con interfaces Web. Se requieren entonces, aplicaciones más sofisticadas, con interfaces claras y fáciles de usar.”(p.1)

Aclaremos lo que implica el diseño web y la aplicación de procesos como el UI y UX , dentro de la creación de aplicaciones. Para este proceso se debe tener en cuenta el propósito y el público del producto final. De este modo se ve la necesidad de implementar procesos correspondientes a pruebas de experiencia de usuario UX para el mejoramiento del servicio hacia los usuarios que utilizan esta herramienta. (Rodríguez Gallo, 2020)

El diseño de interfaces (UI), se centra en el artefacto. Rodríguez Gallo (2020) dice que en este punto es importante enfocarse en la usabilidad y tener en cuenta la interacción que van a tener los usuarios con el producto y así mismo evitar frustraciones por que el producto no sea lo suficientemente intuitivo.

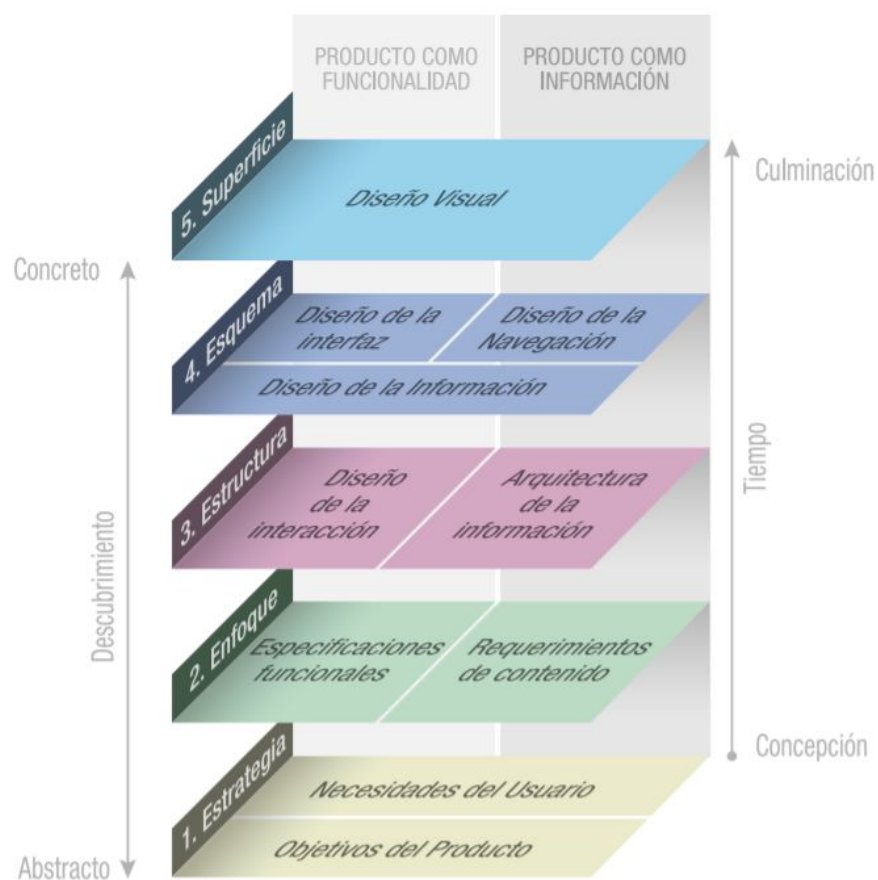
Al diseñar o rediseñar una página web no solamente debe tenerse en cuenta la usabilidad de esta sino el tipo estructura. El diseño debe mostrar una jerarquización del contenido, además del atractivo visual que esto genera. Para así crear este equilibrio entre la usabilidad y el diseño para que la usabilidad y la experiencia sean satisfactorias.

La experiencia de usuario (UX) exitosa hoy es hablar de una combinación entre la racionalización de la usabilidad y la emocionalidad de lo visual. El usuario se ha ido apropiando para interactuar y crear sus propios contenidos. (Gutiérrez, 2008)

Jesse James Garrett en su libro *The Elements of User Experience* (2000) propone un modelo (Figura 6) donde los elementos de la experiencia de usuario se ven separados en capas. Y para asegurar una correcta experiencia debería cumplirse cada una de estas: el plano de la estrategia, el ámbito del proyecto, el plano estructural, el plano del esqueleto, el plano superficial.

Figura 2

Los elementos de la experiencia de usuario.



Fuente: Jesse James Garrett's "The elements of user experience"(2000). Reinterpretado por Hint "Guía en español para Los elementos de la experiencia de usuario - Hint" <https://www.hint.mx/>

5.3 Flujo de trabajo / *Workflow*

El flujo de trabajo en este documento se va a tratar cómo el orden que puede tener una serie de tareas para obtener un resultado.

Para Ramos Palacios (2010) un *workflow* se puede definir como la optimización de procesos administrativos, eliminando tareas que suelen ser realizadas en papel y administrando documentos dentro de una determinada entidad, adoptando políticas de negocio. A partir de esta idea para crear la sistematización, tendremos en cuenta la optimización de procesos.

“El flujo de trabajo (Workflow) es la optimización de procesos administrativos mediante la eliminación de tareas en papel y la administración de documentos dentro de una determinada entidad, adoptando políticas de negocio predefinidas.” (Alulema Dávila, 2011, p.7)

Asimismo para reunir procesos Lorca & Muñoz, (2002) analizan el flujo de trabajo como una automatización dinámica de procesos por la cual se pueden automatizar tareas, por ejemplo que requieran integración de varios datos, para que el proceso pueda disminuir la complejidad. Esta característica, iguala los entornos administrativos, o bien de oficinas.

Teniendo las ideas de estos autores en mente, desde el proceso de diseño se puede establecer el uso de la herramienta para diferentes tipos de productos, a partir de la perspectiva técnica. Puértolas (2015) habla específicamente de dos tipologías de productos gráficos: los visuales y los impresos. Además hablar de los visuales para él tienen un proceso así: se diseña, se realiza y se visualiza en una pantalla, una web o algún medio visual.

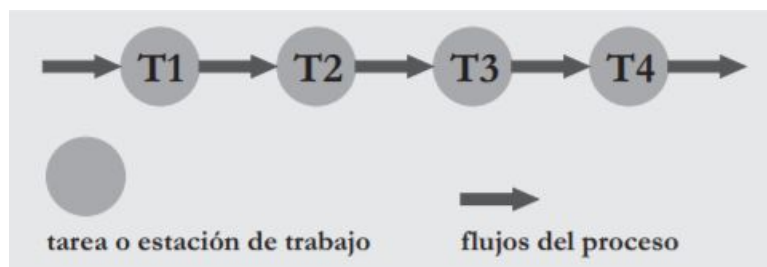
También se habla del flujo de trabajo dependiendo de la selección del proceso para así poder implementar una estrategia. Carro & González Gómez (2012) mencionan tres tipos de

flujo: flujo lineal, flujo intermitente y flujo por proyecto cada uno de estos presentado con su respectiva figura.

El flujo de trabajo lineal (figura 3) se centra en el producto y los recursos alrededor del mismo. Por lo general en altos volúmenes de producción. Todo funciona de forma lineal pasando de estación en estación.

Figura 3

Flujo de trabajo lineal.

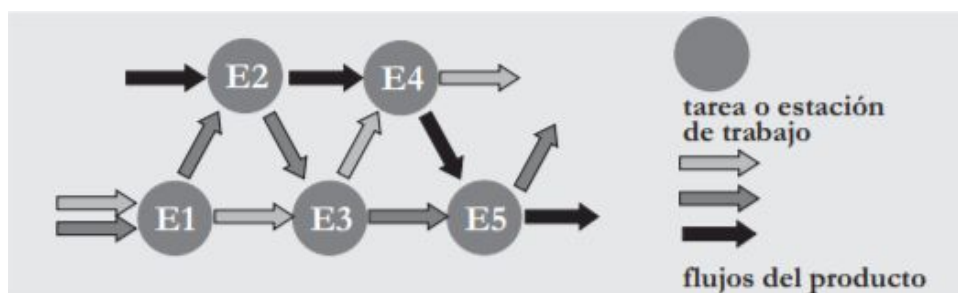


Fuente: tomada de Carro, R., & González Gómez, D. A. (2012). Diseño y selección de procesos.

El flujo de trabajo intermitente (figura 4) funciona para procesos que no son exactamente iguales cada vez, y para menos volumen de producción.

Figura 4

Flujo de trabajo intermitente.

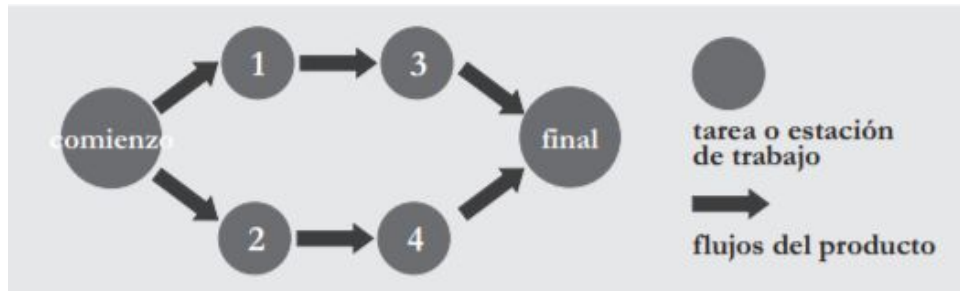


Fuente: tomada de Carro, R., & González Gómez, D. A. (2012). Diseño y selección de procesos.

El flujo de trabajo por proyecto (figura 5) es para secuencias únicas, bajo volumen de producción. Que por lo general son procesos de gran escala y larga duración.

Figura 5

Flujo de trabajo por proyecto.



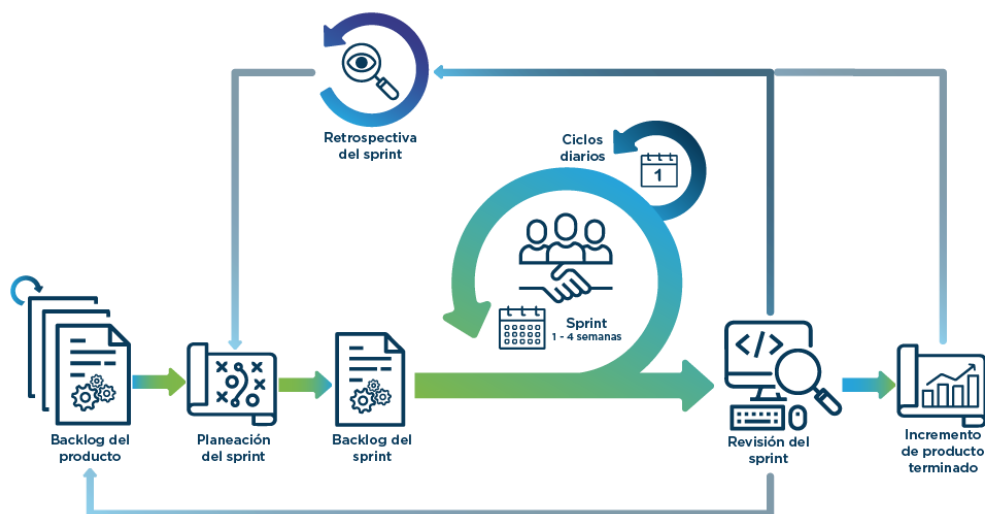
Fuente: tomada de Carro, R., & González Gómez, D. A. (2012). Diseño y selección de procesos.

5.3.1 SCRUM

Actualmente en el área de desarrollo de proyectos especiales e innovación de Carvajal Servicios UEN Salud, el grupo de ingenieros encargados de desarrollar y programar los productos y aplicaciones utilizan para organizar los proyectos, una de las metodologías ágiles que existen actualmente para procesos de desarrollo de software, SCRUM. Este es un método creado para procesos de desarrollo de software ágil. Este método es muy eficiente ya que la participación del cliente en este sistema es muy importante, además que el sistema puede ayudar a prever si un proyecto es inviable. Y son los mismos desarrolladores quienes crean sus plazos y metas dentro de cada *sprint* del método. (Fuentes, 2015)

Figura 6

Proceso del método SCRUM



Fuente: Elaboración propia basado en el diagrama encontrado en la página scrum.org

Dentro de este modelo se plantean los alcances del producto que pueden ir de una a cuatro semanas (*sprint*), haciendo revisiones diarias del desarrollo que se propone cada uno de los ingenieros a cargo del proyecto. El diseño gráfico no se ve contemplado dentro de este diagrama ya que no se hacen revisiones diarias, si no que tiene su aporte cada vez que se hacen incrementos en el producto o modificaciones en alguna funcionalidad rompiendo así la estructura que podría estar dentro de este flujo.

5.3.2 Diagrama SIPOC

El SIPOC es un diagrama de flujo que sirve para organizar datos, con el objetivo de hacer un diagrama de flujo detallado. Permite visualizar los pasos secuenciales de un proceso definiendo claramente sus entradas, salidas, proveedores y clientes. Recoge detalles importantes sobre el inicio y el final del proceso. (Porras, 2017)

Pacheco (2019) dice que el SIPOC es una herramienta utilizada para representar un sistema de producción o de información que se presente, entendiendo que sus siglas hacen referencia a lo siguiente:

- Supplier: proveedor, individuo que genera un aporte esencial de recursos al proceso.
- Input: entrada, todos los datos o elementos necesarios para llevar a cabo dicho proceso.
- Process: procesos, serie de actividades que generan una línea entre el punto de entrada hacia la salida.
- Output: salida, resultado final obtenido de un seguimiento de ideas y un correcto proceso.
- Customer: cliente, es la persona o individuo a quien entregados los resultados finales y a quien se debe satisfacer con la calidad de productos.

5.4 Sistematización en Carvajal Servicios UEN Salud

Para generar una sistematización de procesos en el área de proyectos especiales e innovación de Carvajal Servicios UEN Salud, es importante primero tener en cuenta lo que es una sistematización de experiencias.

Jara, Messina, Ghiso, & Acevedo (2012) dicen que la sistematización, se concentra en la comprensión de los procesos que se desarrollan en un proyecto en el que participan diversos actores:

En términos generales la sistematización es un proceso de reflexión participativa efectuado por los facilitadores y participantes de un proyecto (ONGs, agencias financieras, organizaciones beneficiarias, etcétera) sobre diferentes aspectos de un proyecto o programa, incluyendo sus procesos y resultados. Es una metodología que

facilita la descripción concurrente, el análisis y documentación del proceso y los resultados de un proyecto de desarrollo de una manera participativa. (Tapella & Rodriguez Bilella, 2014, p. 86)

En el proceso de la sistematización, el primer paso fue recopilar las tareas en la que la pasante estuvo involucrada entre desde mitad de enero a mitad de abril, teniendo así 9 proyectos destacables en los que se trabajó de manera intermitente o continua. Esta información fue organizada en una tabla SIPOC (ver Tabla 2. Diagrama SIPOC enero-abril pág. 21) para así poder ver todos los actores, recursos, y procesos que conllevan cada tarea.

Teniendo la información organizada en esta tabla se pueden empezar a diferenciar dos grupos: diseño de interfaces UI (que van dirigidas al desarrollo de aplicaciones) y las exclusivas de diseño gráfico (videos, GIFs, banners). En estos procesos varían los tiempos de entrega y de retroalimentación.

La importancia que se encuentra al diferenciar los dos procesos a la hora de sistematizar es la siguiente:

Flujo de trabajo para UI: El diseño de interfaz puede variar el tiempo de entrega dependiendo de la funcionalidad y el alcance planeado de la aplicación.

Flujo de trabajo para videos, GIFs, banners: Son tareas cortas o que se empiezan y terminan a la mayor brevedad.

Según esta categorización de tareas, se puede decir que el flujo de trabajo para cada uno:

Flujo de trabajo para UI: flujo de trabajo intermitente, ya que puede estar involucrado en mayor o menor medida dependiendo de los alcances propuestos para el ciclo para que su

ejecución sea más limpia y así facilitar la retroalimentación por parte no solo de la jefatura de desarrollo si no de las analistas funcional, e incluso de la gerente de producto.

Flujo de trabajo para videos, GIFs, banners: flujo de trabajo lineal, ya que este tipo es repetitivo y funcional para el tipo de tareas encargadas.

6. Discusión

En el desarrollo de la experiencia vivida en la práctica vivida en Carvajal Servicios y concretamente en el área en donde desempeñé mi trabajo, he observado la ausencia de un proceso sistemático dentro de las tareas que se me otorgaron durante la práctica, un flujo de trabajo para el área de diseño gráfico en la que fui asignada, para la creación de piezas gráficas y para el diseño de interfaz de la aplicaciones.

Teniendo en cuenta que al no contemplar las tareas de diseño dentro del proceso SCRUM estándar (ver figura 6 pág. 16), surgen retrasos que en muchas ocasiones son innecesarios ya que pueden verse involucradas personas que no tienen que ver con el desarrollo de los productos o con el área de desarrollo en general.

Es entonces que decido hacer una sistematización de los procesos de diseño dentro del área de desarrollo. Para obtener un flujo trabajo como resultado, se usa la sistematización de experiencias, como herramienta utilicé la tabla SIPOC (ver tabla 2. Diagrama SIPOC enero-abril) para así tener de manera organizada y secuencial los procesos. La sistematización es una metodología que nos permite comprender y aprender acerca de los obstáculos y desvíos que supone el camino de un proyecto. (Schouten, 2007)

Tabla 2. Diagrama SIPOC enero-abril

Supplier (proveedor)	Input (entrada)	Process (procesos)			Output (salida)		Customer (cliente)
Emisor	Funciones	Acciones específicas	Personas y roles	Tiempo de ejecución	Impactos / resultados	Evidencia / entregables	Receptor
Jefe directa	Programación y ajustes de diseño del landing page Servinte	<ul style="list-style-type: none"> Revisión del diseño Entre las diseñadoras y el desarrollador empiezan la programación 5 días de programación para los primeros resultados jefe directa hace correcciones Se hace una primera entrega para la jefe Correcciones de responsividad Revisión de funcionalidad Puesta en funcionamiento la página web 	Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica Sebastian Junco Rol: Aprendiz de desarrollo Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa	Días: 15 Inicio: 20 ene Fin: 4 feb	Se puso en funcionamiento o el nuevo diseño del landing page	Archivo HTML, editable del diseño en illustrator y PDF	Jefe Directa
Jefe directa	Rediseño cotizador Servinte	<ul style="list-style-type: none"> Revisión del diseño actual Análisis del funcionamiento Rediseño de la imagen para que sea coherente con los nuevos diseños del resto de plataformas, manteniendo el estilo gráfico La jefe hace correcciones Se hacen los ajustes Se hace entrega final del archivo 	Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa	Días: 5 Inicio: 5 feb Fin: 10 feb	Diseño aceptado por la Jefe directa, a la espera de ponerlo en funcionamiento (Sin fecha aún establecida)	Editable del diseño en illustrator y PDF	Jefe Directa
Jefe directa	Prototipo y diseño de la agenda profesional y agenda recurso	<ul style="list-style-type: none"> Se reciben mockups del prototipo de la agenda profesional Se hace el rediseño Se envía el rediseño para revisión se recibe prototipo de impresión Se hace rediseño del prototipo de impresión Se reciben nuevos mockups La diseñadora y la aprendiz se encargan del diseño de la agenda médica. Hacen los ajustes pertinentes por parte de los analistas funcionales Se entregan nuevamente los archivos con los ajustes Ajustes de iconos 	Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa	Inicio: 11 feb Fin: 17 feb Se retomó Inicio: 2 mar Fin: 6 mar Se retomó Inicio: 10 mar Fin: 19 mar	<ul style="list-style-type: none"> Diseño aprobado por los analistas y la Jefe Se entrega a los desarrolladores encargados del proyecto Para programación y 	Editable del diseño en illustrator y PDF	<ul style="list-style-type: none"> Jefe Directa Analistas funcional Ingenieros desarrolladores a cargo de la aplicación

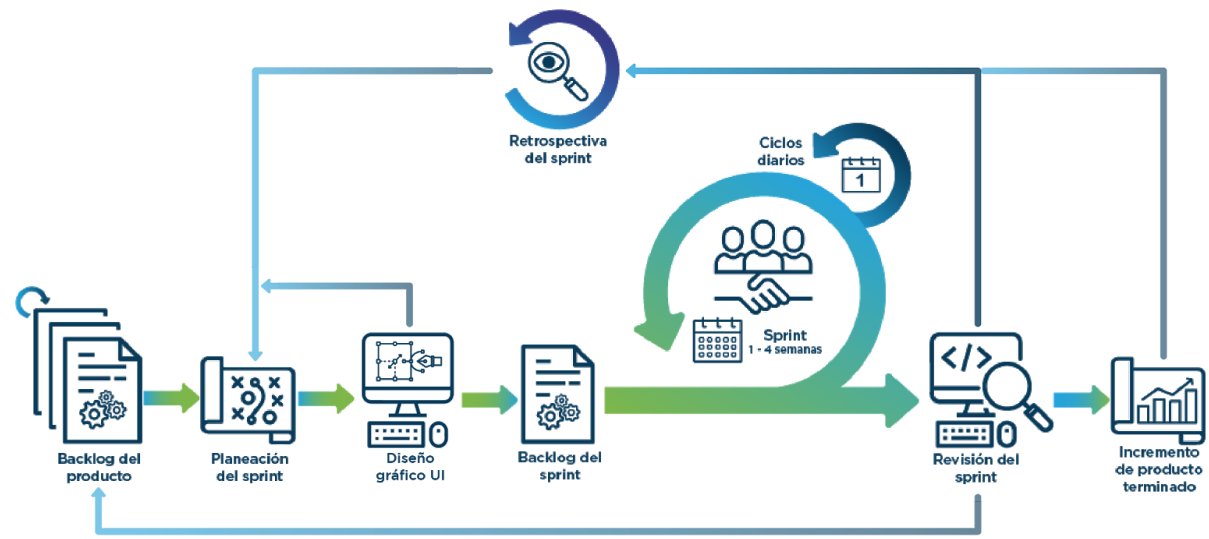
		<ul style="list-style-type: none"> ● Nueva función de “traslado” ● Diseño de nuevas opciones ● Al diseño realizado se agregan opciones nuevas 			funcionamiento		
Jefe directa	Rediseño visualización armado de cuentas	<ul style="list-style-type: none"> ● Entrega imágenes de la plataforma actual de armado de cuentas por parte del Arquitecto de soluciones de la plataforma ● La diseñadora y la aprendiz se encargan del diseño del Armado de cuentas. 	<p>Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico</p> <p>Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica</p>	<p>Días: 2 Inicio: 26 feb Fin: 28 feb</p>	Diseño aceptado por la Jefe directa, a la espera de ponerlo en funcionamiento (Sin fecha aún establecida)	Editable del diseño en illustrator y PDF	Jefe Directa
Jefe directa	App Líquidos Diseño pantalla de esquemas móviles	<ul style="list-style-type: none"> ● Teniendo en cuenta el diseño establecido para la aplicación de Control de líquidos ● Se hace entrega del archivo de la aplicación con el diseño establecido a la pasante para la elaboración de la nueva función de esquemas móviles ● La pasante se encarga del diseño ● La jefe aprueba el diseño 	<p>Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico</p> <p>Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa</p>	<p>Inicio: 18 feb Fin: 20 feb</p> <p>Se retomó Inicio: 9 mar Fin: 9 mar</p> <p>Se retomó Inicio: 11 mar Fin: 11 mar</p>	Se pasó a desarrollo el diseño para que fuera programado dentro de la aplicación	Editable del diseño en illustrator, iconos y PDF	<ul style="list-style-type: none"> ● Jefe directa ● Ingenieros desarrolladores a cargo de la aplicación
<ul style="list-style-type: none"> ● Jefe directa ● Analista funcional 	Diseño de maestros	<ul style="list-style-type: none"> ● Se hace revisión de maestros para ajustes y diseño de nuevos maestros ● Diseño de nuevos maestros ● Se hacen ajustes de los nuevos maestros ● Se reciben mockups de nuevos maestros ● Se hace diseño de los nuevo maestros 	<p>Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico</p> <p>Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica</p> <p>Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa</p>	<p>Inicio: 18 mar Fin: 19 mar</p> <p>Se retomó Inicio: 27 mar Fin: 3 abr</p> <p>Se retomó Inicio: 21 abr Fin: 24 abr</p>	Diseño aprobado por los analistas y la Jefe se entrega a los desarrolladores encargados del proyecto para su programación y puesta en funcionamiento	Editable del diseño en illustrator y PDF	<ul style="list-style-type: none"> ● Jefe directa ● Analistas Funcionales ● Ingenieros desarrolladores a cargo de la aplicación
<ul style="list-style-type: none"> ● Jefe directa ● Analista funcional 	Consulta externa Revisión por sistemas	<ul style="list-style-type: none"> ● Se recibe la presentación de una nueva función para consulta externa ● La pasante recibe los archivos del diseño establecido para la aplicación ● Se hacen los ajustes de diseño ● Se entrega el diseño de la nueva función 	<p>Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico</p> <p>Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica</p>	<p>Inicio: 19 mar Fin: 19 mar</p> <p>Se retomó Inicio: 24</p>	Diseño aprobado por los analistas y la Jefe se entrega a los desarrolladores	Editable del diseño en illustrator y PDF	<ul style="list-style-type: none"> ● Jefe directa ● Analistas Funcionales ● Ingenieros desarrolladores a cargo de la

			Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa	mar Fin: 25 mar	s encargados del proyecto para su programación y puesta en funcionamiento		aplicación
Jefe directa	Pormed Video de presentación	<ul style="list-style-type: none"> ● Teniendo en cuenta la gráfica establecida para la aplicación ● Se realiza la pieza audiovisual de aproximadamente 3 minutos donde se presenta la idea de la aplicación y se hace un recorrido por la misma. ● Se hacen correcciones ● Se entrega el video final 	Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa	Días: 5 Inicio: 30 mar Fin: 2 abr	El video es entregado a la jefe para que pueda ser enviado y presentado para vender el producto.	video Mp4, Carpeta con todos los archivos editables y multimedia del mismo	Jefe Directa
Jefe Directa	CONSULTA EXTERNA reportes de órdenes médicas	<ul style="list-style-type: none"> ● Se reciben mockups del prototipo de los reportes ● Se hace el rediseño ● Se reciben correcciones ● Se hacen los ajustes ● Se envía en diseño final 	Eliana Herrera Rol: Pasante diseño gráfico Carolina Simbaqueba Rol: Diseñadora gráfica Diana Gonzalez Rol: Jefe de desarrollo / Jefe directa	Inicio: 2 abr Fin: 2 abr Se retomó Inicio: 14 abr Fin: 16 abr Se retomó Inicio: 22 abr Fin: 22 abr	El diseño aprobado se envía por correo a los analistas funcionales	Editable del diseño en illustrator y PDF	<ul style="list-style-type: none"> ● Jefe directa ● Analistas Funcionales ● Ingenieros desarrolladores a cargo de la aplicación

En la tabla se ven algunas de las tareas en las que me he visto involucrada durante el tiempo de pasantía. Algunas de ellas tienen varias fechas, es así que decido integrar el diseño en el diagrama de SCRUM como un proceso (ver figura 7), para que este sea visto como un punto esencial en los proyectos.

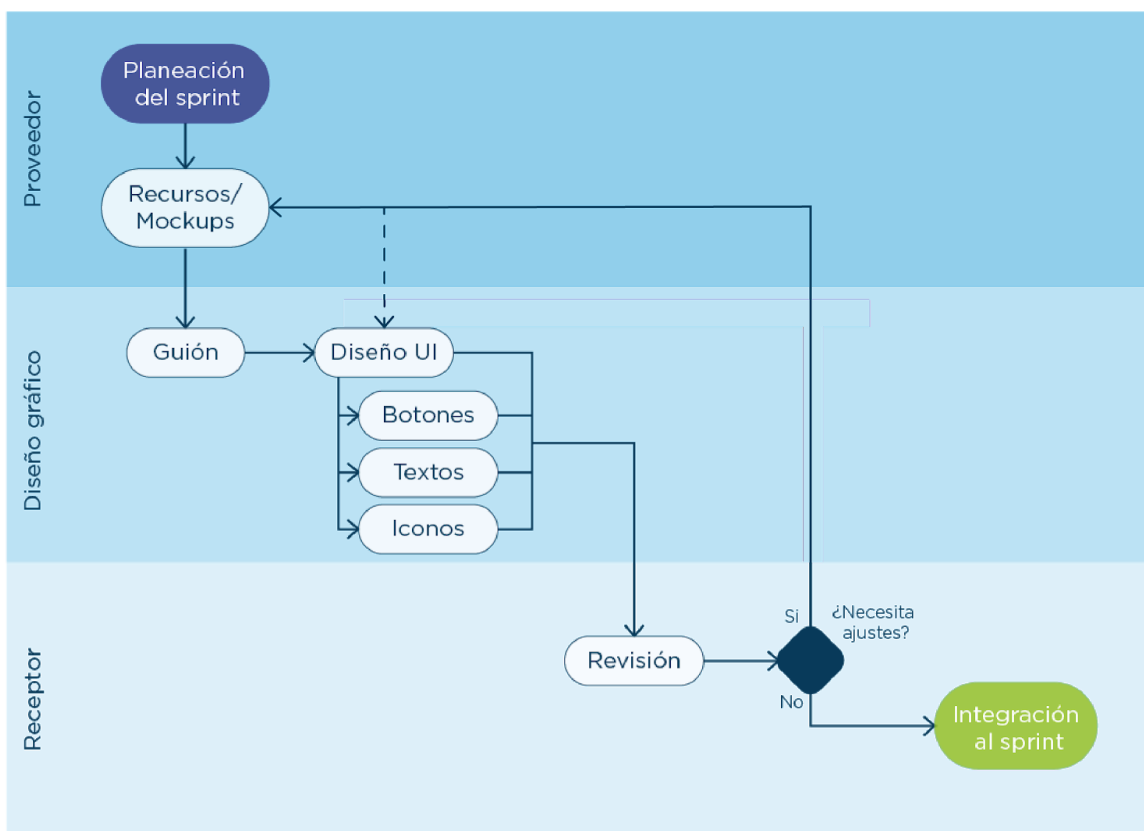
Figura 7

Proceso del método SCRUM modificado



Fuente: Elaboración propia.

Así como Carro, R., & González Gómez, D. A. (2012) muestran en sus diagramas, cada punto es una tarea o estación de trabajo es decir que en cada una de ella se lleva a cabo una serie de procesos, el SCRUM no es la excepción, es por eso que al agregar el proceso de diseño al diagrama también he decidido plasmar en un flujo de trabajo las tareas realizadas en este punto. (ver figura 8)

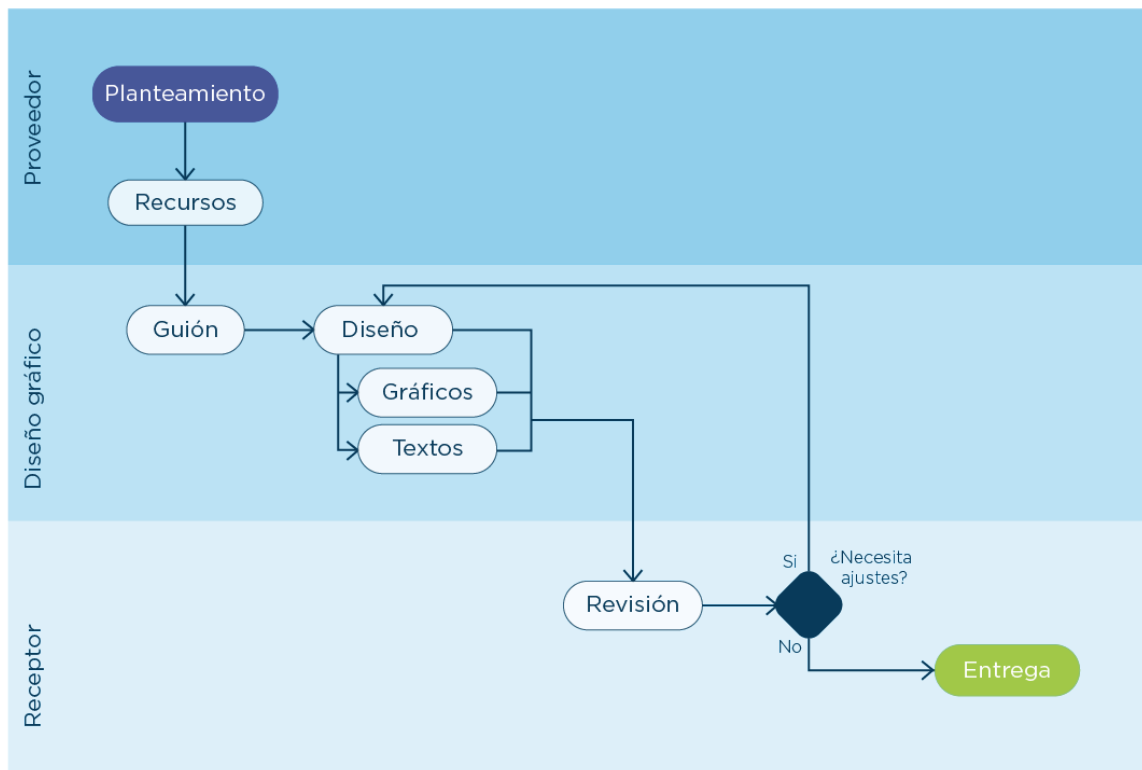
Figura 8*Flujo de trabajo para UI*

Fuente: Elaboración propia.

Teniendo este flujo establecido para los procesos de diseño de UI, que luego son integrados al desarrollo web de la aplicación o proyecto que esté en marcha. Aun así hay unas tareas que no se ajustan a este modelo por que tienen un fin diferente, por ejemplo la creación de piezas para la presentación de proyectos a clientes o ayudas visuales para usuarios, cómo son videos, GIFs, banners. (ver figura 9)

Figura 9

Flujo de trabajo para videos, GIFs, banners



Fuente: Elaboración propia.

La principal motivación de realizar estos flujos de trabajo es plasmar las tareas de diseño para ver así su proceso, poder tener control y claridad en las tareas desarrolladas. Teniendo entonces un sistema entendible para quien trabaje dentro del área o incluso que ingrese como nuevo colaborador al equipo de trabajo. Además este proceso puede ser beneficioso no solamente dentro de Carvajal servicios UEN Salud proyectos especiales e innovación, sino que puede llegar a ser utilizado en otra empresa haciendo pequeñas modificaciones. Pero siempre teniendo en cuenta, el proveedor, el proceso, y el resultado.

7. Bibliografía

Alulema Dávila, D. C. (2011). No title. Análisis, Diseño E Implementación De Una Aplicación Workflow Para El Seguimiento De Procesos De Los Servicios Que Ofrece El Área De Comercialización De La Empresa Eléctrica Regional Centro Sur,

Baeza-Yates, R., Rivera-Loaiza, C., & Velasco-Martín, J. (2004). Arquitectura de la información y usabilidad en la web. *El Profesional De La Información*, 13(3), 168-178.

Carro, R., & González Gómez, D. A. (2012). Diseño y selección de procesos.

Carvajal. (2016). Carvajal, acerca de nosotros, la organización carvajal. Retrieved from <https://www.carvajal.com//index.php/nuestra-empresa/>

CRESPO, C. (2004). De vuelta a casa: Guía para la sistematización de experiencias. CAFOLIS, Quito,

Fuentes, J. R. L. (2015). Desarrollo de software ÁGIL: Extreme programming y scrum IT Campus Academy.

Garrett, J. J. (2000). The elements of user experience. JYG [En Línea] Disponible En: [Www.Jyg.Net/Elements/Pdf/Elements.Pdf](http://www.jyg.net/elements/pdf/elements.pdf) [Fecha De Consulta: 11/05/2010],

Guerrero, L. A. (2000). Modelando interfaces para aplicaciones web. *Ingeniería Del Software En La Década Del*, , 227-236.

Gutiérrez, C. (2008). Diseño web y arquitectura de información para sitios 2.0= web design and information architecture for 2.0 sites.

Jara, O., Messina, G., Ghiso, A., & Acevedo, M. (2012). La sistematización de experiencias. *Práctica Y Teoría Para Otros Mundos Posibles*. San José: Centro De Estudios Y Publicaciones Alforja,

Lorca, J. G., & Muñoz, J. V. R. (2002). La tecnología de flujo de trabajo en el contexto de la biblioteca digital. Paper presented at the Anales De Documentación, , 5 157-175.

Pacheco, J. (2019, Ago 15,). ¿Qué es un diagrama SIPOC Y para qué sirve? Retrieved from <https://www.webyempresas.com/diagrama-sipoc/>

Pérez, T. S., & Lorca, J. G. (2003). Dentro de los portales bibliotecarios: Flujo de trabajo en la automatización de bibliotecas. Scire: Representación Y Organización Del Conocimiento, 9(2), 37-59.

Porras, M. C. (2017). Reducción de las rasgaduras en las shells de implantes de seno y expansores de tejido en el proceso de desprendimiento de shells en la empresa allergan.

Puértolas, R. P. (2015). La normalització entre el procés de disseny i la producció gràfica. Grafica, 3(6), 125-130.

Ramos Palacios, D. E. (2010). Análisis diseño e implementación de un sistema de flujo de trabajo (workflow) que permite el manejo y control de planes, políticas, seguridades de la unidad de informática aplicado en el servicio ecuatoriano de capacitación profesional (SECAP).

Revista Dinero. (2017, Sep 12,). Segunda movida de carvajal: Servinte se fusiona con carvajal servicios. Retrieved from <https://www.dinero.com/empresas/confidencias-on-line/articulo/servinte-se-fusiona-con-carvajal-servicios/249735>

Rodríguez Gallo, F. D. (2020). Acompañamiento en la empresa FosterApps sobre los procesos de product designer correspondientes a UX/UI en la plataforma komercia.

Rojo, G. B. (2012). Teorías del diseño gráfico. México: Red Tercer Milenio SC,

Schouten, T. (2007). Process documentation. Learning Alliance Briefing, (6)

Tapella, E., & Rodríguez Bilella, P. D. (2014). Sistematización de experiencias: Una metodología para evaluar intervenciones de desarrollo.